

【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 19 年 9 月 20 日 (2007.9.20)

【公表番号】特表 2007-502157 (P2007-502157A)
 【公表日】平成 19 年 2 月 8 日 (2007.2.8)
 【年通号数】公開・登録公報 2007-005
 【出願番号】特願 2006-523229 (P2006-523229)
 【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 B

A 6 3 F 13/00 K

A 6 3 F 13/00 D

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 8 月 3 日 (2007.8.3)
 【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】

ゲーム装置であって、

非平面三次元ビデオ画像を発生可能なディスプレイ・ユニットであって、各々が非平面三次元ビデオ画像を表示可能な、非平面三次元表示画面を備えているディスプレイ・ユニットと、

値入力デバイスと、

前記ディスプレイ・ユニット及び前記値入力デバイスに接続されているコントローラであって、プロセッサと、該プロセッサに接続されているメモリとを備えているコントローラと

を備えており、

前記コントローラは、人が賭けを行うことができるようにプログラムされており、

前記コントローラは、二次元画像を三次元画像に変換するようプログラムされており、

前記コントローラは、前記三次元画像データから、ゲームを表している非平面三次元ビデオ画像を前記ディスプレイ・ユニット上に発生させるようにプログラムされており、

前記コントローラは、前記非平面三次元ビデオ画像を表示した後、前記三次元ビデオ画像が表す前記ゲームの成果に伴う料金払戻を決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記ディスプレイ・ユニットはさらに、前記非平面三次元ビデオ画像を前記非平面三次元表示画面上に投射可能な投射レンズ集成体を備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記非平面三次元表示画面は、ドーム形状又は半円筒形状をなすことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記非平面三次元表示画面は、人の顔の形状をなし、前記コントローラは、顔の非平面三次元ビデオ画像を、前記非平面三次元表示画面上に発生させるようにプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記非平面三次元表示画面は、内面及び外面を備えており、前記非平面三次元ビデオ画像は、前記内面上に投射され、前記外面上で人が可視可能に構成されていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

請求項 1 記載のゲームにおいて、前記コントローラは更に、三次元画像コントローラを備えており、

前記三次元画像コントローラは、前記二次元画像データを受信するようにプログラムされており、

前記三次元画像コントローラは、二次元画像データを前記非平面三次元表示画面にビデオ画像として表示するときに、二次元画像データの画像歪み、輝度歪み、及び色収差の少なくとも 1 つを補正するようにプログラムされており、

前記三次元画像コントローラは、前記補正した二次元画像データを、前記非平面三次元表示画面上に非平面三次元ビデオ画像として表示させるようにプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記コントローラは、三次元画像コントローラを備えており、該三次元画像コントローラは、画像プロセッサと、該画像プロセッサに接続されている補正メモリとを備えており、

前記三次元画像コントローラは、画像歪みを補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素を平行移動するようにプログラムされており、

前記三次元画像コントローラは、画像歪みを補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素のサイズを変えるようにプログラムされており、

前記三次元画像コントローラは、色収差を補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素の色を調節するようにプログラムされており、

前記三次元画像コントローラは、輝度歪みを補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素の輝度を調節するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】

請求項 1 記載のゲーム装置において、該装置はさらに、前記コントローラに接続された一又は複数の制御であって、前記三次元ビデオ画像が人によって操作可能となるようにするための制御を備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】

請求項 8 記載のゲーム装置において、前記制御は、人の動きに応答する動き感知制御部、人の前記非平面三次元表示画面への接触に応答する接触感知制御部、及び人の目の動きに応答する制御部の内少なくとも 1 つを備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 10】

ゲーム方法であって、

二次元画像データを受信するステップと、

二次元画像データを三次元画像データに変換するステップと、

前記三次元画像データから、ゲームを表す非平面三次元ビデオ画像を非平面三次元表示画面上に発生させるステップであって、前記非平面三次元ビデオ画像が、ビデオ・ポーカー、ビデオ・ブラックジャック、ビデオ・スロット、ビデオ・キーノ、又はビデオ・ピンゴの内の 1 つを表し、

前記非平面三次元ビデオ画像は、前記ゲームがビデオ・ポーカーから成る場合、少なくとも 5 枚のプレー・カードの画像から成り、

前記非平面三次元ビデオ画像は、前記ゲームがビデオ・スロットから成る場合、複数の模擬したスロット・マシン・リールの画像から成り、

前記非平面三次元ビデオ画像は、前記ゲームがビデオ・ブラックジャックから成る場合、複数のプレー・カードの画像から成り、

前記非平面三次元ビデオ画像は、前記ゲームがビデオ・キーノから成る場合、複数のキーノ番号の画像から成り、

前記非平面三次元画像は、前記ゲームがビデオ・ビンゴから成る場合、ビンゴ格子の画像から成る、

非平面三次元ビデオ画像発生ステップと、

前記非平面三次元ビデオ画像が表す前記ゲームの成果に伴う料金払戻を決定するステップと
からなることを特徴とするゲーム方法。

【請求項 11】

請求項 10 記載のゲーム方法において、該方法は更に、前記二次元画像データを前記非平面三次元表示画面上にビデオ画像として表示するとき、前記二次元画像データの画像歪み、輝度歪み、及び色収差の内少なくとも 1 つを補正するステップを備えていることを特徴とするゲーム方法。

【請求項 12】

請求項 10 記載のゲーム方法において、該方法は更に、

画像歪みを補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素を平行移動するステップと、

画像歪みを補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素のサイズを変えるステップと、

色収差を補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素の色を調節するステップと、

輝度歪みを補正するために、前記二次元画像データの 1 つ以上の画素の輝度を調節するステップと

の 1 つ以上のステップを備えていることを特徴とするゲーム方法。