



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN)
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11)



1-0031523

(51)^{2020.01} F21V 33/00; F21Y 115/10; A47C 7/72

(13) B

(21) 1-2019-00340

(22) 21/01/2019

(30) 62/647,427 23/03/2018 US

(45) 25/04/2022 409

(43) 25/09/2019 378A

(73) ACE BAYOU CORPORATION (US)

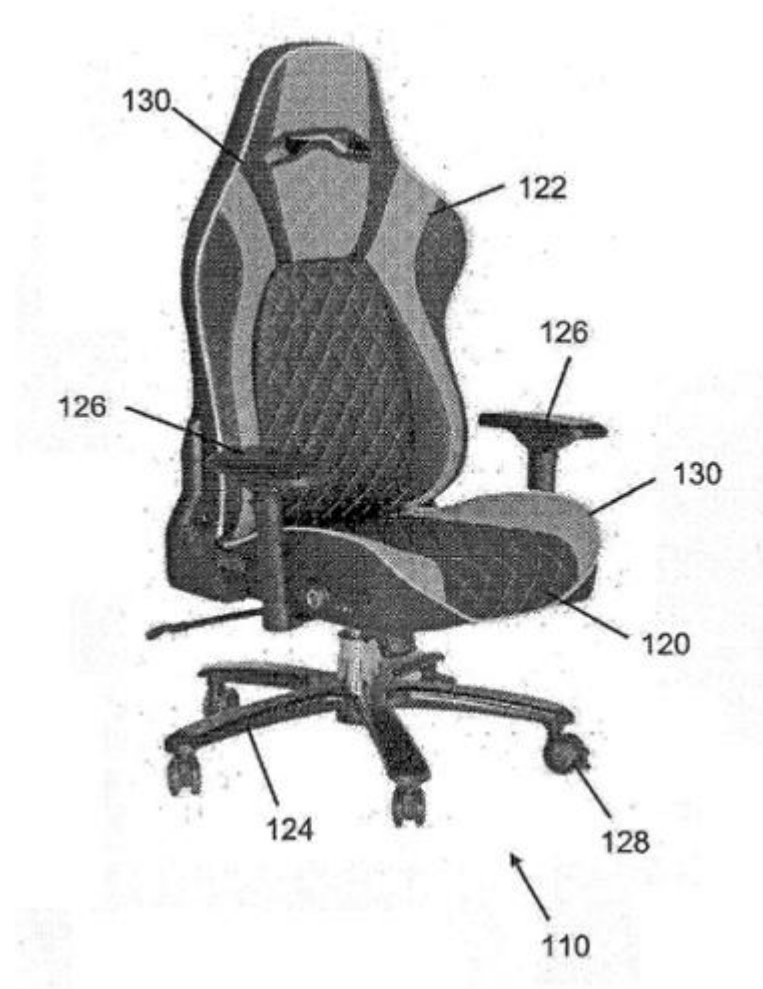
1000 Superior Boulevard, Suite 310, Wayzata, Minnesota, 55391, United States of America

(72) Robert McNae (US).

(74) Công ty cổ phần tư vấn Trung Thực (TRUNG THUC.,JSC)

(54) HỆ THỐNG ĐỒ NỘI THẤT CHƠI TRÒ CHƠI PHÁT SÁNG, PHƯƠNG PHÁP NÂNG CAO TRẢI NGHIỆM KHI CHƠI TRÒ CHƠI VIDEO, GHẾ CHƠI TRÒ CHƠI PHÁT SÁNG VÀ BÀN TRÒ CHƠI PHÁT SÁNG

(57) Sáng chế đề cập đến hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng bao gồm món đồ nội thất, ít nhất một đèn, nguồn điện, cảm biến, bộ điều khiển và hệ thống trò chơi. Hệ thống trò chơi kết nối theo cách hoạt động được với bộ điều khiển. Ít nhất một đèn được lắp vào món đồ nội thất. Cảm biến có khả năng tiếp nhận âm thanh do hệ thống trò chơi phát ra. Bộ điều khiển lắp hoạt động được với nguồn điện, cảm biến và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn. Sáng chế còn đề cập đến ghế chơi trò chơi phát sáng, bàn trò chơi phát sáng và phương pháp nâng cao trải nghiệm khi chơi trò chơi video.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập tới đồ nội thất được dùng trong khi chơi các trò chơi video. Cụ thể hơn, sáng chế đề cập tới hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng. Sáng chế còn đề cập đến ghế chơi trò chơi phát sáng, và bàn trò chơi phát sáng.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Các trò chơi video là loại hình giải trí phổ biến. Để nâng cao trải nghiệm kết hợp với các trò chơi video và/hoặc để nâng cao hiệu quả trong khi chơi các trò chơi video, các ghế chơi trò chơi được đưa ra thị trường để bao gồm âm thanh và/hoặc các rung động. Các ghế chơi trò chơi còn có thể nâng cao khả năng của người chơi để dịch chuyển trong khi chơi các trò chơi video. Nhiều đồ nội thất đa phương tiện được Ace Bayou Corporation là Người nộp đơn của đơn đăng ký sáng chế này đưa ra thị trường.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Mục đích của sáng chế là đề xuất đồ nội thất đa phương tiện có âm thanh và ánh sáng. Qua việc sử dụng âm thanh và ánh sáng, đồ nội thất đa phương tiện tạo ra trải nghiệm chuyên sâu hơn cho người đang chơi các trò chơi video so với trải nghiệm có thể có nhờ đồ nội thất đa phương tiện theo các giải pháp kỹ thuật đã biết.

Theo một khía cạnh, sáng chế đề xuất hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng bao gồm món đồ nội thất; ít nhất một đèn lắp vào món đồ nội thất; nguồn điện; cảm biến có khả năng tiếp nhận âm thanh do hệ thống trò chơi phát ra; bộ điều khiển lắp hoạt động được với nguồn điện, cảm biến và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn; và hệ thống trò chơi kết nối theo cách hoạt động được với bộ điều khiển.

Theo khía cạnh khác, sáng chế đề xuất ghế chơi trò chơi phát sáng bao gồm phần ngồi; phần lưng lắp vào theo cách hoạt động được vào phần ngồi; ít nhất một đèn lắp vào ít nhất một trong số phần ngồi và phần lưng; nguồn điện; và bộ điều khiển lắp

hoạt động được với nguồn điện và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn.

Theo khía cạnh khác, sáng chế đề xuất bàn trò chơi phát sáng bao gồm mặt trên của bàn; chân bàn lắp vào theo cách hoạt động được mặt trên của bàn để đỡ mặt trên của bàn theo mỗi tương quan cách một khoảng so với mặt đất; ít nhất một đèn lắp vào ít nhất một trong số mặt trên của bàn và chân bàn; nguồn điện; và bộ điều khiển lắp hoạt động được với nguồn điện và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn.

Theo khía cạnh khác nữa, sáng chế đề xuất phương pháp nâng cao trải nghiệm khi chơi trò chơi video bao gồm các bước: tạo món đồ nội thất, ít nhất một đèn và bộ điều khiển, trong đó ít nhất một đèn được lắp vào món đồ nội thất; điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn bằng bộ điều khiển; chơi trò chơi video bằng cách sử dụng hệ thống trò chơi, trong đó hệ thống trò chơi phát ra âm thanh; tiếp nhận âm thanh bằng cảm biến dụng cụ nội hoạt động được với bộ điều khiển; và thay đổi ít nhất một trong số mẫu hình hiển thị và màu hiển thị của ít nhất một đèn được thay đổi bởi bộ điều khiển dựa trên âm thanh từ hệ thống trò chơi.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Các hình vẽ kèm theo để giúp hiểu thêm về các phương án thực hiện và được kết hợp và cấu thành một phần của bản mô tả này. Các hình vẽ minh họa các phương án thực hiện và cùng với phần mô tả giúp giải thích các nguyên lý của các phương án thực hiện. Các phương án thực hiện khác và nhiều ưu điểm được dự định của các phương án thực hiện sẽ được hiểu một cách dễ dàng do chúng được hiểu rõ hơn có dựa vào phần mô tả chi tiết dưới đây. Các chi tiết trên các hình vẽ không nhất thiết phải theo đúng tỷ lệ với nhau. Các số chỉ dẫn tương tự được dùng để chỉ các bộ phận tương tự.

Fig.1 là hình nhìn từ phía trước thể hiện ghế chơi trò chơi kiểu lắc theo một phương án thực hiện của sáng chế với các đèn có cấu hình thứ nhất.

Fig.2 là hình nhìn từ phía trước thể hiện ghế chơi trò chơi kiểu lắc trên Fig.1 với các đèn có cấu hình thứ hai.

Fig.3 là hình phối cảnh thể hiện ghế trò chơi kiểu văn phòng theo phương án khác, sáng chế.

Fig.4 là hình nhìn từ phía trước thể hiện ghế trò chơi kiểu văn phòng trên Fig.3.

Fig.5 là hình nhìn từ phía bên thể hiện ghế trò chơi kiểu văn phòng trên Fig.3.

Fig.6 là hình nhìn từ dưới lên của phần ngòai của ghế trò chơi kiểu văn phòng trên Fig.3.

Fig.7 là hình phóng to nhìn từ dưới lên thể hiện phần section của ghế trò chơi kiểu văn phòng trên Fig.3.

Fig.8 là hình phối cảnh thể hiện bộ điều khiển để dùng kết hợp với đồ nội thất đa phương tiện theo phương án thực hiện bất kỳ của sáng chế.

Fig.9 là hình chiếu từ phía bên thể hiện bàn chơi trò chơi theo phương án khác của sáng chế.

Fig.10 là hình thể hiện phía dưới của một bên của bàn chơi trò chơi.

Mô tả chi tiết các phương án của sáng chế

Theo một phương án, sáng chế đề xuất các ghế chơi trò chơi kiểu lắc nhằm để sử dụng cho người đang chơi các trò chơi video. Trên Fig.1 và Fig.2, các ghế chơi trò chơi kiểu lắc được thể hiện có số chỉ dẫn 10.

Ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 có dạng vòng cung bao gồm khung mà lớp nệm 20 được đặt lên đó. Người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng nhiều loại vật liệu có thể được sử dụng để sản xuất khung và lớp nệm 20. Lớp nệm 20 có thể được sản xuất với nhiều màu sắc.

Kết cấu của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 cho phép người đang ngồi trên ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 được lắc về phía trước và về phía sau trong khi chơi trò chơi video. Chuyển động này nâng cao trải nghiệm chuyên sâu trong khi chơi các trò chơi video. Một ví dụ về ghế lắc này được minh họa trong Patent kiểu dáng Mỹ số D548.987, của cùng người nộp đơn này.

Ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 có ít nhất một loa có khả năng phát ra các âm thanh kết hợp với trò chơi video đang chơi. Theo các phương án nhất định, ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 bao gồm nhiều loa.

Ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 còn có thể có cơ cấu rung có khả năng phát ra các rung động được kết hợp với trò chơi video đang chơi. Một ví dụ về cơ cấu có khả năng phát ra các rung động là loa siêu trầm. Cơ cấu phát ra rung động có thể được kết nối với ít nhất một loa.

Ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 còn có các đèn 30 định vị trên bề mặt ghế, các đèn này có khả năng hiển thị theo cách có lựa chọn trong khi người chơi đang chơi trò chơi video khi đang ngồi trên ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10.

Các đèn 30 cũng có thể được lắp bên dưới đây bề mặt của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 khiến cho sự hiển thị từ các đèn 30 nhìn thấy được từ bên ngoài ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10. Các đèn 30 cũng có thể được lắp trên ít nhất một trong số bề mặt lưng và bề mặt dưới của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10.

Các đèn 30 có thể được trang bị theo dạng thon dài. Theo các phương án nhất định, các đèn 30 được lắp vào bề mặt của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 ở các vị trí khiến cho sự hiển thị từ các đèn 30 là nhìn thấy được trong khi người chơi đang ngồi trên ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10. Các đèn 30 còn có thể nhìn thấy được từ các bên hoặc phía sau của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10.

Các đèn 30 có thể được định vị để kéo dài ít nhất một phần theo mép bên của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 gần với giao điểm của bề mặt trước và các mặt bên. Theo các phương án khác, các đèn 30 kéo dài về cơ bản từ đầu trên của bề mặt trước đến đầu dưới của bề mặt trước. Các đèn 30 còn có thể kéo dài theo mép trên của ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 gần với giao điểm của bề mặt trước và bề mặt trên.

Các đèn 30 có thể được lắp vào ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 bằng cách sử dụng nhiều công nghệ khác nhau. Dấu hiệu quan trọng của cơ cấu được dùng để lắp các đèn 30 vào ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 là các đèn 30 được bảo vệ khỏi các hư hại như tiếp xúc với người đang ngồi trên ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10.

Công nghệ có thể được sử dụng để lắp các đèn 30 vào ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 là hệ ống trong suốt ít nhất một phần được lắp vào các tấm nệm dọc theo mép của chúng. Theo các phương án nhất định, hệ ống được làm bằng vật liệu trong suốt.

Hệ ống có thể có kênh dẫn được tạo ra trong đó, kênh dẫn được làm thích ứng để tiếp nhận các đèn 30. Nhờ đó, việc đặt các đèn 30 trong kênh dẫn ngăn không cho người đang ngồi trên ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10 tiếp xúc trực tiếp với các đèn này.

Nhiều cấu hình có thể được sử dụng cho các đèn 30. Theo một cấu hình, được minh họa trên Fig.1 và Fig.2, các đèn 30 bao gồm các điôt phát quang được lắp theo kiểu cách nhau. Phương án thực hiện này tạo ra khả năng hiển thị các điôt phát sáng riêng lẻ theo một màu như được minh họa trên Fig.1. Phương án thực hiện này còn cho phép số lượng nhất định các điôt phát sáng được hiển thị và hiển thị này được thể hiện theo các màu khác nhau như được minh họa trên Fig.2.

Theo phương án khác, các sợi quang được sử dụng và các sợi quang này được hiển thị bằng cách sử dụng điôt phát sáng hoặc cơ cấu khác ở một đầu của nó. Cơ cấu hiển thị có thể được lắp bên trong ghế chơi trò chơi kiểu lắc 10.

Các đèn 30 được nối với nguồn điện và bộ điều khiển. Bộ điều khiển có thể được kết nối với bộ trò chơi video và/hoặc máy tính mà trò chơi video đang chơi trên đó. Việc sử dụng kết cấu này cho phép các đèn 30 được hiển thị để tương ứng với các tình huống của trò chơi video. Sự kết nối giữa bộ điều khiển và bộ trò chơi video và/hoặc máy tính có thể được hữu tuyến hoặc không dây.

Bộ điều khiển còn có thể đem lại cho người đang chơi trò chơi video khả năng thay đổi các màu sắc và/hoặc các mẫu hình mà các đèn được hiển thị theo đó. Sự điều khiển này có thể được thay đổi một cách trực tiếp trên bộ điều khiển, bằng cách sử dụng điều khiển từ xa không dây hoặc bằng cách sử dụng ứng dụng trên điện thoại di động.

Theo các phương án thực hiện khác, không có kết nối trực tiếp giữa bộ điều khiển và bộ trò chơi video và/hoặc máy tính mà trò chơi video đang chơi trên đó. Hơn nữa, bộ điều khiển có bộ cảm biến như micro tiếp nhận các âm thanh phát ra từ trò chơi video.

Theo phương án khác, sáng chế đề xuất các ghế chơi trò chơi kiểu ghế văn phòng hướng đến để sử dụng cho người chơi các trò chơi video. Các ghế chơi trò chơi kiểu ghế văn phòng được thể hiện bằng số chỉ dẫn 110 trên các hình vẽ từ Fig.3 đến Fig.5.

Nói chung, ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 bao gồm phần ngồi 120, phần lưng 122 và phần đế 124. Ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 còn có thể có ít nhất một tay đòn 126.

Mỗi phần ngòai 120 và phần lưng 122 có thể có khung mà lớp nệm 126 được đặt trên đó. Người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng nhiều loại vật liệu có thể được sử dụng để sản xuất khung và lớp nệm 126. Đặc biệt là, lớp nệm 130 có thể được sản xuất với nhiều màu sắc.

Theo các phương án nhất định, phần lưng 122 được định hướng nói chung nằm ngang so với phần ngòai 120. Hướng của phần lưng 122 so với phần ngòai 120 có thể điều chỉnh được. Theo các phương án nhất định, góc giữa phần lưng 122 và phần ngòai 120 có thể nằm trong khoảng từ 60 độ đến 180 độ.

Phần đế 124 có thể có các bánh xe 128 được lắp theo kiểu nằm cách nhau. Các bánh xe 128 cho phép ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 lăn được đến vị trí sử dụng và trong khi người đang ngồi trên ghế trò chơi kiểu văn phòng 110.

Ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 có ít nhất một loa, loa này có khả năng phát ra các âm thanh kết hợp với trò chơi video đang chơi. Theo các phương án nhất định, ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 bao gồm nhiều loa.

Ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 còn có thể có cơ cấu rung có khả năng phát ra các rung động được kết hợp với trò chơi video đang chơi. Một ví dụ về cơ cấu có khả năng phát ra các rung động là siêu trầm. Cơ cấu phát ra rung động có thể được kết nối với ít nhất một loa.

Ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 còn có các đèn 130 định vị trên bề mặt ghế, các đèn này có khả năng hiển thị theo cách có lựa chọn trong khi người chơi đang chơi trò chơi video trong khi đang ngồi trên ghế trò chơi kiểu văn phòng 110.

Các đèn 130 cũng có thể được lắp bên dưới bề mặt của ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 khiến cho sự hiển thị từ các đèn 130 nhìn thấy được từ bên ngoài ghế trò chơi kiểu văn phòng 110. Các đèn 130 cũng có thể được lắp trên ít nhất một trong số bề mặt lưng của phần lưng 122 và bề mặt dưới của phần ngòai 120.

Các đèn 130 có thể được lắp theo dạng thon dài. Theo các phương án nhất định, các đèn 130 được lắp vào bề mặt của ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 ở các vị trí khiến cho sự hiển thị từ các đèn 130 là nhìn thấy được trong khi cá nhân đang ngồi trên ghế trò chơi kiểu văn phòng 110.

Các đèn 130 có thể được định vị để kéo dài ít nhất một phần theo mép bên của phần lưng 122 gần với giao điểm của bề mặt trước và các mặt bên. Theo các phương

án khác, các đèn 130 kéo dài về cơ bản từ đầu trên của bề mặt trước của phần lưng 122 đến đầu dưới của bề mặt trước của phần lưng 122. Các đèn 130 còn có thể kéo dài theo mép trên của phần lưng 122 gần với giao điểm của bề mặt trước và bề mặt trên của phần lưng 122. Các đèn 130 còn có thể kéo dài ít nhất một phần quanh bề mặt trên của phần ngò 120 gần với mép của nó.

Các đèn 130 có thể được lắp vào ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 bằng cách sử dụng nhiều công nghệ khác nhau. Dấu hiệu quan trọng của cơ cấu được dùng để lắp các đèn 130 vào ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 là các đèn 130 được ngăn không cho bị hư hại như bị người đang ngồi trên ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 tiếp xúc trực tiếp.

Một công nghệ có thể được sử dụng để lắp các đèn 130 cho ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 là hệ ống trong suốt ít nhất một phần được lắp vào các tấm nệm dọc theo mép của chúng. Theo các phương án nhất định hệ ống được làm bằng vật liệu trong suốt.

Hệ ống có thể có kênh dẫn được tạo ra trên đó, các kênh này được làm thích ứng để tiếp nhận các đèn 130. Nhờ đó, việc đặt các đèn 130 trong kênh dẫn ngăn không cho người đang ngồi trên ghế trò chơi kiểu văn phòng 110 tiếp xúc trực tiếp với các đèn này.

Nhiều cấu hình có thể được sử dụng cho các đèn 130. Theo một cấu hình, được minh họa trên các hình vẽ từ Fig.3 đến Fig.5, các đèn 130 bao gồm các sợi quang được hiển thị bằng cách sử dụng cơ cấu hiển thị 140 như điôt phát sáng hoặc cơ cấu khác ở một đầu của nó. Cơ cấu hiển thị 140 có thể được lắp trên bề mặt dưới của phần ngò 120 như được minh họa trên Fig.6 và Fig.7.

Bằng cách sử dụng phương pháp tương tự như phương pháp nêu trong phương án trên đây, các đèn 130 được nối với nguồn điện và bộ điều khiển 142, được minh họa trên Fig.8. Bộ điều khiển 142 có thể được kết nối với bộ trò chơi video và/hoặc máy tính mà bộ trò chơi video đang chơi trên đó. Việc sử dụng kết cấu này cho phép các đèn 130 được hiển thị để tương ứng với các tình huống của bộ trò chơi video. Sự kết nối giữa bộ điều khiển 142 và bộ trò chơi video và/hoặc máy tính có thể là kết nối hữu tuyến hoặc không dây.

Bộ điều khiển 142 còn có thể cho người đang chơi trò chơi video khả năng thay đổi các màu sắc và/hoặc các mẫu hình mà các đèn được hiển thị theo đó. Sự điều khiển này có thể được thay đổi một cách trực tiếp trên vật thể hoặc có thể được điều khiển từ xa trên điều khiển từ xa không dây hoặc bằng cách sử dụng ứng dụng trên điện thoại di động.

Theo các phương án thực hiện khác, không có kết nối trực tiếp giữa bộ điều khiển và bộ trò chơi video và/hoặc máy tính mà trò chơi video đang chơi trên đó. Hơn nữa, bộ điều khiển có bộ cảm biến như micrô mà tiếp nhận các âm thanh phát ra từ trò chơi video.

Theo phương án khác, sáng chế đề xuất bàn hoặc bộ nhằm cho người đang chơi các trò chơi video sử dụng. Bàn chơi trò chơi được minh họa bằng số chỉ dẫn 210 trên Fig.9 và Fig.10.

Bàn chơi trò chơi 210 có thể được sử dụng khi chơi các trò chơi video bằng cách sử dụng máy tính và màn hình kết hợp 212 như được minh họa trên Fig.9. Nói chung, bàn chơi trò chơi 210 bao gồm mặt trên 220 và ít nhất một chân đế 222.

Theo các phương án nhất định, mặt trên 220 nói chung có dạng hình chữ nhật. Chiều rộng và độ dày của mặt trên 220 có thể được chọn dựa trên các yếu tố như kích cỡ của các bộ phận như màn hình 212 muốn được đặt trên bàn chơi trò chơi 210.

Theo các phương án nhất định, có một chân đế 222 được lắp vào các bên đối diện của mặt trên 220. Chân đế 222 có thể có hai đoạn chân 230, 232. Đoạn chân thứ nhất 230 có thể có dạng gần như thẳng và được định hướng kéo dài từ góc sau của mặt trên 220 nơi mà đoạn chân thứ nhất 230 lắp vào mặt trên 220. Nói chung, đầu dưới của đoạn chân thứ nhất 230 được đặt trên mặt đất hoặc sàn, có thể được xếp thẳng hàng với mép trước của mặt trên 220. Nhờ đó, đoạn chân thứ nhất 230 được định hướng theo góc nhọn so với mặt trên 220.

Đoạn chân thứ hai 232 kéo dài từ vị trí giữa trên đoạn chân thứ nhất 230. Theo các phương án nhất định, đoạn chân thứ hai 232 giao cắt đoạn chân thứ nhất 230 ở vị trí giữa của nó. Đoạn chân thứ hai 232 có thể được định hướng theo góc nhọn so với đoạn chân thứ nhất 230. Nói chung, đầu dưới của đoạn chân thứ hai 232 được đặt trên mặt đất hoặc sàn có thể được căn thẳng hàng với mép sau của mặt trên 220.

Ít nhất một chân đế 222 có thể được lắp theo cách tháo ra được vào mặt trên 220 để tạo điều kiện thuận lợi cho việc xếp đặt bàn chơi trò chơi 210 ở dạng tương đối gọn. Người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng có nhiều công nghệ khác nhau để lắp ít nhất một chân đế 222 vào mặt trên 220.

Khi mặt trên 220 được lắp vào ít nhất một chân đế 222, mặt trên 220 có thể được định hướng gần như nằm ngang. Theo các phương án khác, hướng của mặt trên 220 có thể được thay đổi.

Như được minh họa trên Fig.9 và Fig.10, ít nhất một phần của chân đế 222 có các đèn 240. Theo các phương án nhất định, các đèn 240 kéo dài về cơ bản từ đầu dưới của đoạn chân thứ nhất 230 đến đầu trên của đoạn chân thứ nhất 230.

Các đèn 240 được định vị trên chân đế 222 khiến cho người đang ngồi tại bàn chơi trò chơi 210 có thể xem các đèn thể hiện. Theo các phương án nhất định, các đèn 240 là nhìn thấy được trên mép của chân đế 222 được hướng về phía trước của bàn chơi trò chơi 210. Theo các phương án khác, các đèn 240 cũng có thể nhìn thấy được từ mỗi bên của chân đế 222.

Các đèn còn có thể được định vị trên mặt trên 220. Theo các phương án nhất định, các đèn nằm gần mép của mặt trên 220. Theo các phương án khác, các đèn được định vị dọc theo mỗi mép của mặt trên 220.

Bằng cách sử dụng phương pháp nghĩa là tương tự như phương pháp nêu trong các phương án thực hiện khác của sáng chế, các đèn được nối với nguồn điện và bộ điều khiển. Bộ điều khiển có thể được kết nối với bộ trò chơi video và/hoặc máy tính mà trò chơi video đang chơi trên đó. Việc sử dụng kết cấu này cho phép các đèn được hiển thị để tương ứng với các tình huống của trò chơi video. Sự kết nối giữa bộ điều khiển và bộ trò chơi video và/hoặc máy tính có thể là kết nối hữu tuyến hoặc không dây.

Bộ điều khiển còn có thể đem lại cho người đang chơi trò chơi video khả năng thay đổi các màu sắc và/hoặc các mẫu mà theo đó các đèn được hiển thị. Sự điều khiển này có thể được thay đổi một cách trực tiếp trên các đèn hoặc có thể được điều khiển từ xa trên điều khiển từ xa không dây hoặc bằng cách sử dụng ứng dụng trên điện thoại di động.

Theo các phương án thực hiện khác, không có kết nối trực tiếp giữa bộ điều khiển và bộ trò chơi video và/hoặc máy tính mà trò chơi video đang chơi trên đó. Hơn nữa, bộ điều khiển có bộ cảm biến như micrô mà tiếp nhận các âm thanh phát ra từ trò chơi video.

Trong phần mô tả chi tiết nêu trên, sự tham khảo được thực hiện có dựa vào các hình vẽ kèm theo, mà tạo thành một phần của bản mô tả, và qua đó sáng chế, thông qua các phương án thực hiện cụ thể của nó được thể hiện. Trên các hình vẽ này, thuật ngữ chỉ hướng, như “đỉnh”, “đáy”, “trước”, “sau”, “dẫn”, “theo”, v.v. được sử dụng có dựa vào chiều trên các hình vẽ được mô tả. Bởi vì các chi tiết trong các phương án thực hiện có thể được định vị theo nhiều hướng khác nhau, thuật ngữ chỉ hướng được sử dụng nhằm mục đích minh họa và không làm giới hạn sáng chế. Hiểu được rằng các phương án khác có thể được thực hiện và các thay đổi hợp lý và về mặt cấu trúc có thể được thực hiện mà không lệch khỏi phạm vi của sáng chế. Do đó, phần mô tả nêu trên không nhằm mục đích hạn chế, và phạm vi của sáng chế được xác định bởi các điểm yêu cầu bảo hộ kèm theo.

Dự tính rằng các dấu hiệu đã bộc lộ trong bản mô tả này, cũng như các dấu hiệu được kết hợp vào bản mô tả này bằng cách viện dẫn, có thể được kết hợp và phù hợp để thích hợp với các trường hợp cụ thể. Các biến thể và thay đổi khác sẽ rõ ràng đối với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng bao gồm:

hệ thống trò chơi;

món đồ nội thất;

ít nhất một đèn lắp vào món đồ nội thất;

nắp che mà gần như che lên ít nhất một đèn trong đó nắp che này bao gồm hệ ống có kênh dẫn được tạo ra trong đó, trong đó ít nhất một đèn được định vị trong kênh dẫn và trong đó hệ ống lắp ít nhất một đèn vào món đồ nội thất;

nguồn điện;

cảm biến có khả năng tiếp nhận âm thanh do hệ thống trò chơi phát ra;

bộ điều khiển lắp hoạt động được với nguồn điện, cảm biến và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn, trong đó hệ thống trò chơi kết nối theo cách hoạt động được với bộ điều khiển.

2. Hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng theo điểm 1, trong đó món đồ nội thất bao gồm bàn, trong đó bàn có mặt trên của bàn và chân bàn kéo dài từ mặt trên của bàn và trong đó ít nhất một đèn được lắp vào ít nhất một trong số mặt trên của bàn và chân bàn.

3. Hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng theo điểm 1, trong đó món đồ nội thất bao gồm ghế và trong đó ghế có bề mặt trước và bề mặt mép mà kéo dài gần như quanh bề mặt trước và trong đó ít nhất một đèn được lắp vào ghế gần với giao điểm của bề mặt trước và bề mặt mép.

4. Hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng theo điểm 1, trong đó ít nhất một đèn bao gồm ít nhất một trong số điôt phát sáng và các sợi quang và trong đó ít nhất một đèn được tạo lõm xuống dưới bề mặt ngoài của món đồ nội thất.

5. Hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng theo điểm 1, trong đó món đồ nội thất bao gồm ít nhất một trong số loa và cơ cấu rung.

6. Hệ thống đồ nội thất chơi trò chơi phát sáng theo điểm 1, trong đó ít nhất một trong số mẫu hình hiển thị và màu hiển thị của ít nhất một đèn được thay đổi bởi bộ điều khiển dựa trên đầu ra từ hệ thống trò chơi.

7. Phương pháp nâng cao trải nghiệm khi chơi trò chơi video bao gồm các bước:

tạo món đồ nội thất, ít nhất một đèn và bộ điều khiển, trong đó: món đồ nội thất bao gồm bàn, trong đó bàn có mặt trên của bàn và chân bàn kéo dài từ mặt trên của bàn và trong đó ít nhất một đèn được lắp vào ít nhất một trong số mặt trên của bàn và chân bàn;

điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn bằng bộ điều khiển;

chơi trò chơi video bằng cách sử dụng hệ thống trò chơi, trong đó hệ thống trò chơi phát ra âm thanh;

tiếp nhận âm thanh bằng cảm biến dụng cụ nổi hoạt động được với bộ điều khiển; và

thay đổi ít nhất một trong số mẫu hình hiển thị và màu hiển thị của ít nhất một đèn được thay đổi bởi bộ điều khiển dựa trên âm thanh từ hệ thống trò chơi.

8. Phương pháp theo điểm 7, trong đó ít nhất một đèn được định vị trên món đồ nội thất khiến cho người sử dụng món đồ nội thất có thể nhìn thấy ánh sáng phát ra từ ít nhất một đèn khi đang sử dụng món đồ nội thất.

9. Phương pháp theo điểm 7, trong đó món đồ nội thất bao gồm ghế và trong đó ghế có bề mặt trước và bề mặt mép mà kéo dài gần như quanh bề mặt trước và trong đó ít nhất một đèn được lắp vào ghế gần với giao điểm của bề mặt trước và bề mặt mép.

10. Phương pháp theo điểm 7, trong đó ít nhất một đèn bao gồm ít nhất một trong số điôt phát sáng và các sợi quang và trong đó ít nhất một đèn được tạo lõm xuống dưới bề mặt ngoài của món đồ nội thất.

11. Phương pháp theo điểm 7, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước:
phát ra âm thanh từ loa được nối theo cách hoạt động được với bộ điều khiển; và
phát ra rung động từ cơ cấu rung được nối theo cách hoạt động được với bộ điều khiển.
12. Phương pháp theo điểm 7, trong đó phương pháp này có nắp che mà gần như che lên ít nhất một đèn và trong đó nắp che bao gồm hệ ống có kênh dẫn được tạo ra nắp che, trong đó ít nhất một đèn được định vị trong kênh dẫn và trong đó hệ ống lắp ít nhất một đèn vào món đồ nội thất.
13. Ghế chơi trò chơi phát sáng bao gồm:
phần ngò;
 - phần lưng lắp vào theo cách hoạt động được vào phần ngò, trong đó mỗi phần ngò và phần lưng bao gồm mép kéo dài quanh phần ngò và phần lưng;
 - ít nhất một đèn lắp vào ít nhất một trong số phần ngò và phần lưng, trong đó ít nhất một đèn được lắp vào phần ngò và phần lưng gần mép này và trong đó ít nhất một đèn kéo dài gần như quanh mép này;
 - nguồn điện; và
 - bộ điều khiển lắp hoạt động được với nguồn điện và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn.
14. Ghế chơi trò chơi phát sáng theo điểm 13, trong đó ít nhất một đèn bao gồm ít nhất một trong số điôt phát sáng và các sợi quang.
15. Ghế chơi trò chơi phát sáng theo điểm 13, trong đó ghế này còn bao gồm cảm biến có khả năng tiếp nhận âm thanh do hệ thống trò chơi phát ra, trong đó ghế này còn bao gồm ít nhất một trong số loa và cơ cấu rung.

16. Ghế chơi trò chơi phát sáng theo điểm 13, trong đó ghế này còn bao gồm nắp che kéo dài ít nhất một phần trên ít nhất một đèn.

17. Ghế chơi trò chơi phát sáng theo điểm 16, trong đó nắp che bao gồm hệ ống có kênh dẫn được tạo ra nắp che, trong đó ít nhất một đèn được định vị trong kênh dẫn và trong đó hệ ống lắp ít nhất một đèn vào món đồ nội thất.

18. Bàn trò chơi phát sáng bao gồm:

mặt trên của bàn;

chân bàn lắp vào theo cách hoạt động được mặt trên của bàn để đỡ mặt trên của bàn theo mỗi tương quan cách một khoảng so với mặt đất;

ít nhất một đèn lắp vào ít nhất một trong số mặt trên của bàn và chân bàn;

nguồn điện;

cảm biến có khả năng tiếp nhận âm thanh do hệ thống trò chơi phát ra;

ít nhất một trong số loa và cơ cấu rung; và

bộ điều khiển lắp hoạt động được với nguồn điện và ít nhất một đèn để điều khiển sự hiển thị của ít nhất một đèn, cảm biến và ít nhất một trong số loa và cơ cấu rung.

19. Bàn trò chơi phát sáng theo điểm 18, trong đó mặt trên của bàn bao gồm mép kéo dài quanh mặt trên của bàn, trong đó ít nhất một đèn được lắp vào mặt trên của bàn gần mép này và trong đó ít nhất một đèn kéo dài gần như quanh mép này.

20. Bàn trò chơi phát sáng theo điểm 18, trong đó ít nhất một đèn bao gồm ít nhất một trong số điôt phát sáng và các sợi quang.

21. Bàn trò chơi phát sáng theo điểm 18, trong đó bàn này còn bao gồm nắp che kéo dài ít nhất một phần trên ít nhất một đèn.

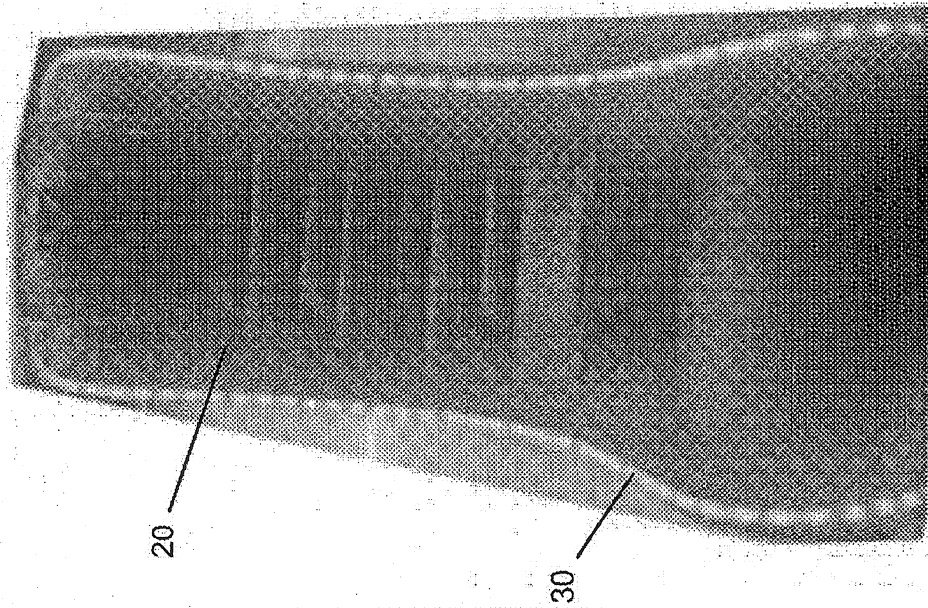


Fig. 1

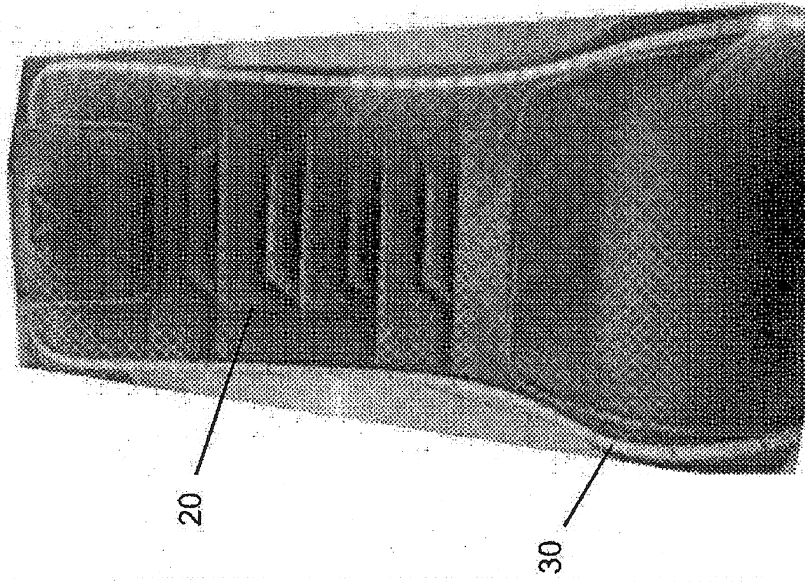
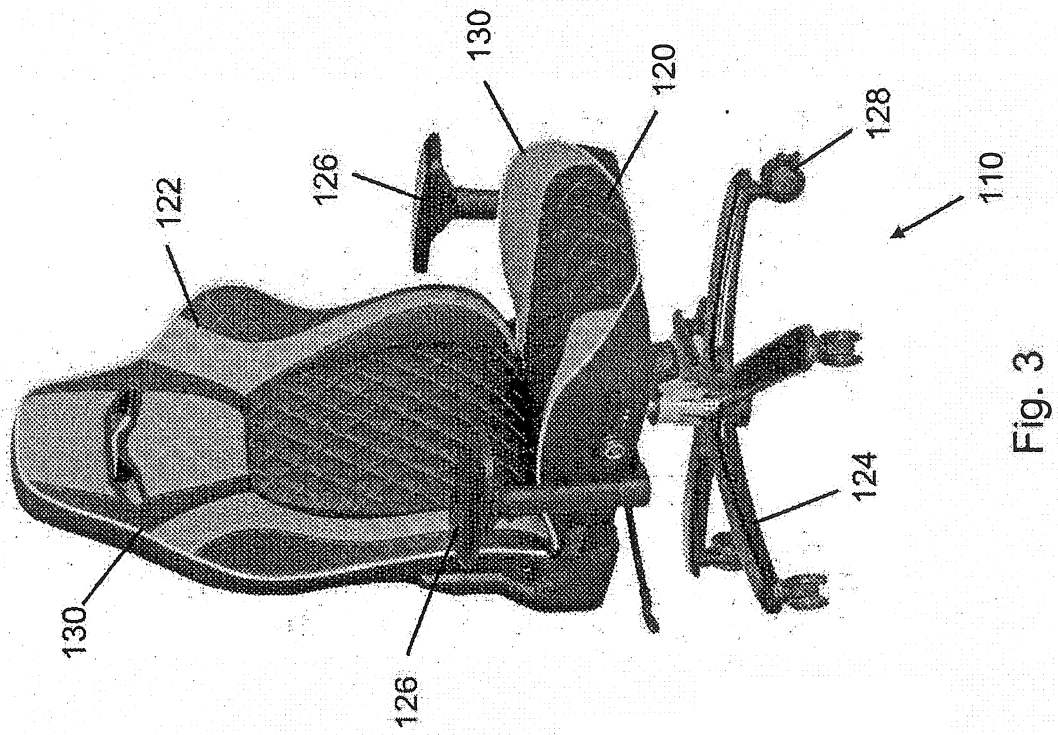
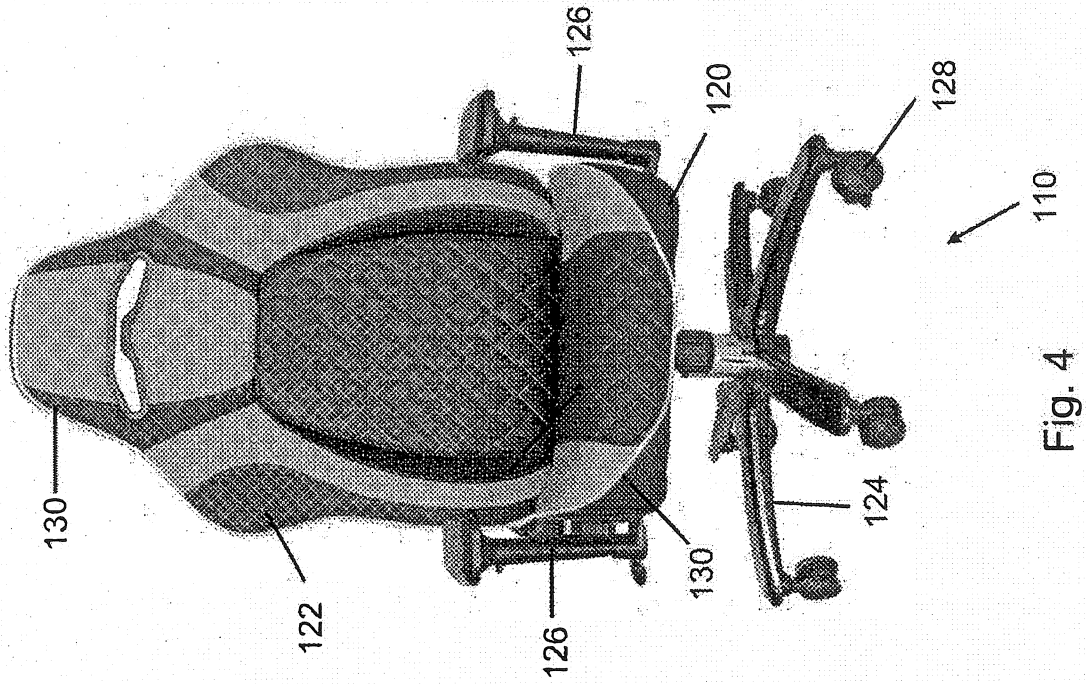


Fig. 2



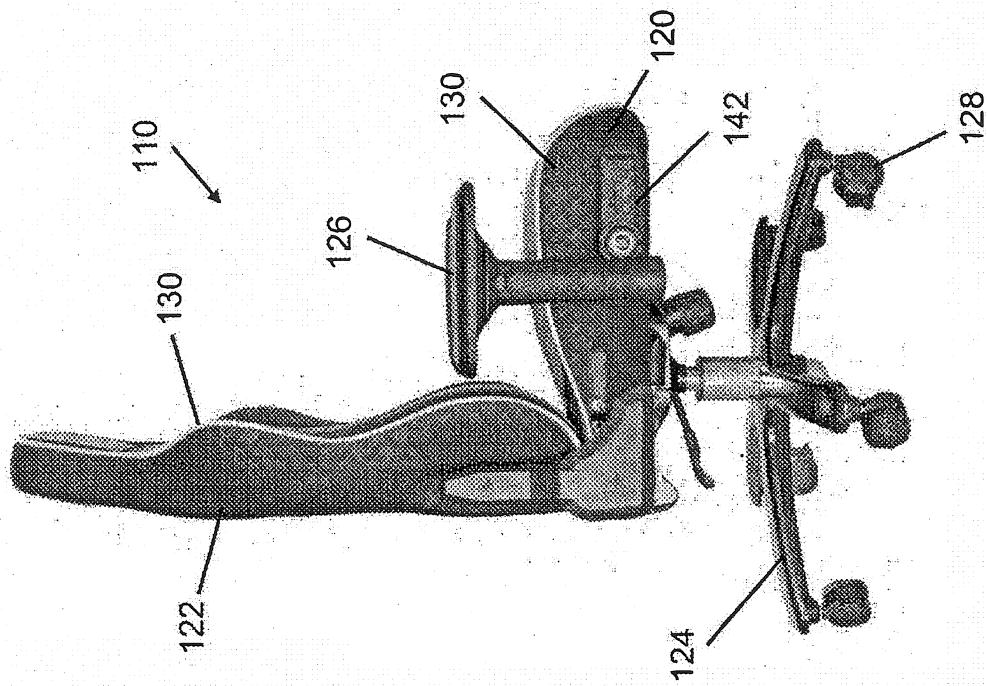


Fig. 5

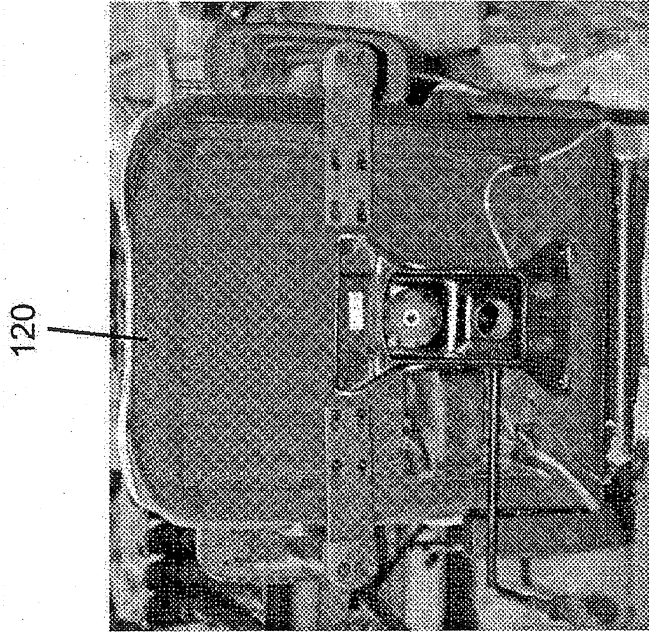


Fig. 6

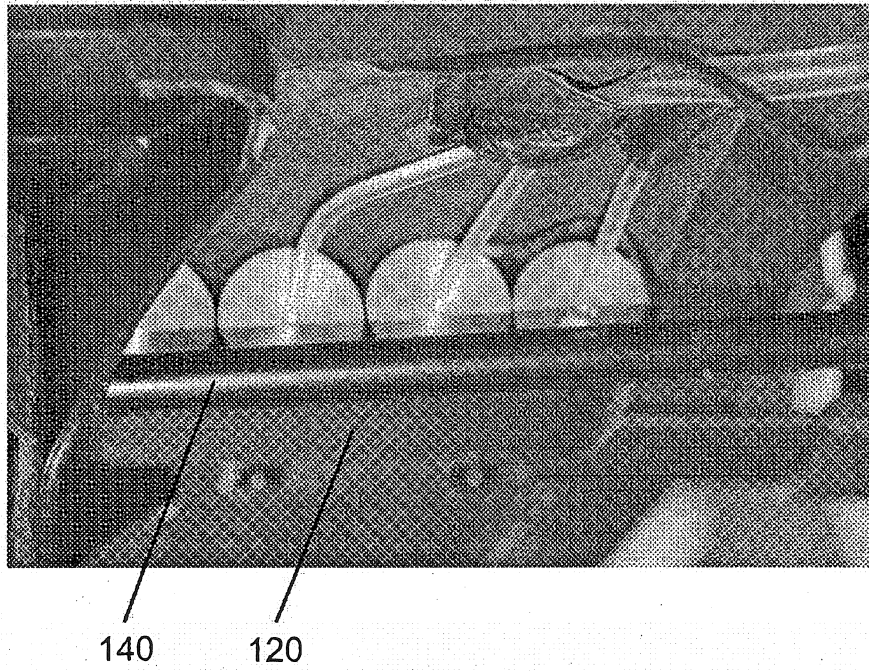


Fig. 7

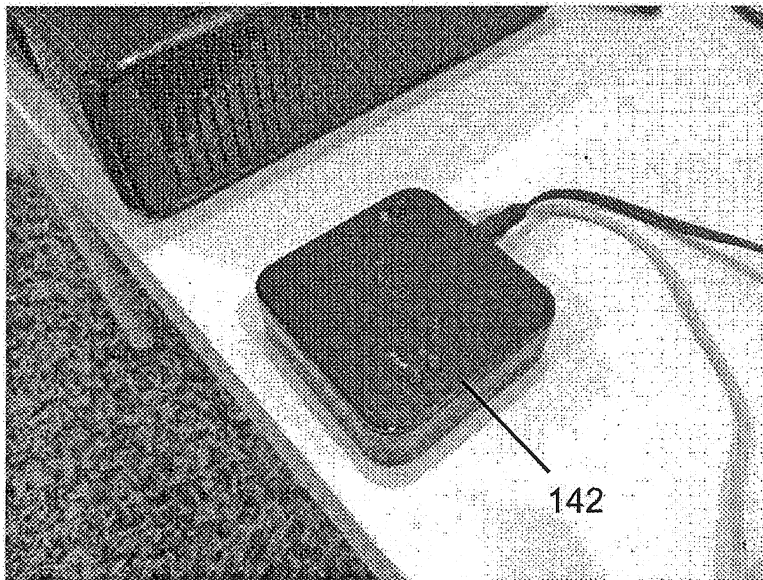


Fig. 8

