

【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3月13日(2008.3.13)

【公開番号】特開2005-211665(P2005-211665A)

【公開日】平成17年8月11日(2005.8.11)

【年通号数】公開・登録公報2005-031

【出願番号】特願2005-21783(P2005-21783)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/06 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/06

A 6 3 F 13/12 A

A 6 3 F 13/12 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年1月28日(2008.1.28)

【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】

ビデオゲームを実行するホストと、

前記ホストと通信する第1および第2のコントローラであって、前記第1のコントローラが第1のモードで動作する場合にはケーブルを介して、第2のモードで動作する場合には無線リンクを介して前記ホストと通信し、各々が固有のIDを有する第1および第2のゲームコントローラと、

前記第1および第2のゲームコントローラとの通信に使用される1つまたは複数のスロットと、前記第1および第2のゲームコントローラと関連付けられたゲームデータを、前記ビデオゲームの間、記憶するメモリとを有し、

前記第1および第2のモードの間での移行の間、前記第1のゲームコントローラは前記ビデオゲームのプレイを阻害しないようにするために前記第1のゲームコントローラと関連付けられたゲームデータとマッチングする際に使用するために前記第1のコントローラのIDを前記固有のIDを引き渡すことを特徴とするビデオゲームシステム。

【請求項2】

前記第1の動作モードは、前記ケーブルが前記ホストに接続された場合に実行され、前記第2の動作モードは、前記ケーブルが前記ホストから切断された場合に実行されることを特徴とする請求項1に記載のビデオゲームシステム。

【請求項3】

前記第1のゲームコントローラは、RF、赤外線、超広帯域(UWB)、ブルートゥースの1つを使用して前記ホストと通信する無線インターフェイスを含むことを特徴とする請求項1に記載のビデオゲームシステム。

【請求項4】

前記第1のゲームコントローラは、

プロセッサと、

前記プロセッサに結合されたメモリと、

前記ケーブルを介した通信をサポートする第1のモジュールと、

前記無線リンクを介した通信をサポートする第2のモジュールと、
前記第1のビデオゲームコントローラが前記第2のモードで動作する場合に前記プロセッサ、前記メモリ、および前記第2のモジュールに電力を供給する電源と
を含むことを特徴とする請求項1に記載のビデオゲームシステム。

【請求項5】

前記ホストはゲームコンソールまたはパーソナルコンピュータの1つを含むことを特徴とする請求項1に記載のビデオゲームシステム。

【請求項6】

ケーブルがホストのゲームシステムに接続された場合には前記ケーブルを介して、前記ケーブルが前記ホストのゲームシステムから切断された場合には無線通信リンクを介して前記ホストゲームシステムと通信し、

前記ホストのゲームシステムは前記ゲームコントローラと関連付けられたゲームデータを記憶し、該ゲームデータは他のいずれかの複数のゲームコントローラと、ビデオゲームのプレイの間、関連付けられ、

前記ビデオゲームコントローラはIDを記憶し、および

前記ケーブルの接続および無線リンクの間の通信の移行のとき、前記ゲームコントローラは前記ホストのゲームシステムに前記IDを引き渡して、前記ビデオゲームのプレイを続行するために、前記ゲームコントローラに関連付けられているゲームデータを維持することを特徴とするビデオゲームコントローラ。

【請求項7】

1つまたは複数の多機能アクチュエータを備える汎用コントローラとして実施されることを特徴とする請求項6に記載のビデオゲームコントローラ。

【請求項8】

前記ホストゲームシステムに接続されるシリアルケーブルと、
前記ケーブルが前記ホストゲームシステムから取り外された場合に前記ホストゲームシステムと通信する無線インターフェイスと
を含むことを特徴とする請求項6に記載のビデオゲームコントローラ。

【請求項9】

前記ケーブルが前記ホストゲームシステムから切断された場合に前記無線通信リンクを介した通信のための電力を供給する電源を含むことを特徴とする請求項6に記載のビデオゲームコントローラ。

【請求項10】

ホストのゲームシステムに接続されるケーブルと、
前記ケーブルが前記ホストゲームシステムから取り外された場合に前記ホストゲームシステムと通信する無線インターフェイスと、
(1)前記ケーブルを介して前記ホストのゲームシステムと通信する有線動作と(2)前記無線インターフェイスを介して前記ホストのゲームシステムと通信する無線動作を切り換える手段と

を含み、ゲームを実行中において、前記切り替える手段はアクティブのゲームIDおよびゲームコントローラのIDを含むセッションIDを記憶し、および前記有線および無線動作の間、前記セッションIDは実行中のゲームのプレイの続行に使用するために、前記セッションIDが前記ホストゲームシステムに引き渡されることを特徴とするビデオゲームコントローラ。

【請求項11】

プロセッサと、
前記プロセッサに結合されたメモリと、
有線動作でのケーブルを介した通信をサポートする第1のモジュールと、
無線動作での無線リンクを介した通信をサポートする第2のモジュールと、
無線動作状態にある場合に前記プロセッサ、前記メモリ、および前記第2のモジュールに電力を供給する電源と

を含み、前記メモリは前記ビデオゲームコントローラのIDを記憶し、通信をサポートするために前記第1および第2のモジュールの間の移行のとき、前記ビデオゲームコントローラと、プレイを阻害しないように続行しているビデオゲームのゲームデータとの間の関連付けを維持するのに使用するために、前記ビデオゲームコントローラはホストに前記IDを引き渡し、前記ビデオゲームコントローラおよび前記ゲームデータは前記移行の前および後の双方で互いに関連付けられることを特徴とするビデオゲームコントローラ。

【請求項12】

前記第2のモジュールは、RF通信をサポートするRFモジュールを含むことを特徴とする請求項11に記載のビデオゲームコントローラ。

【請求項13】

有線動作状態にある場合に前記電源を充電する充電回路をさらに含むことを特徴とする請求項11に記載のビデオゲームコントローラ。

【請求項14】

ケーブルを介してホストのゲームシステムに接続されるビデオゲームコントローラを識別する動作と、

前記ケーブルを介して前記ビデオゲームコントローラと通信してビデオゲームをプレイ可能とするステップと、

前記ビデオゲームの間、前記ビデオゲームコントローラと関連付けられた識別子を受ける動作と、

前記ビデオゲームのゲームデータと前記識別子を関連付けるステップであって、そこでは前記ビデオゲームのゲームデータは前記ビデオゲームコントローラに特有のデータである動作と、

無線リンクを介して前記ビデオコントローラとの通信により前記ビデオゲームのプレイを阻害しないように続行する動作であって、ここでは、前記ホストのゲームシステムが前記ビデオゲームコントローラと前記ケーブルを介して通信する有線モードから無線リンクを介して前記ホストのゲームシステムが前記ビデオゲームコントローラと通信する無線モードに前記ビデオゲームコントローラが移行する間、前記ビデオゲームコントローラと関連付けられ、前記ビデオゲームコントローラに特有のビデオゲームのゲームデータとも関連付けられる識別子を使用して前記ゲームデータと前記ビデオゲームビデオコントローラとの間の関連付けを維持する動作と

を前記ホストのゲームシステムにより実行することを特徴とする方法。

【請求項15】

前記ビデオゲームコントローラは前記無線モードのための電源を含み、前記電源の電力が低下した場合に前記無線モードから前記有線モードに前記ビデオゲームコントローラを切り換えるステップをさらに含むことを特徴とする請求項14に記載の方法。

【請求項16】

実行された場合に請求項14に記載の方法を実行するコンピュータ実行可能命令を含むことを特徴とする1つまたは複数のコンピュータ可読媒体。

【請求項17】

ビデオゲームシステム上で実行された場合、

有線動作モードではケーブルを介して、無線動作モードでは無線リンクを介して送信される、ビデオゲームコントローラからビデオゲームを制御する命令を受信する動作と、

複数のビデオゲームコントローラの各々のIDと関連付けられたビデオゲームのゲームデータを記憶し、前記複数のビデオゲームコントローラの特定の1つと関連付けられたゲームデータは、前記複数のビデオゲームコントローラの特定の1つにより制御される特定のゲームのエンティティを示す動作と、

前記複数のビデオゲームコントローラの1つが、前記無線動作モードと前記有線動作モードの間で切り換わった場合にそれを検出する動作と、

前記無線動作モードと前記無線動作モードの間の移行を実行させる動作と、

前記無線動作モードおよび有線動作モードの間で切替られたビデオコントローラのID

を使用して前記ゲームデータを再び関連付ける動作であって、前記ゲームデータは前記無線動作モードおよび有線動作モードの間で切り替えられるビデオゲームコントローラにより制御されるゲームのエンティティを示し、前記無線動作モードおよび有線動作モードの間で切り替えられるビデオゲームコントローラを使用して前記無線動作モードおよび有線動作モードの間の移行後前記ビデオゲームのプレイを続行可能にさせる動作と

を含む動作を実行する命令を有することを特徴とする、前記ビデオゲームシステムと共に使用するための記憶媒体。

【請求項 18】

前記検出する動作は、前記ケーブルが前記ビデオゲームシステムに接続され、またはそこから切断された場合、それを感知する動作を含むことを特徴とする請求項17に記載の記憶媒体。