

【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28年9月1日(2016.9.1)

【公開番号】特開2014-195728(P2014-195728A)

【公開日】平成26年10月16日(2014.10.16)

【年通号数】公開・登録公報2014-057

【出願番号】特願2014-132310(P2014-132310)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/24 (2014.01)

A 6 3 F 13/235 (2014.01)

A 6 3 F 13/537 (2014.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/24

A 6 3 F 13/235

A 6 3 F 13/537

G 0 6 F 13/00 5 1 0 A

【誤訳訂正書】

【提出日】平成28年6月29日(2016.6.29)

【誤訳訂正1】

【訂正対象書類名】特許請求の範囲

【訂正対象項目名】全文

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームコントローラであって、

ワイヤレス通信機と、

コンソールとのワイヤレス通信を確立するボタンであって、前記ボタンの動作によって前記ゲームコントローラを前記コンソールと関連づける結合処理が開始され、前記結合処理は、ワイヤレス通信チャンネルを選択することと、前記ゲームコントローラに一意のコンソール識別子を与えることと、ブロードキャストパケットを待つこととを含む、ボタンと、

視覚インジケータと、

前記結合処理の間に前記ゲームコントローラに与えられる前記一意のコンソール識別子を記憶するように構成されたメモリと

を含み、

前記一意のコンソール識別子は、前記ゲームコントローラを前記コンソールに結合するために使用され、電源が失われても前記ゲームコントローラの前記メモリ内に保持され、電源が再投入された場合に、前記ゲームコントローラの前記ワイヤレス通信機が前記コンソールに再結合する必要をなくし、

前記ゲームコントローラは更に、前記結合処理の後に生じる発見処理であって、前記ゲームコントローラを前記コンソールの複数の仮想コントローラポートのうちの1つに関連づける発見処理を実施するように構成され、

前記コンソールは、前記ゲームコントローラが電源をオフにされると、前記コンソールにおいて実行されているゲームに通知し、

前記ゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされた後に再接続されるときにおける前記ゲームコントローラへの次の仮想コントローラポートの割り当てが後入れ

先出しスタックに基づいて行われ、該後入れ先出しスタックには、ゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされたときに開放された仮想コントローラが入れられ、これにより特定のゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされるときに開放された仮想コントローラポートが、前記特定のゲームコントローラが再接続されたときに接続される次の仮想コントローラポートとなり得るようにする
ゲームコントローラ。

【請求項 2】

前記ブロードキャストパケットを受信すると、前記ゲームコントローラは、前記コンソールと結合パケットを交換することを特徴とする請求項 1 に記載のゲームコントローラ。

【請求項 3】

前記視覚インジケータは、点灯されて前記結合処理の状態を示すことを特徴とする請求項 2 に記載のゲームコントローラ。

【請求項 4】

前記ゲームコントローラは、前記コンソールからのブロードキャストパケットを捕捉して、前記ブロードキャストパケットの一意のコンソール識別子を、前記ゲームコントローラに記憶された前記一意のコンソール識別子と関連させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームコントローラ。

【請求項 5】

前記ゲームコントローラは、前記ブロードキャストパケットが予め定められた時間内に受信されない場合に前記発見処理を再試行する再試行メカニズムを含み、前記再試行メカニズムは、予め定められた回数だけ再試行することを特徴とする請求項 4 に記載のゲームコントローラ。

【請求項 6】

前記ゲームコントローラは、前記コンソールから受信した前記ブロードキャストパケットを認証することを特徴とする請求項 4 に記載のゲームコントローラ。

【請求項 7】

前記ゲームコントローラは、前記発見処理が完了したことを、前記視覚インジケータを点灯することによって示すことを特徴とする請求項 6 に記載のゲームコントローラ。

【請求項 8】

ワイヤレスデバイスをコンソールと関連付ける方法であって、前記方法は前記コンソールによって実施され、

前記ワイヤレスデバイスを前記コンソールに結合するステップであって、該ステップは、ワイヤレス通信チャネルを選択することと、前記ワイヤレスデバイスに一意のコンソール識別子を与えることと、ブロードキャストパケットを待つこととを含み、前記一意のコンソール識別子は前記ワイヤレスデバイスのメモリに記憶され、前記ワイヤレスデバイスを前記コンソールに結合するために使用され、電源が失われても前記ワイヤレスデバイスの前記メモリ内に保持され、電源が再投入された場合に、前記ワイヤレスデバイスが前記コンソールに再結合する必要をなくすステップと、

前記ワイヤレスデバイスを発見するステップであって、前記ワイヤレスデバイスを前記コンソールの複数の仮想コントローラポートのうちの 1 つに関連づけることを含む、ステップと

を含み、

前記コンソールは、前記ワイヤレスデバイスが電源をオフにされると、前記コンソールで実行されているゲームに通知し、

前記ゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされた後に再接続されるときにおける前記ゲームコントローラへの次の仮想コントローラポートの割り当てが後入れ先出しスタックに基づいて行われ、該後入れ先出しスタックには、ゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされたときに開放された仮想コントローラが入れられ、これにより特定のゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされるときに開放された仮想コントローラポートが、前記特定のゲームコントローラが再接続されたとき

に接続される次の仮想コントローラポートとなり得るようにする方法。

【請求項 9】

前記ワイヤレスデバイスと前記コンソールとの間で結合パケットを交換するステップを更に含むことを特徴とする請求項 8 に記載の方法。

【請求項 10】

ブロードキャストパケットが予め定められた時間内に受信されない場合に、前記発見処理を再試行するステップを更に含み、前記再試行するステップは、予め定められた回数だけ実行されることを特徴とする請求項 8 に記載の方法。

【請求項 11】

前記ワイヤレスデバイスは、視覚インジケータを点灯することによって、前記結合処理または前記発見処理の成功または失敗を示すことを特徴とする請求項 8 に記載の方法。

【請求項 12】

ワイヤレスゲームコントローラをゲームコンソールと関連付ける方法であって、前記方法は、前記ワイヤレスゲームコントローラによって実施され、

接続処理を動作させるステップと、

前記ワイヤレスゲームコントローラを 1 対 1 の関係で前記ゲームコンソールと関連付けるための結合処理を実行するステップであって、前記結合処理は、ワイヤレス通信チャネルを選択するステップと、前記ゲームコントローラに一意のコンソール識別子を与えることと、ブロードキャストパケットを待つこととを含む、ステップと、

前記ワイヤレスゲームコントローラのメモリに、一意のコンソール識別子を記憶するステップであって、前記一意のコンソール識別子は、前記結合処理の間に与えられ、前記ワイヤレスゲームコントローラを前記ゲームコンソールに結合するために使用され、電源が失われても前記ワイヤレスゲームコントローラの前記メモリに保持され、電源が再投入された場合に、前記ワイヤレスゲームコントローラが前記ゲームコンソールに再結合する必要をなくすステップと、

前記ワイヤレスゲームコントローラをゲームセッションに参加させるための発見処理を実行するステップであって、前記発見処理は、前記ワイヤレスゲームコントローラを前記ゲームコンソールの複数の仮想コントローラポートのうちの 1 つに関連付けることを含む、ステップと

を含み、

前記ゲームコンソールは、前記ワイヤレスゲームコントローラが電源をオフにされると、前記ゲームコンソールで実行されているゲームに通知し、

前記ゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされた後に再接続されるときにおける前記ゲームコントローラへの次の仮想コントローラポートの割り当てが後入れ先出しスタックに基づいて行われ、該後入れ先出しスタックには、ゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされたときに開放された仮想コントローラが入れられ、これにより特定のゲームコントローラがプラグを抜かれるか電源をオフにされるときに開放された仮想コントローラポートが、前記特定のゲームコントローラが再接続されたときに接続される次の仮想コントローラポートとなり得るようにする

方法。

【請求項 13】

前記一意のコンソール識別子を用いて、前記ワイヤレスゲームコントローラの前記 1 対 1 の関係を維持するステップを更に含むことを特徴とする請求項 12 に記載の方法。

【請求項 14】

ブロードキャストパケットが予め定められた時間内に受信されない場合に、前記発見処理を再試行するステップを更に含み、前記再試行するステップは、予め定められた回数だけ実行されることを特徴とする請求項 12 に記載の方法。

【請求項 15】

前記ゲームコンソールからのブロードキャストパケットを捕捉するステップと、

前記ブロードキャストパケットの一意のコンソール識別子を、前記ワイヤレスゲームコントローラに記憶された前記一意のコンソール識別子と関連させるステップと、
を更に含むことを特徴とする請求項 1 2 に記載の方法。

【誤訳訂正 2】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0051

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0051】

Vポートは、コントローラがプラグを抜かれるかまたは電源をオフにされると開放される。論理的には、電源がオフにされたワイヤレスコントローラは、コンソール100からプラグを抜かれた有線コントローラと同様に取り扱われる。一旦、電源が投入されると、コンソール100は、追加の有線コントローラ及びワイヤレスコントローラをそれらが接続されるかまたは電源を投入される順番で、使用可能なVポートに割り当てる。ゲームプレーの間、ゲームは、コントローラがプラグを抜かれると通知される。プラグを抜かれたそのコントローラがゲームでそのとき使用されている場合には、ゲームは一時停止して切断メッセージを表示することができる。ゲームはまた、再接続されるべきコントローラがあればその開放されたVポートが再実装(repopulate)されるべき次のVポートであるということコンソール100に通知する。次の切断が起こると、コンソールはゲームに通知し、ゲームは実装する次のVポートについて報告する。コンソールは、ゲームによって要求される次のVポートの割り当てに対して後入れ先出しのスタックで維持する。

【誤訳訂正 3】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0052

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0052】

このように、コントローラが再接続されるときに、コントローラは以下の規則に従ってVポートに割り当てられる。即ち、

次Vポート (Next Vport) スタックがその中に値を有する場合には、コントローラはその指定されたVポートに割り当てられて、該Vポートはスタックから外される。

次Vポートスタックが空の場合には、コントローラは最も小さい番号をつけられた空きVポートに割り当てられる。

空きVポートがない場合には、コントローラはVポートを割り当てられない。コントローラがワイヤレスの場合には、接続された表示に失敗を表示して、電源が切断される。コントローラが有線の場合には、四分円形はコントローラ上で点灯されない。