

【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 6 月 28 日 (2007.6.28)

【公開番号】特開 2004-329949 (P2004-329949A)

【公開日】平成 16 年 11 月 25 日 (2004.11.25)

【年通号数】公開・登録公報 2004-046

【出願番号】特願 2004-140403 (P2004-140403)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 5 月 10 日 (2007.5.10)

【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】

ゲームコンソールからゲーム結果を受信するステップと、
前記ゲーム結果に対するレーティングを決定するステップと、
前記ゲーム結果に対するレーティングが所定の基準を満たす場合、前記ゲーム結果に関連づけられた記録されたゲームを前記ゲームコンソールから受信し、前記記録されたゲームを前記レーティングに付加するステップであって、前記記録されたゲームは、ゲームコンソールのユーザの声を含むオーディオファイルを含み、他のプレーヤは、前記記録されたゲームにオンラインゲームサービスを介してアクセスすることができるステップと、
を備えることを特徴とする方法。

【請求項 2】

前記ゲーム結果はゲームのスコアであることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記所定の基準は上位 n 個のスコアでのレーティングであることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記記録されたゲームを受信することは、前記ゲームコンソールに送信された要求に回答したものであることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

要求プレーヤへのダウンロード用に利用可能な、記録されたゲームのリストを提供するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

要求ゲームコンソールへのダウンロード用に利用可能な、記録されたゲームのリストを提供するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記所定の基準を変更するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記レーティングに追加のゲーム関連データを付加するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記ゲーム結果、および前記付加された記録されたゲームをストレージデバイスに保存するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記ゲームコンソールのユーザによる所定の不活動期間の後で、前記ゲーム結果、および前記付加された記録されたゲームを消去するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

時間の経過に従って、前記ゲーム結果の前記レーティングを低下させるステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 12】

前記記録されたゲームに関連づけられた前記ゲーム結果および識別子をスコアボードに保存するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】

請求項 1 に記載の方法を実施するための、プロセッサによって実行可能なコンピュータプログラムを記録したことを特徴とする 1 つまたは複数のコンピュータ可読メモリ。

【請求項 14】

ゲームコンソールからゲーム結果を受信するステップと、
前記ゲームコンソールのユーザが前記ゲーム結果に関連づけられたゲーム関連データをアップロードすることを許可するか決定するステップと、
前記ゲームコンソールのユーザが、前記ゲーム関連データをアップロードすることを許可される場合、
前記ゲームコンソールにアクセストークンを送信するステップと、
前記アクセストークン、および前記ゲーム結果に関連づけられた前記ゲーム関連データを受信するステップであって、前記ゲーム関連データは、前記ゲームコンソールのユーザの声を含むオーディオファイルを含むステップと、
前記ゲーム関連データを前記ゲーム結果に関連づけるステップであって、他のユーザは、オンラインゲームサービスを介して前記ゲーム関連データにアクセスすることができるステップと、
を備えることを特徴とする方法。

【請求項 15】

前記ゲーム結果に対するレーティングを決定するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 14 に記載の方法。

【請求項 16】

前記ゲーム関連データを前記レーティングに関連づけるステップをさらに備えることを特徴とする請求項 15 に記載の方法。

【請求項 17】

前記ゲーム結果はゲームのスコアであることを特徴とする請求項 14 に記載の方法。

【請求項 18】

受信した前記アクセストークンの妥当性を検査するステップをさらに備えることを特徴とする請求項 14 に記載の方法。

【請求項 19】

前記アクセストークンは前記ゲーム関連データの名前を含むことを特徴とする請求項 14 に記載の方法。

【請求項 20】

前記アクセストークンは前記ゲームコンソールのユーザの識別を含むことを特徴とする請求項 14 に記載の方法。

【請求項 21】

前記アクセストークンはゲームコンソール識別子を含むことを特徴とする請求項 1 4 に記載の方法。

【請求項 2 2】

前記アクセストークンは、最大サイズの前記ゲーム関連データを含むことを特徴とする請求項 1 4 に記載の方法。

【請求項 2 3】

前記ゲーム関連データは、記録されたゲームを含むことを特徴とする請求項 1 4 に記載の方法。

【請求項 2 4】

前記ゲーム関連データは、ゲームの少なくとも 1 つのハイライトを含むことを特徴とする請求項 1 4 に記載の方法。

【請求項 2 5】

請求項 1 4 に記載の方法を実施するための、プロセッサによって実行可能なコンピュータプログラムを記録したことを特徴とする 1 つまたは複数のコンピュータ可読メモリ。

【請求項 2 6】

ゲームコンソールからゲームのスコアを受信するステップと、
前記ゲームのスコアに対するレーティングを決定するステップと、
スコアボードに前記レーティングを入力するステップと、
前記レーティングが所定の基準を満たす場合、
前記ゲームのスコアに関連づけられたゲーム関連データを受信するステップであって、
前記ゲーム関連データは、ゲームコンソールのユーザの声を含むオーディオファイルを含むステップと、

前記ゲーム関連データに関連づけられた参照識別子を前記スコアボードに入力するステップと、

前記スコアボードにインジケータを入力するステップであって、前記インジケータは、前記ゲーム関連データに関連づけられ、前記ゲーム関連データがダウンロード用に利用可能であるかを示すステップと、

を備えることを特徴とする方法。

【請求項 2 7】

オンラインゲームサービスのユーザは、前記スコアボードを介して前記ゲーム関連データにアクセスすることができることを特徴とする請求項 2 6 に記載の方法。

【請求項 2 8】

前記ゲームのスコアに対するレーティングを決定するステップは、前記ゲームのスコアを、前記スコアボード中の他のゲームのスコアと比較するステップを含むことを特徴とする請求項 2 6 に記載の方法。

【請求項 2 9】

前記スコアボードは、ある特定のゲームプログラムと関連していることを特徴とする請求項 2 6 に記載の方法。

【請求項 3 0】

前記所定の基準は、全レーティングの上位 n パーセントにおけるレーティングであることを特徴とする請求項 2 6 に記載の方法。

【請求項 3 1】

ゲームコンソールからゲーム結果を受信する手段と、
前記ゲーム結果に関連づけられたレーティングを決定する手段と、
前記ゲーム結果に関連づけられた前記レーティングが所定の基準を満たす場合、前記ゲーム結果に関連づけられた記録されたゲームを前記ゲームコンソールから受信する手段と、

前記記録されたゲームを前記レーティングに付加する手段であって、他のプレーヤは、前記記録されたゲームにオンラインゲームサービスを介してアクセスすることができる手段と、

ゲームコンソールのユーザの声を含むオーディオファイルを前記レーティングに付加する手段と、

を備えたことを特徴とする装置。

【請求項 3 2】

前記レーティングに追加のゲーム関連データを付加する手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 3 1 に記載の装置。

【請求項 3 3】

前記記録されたゲームと、前記記録されたゲームに関連づけられた識別子とを格納する手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 3 1 に記載の装置。

【請求項 3 4】

1 つまたは複数のプロセッサに、

ゲームコンソールからゲーム結果を受信すること、

前記ゲーム結果に関連づけられたレーティングを決定すること、

前記レーティングが所定の閾値を超える場合、

前記ゲームコンソールにアクセストークンを送信すること、

前記アクセストークン、および前記レーティングに関連づけられたゲーム関連データを受信することであって、前記ゲーム関連データは、ゲームコンソールのユーザの声を含むオーディオファイルを含む、受信すること、ならびに

前記ゲーム関連データを前記レーティングに関連づけ、オンラインゲームサービスの他のユーザに前記ゲーム関連データをダウンロードさせること、

を実行させるためのコンピュータプログラムを記録した 1 つまたは複数のコンピュータ可読な記録媒体。

【請求項 3 5】

前記 1 つまたは複数のプロセッサにさらに、受信した前記アクセストークンの妥当性を検査することを実行させるためのコンピュータプログラムを記録した請求項 3 4 に記載の 1 つまたは複数のコンピュータ可読な記録媒体。

【請求項 3 6】

前記ゲーム関連データは記録されたゲームであることを特徴とする請求項 3 4 に記載の 1 つまたは複数のコンピュータ可読な記録媒体。