

【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25年1月24日(2013.1.24)

【公表番号】特表2012-513283(P2012-513283A)

【公表日】平成24年6月14日(2012.6.14)

【年通号数】公開・登録公報2012-023

【出願番号】特願2011-543534(P2011-543534)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 A

A 6 3 F 13/00 H

【手続補正書】

【提出日】平成24年11月29日(2012.11.29)

【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】

複数の選択可能なビデオゲームプログラムのうち任意の 1 つを実行するためのビデオゲームシステムであって、前記ビデオゲームプログラムは、第 1 のタイプの記録媒体にアクセスするためのコマンドを含み、前記ビデオゲームシステムは：

複数のビデオゲームプログラムを格納するための第 2 のタイプの記録媒体と；

ユーザによって選択されたビデオゲームプログラムにアクセスするための、および前記選択されたビデオゲームプログラムを実行するための、ビデオゲーム処理回路とを含み、前記ビデオゲーム処理回路は、前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプのコマンドを出力し；さらに、

前記ビデオゲーム処理回路に作動的に結合され、前記ビデオゲーム処理回路から受取った前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられた前記コマンドのうちの少なくともあるものを検出するためのモード制御ロジックを含み、前記モード制御ロジックは、前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられた前記コマンドの少なくとも 1 つに応答して、前記コマンドの前記少なくとも 1 つを処理して、前記第 2 のタイプの記録媒体上の情報にアクセスすることを可能化するとともに、少なくとも 1 つのビデオゲーム関連処理モードを可能化する、ビデオゲームシステム。

【請求項 2】

前記少なくとも 1 つのビデオゲーム関連処理モードは、ゲーム選択メニュー生成モードである、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 3】

前記少なくとも 1 つのビデオゲーム関連処理モードは、前記第 2 のタイプの記録媒体から複数の選択可能なビデオゲームを示すグラフィックスデータにアクセスする、ゲームグラフィックスアクセスモードである、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 4】

前記少なくとも 1 つのビデオゲーム関連処理モードは、ゲームレーティング表示生成モードである、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 5】

前記第 2 のタイプの記録媒体は、少なくとも 1 つのゲーム選択メニュー生成プログラム

を格納するためのパーティションと、複数のビデオゲームプログラムを格納するための複数のパーティションとを含む、複数のパーティションを含む、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 6】

前記モード制御ロジックは、少なくとも 1 つの予め定められたビットパターンを検出するためのロジックと、当該少なくとも 1 つの予め定められたビットパターンの検出にตอบสนองしてアドレス指定モードを変更するためのアドレス切換ロジックとを含む、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 7】

前記第 1 のタイプの記録媒体は、DVD ディスクである、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 8】

前記第 2 のタイプの記録媒体は、ハードドライブである、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 9】

前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプの前記コマンドは、DVD ディスクリードコマンドまたはDVD ディスクシークコマンドである、請求項 1 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 10】

第 1 のタイプの記録媒体にアクセスするための命令を含むビデオゲームを実行するために、複数の選択可能なビデオゲームのうち任意の 1 つをプレイするためのビデオゲームシステムであって：

ゲームプログラム選択メニュー生成プログラムを格納するための、および複数のビデオゲームプログラムを格納するための、第 2 のタイプの記録媒体と；

前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプのコマンドを出力するためのビデオゲーム処理回路と；

前記ビデオゲーム処理回路から前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプの前記コマンドを受取り、前記コマンドの少なくとも 1 つにตอบสนองして、前記第 2 のタイプの記録媒体上の位置にアクセスして前記ゲームプログラム選択メニュー生成プログラムにアクセスするためのアドレス情報を生成するための変換ロジックとを含み、前記ビデオゲーム処理回路は、前記ゲームプログラム選択メニュー生成プログラムを実行するよう動作可能である、ビデオゲームシステム。

【請求項 11】

前記変換ロジックは、前記コマンドの少なくとも 1 つにตอบสนองして、前記第 2 のタイプの記録媒体上の位置にアクセスして前記第 2 のタイプの記録媒体に格納されるゲームのディレクトリにアクセスするためのアドレス情報を生成する、請求項 10 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 12】

前記第 1 のタイプの記録媒体は、DVD ディスクである、請求項 10 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 13】

前記第 2 のタイプの記録媒体は、ハードドライブである、請求項 10 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 14】

前記第 1 のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプの前記コマンドは、DVD ディスクリードコマンドまたはDVD ディスクシークコマンドである、請求項 10 に記載のビデオゲームシステム。

【請求項 15】

第 1 のタイプの記録媒体にアクセスするための命令を含むビデオゲームを実行するために、複数の選択可能なビデオゲームのうち任意の 1 つをプレイするためのビデオゲームシ

システムを動作させる方法であって：前記ビデオゲームシステムはビデオゲーム処理回路を含み、前記方法は、

第2のタイプの記録媒体上に複数のビデオゲームプログラムを格納するステップと、

前記ビデオゲーム処理回路によって前記第1のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプのコマンドを出力するステップと、

予め定められたビットパターンを有する、前記第1のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプの前記コマンドの少なくとも1つを検出するステップと、

前記コマンドの前記少なくとも1つを処理して、前記第2のタイプの記録媒体上の情報にアクセスすることを可能化するとともに、少なくとも1つのビデオゲーム関連処理モードを可能化するステップと、

前記処理に応答して前記第2のタイプの記録媒体にアクセスするステップと、

前記第2のタイプの記録媒体からアクセスされる情報に応答して、前記ビデオゲーム関連処理モードを制御するステップとを含む、方法。

【請求項16】

前記少なくとも1つのビデオゲーム関連処理モードは、ゲーム選択メニュー生成モードである、請求項15に記載の方法。

【請求項17】

前記少なくとも1つのビデオゲーム関連処理モードは、前記第2のタイプの記録媒体から複数の選択可能なビデオゲームを示すグラフィックスデータにアクセスする、ゲームグラフィックスアクセスモードである、請求項15に記載の方法。

【請求項18】

前記少なくとも1つのビデオゲーム関連処理モードは、ゲームレーティング表示生成モードである、請求項15に記載の方法。

【請求項19】

少なくとも1つのゲーム選択メニュー生成プログラムを前記第2のタイプの記録媒体上の第1のパーティションに格納するステップと、複数のビデオゲームプログラムを前記第2のタイプの記録媒体上の対応の複数のパーティションに格納するステップとをさらに含む、請求項15に記載の方法。

【請求項20】

前記処理して可能化するステップは、少なくとも1つの予め定められたビットパターンを検出し、前記少なくとも1つの予め定められたビットパターンの検出に応答してアドレス指定モードを変更するステップを含む、請求項15に記載の方法。

【請求項21】

前記第1のタイプの記録媒体は、DVDディスクである、請求項15に記載の方法。

【請求項22】

前記第2のタイプの記録媒体は、ハードドライブである、請求項15に記載の方法。

【請求項23】

前記第1のタイプの記録媒体に関連付けられたタイプの前記コマンドは、DVDディスクリッドコマンドまたはDVDディスクシークコマンドである、請求項15に記載の方法。

。