

【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 6 部門第 3 区分
 【発行日】平成23年3月10日 (2011.3.10)

【公表番号】特表2010-521744(P2010-521744A)
 【公表日】平成22年6月24日 (2010.6.24)
 【年通号数】公開・登録公報2010-025
 【出願番号】特願2009-553683(P2009-553683)
 【国際特許分類】

G 0 6 F 15/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 F 15/00 3 1 0 A

A 6 3 F 13/12 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成23年1月17日 (2011.1.17)
 【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】

アプリケーションを実行する第 1 のプラットフォームを有する第 1 の計算装置と、
 前記第 1 の計算装置と通信し、前記アプリケーションを実行する第 2 のプラットフォームを有する第 2 の計算装置であって、前記第 2 のプラットフォームが、前記第 1 のプラットフォームと異なっていて、前記第 1 の計算装置及び前記第 2 の計算装置双方が、前記アプリケーションとリアルタイムにオンラインでインタラクションするように作動し得るものと、を含むクロスプラットフォームシステム。

【請求項 2】

前記アプリケーションが、ゲームタイトルであることを特徴とする請求項 1 記載のシステム。

【請求項 3】

前記第 1 の計算装置が、ゲーム機であって、前記第 2 の計算装置が、汎用計算装置であることを特徴とする請求項 1 記載のシステム。

【請求項 4】

前記ゲーム機が、前記汎用計算装置にポートされるネットワークプロトコルスタックを有することを特徴とする請求項 3 記載のシステム。

【請求項 5】

前記第 1 の計算装置及び前記第 2 の通信装置が、ネットワークを介し直接相互に通信することを特徴とする請求項 1 記載のシステム。

【請求項 6】

前記第 1 の計算装置及び前記第 2 の通信装置が、クリアリングハウスを介し直接相互に通信することを特徴とする請求項 1 記載のシステム。

【請求項 7】

前記クリアリングハウスが、マルチプレイヤーゲーム及びコンテンツ配信サービス又はシステムを含むことを特徴とする請求項 6 記載のシステム。

【請求項 8】

前記クリアリングハウスが、前記第 1 の計算装置のタイプ及び前記第 2 の計算装置のタ

イブを検証するように作動し得ることを特徴とする請求項 6 記載のシステム。

【請求項 9】

クリアリングハウスに接続し、アプリケーションを実行する第 1 のプラットフォームを有する第 1 の計算装置と、

前記クリアリングハウスに接続し前記アプリケーションを実行する第 2 のプラットフォームを有する第 2 の計算装置であって、前記第 2 のプラットフォームが、前記第 1 のプラットフォームと異なっていて、前記第 1 の計算装置及び前記第 2 の計算装置双方が、前記アプリケーションとリアルタイムにオンラインでインタラクションするように作動し得るものと、を含むクロスプラットフォーム通信方法。

【請求項 10】

更に、前記クリアリングハウスに接続する前に前記第 1 の計算装置を認証するステップを含む請求項 9 記載の方法。

【請求項 11】

前記第 1 の計算装置を認証するステップが、

認証サーバー及びキーサーバーへログインする前記第 1 の計算装置と、

クリアリングハウスチケット及びポインターを前記第 1 の計算装置に提供するステップと、を含むことを特徴とする請求項 10 記載の方法。

【請求項 12】

前記接続が、前記クリアリングハウスチケット及び前記ポインターに対応し実行されることを特徴とする請求項 11 記載の方法。

【請求項 13】

前記アプリケーションが、ゲームタイトルであることを特徴とする請求項 9 記載の方法。

【請求項 14】

前記第 1 の計算装置が、ゲーム機であって、前記第 2 の計算装置が、汎用計算装置であることを特徴とする請求項 9 記載の方法。

【請求項 15】

前記クリアリングハウスが、マルチプレイヤーゲーム及びコンテンツ配信サービス又はシステムを含むことを特徴とする請求項 9 記載の方法。

【請求項 16】

第 1 の計算装置から第 2 の計算装置への可用リクエストをブロードキャストするステップであって、前記第 1 の計算装置が、第 1 のプラットフォームを有していて、第 2 の計算装置が、前記第 1 のプラットフォームと異なる第 2 のプラットフォームを有するものと、

前記第 1 の計算装置を前記第 2 の計算装置と直接に接続するステップと、

前記第 1 の計算装置及び前記第 2 の計算装置双方が、アプリケーションとリアルタイムにオンラインでインタラクションするように前記第 1 の計算装置及び前記第 2 の計算装置上でアプリケーションを実行するステップと、を含むクロスプラットフォーム通信方法。

【請求項 17】

前記第 1 の計算装置が、前記第 1 の計算装置を前記第 2 の計算装置に接続する前に、前記第 2 の計算装置にセッションキーを送信することを特徴とする請求項 16 記載の方法。

【請求項 18】

前記アプリケーションが、ゲームタイトルであることを特徴とする請求項 16 記載の方法。

【請求項 19】

前記第 1 の計算装置が、ゲーム機であって、前記第 2 の計算装置が、汎用計算装置であることを特徴とする請求項 16 記載の方法。

【請求項 20】

前記第 1 の計算装置及び第 2 の計算装置が、相互にユニキャストすることを特徴とする請求項 16 記載の方法。