

【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21年12月24日(2009.12.24)

【公表番号】特表2009-521247(P2009-521247A)

【公表日】平成21年6月4日(2009.6.4)

【年通号数】公開・登録公報2009-022

【出願番号】特願2008-538117(P2008-538117)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 Q 50/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 A

G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成21年11月5日(2009.11.5)

【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】

現実世界のゲームからの機会事象の結果に基づいてプレーヤが応答可能なゲームプレイを有する1以上の仮想ゲームを提供する方法であって、

特定の系列で発生する現実世界の機会事象の1以上のビデオクリップを取り込む工程と、

前記現実世界の機会事象の結果系列を確定する工程と、

前記1以上のビデオクリップを格納する工程と、

前記現実世界の機会事象の前記結果系列を格納する工程と、

プレーヤが、与えられた結果系列と選択された仮想ゲームについて与えられた最終結果とに影響を与える1以上のプレーヤ選択を行うことができるようするインターフェースを提供する工程と、

前記格納後の所望時刻に、前記1以上のプレーヤ選択により決める必要のある前記現実世界の機会事象の前記格納された系列を与えることにより確定される仮想ゲーム結果をプレーヤに提示する工程と、を含み、

与えられた結果系列と仮想ゲームの最終結果とが前記プレーヤ選択と前記現実世界の機会事象とに基づいて変わる、方法。

【請求項2】

前記機会事象は、

規定された一連のカード値を提供するトランプ一組の配布と、

ルーレット回転盤上のボールの最終位置と、

スロットマシンの最終位置または指示器と、

1つまたは複数のさいころの1回の転がりまたは一組の転がりと、

1つまたは複数の物理的機会指示器を引くことと、

ピンゴゲームにおけるようなラベル付きボールを引くことと、

ピンゴカードの特定の配置を選択することのような機会事象の位置の特定の配置を選択すること、

配布からトランプカードを取るか又は取らないこと、

トランプカードの持ち札をホールドすること、

からなる群から選択される、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

ユーザが、ゲームリプレイとしてゲーム結果を受信することを選択できるようにするインターフェースを提供する工程と、

前記現実世界の機会事象を使用するゲームをシミュレートするためにユーザに複数のビデオクリップを提示する工程と、をさらに含む請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記ビデオクリップが、格納された可能なビデオクリップであり、

前記現実世界の機会事象に基づく全体の系列を維持する一方で、前記ビデオクリップが前記選択に応答して順番に提示される、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

ユーザがゲームを起動し、ゲームプレイに影響を与えることができるようするクライアント側ユーザインタフェースを提供する工程と、

サーバからゲームビデオストリームと結果系列とを要求し、要求されたゲームビデオストリームと結果系列とを受信し、バッファーに1つまたは複数のゲームビデオストリームおよび結果系列を格納し、遅延無くリアルなゲーミング経験を提供するよう前記結果系列に従ってユーザにゲームビデオストリームを提示することができるクライアント側実行可能論理を提供する工程と、をさらに含む請求項1に記載の方法。

【請求項6】

一連の前記ビデオクリップと前記ゲーム結果を配信しバッファーする工程と、

通信により生じる遅延または待ち時間なしにライブゲーミング経験を提供するためにバッファーから前記結果とビデオクリップを提示する工程と、をさらに含む請求項1に記載の方法。

【請求項7】

ゲーミングを提供する方法であって、

現実世界の機会事象の複数のビデオクリップを取り込む工程と、

前記現実世界の機会事象の結果を確定する工程と、

前記複数のビデオクリップを格納する工程と、

前記機会事象の前記結果を格納する工程と、

前記格納後の所望時刻に、前記現実世界の機会事象により確定されるゲーム結果をプレーヤに提示する工程と、を含み、

それにより、プレーヤを空間的および時間的に他のプレーヤおよび機会事象から分離することができる、すべて同じ現実世界の機会事象に基づいて複数の仮想ゲームを提供し、

それにより、同じ現実世界の機会事象を用いるカスタマイズされた新規なプレイ経験をプレーヤに提供することができ、

ユーザにより要求されると、前記格納された現実世界機会事象の部分的に無作為に選択された系列に基づいてゲームをユーザに配信する工程とをさらに含み、

格納された一連の現実世界機会事象はゲーム結果を確定するための機会系列を提供するが、前記ゲーム結果もまた、少なくとも一人のプレーヤの選択肢のうちの1つまたは複数の選択により確定される、方法。

【請求項8】

現実世界の機会事象の前記複数のビデオクリップが100を越える、請求項7に記載の方法。

【請求項9】

前記機会事象はプレーヤにとって幾分興味のある過去のゲームに関係する少なくともいくつかの機会事象を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項 10】

前記ビデオクリップが、特定の現実世界ゲームのビデオクリップであり、

前記現実世界の機会事象に基づく全体の系列を維持する一方で、前記ビデオクリップおよび前記ゲーム結果が前記選択に応答して順番に提示される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

クライアントシステムとサーバシステムを含んだリアルなビデオゲーミングを提供するシステムであって、

前記クライアントシステムが、

利用可能なビデオゲームを識別する情報を表示するための表示部品と、

ユーザ行動の成績に応答して、一連のゲームビデオクリップを順序付ける要求をサーバシステムに送信する順序付け部品と、

1つまたは複数のゲーミング系列を表現する符号化データを読むことができる復号化部品とを含み、

前記サーバシステムが、

個々のビデオクリップの形式で維持されたビデオおよび／または音声と共にゲームを記録し格納するモジュールと、

プレーヤがゲームをプレイすることを可能にする順番にて予め記録されたフィルムをプレーヤに送信する送信器モジュールと、

を含み、

ビデオクリップを受信する際にプレーヤが経験する遅延を回避するために、前記サーバシステムはクリップをバッチモード（例えば、一度に 2 手または 3 手、または 2 つまたは 3 つのクラップゲーム）で前記クライアントシステムに送信し、

前記クライアントシステムは、単一プレーヤのプレイ（例えばパス／ヒット）要求に基づいてプレイを提供する特定のプレーヤ経験をプレーヤが完了することを可能にする 1 組のゲーム事象（例えば移動または配布または転がり）を格納でき、

前記クライアントシステムは、すべての可能なビデオクリップをローカルで格納し、順番だけ受信し、前記クライアントシステムにてビデオ経験を作ることができる、前記システム。