

【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2007-517600(P2007-517600A)

【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2006-549405(P2006-549405)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/08 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 Z

A 6 3 F 13/08

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/12 A

【手続補正書】

【提出日】平成20年1月4日(2008.1.4)

【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】

ウェイジャーを受け取り、金銭的アワードを与えるよう構成されたゲーミング機器であって、

ビデオコンテンツを仮想ガラスに示すよう構成された関連する第1ホストと、

前記第1ホストと通信し、前記第1ホストにアクセス可能なビデオコンテンツを記憶するよう構成された少なくとも1つの第1ホスト記憶ユニットと、

前記第1ホストと通信する少なくとも1つの仮想ガラスであって、少なくとも1つの論理デバイス、少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニット及び1つのビデオディスプレイ装置を備える仮想ガラスと、

を備え、

前記仮想ガラス内の全ての仮想ガラス記憶ユニットの結合された容量は、全ての第1ホスト記憶ユニットの結合されたビデオコンテンツ容量より相当量小さいことを特徴とするゲーミング機器。

【請求項2】

請求項1に記載のゲーミング機器であって、前記第1ホストは、前記ゲーミング機器のためのマスターゲーミングコントローラを備えることを特徴とするゲーミング機器。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のゲーミング機器において、前記少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットは、フラッシュRAMを備えることを特徴とするゲーミング機器。

【請求項4】

請求項3に記載のゲーミング機器において、前記フラッシュRAMは、容易に消去又はオーバライト可能なように構成され、マシンのシャットダウン又は他のマルファンクションの後にも読み出しが可能なように不揮発性であることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 5】**

請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記少なくとも 1 つの仮想ガラス記憶ユニットは、ダイナミック RAM を備えることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 6】**

請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記少なくとも 1 つの第 1 ホスト記憶ユニットは、ハードディスク、ディスクドライブ、又はフラッシュドライブのうちの少なくとも 1 つを備えることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 7】**

請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記少なくとも 1 つの第 1 ホスト記憶ユニットは、前記ゲーミング機器を運営する施設に特有のビデオデータを記憶することを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 8】**

請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記ビデオディスプレイ装置は、陰極線管、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、電界放出ディスプレイ、ディジタルマイクロミラーデバイス、タッチスクリーン、及びそれらの組み合わせからなるグループから選択されることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 9】**

請求項 1 ~ 8 のいずれかに記載のゲーミング機器において、

該機器はさらにマスターゲーミングコントローラを備え、

前記仮想ガラスは、該仮想ガラスが前記マスターゲーミングコントローラに接続することを許可されたデバイスとして、前記マスターゲーミングコントローラによって認識されることを可能にする通信プロトコルを実現するよう構成されていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 10】**

請求項 9 に記載のゲーミング機器において、前記通信プロトコルは、ユニバーサルシリアルバス、ファイヤワイヤ、ブルートゥース（登録商標）ワイヤレス、及びその組み合わせからなるグループから選択されたプロトコルと互換性があることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 11】**

請求項 1 ~ 10 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記第 1 ホスト及び前記仮想ガラス間の通信のために利用される前記通信技術及びプロトコルは、ユニバーサルシリアルバス、ファイヤワイヤ、所有権のあるケーブル及びバス、ブルートゥース（登録商標）ワイヤレスシステム、ワイヤレスフィデリティシステム及びその組み合わせからなるグループから選択されることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 12】**

請求項 1 ~ 11 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記仮想ガラスは、ゲーミング機器のトップボックス部分に提供され、前記トップボックス部分は前記ゲーミング機器のメインキャビネット部分の上に位置することを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 13】**

請求項 1 ~ 11 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記仮想ガラスは、ゲーミング機器のベリーガラス領域に提供され、前記ベリーガラス領域は前記ゲーミング機器のメインキャビネット部分上に位置することを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 14】**

請求項 1 ~ 11 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記仮想ガラスは、ゲーミング機器のサイドパネル領域に提供され、前記サイドパネル領域は前記ゲーミング機器のメインキャビネット部分上に位置することを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 15】**

請求項 1 ~ 11 のいずれかに記載のゲーミング機器であって、前記仮想ガラスは、ゲーミング機器から離れた位置に提供され、前記離れた位置は前記ゲーミング機器の残りから別個であり離れているゲーミング機器。

**【請求項 1 6】**

請求項 1 ~ 1 1 のいずれかに記載のゲーミング機器であって、前記仮想ガラスは、圧縮されたフォーマットで提示されるビデオコンテンツを伸長するよう構成されるゲーミング機器。

**【請求項 1 7】**

請求項 1 ~ 1 6 のいずれかに記載のゲーミング機器であって、前記仮想ガラスは、所望ではないサイズで提示されるビデオコンテンツを拡大縮小するよう構成されるゲーミング機器。

**【請求項 1 8】**

請求項 1 ~ 1 7 のいずれかに記載のゲーミング機器であって、前記仮想ガラスは、1つ以上のアンチエイリアシングアルゴリズムを備え、提示されたビデオコンテンツを変えるために前記アルゴリズムのうちの少なくとも1つを利用するよう構成されるゲーミング機器。

**【請求項 1 9】**

請求項 1 ~ 1 8 のいずれかに記載のゲーミング機器であって、前記仮想ガラスは、提示されたビデオコンテンツに関連するスクリプトを実行するよう構成されていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 2 0】**

請求項 1 ~ 1 9 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記仮想ガラスは、3 - D フォーマットで提示されたビデオコンテンツを 2 - D フォーマットにレンダリングするよう構成されていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 2 1】**

請求項 1 ~ 2 0 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記ホストは、ゲーミング機器の残りから離れた位置において提供され、前記離れた位置はゲーミング機器の残りから別個で離れていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 2 2】**

請求項 1 ~ 2 1 のいずれかに記載のゲーミング機器において、前記ゲーミング機器は、1つ以上の別のホスト及び／又は仮想ガラスを備えるゲーミング機器群のネットワークに組み込まれていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 2 3】**

請求項 1 ~ 2 2 のいずれかに記載のゲーミング機器において、該機器は第 2 ホストをさらに備え、前記第 2 ホストは、前記第 1 ホストとは別個であることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 2 4】**

ゲーミング環境において用いられるよう構成された仮想ガラスであって、

少なくとも1つの論理デバイスであって、前記少なくとも1つの論理デバイスは、関連するホストによって提示されたビデオコンテンツを処理するよう構成され、前記関連するホストは、前記ホストにアクセス可能であるビデオコンテンツを記憶するよう構成された少なくとも1つのホスト記憶ユニットと通信する、論理デバイスと、

少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットであって、前記仮想ガラス内の全ての仮想ガラス記憶ユニットの結合された容量は、全てのホスト記憶ユニットの結合されたビデオコンテンツ容量より相当量小さい、仮想ガラス記憶ユニットと、

ディスプレイ装置と、

を備えることを特徴とする仮想ガラス。

**【請求項 2 5】**

請求項 2 4 に記載の仮想ガラスにおいて、前記少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットは、フラッシュ R A M を備えることを特徴とする仮想ガラス。

**【請求項 2 6】**

請求項 2 4 又は 2 5 に記載の仮想ガラスにおいて、前記少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットは、ダイナミック R A M を備えることを特徴とする仮想ガラス。

**【請求項 27】**

請求項 24～26 のいずれかに記載の仮想ガラスにおいて、前記ホスト、前記少なくとも 1 つのホスト記憶ユニット及び前記仮想ガラスのうちの少なくとも 1 つが、ゲーミング機器と関連付けられていることを特徴とする仮想ガラス。

**【請求項 28】**

請求項 24～27 のいずれかに記載の仮想ガラスにおいて、前記仮想ガラスは、1 つ以上の別のホスト及び／又は仮想ガラスを備えるネットワークに組み込まれていることを特徴とする仮想ガラス。

**【請求項 29】**

ゲーミング機器に関連付けられるディスプレイを提供する方法であって、

ホストを提供するステップと、

少なくとも 1 つのホスト記憶ユニットを提供するステップと、

仮想ガラスを提供するステップと、

少なくとも 1 つの仮想ガラス記憶ユニットを提供するステップであって、全ての仮想ガラス記憶ユニットの結合された容量は、全てのホスト記憶ユニットの結合されたビデオコンテンツ容量より相当量小さい、仮想ガラス記憶ユニットを提供するステップと、

前記少なくとも 1 つのホスト記憶ユニット上に記憶されたビデオコンテンツにアクセスするステップと、

前記ビデオコンテンツを前記ホストから前記仮想ガラスへ提示するステップと、

前記ビデオコンテンツを前記仮想ガラス上で表示するステップと、  
を含むことを特徴とする方法。

**【請求項 30】**

請求項 29 に記載の方法において、該方法はさらに、

前記少なくとも 1 つの仮想ガラス記憶ユニットに前記ビデオコンテンツを記憶するステップ

を含むことを特徴とする方法。

**【請求項 31】**

請求項 29 又は 30 に記載の方法において、前記少なくとも 1 つの仮想ガラス記憶ユニットは、フラッシュ R A M を備えることを特徴とする方法。

**【請求項 32】**

請求項 29～31 のいずれかに記載の方法において、前記少なくとも 1 つの仮想ガラス記憶ユニットは、ダイナミック R A M を備えることを特徴とする方法。

**【請求項 33】**

請求項 29～32 のいずれかに記載の方法において、前記ホスト、前記少なくとも 1 つのホスト記憶ユニット及び前記仮想ガラスのうちの少なくとも 1 つが、ゲーミング機器と関連付けられていることを特徴とする方法。

**【請求項 34】**

請求項 29～33 のいずれかに記載の方法において、前記仮想ガラスは、1 つ以上の別のホスト及び／又は仮想ガラスを備えるネットワークに組み込まれていることを特徴とする方法。

**【請求項 35】**

請求項 29～34 のいずれかに記載の方法において、該方法はさらに、

前記仮想ガラスは、前記マスターゲーミングコントローラに接続することを許可されたデバイスとして、マスターゲーミングコントローラによって認識されることを可能にする通信プロトコルを前記仮想ガラス上で実現するステップ  
を含むことを特徴とする方法。

**【請求項 36】**

請求項 35 に記載の方法において、前記通信プロトコルは、ユニバーサルシリアルバス、ファイヤワイヤ、ブルートゥース（登録商標）ワイヤレス、及びその組み合わせからなるグループから選択されたプロトコルと互換性があることを特徴とする方法。

**【請求項 3 7】**

ウェイジャーを受け取り、該ウェイジャーに基づいてゲームをプレイし、該ゲームの成果に基づいて金銭的アワードを与えるよう構成されたゲーミング機器であって、

前記ゲーミング機器の複数の構成要素を含む主キャビネットと、

前記複数の構成要素の少なくとも1つと通信し、かつ、ウェイジャーに基づいたゲームの1又は複数のアスペクトの制御を実行するマスターゲーミングコントローラと、

前記マスターゲーミングコントローラと通信し、かつ、前記ウェイジャーに基づいたゲームのプレイのための現金又はクレジットを受容する1又は複数のアクセプタと、

前記マスターゲーミングコントローラと通信する主ディスプレイ装置であって、前記主キャビネットの近傍に位置し、かつ、前記ウェイジャーに基づいたゲームを表示する主ディスプレイ装置と、

前記マスターゲーミングコントローラと通信する第1仮想ガラスであって、第1静止画像を所定期間表示する補助ディスプレイ装置を備えている第1仮想ガラスと、  
を備えていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 3 8】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、前記第1仮想ガラスは、

前記静止画像を記憶するための少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットと、

前記マスターゲーミングコントローラ、前記補助ディスプレイ装置及び仮想ガラス記憶ユニットと通信する少なくとも1つの論理デバイスであって、前記少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットにアクセスして、前記補助ディスプレイ装置上の前記第1静止画像の反復表示を促進する論理デバイスと、  
を備えていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 3 9】**

請求項3 8記載のゲーミング機器において、前記第1静止画像が表示される前記所定期間は、第2静止画像が前記少なくとも1つの仮想ガラス記憶ユニットに記憶され、前記少なくとも1つの論理デバイスによって前記補助ディスプレイ装置上に表示されるまで継続することを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 0】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、前記第1静止画像が表示される前記所定期間は、前記ゲーミング機器上でプレーヤが選択されたゲームをプレイしている期間中、継続することを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 1】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、前記第1仮想ガラスは、前記ゲーミング機器上でシルクスクリーンガラスにリプレイスされるよう構成されていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 2】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、前記第1静止画像は、仮想シルクスクリーン画像であることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 3】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、前記第1静止画像は、前記ウェイジャーに基づいたゲームに関するシーンであることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 4】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、前記第1仮想ガラスは、媒体駆動型装置であり、該装置は、ゲーミング機器イベント又はゲーミング機器状態条件に関する通常の通信信号を受け取らないように構成されていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 5】**

請求項3 7記載のゲーミング機器において、該機器はさらに、

前記マスターゲーミングコントローラと通信する第2仮想ガラスであって、第2静止画像を所定期間表示する第2補助ディスプレイ装置を備えている第2仮想ガラス  
を備えていることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 6】**

請求項 4 5 記載のゲーミング機器において、前記第 1 及び第 2 静止画像は、前記ウェイジャーに基づいたゲームに関するシーンであることを特徴とするゲーミング機器。

**【請求項 4 7】**

ウェイジャーに基づいたゲーミング機器に関連付けられる仮想ガラスディスプレイを提供する方法であって、

主キャビネット、マスター ゲーミングコントローラ、1 又は複数の現金又はクレジットを受け取るアクセプタと、ウェイジャーに基づいたゲームを表示する主ディスプレイ装置と、仮想コンテンツを表示する補助ディスプレイ装置を有する仮想ガラスとを備えたゲーミング機器を提供するステップと、

プレーヤからウェイジャーを受け取るステップと、

前記ウェイジャーに基づいたゲームを再生するステップと、

前記主ディスプレイ装置上に、前記ウェイジャーに基づいたゲームの少なくとも 1 つのアスペクトを表示するステップと、

前記ゲームの結果に基づいて金銭的報償を与えるステップと、

第 1 静止画像を、前記補助ディスプレイ装置上に所定時間表示するステップとからなることを特徴とする方法。

**【請求項 4 8】**

請求項 4 7 記載の方法において、前記第 1 静止画像のコンテンツは、前記ウェイジャーに基づいたゲームのプレイ及び結果とは独立していることを特徴とする方法。

**【請求項 4 9】**

請求項 4 7 記載の方法において、前記第 1 静止画像のコンテンツは、前記ウェイジャーに基づいたゲームに関するジェネラルシーンを反映していることを特徴とする方法。

**【請求項 5 0】**

請求項 4 7 記載の方法において、該方法はさらに、

前記ゲーミング機器上のシルクスクリーンガラスを前記仮想ガラスの前記補助ディスプレイ装置で置き換えるステップ

を含んでいることを特徴とする方法。