

【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23年10月6日 (2011.10.6)

【公表番号】特表2010-525891(P2010-525891A)
 【公表日】平成22年7月29日 (2010.7.29)
 【年通号数】公開・登録公報2010-030
 【出願番号】特願2010-506608(P2010-506608)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成23年4月27日 (2011.4.27)

【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】

ユーザーがモバイル・ゲーム装置を使い始める際、価値のためでない、前記モバイル・ゲーム装置の使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の使用を防止する段階と；

モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールから、代替的に、ゲーム・コマンドの動きに感応する入力を有効化し、動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を受け取る段階と；

前記モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲーム・トークンを表す四つのゲーム・シンボルを表示する段階であって、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部である、段階と；

マイクロプロセッサによって、前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への前記モバイル・ゲーム装置の動きを指示する前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの信号を受信する段階とを含む方法であって、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関してゲームに指令し、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、動き検出信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、方法。

【請求項 2】

モバイル・ゲーム装置であって；

表示画面をもつハウジングと；

前記モバイル・ゲーム装置の動きを検出するよう設計された、前記ハウジング内のモーション・センサーと；

代替的にゲーム・コマンドの動きに感応する入力を有効化し、動きに感応する入力を無効化するための前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を受け取るよう設計された有効化コントロールと；

前記モーション・センサーからおよび前記有効化コントロールからの信号を受け取るよう設計されたマイクロプロセッサであって、

前記有効化コントロールがユーザーによって動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、

前記有効化コントロールがユーザーによって動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、動き検出信号に基づくゲーム・コマンドを与えないよう設計されているマイクロプロセッサとを有する、
モバイル・ゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置であって、前記マイクロプロセッサがさらに：

ユーザーが当該モバイル・ゲーム装置を使い始める際、価値のためでない、当該モバイル・ゲーム装置の使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための当該モバイル・ゲーム装置の使用を防止するよう設計されている、
モバイル・ゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置であって、前記マイクロプロセッサがさらに：

モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲーム・トークンを表す四つのゲーム・シンボルを表示し、ここで、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部であり、

前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを指示する動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取り、

前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関してゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成するようプログラムされている、
モバイル・ゲーム装置。

【請求項 5】

前記モーション・センサーが加速度計を含む、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 6】

前記モーション・センサーがカメラを含む、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 7】

前記モーション・センサーが当該モバイル・ゲーム装置の位置を検出するよう設計されている、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 8】

前記有効化コントロールが当該モバイル・ゲーム装置上のボタンを含んでおり、前記コントロールが、前記ボタンが押下されている時間の間、動きに感応する入力を有効にするよう設計されている、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 9】

前記有効化コントロールが当該モバイル・ゲーム装置上のボタンを含んでおり、前記ボタンが押下されるときに動きに感応する入力の有効化がトグル式に変化するよう設計されている、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 10】

前記コントロールが、ある時間期間の間、前記動き検出器が動きを検出しない、有意な動きを検出しない、または動きの検出および／またはゲーム・コマンドに変換可能な動きの無検出の後に、動きに感応する入力の有効化を終了させる、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 1 1】

前記コントロールは、当該モバイル・ゲーム装置のセンサーが当該モバイル・ゲーム装置がポケットに入れられたことを反映する条件を検出するとき、動きに感応する入力の有効化を終了させる、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 1 2】

前記コントロールによって生成されるゲーム・コマンドが：

- ___ (a) ベットを投入する命令、
- ___ (b) ある額のベットを投入する命令、
- ___ (c) 前記ギャンブルのゲームを開始する命令、
- ___ (d) カードを捨てる命令、
- ___ (e) 別のカードを受け取る命令、
- ___ (f) さらなるカードを受け取らない命令、
- ___ (g) ボーナス回においてオプションを選択する命令、
- ___ (h) 精算する命令、
- ___ (i) ペイラインを選択する命令、及び
- ___ (j) ボーナス回を開始する命令、

の一つまたは複数を含む、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 1 3】

前記マイクロプロセッサが、当該モバイル・ゲーム装置の前記ハウジング内にマウントされている、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 1 4】

前記マイクロプロセッサが、ゲーム開催場所にあるベース・ユニットに設置されている、請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 1 5】

モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールから、代替的に、ゲーム・コマンドの動きに感応する入力を有効化し、動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を受け取る段階と；

マイクロプロセッサによって、前記モバイル・ゲーム装置の動きを指示する前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの信号を受信する段階とを含む方法であって、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、動き検出信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、方法。

【請求項 1 6】

請求項 1 5 記載の方法であって、さらに：

ユーザーがモバイル・ゲーム装置を使い始める際、価値のためでない、前記モバイル・ゲーム装置の使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の使用を防止する段階を含む、方法。

【請求項 1 7】

請求項 1 5 記載の方法であって、さらに：

前記モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲーム・トークンを表す四つのゲーム・シンボルを表示し、ここで、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部であり、

前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを指示する動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取る段階と、

前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関してゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成する段階とを含む、方法。

【請求項 18】

ユーザーがモバイル・ゲーム装置を使い始める際、価値のためでない、前記モバイル・ゲーム装置の使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の使用を防止する段階を含む、方法。

【請求項 19】

請求項 18 記載の方法であって、さらに：

前記モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールから、代替的に、ゲーム・コマンドの動きに感応する入力を有効化し、動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を受け取る段階と；

マイクロプロセッサによって、前記モバイル・ゲーム装置の動きを指示する前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの信号を受信する段階とを含み、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、動き検出信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、方法。

【請求項 20】

請求項 18 記載の方法であって、さらに：

モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲーム・トークンを表す四つのゲーム・シンボルを表示する段階であって、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部である、段階と、

前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを指示する動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取る段階と、

前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関してゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成する段階とを含む、方法。

【請求項 21】

前記モバイル・ゲーム装置が前記モーション・センサーからの動き信号をゲーム制御信号に変換するよう設計されたマイクロプロセッサを含み、

較正信号の間のユーザーの動きを、前記モバイル・ゲーム装置をユーザーに適応させるために前記変換プロセスのためのトレーニング・データとして使う段階をさらに含む、請求項 18 記載の方法。

【請求項 22】

前記モバイル・ゲーム装置の表示画面上にメッセージを表示する段階をさらに含み、前記メッセージは、前記較正シーケンスにおける動きを指定するために特定の仕方前記モバイル・ゲーム装置を動かすようにとの説明を与える、請求項 18 記載の方法。

【請求項 23】

価値のためのゲームのために前記モバイル・ゲーム装置の使用を許可する前に、動き制御を使うことに対するユーザーの理解および能力を試験する段階をさらに含む、請求項 18 記載の方法。

【請求項 24】

較正シーケンスの間にプレーヤーの識別の証明に対する第一の要求を発し、価値のためのゲームの前にプレーヤーの識別の証明に対する第二の要求を発する段階と；

二つの識別の証明を比較することによって、較正シーケンスを実行したプレーヤーが価

値のためのプレーをするプレーヤーと同じであることを確認する段階とさらに含む、
請求項 18 記載の方法。

【請求項 25】

モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲーム・トークンを表す四つのゲーム・シンボルを表示し、ここで、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部であり、

前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを指示する動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取る段階と、

前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関してゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成する段階とを含む、
方法。

【請求項 26】

請求項 25 記載の方法であって、さらに：

前記モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールから、代替的に、ゲーム・コマンドの動きに感応する入力を有効化し、動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を受け取る段階と；

マイクロプロセッサによって、前記モバイル・ゲーム装置の動きを指示する前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの信号を受信する段階とを含み、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするようユーザーによって設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、

前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするようユーザーによって設定されているときは、動き検出信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、
方法。

【請求項 27】

請求項 25 記載の方法であって、さらに：

ユーザーがモバイル・ゲーム装置を使い始める際、価値のためでない、前記モバイル・ゲーム装置の使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の使用を防止する段階をさらに含む、

方法。

【請求項 28】

前記表示画面が長方形であり、前記四つの互いに隔たった点が前記表示画面の四つのコーナーである、請求項 25 記載の方法。

【請求項 29】

前記動きが、前記モバイル・ゲーム装置を、前記四つの互いに隔たった点の一つの方向に傾けることである、請求項 25 記載の方法。

【請求項 30】

前記ゲーム・シンボルがカードゲームのカードである、請求項 25 記載の方法。

【請求項 31】

前記表示画面の中央に第五のカードを表示する段階をさらに含む、請求項 30 記載の方法。

【請求項 32】

前記表示画面の中央にある五枚のカードのうちの五番目のものを示す動きを受け取る段階をさらに含む、請求項 30 記載の方法。

【請求項 33】

価値のための前記ギャンブルのゲームがビデオ・ポーカーである、請求項 30 記載の方法。