

(19) 日本国特許庁(JP)

再公表特許(A1)

(11) 国際公開番号

W02015/093108

発行日 平成29年3月16日 (2017.3.16)

(43) 国際公開日 平成27年6月25日 (2015.6.25)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/49 (2014.01)	A 6 3 F 13/49	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/30 (2014.01)	A 6 3 F 13/30	
A 6 3 F 13/86 (2014.01)	A 6 3 F 13/86	

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 24 頁)

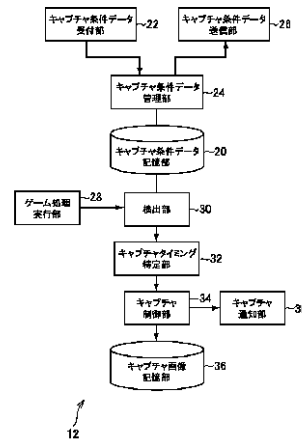
出願番号 特願2015-553397 (P2015-553397)	(71) 出願人 310021766 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 東京都港区港南1丁目7番1号
(21) 国際出願番号 PCT/JP2014/073748	
(22) 国際出願日 平成26年9月9日 (2014.9.9)	
(31) 優先権主張番号 特願2013-264544 (P2013-264544)	(74) 代理人 110000154 特許業務法人はるか国際特許事務所
(32) 優先日 平成25年12月20日 (2013.12.20)	
(33) 優先権主張国 日本国 (JP)	(72) 発明者 福田 静人 東京都港区港南1丁目7番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内
	(72) 発明者 相澤 慎司 東京都港区港南1丁目7番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 キャプチャ制御装置、キャプチャ制御方法、プログラム及び情報記憶媒体

(57) 【要約】

ゲームのプレイ中に発生するイベントに応じたタイミングのプレイ画像を的確にキャプチャすることができるキャプチャ制御装置、キャプチャ制御方法、プログラム及び情報記憶媒体を提供する。キャプチャタイミング特定部(32)は、ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、当該イベントの発生タイミングと当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、当該検出に応じたキャプチャタイミングを特定する。キャプチャ制御部(34)は、特定されるキャプチャタイミングのプレイ画像がキャプチャされるよう制御する。



- 20 Capture condition data-storing unit
- 22 Capture condition data-receiving unit
- 24 Capture condition data-managing unit
- 26 Capture condition data-transmitting unit
- 28 Game processing execution unit
- 30 Detection unit
- 32 Capture time-specifying unit
- 34 Capture control unit
- 36 Capture image-storing unit
- 38 Capture notification unit

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、当該イベントの発生タイミングと当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、当該検出に応じた前記キャプチャタイミングを特定するキャプチャタイミング特定部と、

特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御するキャプチャ制御部と、

を含むことを特徴とするキャプチャ制御装置。

【請求項 2】

前記キャプチャタイミング特定部は、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャの開始タイミングとの関係を示す前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じた前記開始タイミングを特定し、

前記キャプチャ制御部は、特定される前記開始タイミングからの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のキャプチャ制御装置。

【請求項 3】

前記開始タイミングは、前記発生タイミングよりも前のタイミングである、

ことを特徴とする請求項 2 に記載のキャプチャ制御装置。

【請求項 4】

前記キャプチャタイミング特定部は、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャの終了タイミングとの関係を示す前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じた前記終了タイミングを特定し、

前記キャプチャ制御部は、特定される前記終了タイミングまでの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する、

ことを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載のキャプチャ制御装置。

【請求項 5】

前記ゲームをプレイするユーザとは異なるユーザから、前記タイミング関係データを受け付けるタイミング関係データ受付部、をさらに含み、

前記キャプチャタイミング特定部は、受け付ける前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じた前記キャプチャタイミングを特定する、

ことを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載のキャプチャ装置。

【請求項 6】

前記キャプチャタイミング特定部は、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャ期間との関係を示す前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じたキャプチャ期間を特定し、

前記キャプチャ制御部は、互いに異なる複数のイベントの検出のそれぞれについて特定される当該検出に応じた前記キャプチャ期間の少なくとも一部が重複する場合に、特定される複数の前記キャプチャ期間の始期のうち最も早いタイミングから、当該複数の前記キャプチャ期間の終期のうち最も遅いタイミングまでの前記プレイ画像が 1 つの動画像としてキャプチャされるよう制御する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のキャプチャ制御装置。

【請求項 7】

ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、当該イベントの発生タイミングと当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、当該検出に応じた前記キャプチャタイミングを特定するステップと、

特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御するステップと、

を含むことを特徴とするキャプチャ制御方法。

10

20

30

40

50

【請求項 8】

ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、検出されるイベントの発生タイミングに応じた前記キャプチャタイミングを特定する手順、

特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する手順、

をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 9】

ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、検出されるイベントの発生タイミングに応じた前記キャプチャタイミングを特定する手順、

特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する手順、

をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、キャプチャ制御装置、キャプチャ制御方法、プログラム及び情報記憶媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャする技術が存在する。このような技術の一例として、特許文献 1 には、ゲームプログラムの実行中に所定のスクリーンショット操作を行うとゲーム画面の画像がキャプチャされる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】米国特許出願公開第 2009/0118008 号明細書

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ゲームをプレイするユーザは、当該ゲームのプレイ中にイベントが発生したタイミングや、当該タイミングの所定時間前あるいは所定時間後のプレイ画像をキャプチャしたいことがある。しかし特許文献 1 に記載の技術では、プレイ画像のキャプチャを行うにはスクリーンショット操作を行う必要があり、ゲームのプレイ中に発生するイベントに応じたタイミングのプレイ画像を的確にキャプチャすることができなかった。

【0005】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的の 1 つは、ゲームのプレイ中に発生するイベントに応じたタイミングのプレイ画像を的確にキャプチャすることができるキャプチャ制御装置、キャプチャ制御方法、プログラム及び情報記憶媒体を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明に係るキャプチャ制御装置は、ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、当該イベントの発生タイミングと当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、当該検出に応じた前記キャプチャタイミングを特定するキャプチャタイミング特

10

20

30

40

50

定部と、特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御するキャプチャ制御部と、を含むことを特徴とする。

【0007】

また、本発明に係るキャプチャ制御方法は、ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、当該イベントの発生タイミングと当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、当該検出に応じた前記キャプチャタイミングを特定するステップと、特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御するステップと、を含むことを特徴とする。

【0008】

また、本発明に係るプログラムは、ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、検出されるイベントの発生タイミングに応じた前記キャプチャタイミングを特定する手順、特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する手順、をコンピュータに実行させることを特徴とする。

【0009】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すタイミング関係データに基づいて、検出されるイベントの発生タイミングに応じた前記キャプチャタイミングを特定する手順、特定される前記キャプチャタイミングの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する手順、をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【0010】

本発明では、ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出に応じて、タイミング関係データに基づいて特定されるキャプチャタイミングのプレイ画像がキャプチャされるよう制御される。そのため、本発明によれば、ゲームのプレイ中に発生するイベントに応じたタイミングのプレイ画像を的確にキャプチャすることができる。

【0011】

本発明の一態様では、前記キャプチャタイミング特定部は、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャの開始タイミングとの関係を示す前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じた前記開始タイミングを特定し、前記キャプチャ制御部は、特定される前記開始タイミングからの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する。

【0012】

この態様では、前記開始タイミングは、前記発生タイミングよりも前のタイミングであってもよい。

【0013】

また、本発明の一態様では、前記キャプチャタイミング特定部は、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャの終了タイミングとの関係を示す前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じた前記終了タイミングを特定し、前記キャプチャ制御部は、特定される前記終了タイミングまでの前記プレイ画像がキャプチャされるよう制御する。

【0014】

また、本発明の一態様では、前記ゲームをプレイするユーザとは異なるユーザから、前記タイミング関係データを受け付けるタイミング関係データ受付部、をさらに含み、前記キャプチャタイミング特定部は、受け付ける前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じた前記キャプチャタイミングを特定する。

【0015】

10

20

30

40

50

また、本発明の一態様では、前記キャプチャタイミング特定部は、前記イベントの発生タイミングと前記ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像のキャプチャ期間との関係を示す前記タイミング関係データに基づいて、前記検出に応じたキャプチャ期間を特定し、前記キャプチャ制御部は、互いに異なる複数のイベントの検出のそれぞれについて特定される当該検出に応じた前記キャプチャ期間の少なくとも一部が重複する場合に、特定される複数の前記キャプチャ期間の始期のうち最も早いタイミングから、当該複数の前記キャプチャ期間の終期のうち最も遅いタイミングまでの前記プレイ画像が1つの動画像としてキャプチャされるよう制御する。

【図面の簡単な説明】

【0016】

10

【図1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示す図である。

【図2】キャプチャ条件データの一例を示す図である。

【図3】一覧表示画面の一例を示す図である。

【図4】登録画面の一例を示す図である。

【図5】編集画面の一例を示す図である。

【図6】編集画面の一例を示す図である。

【図7A】複数のイベントそれぞれの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係の一例を模式的に示す説明図である。

【図7B】複数のイベントそれぞれの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係の一例を模式的に示す説明図である。

20

【図7C】複数のイベントそれぞれの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係の一例を模式的に示す説明図である。

【図7D】複数のイベントそれぞれの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係の一例を模式的に示す説明図である。

【図7E】複数のイベントそれぞれの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係の一例を模式的に示す説明図である。

【図8】キャプチャ一覧画面の一例を示す図である。

【図9】本発明の一実施形態に係るクライアントで実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。

【発明を実施するための形態】

30

【0017】

以下、本発明の一実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

【0018】

図1は、本発明の一実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。図1に示すように、本実施形態に係るゲームシステム1は、いずれもコンピュータを中心に構成されたサーバ10とクライアント12(12-1~12-n)とを含んでいる。サーバ10、クライアント12は、インターネットなどのコンピュータネットワーク14に接続されている。そして、サーバ10、クライアント12は、互いに通信可能になっている。

【0019】

40

サーバ10は、クライアント12間で行われるデータのやりとりを中継するサーバコンピュータである。サーバ10は、図1に示すように、例えば、制御部10aと、記憶部10bと、通信部10cと、を含む。制御部10aは、例えばCPU等のプログラム制御デバイスであって、記憶部10bに記憶されたプログラムに従って各種の情報処理を実行する。記憶部10bは、例えばROMやRAM等の記憶素子やハードディスクドライブなどである。通信部10cは、例えばコンピュータネットワーク14を介してクライアント12との間でデータを授受するためのネットワークボードなどの通信インタフェースである。サーバ10は、通信部10cを経由してクライアント12との間で情報の送受信を行う。

【0020】

50

クライアント 1 2 は、ユーザが利用するコンピュータであり、例えば、パーソナルコンピュータ、ゲームコンソール、テレビ受像機、携帯型ゲーム装置、携帯情報端末、などである。本実施形態では、クライアント 1 2 には、ユーザがプレイするゲームのプログラムがインストールされている。そして、当該クライアント 1 2 のユーザは、当該ゲームのプレイヤーとして当該ゲームをプレイする。クライアント 1 2 は、例えば、制御部 1 2 a と、記憶部 1 2 b と、通信部 1 2 c と、出力部 1 2 d と、入力部 1 2 e と、を含む。制御部 1 2 a は、例えば CPU 等のプログラム制御デバイスであって、記憶部 1 2 b に記憶されたプログラムに従って各種の情報処理を実行する。本実施形態に係る制御部 1 2 a には、CPU から供給されるグラフィックスコマンドやデータに基づいてフレームバッファに画像を描画する GPU (Graphics Processing Unit) も含まれている。記憶部 1 2 b は、例えば ROM や RAM 等の記憶素子やハードディスクドライブなどである。記憶部 1 2 b には、制御部 1 2 a によって実行されるプログラムなどが記憶される。また、本実施形態に係る記憶部 1 2 b には、GPU により画像が描画されるフレームバッファの領域が確保されている。通信部 1 2 c は、例えばコンピュータネットワーク 1 4 を介してサーバ 1 0 との間でデータを授受するための通信インタフェースである。クライアント 1 2 は、通信部 1 2 c を経由してサーバ 1 0 や他のクライアント 1 2 との間で情報の送受信を行う。出力部 1 2 d は、例えば制御部 1 2 a から入力される指示に従って情報を表示出力するディスプレイ等の表示部や音声出力するスピーカ等の音声出力部である。入力部 1 2 e は、例えばユーザが行った操作の内容を制御部 1 2 a に出力するゲームコントローラ、タッチパッド、マウス、キーボード、マイク、カメラ等である。

10

20

【0021】

本実施形態では、クライアント 1 2 のユーザがプレイヤーとして参加しているゲームのプレイ中に、当該ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像が所定のフレームレートで当該クライアント 1 2 のディスプレイに表示される。そして、ディスプレイに表示されるプレイ画像のコピー、すなわちフレームバッファに描画されるプレイ画像のコピーが、クライアント 1 2 の記憶部に設けられた、最大で 15 分間の動画像が記憶可能なリングバッファ領域に順次書き込まれる。

【0022】

そして本実施形態では、当該ゲームのプレイ中に、図 2 に例示するキャプチャ条件データにおいて設定されているイベントが発生すると、当該イベントに応じたプレイ画像あるいは一連のプレイ画像から構成される動画像がキャプチャされる。また、本実施形態では、ユーザによるキャプチャ操作が行われた際にも、プレイ画像あるいは一連のプレイ画像から構成される動画像がキャプチャされるようになっている。プレイ画像がキャプチャされた場合は、キャプチャされたプレイ画像はキャプチャ画像として記憶部 1 2 b に記憶される。動画像がキャプチャされた場合は、当該動画像はエンコードされた上でキャプチャ動画像として記憶部 1 2 b に記憶される。キャプチャ動画像は複数のフレーム画像から構成されている。なお一連のプレイ画像がディスプレイに表示される際のフレームレートと記憶部 1 2 b に記憶されるキャプチャ動画像のフレームレートとは同じであっても異なってもよい。このようにしてクライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されたキャプチャ画像又はキャプチャ動画像は、画像投稿サイトなどのインターネット上の各種サイトにアップロードできるようになっている。そしてこのようにしてアップロードされたキャプチャ画像又はキャプチャ動画像は一般に公開される。

30

40

【0023】

キャプチャ条件データは、プレイ画像をキャプチャする条件となるイベントや、イベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を管理するためのデータである。キャプチャ条件データはクライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶される。

【0024】

図 2 は、プレイヤー A が使用するクライアント 1 2 の記憶部に記憶されているキャプチャ条件データの一例を示す図である。図 2 に示すように、キャプチャ条件データには、キャプチャ条件 ID、設定プレイヤー ID、編集可否データ、発生状況データ、タイトルデータ

50

、イベントデータ、キャプチャ画像種別データ、タイミング関係データが含まれる。

【0025】

キャプチャ条件IDは、キャプチャ条件データの識別情報である。

【0026】

設定プレイヤーIDは、当該キャプチャ条件データを設定したプレイヤーの識別情報である。

【0027】

編集可否データは、当該キャプチャ条件データが記憶されているクライアント12のユーザによって当該キャプチャ条件データの更新や削除が可能であるか否かを示すデータである。可能である場合は編集可否データの値として「可」が設定され、不可能である場合は編集可否データの値として「不可」が設定される。

10

【0028】

発生状況データは、当該キャプチャ条件データにおいて設定されているイベントが発生したか否かを示すデータである。発生済である場合は発生状況データの値として「発生済」が設定され、未発生である場合は発生状況データの値として「未発生」が設定される。

【0029】

タイトルデータは、プレイ画像がキャプチャされる対象となるゲームのタイトルを示すデータである。

【0030】

イベントデータは、当該キャプチャ条件データにおいて設定されているイベントを示すデータである。本実施形態では、イベントデータは、キャプチャ条件データにおいて当該イベントデータに関連付けられているタイトルデータが示すタイトルのゲームにおいて発生するイベントを示す。

20

【0031】

キャプチャ画像種別データは、キャプチャされる画像の種別を示すデータである。本実施形態では、キャプチャ画像種別データの値として「動画像」又は「静止画像」が設定される。キャプチャ画像種別データの値が「動画像」である場合は動画像であるキャプチャ動画像が記憶部12bに記憶され、「静止画像」である場合は静止画像であるキャプチャ画像が記憶部12bに記憶される。

【0032】

タイミング関係データは、当該キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を示すデータである。タイミング関係データは、例えば、当該キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの差を示す。

30

【0033】

例えばキャプチャ条件IDが「0001」であるキャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングの3分前がプレイ画像のキャプチャの開始タイミングであることが示されている。また当該キャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングの3分後がプレイ画像のキャプチャの終了タイミングであることが示されている。

40

【0034】

また例えばキャプチャ条件IDが「0002」であるキャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングがプレイ画像のキャプチャの開始タイミングであることが示されている。また当該キャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングの5分後がプレイ画像のキャプチャの終了タイミングであることが示されている。

【0035】

また例えばキャプチャ条件IDが「0003」であるキャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングの5分前がプレイ画像のキャ

50

プチャの開始タイミングであることが示されている。また当該キャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングの5分後がプレイ画像のキャプチャの終了タイミングであることが示されている。

【0036】

また例えばキャプチャ条件IDが「0004」であるキャプチャ条件データに関しては、タイミング関係データに、イベントの発生したタイミングがプレイ画像のキャプチャタイミングであることが示されている。

【0037】

キャプチャ条件IDが「0001」、「0002」、又は、「0003」であるキャプチャ条件データの例のように、タイミング関係データが、イベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャの開始タイミングや終了タイミングとの関係を示していてもよい。例えばタイミング関係データがイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャの開始タイミングとの差やイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャの終了タイミングとの差を示していてもよい。これらの場合は、キャプチャ動画像が記憶部12bに記憶されることとなる。

【0038】

また、キャプチャ条件IDが「0001」、又は、「0003」であるキャプチャ条件データの例のように、プレイ画像のキャプチャの開始タイミングが、イベントの発生タイミングよりも前のタイミングであっても構わない。本実施形態では、上述のようにプレイ画像のコピーが、クライアント12の記憶部12bに設けられたリングバッファ領域に書き込まれる。そのため、当該リングバッファ領域に記憶されている、イベントの発生前に表示されたプレイ画像のコピーをキャプチャ画像としてクライアント12の記憶部12bに記憶することができるようになっている。このようにして本実施形態では、イベントの発生タイミングよりも前のタイミングからプレイ画像をキャプチャすることができることとなる。

【0039】

以下、キャプチャ条件データに設定されている値の表示や設定についてさらに説明する。図3は、プレイヤーAが使用するクライアント12のディスプレイに表示される一覧表示画面の一例を示す図である。当該一覧表示画面には、キャプチャ条件データに設定されている値が表示される。当該一覧表示画面は、システム画面が表示されている際又はゲームのプレイ中にユーザが所定の操作を行うとディスプレイに表示される。また本実施形態では、クライアント12の記憶部12bに記憶されているキャプチャ条件データに基づいて生成される一覧表示画面が、当該クライアント12のディスプレイに表示される。

【0040】

一覧表示画面には、それぞれキャプチャ条件データに対応付けられるキャプチャ条件情報CCIが縦に並んで配置されている。ユーザは一覧表示画面に配置されているプルダウンメニューを操作することで、キャプチャ条件情報CCIの配置順序を変更できるようになっている。図3に例示するキャプチャ条件情報CCIは、上から順にそれぞれキャプチャ条件IDが「0001」、「0002」、「0003」、及び、「0004」であるキャプチャ条件データに対応付けられる。キャプチャ条件情報CCIには、プレイヤーアイコンPI、タイトル文字列TS、及び、イベント文字列ISが含まれる。プレイヤーアイコンPIは、キャプチャ条件データに含まれる設定プレイヤーIDに対応付けられるアイコンである。図3には、プレイヤーAに対応付けられるプレイヤーアイコンPIa、及び、プレイヤーBに対応付けられるプレイヤーアイコンPIbが配置されている。タイトル文字列TSは、キャプチャ条件データに含まれるタイトルデータが示すタイトルを表す文字列である。イベント文字列ISは、キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントを表す文字列である。

【0041】

なお本実施形態では、キャプチャ条件情報CCIに含まれる要素の表示態様、ここでは例えば、プレイヤーアイコンPI、タイトル文字列TS、及び、イベント文字列ISの表示

10

20

30

40

50

態様は、キャプチャ条件データに含まれる発生状況データの値に応じたものとなっている。具体的には例えば、発生状況データの値が「未発生」であるキャプチャ条件データに対応付けられる要素の明度は、発生状況データの値が「発生済」であるキャプチャ条件データに対応付けられる要素の明度より高いものとなっている。

【 0 0 4 2 】

また、編集可否データの値が「不可」であるキャプチャ条件データに対応付けられるキャプチャ条件情報 C C I には、ロックアイコン L I が配置される。

【 0 0 4 3 】

また一覧表示画面には、新規作成リンク N L が配置されている。ユーザが当該新規作成リンク N L を選択する操作を行うと、図 4 に示す登録画面がディスプレイに表示される。図 4 に示す登録画面でユーザは、プルダウンメニューを操作することで、キャプチャ条件データに含まれるタイトルデータの値、イベントデータの値、キャプチャ画像種別データの値、タイミング関係データの値を設定できるようになっている。

10

【 0 0 4 4 】

ここで、ユーザが登録画面に配置されている登録ボタン R B を選択する操作を行ったとする。すると、登録画面において設定されたタイトルデータの値、イベントデータの値、キャプチャ画像種別データの値、及び、タイミング関係データの値を含む新規のキャプチャ条件データが生成されて、クライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶される。本実施形態では、当該キャプチャ条件データに含まれるキャプチャ条件 I D として、当該クライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されているいずれのキャプチャ条件データに含まれるキャプチャ条件 I D とも重複しない一意の値が設定される。また、当該キャプチャ条件データに含まれる設定プレイヤ I D としては、当該クライアント 1 2 のユーザの識別情報が設定される。また、当該キャプチャ条件データに含まれる編集可否データの値としては「可」が設定される。そして当該キャプチャ条件データに含まれる発生状況データの値としては「未発生」が設定される。

20

【 0 0 4 5 】

また、図 4 に示す登録画面が表示されている際に、ユーザが当該登録画面に配置されているアップロードボタン U L B を選択する操作を行ったとする。すると、上述のようにして新規のキャプチャ条件データが生成されて、クライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されるとともに、当該キャプチャ条件データがサーバ 1 0 に送信される。当該キャプチャ条件データを受信したサーバ 1 0 は、当該キャプチャ条件データに含まれるキャプチャ条件 I D を振り直す。ここでは例えば、当該キャプチャ条件 I D を、当該サーバ 1 0 の記憶部 1 0 b に記憶されているいずれのキャプチャ条件データに含まれるキャプチャ条件 I D とも重複しない一意の値に振り直す。そして、サーバ 1 0 は、キャプチャ条件 I D が振り直されたキャプチャ条件データをサーバ 1 0 の記憶部 1 0 b に記憶させる。

30

【 0 0 4 6 】

このようにして、サーバ 1 0 に記憶されたキャプチャ条件データは、当該キャプチャ条件データの送信元であるクライアント 1 2 以外のクライアント 1 2 に送信される。

【 0 0 4 7 】

また本実施形態では、サーバ 1 0 の管理者等がサーバ 1 0 にキャプチャ条件データを記憶させることができるようになっている。このようにしてサーバ 1 0 に記憶されたキャプチャ条件データは、サーバ 1 0 と通信可能なクライアント 1 2 に送信される。

40

【 0 0 4 8 】

キャプチャ条件データをサーバ 1 0 から受信したクライアント 1 2 は、当該キャプチャ条件データに含まれるキャプチャ条件 I D を振り直す。ここでは例えば、当該キャプチャ条件 I D を、当該クライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されているいずれのキャプチャ条件データに含まれるキャプチャ条件 I D とも重複しない一意の値に振り直す。また、当該キャプチャ条件データに含まれる編集可否データの値を「不可」に変更する。そして、当該クライアント 1 2 は、キャプチャ条件 I D が振り直されたキャプチャ条件データを当該クライアントの記憶部 1 2 b に記憶させる。このようにして、本実施形態では、クライ

50

アント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶される、当該クライアント 1 2 のユーザであるプレイヤーとは異なるプレイヤーによって登録されたキャプチャ条件データについては、編集可否データの値として「不可」が設定されることとなる。

【 0 0 4 9 】

また、図 4 に示す登録画面が表示されている際に、ユーザが当該登録画面に配置されているキャンセルボタン C B を選択する操作を行うと、図 3 に示す一覧表示画面がディスプレイに表示される。

【 0 0 5 0 】

また本実施形態では一覧表示画面に配置されたキャプチャ条件情報 C C I はリンクとなっている。そして、ユーザがキャプチャ条件情報 C C I を選択する操作を行うと、図 5 や図 6 に例示する、当該キャプチャ条件情報 C C I に対応付けられるキャプチャ条件データの編集画面がディスプレイに表示される。

10

【 0 0 5 1 】

図 5 は、ユーザが図 3 に示す一覧表示画面において上から 2 つめのキャプチャ条件情報 C C I を選択する操作を行った際にディスプレイに表示される編集画面の一例を示す図である。当該編集画面には、選択されたキャプチャ条件情報 C C I に対応付けられるキャプチャ条件データに含まれる設定プレイヤー I D に対応付けられるプレイヤーアイコン P I が配置されている。図 5 の例では、プレイヤーアイコン P I a が配置されている。ここで、設定されている値を変更した上で、更新ボタン U B を選択する操作をユーザが行うと、クライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されている当該キャプチャ条件データに含まれるイベントデータ等の値が、編集画面において設定されている値に変更される。

20

【 0 0 5 2 】

また、図 5 に示す編集画面が表示されている際に、ユーザが当該編集画面に配置されている削除ボタン D B を選択する操作を行うと、クライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されている当該キャプチャ条件データが記憶部 1 2 b から削除される。また、図 5 に示す編集画面が表示されている際に、ユーザが当該編集画面に配置されているキャンセルボタン C B を選択する操作を行うと、図 3 に示す一覧表示画面がディスプレイに表示される。

【 0 0 5 3 】

図 6 は、ユーザが図 3 に示す一覧表示画面において上から 4 つめのキャプチャ条件情報 C C I を選択する操作を行った際にディスプレイに表示される編集画面の一例を示す図である。当該編集画面にも、選択されたキャプチャ条件情報 C C I に対応付けられるキャプチャ条件データに含まれる設定プレイヤー I D に対応付けられるプレイヤーアイコン P I が配置されている。図 6 の例では、プレイヤーアイコン P I b が配置されている。また当該編集画面には、ロックアイコン L I が配置されている。本実施形態では、ユーザは編集可否データの値が「不可」であるキャプチャ条件データの値を変更することができない。そのため、図 6 に示す編集画面ではプレイヤー A は選択されたキャプチャ条件情報 C C I に対応付けられるキャプチャ条件データの編集を行えないようになっている。ここで、ユーザが当該編集画面に配置されている O K ボタン O B を選択する操作を行うと、図 3 に示す一覧表示画面がディスプレイに表示される。

30

【 0 0 5 4 】

本実施形態において、キャプチャ条件データに含まれるタイトルデータが示すタイトルのゲームのプレイ中に、当該キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生したとする。すると、当該イベントの発生タイミングと、当該キャプチャ条件データに含まれるタイミング関係データの値とに基づいて特定されるキャプチャタイミングのプレイ画像がキャプチャされることとなる。そしてクライアント 1 2 の記憶部 1 2 b に記憶されている、当該キャプチャ条件データに含まれる発生状況データの値が「未発生」である場合は「発生済」に更新される。なお本実施形態では、当該キャプチャ条件データに含まれるキャプチャ画像種別データが示す種別の画像、ここでは静止画像又は動画像がキャプチャされる。例えばプレイヤー A が、ゲーム A のプレイ中にマップ 1 にてドラゴンを倒したとする。この場合、当該ドラゴンを倒すイベントの発生タイミングの 3 分前から

40

50

3分後までの一連のプレイ画像から構成される動画像がキャプチャ動画像として、プレイヤーAが使用するクライアント12の記憶部12bに記憶されることとなる。当該キャプチャは、キャプチャ条件IDが「0001」であるキャプチャ条件データに基づくものである。

【0055】

ここで、キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生した際に、当該キャプチャ条件データに含まれる発生状況データの値が「未発生」である場合にプレイ画像がキャプチャされるようにしてもよい。一方、当該キャプチャ条件データに含まれる発生状況データの値が「発生済」である場合はプレイ画像がキャプチャされないようにしてもよい。こうすれば、キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントが一度発生すると、プレイ画像のキャプチャが行われな

10

【0056】

また、キャプチャ条件データに含まれる発生状況データの値が「未発生」であるか「発生済」であるかに関わらず、当該キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生する度に、プレイ画像がキャプチャされるようにしてもよい。またあるいは、キャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生した回数が所定回数に達した場合に、プレイ画像のキャプチャが行われるようにしてもよい。

20

【0057】

このように本実施形態では、キャプチャ条件データが記憶部12bに記憶されていれば、当該キャプチャ条件データに基づいてプレイ画像のキャプチャが行われる。そのため本実施形態によれば、ゲームのプレイ中に発生するイベントに応じたタイミングのプレイ画像を的確にキャプチャすることができることとなる。

【0058】

また本実施形態では、ユーザがキャプチャ条件データの値、特にイベントデータの値及びタイミング関係データの値を設定可能である。そのため、ユーザはイベントが発生した際に、当該イベントの発生タイミングと所望の時間的關係にあるプレイ画像をキャプチャできる。

30

【0059】

また本実施形態では、上述のようにイベントの発生前のタイミングから始まる一連のプレイ画像から構成される動画像をキャプチャすることができる。そのため、イベントの発生に応じて、当該イベントが発生するに至った過程をキャプチャ動画像として記録できる。

【0060】

また本実施形態では上述のように、他のプレイヤーによって設定されたイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係に基づくプレイ画像のキャプチャを行える。そのため本実施形態によれば、自らが求めるプレイ画像のキャプチャを他のプレイヤーに依頼することができる。

40

【0061】

また本実施形態では上述の通りクライアント12の記憶部12bには複数のキャプチャ条件データが記憶される。そのため場合によっては複数のキャプチャ条件データについてのイベントの発生に応じて特定される、プレイ画像がキャプチャされる期間の少なくとも一部が重複することがある。以下、プレイ画像がキャプチャされる期間をキャプチャ期間と呼ぶこととする。この場合は、特定される複数のキャプチャ期間の始期のうち最も早いタイミングから、当該複数のキャプチャ期間の終期のうち最も遅いタイミングまでのプレ

50

イ画像が1つのキャプチャ動画像としてキャプチャされることとなる。

【0062】

例えば図7Aに示すように、2つのキャプチャ条件データのそれぞれに含まれるイベントデータが示すイベントが日時 t_1 に発生したとする。そして一方のキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングの $P_1/2$ 前から $P_1/2$ 後までであることとする。そして他方のキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングの $P_2/2$ 前から $P_2/2$ 後までであることとする。ここで、 $P_1 < P_2$ であることとする。この場合は、日時 $t_1 - P_2/2$ から日時 $t_1 + P_2/2$ までの期間 P に表示されるプレイ画像から構成されるキャプチャ動画像が記憶されることとなる。

10

【0063】

この場合において、例えば図7Bに示すように、一方のキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングから P_1 後までであることとする。また他方のキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングから P_2 までであることとする。この場合は、日時 t_1 から日時 $t_1 + P_2$ までの期間 P に表示されるプレイ画像から構成されるキャプチャ動画像が記憶されることとなる。

【0064】

また2つのイベントの発生タイミングが異なることもある。例えば、図7Cに示すように、2つのキャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントのそれぞれが日時 t_1 、及び、日時 t_2 に発生したとする。そして日時 t_1 に発生したイベントを示すイベントデータを含むキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングの $P_1/2$ 前から $P_1/2$ 後までであることとする。そして日時 t_2 に発生したイベントを示すイベントデータを含むキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングの $P_2/2$ 前から $P_2/2$ 後までであることとする。ここで、 $P_1 < P_2$ であることとする。この場合は、日時 $t_1 - P_1/2$ から日時 $t_2 + P_2/2$ までの期間 P に表示されるプレイ画像から構成されるキャプチャ動画像が記憶されることとなる。

20

【0065】

この場合において、例えば図7Dに示すように、日時 t_1 に発生したイベントを示すイベントデータを含むキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングから P_1 後までであることとする。また日時 t_2 に発生したイベントを示すキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングから P_2 までであることとする。この場合は、日時 t_1 から日時 $t_2 + P_2$ までの期間 P に表示されるプレイ画像から構成されるキャプチャ動画像が記憶されることとなる。

30

【0066】

同様に、例えば図7Eに示すように、日時 t_1 に発生したイベントを示すイベントデータを含むキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングから P_1 後までであることとする。また日時 t_2 に発生したイベントを示すキャプチャ条件データにおいて設定されているキャプチャ期間がイベントの発生タイミングの $P_2/2$ 前から $P_2/2$ 後までであることとする。この場合は、日時 t_1 から日時 $t_2 + P_2/2$ までの期間 P に表示されるプレイ画像から構成されるキャプチャ動画像が記憶されることとなる。

40

【0067】

本実施形態では、キャプチャ動画像又はキャプチャ画像は、メタデータに関連付けられて記憶部12bに記憶される。ここでメタデータには、例えばファイル名、キャプチャ条件データに含まれるイベントデータの値、イベントの発生タイミングを示す日時などが含まれる。

【0068】

50

また本実施形態では、上述のように複数のイベントに対応付けられる1つのキャプチャ動画画像が記憶される場合には、当該キャプチャ動画画像には複数のイベントのそれぞれに対応付けられるメタデータが関連付けられる。この場合、それぞれのメタデータには、対応付けられるキャプチャ条件データに含まれるイベントデータの値、イベントの発生タイミングを示す日時が含まれる。当該メタデータにはさらに、対応付けられるキャプチャ条件データに対応付けられるキャプチャ期間の始期及び終期に対応する、キャプチャ動画画像内における位置を示すデータが含まれていてもよい。キャプチャ動画画像内における位置は、例えば、キャプチャ動画画像を構成する画像のフレーム番号等で表現される。このようにして本実施形態では、発生した複数のイベントに対応付けられる1つのキャプチャ動画画像が記憶されても、メタデータに基づいて、当該キャプチャ動画画像からそれぞれのイベントに対応付けられる部分を切り出せるようになっている。なお上述のようにキャプチャ条件データに含まれるイベントデータが示すイベントが発生する度にプレイ画像がキャプチャされる場合には、何回目のイベントの発生であることを示すデータがメタデータに含まれるようにしてもよい。

10

【0069】

また、ユーザから受け付ける要求に応じて、図8に示すような、キャプチャ動画画像又はキャプチャ画像の一覧であるキャプチャー一覧画面が表示されるようにしてもよい。図8に例示するキャプチャー一覧画面には、それぞれキャプチャ動画画像又はキャプチャ画像に対応付けられる4つのキャプチャ情報CIが配置されている。そして本実施形態では、ユーザがキャプチャ情報CIを選択する操作を行うと、当該キャプチャ情報CIに対応付けられるキャプチャ動画画像の再生、又は当該キャプチャ情報CIに対応付けられるキャプチャ画像の表示が行われる。

20

【0070】

キャプチャ情報CIには、例えば、キャプチャ動画画像又はキャプチャ画像のファイル名、イベントが発生したステージ名などといったキャプチャ動画画像又はキャプチャ画像に関する情報、キャプチャ理由、キャプチャ日時、が配置されている。キャプチャ情報CIは、例えば上述のメタデータに基づいて生成される。本実施形態では例えば、メタデータに含まれる上述のイベントデータの値がキャプチャ理由としてキャプチャー一覧画面に配置される。また例えばメタデータに含まれる上述のイベントの発生タイミングを示す日時がキャプチャ日時としてキャプチャー一覧画面に配置される。また、図8に示すように、キャプチャ理由として、何回目のイベントの発生であることを示す情報が配置されてもよい。また、図8の例では、キャプチャ条件データに基づくキャプチャについてはキャプチャ理由を表す文字列が括弧で囲まれている。一方、ユーザのキャプチャ操作に応じたキャプチャについては、キャプチャ理由として「ユーザが撮影」という文字列が配置されている。

30

【0071】

以下、キャプチャ条件データの設定及びプレイ画像のキャプチャについてさらに説明する。

【0072】

図9は、本実施形態に係るクライアント12で実現される機能の一例を示す機能ブロック図である。なお、本実施形態に係るクライアント12で、図9に示す機能のすべてが実現される必要はなく、また、図9に示す機能以外の機能が実現されていても構わない。

40

【0073】

本実施形態に係るクライアント12は、機能的には例えば、キャプチャ条件データ記憶部20、キャプチャ条件データ受付部22、キャプチャ条件データ管理部24、キャプチャ条件データ送信部26、ゲーム処理実行部28、検出部30、キャプチャタイミング特定部32、キャプチャ制御部34、キャプチャ画像記憶部36、キャプチャ通知部38、を含んでいる。キャプチャ条件データ記憶部20、キャプチャ画像記憶部36は、記憶部12bを主として実装される。キャプチャ条件データ受付部22は、通信部12cを主として実装される。キャプチャ条件データ送信部26は、通信部12cを主として実装される。キャプチャ制御部34は、制御部12a及び記憶部12bを主として実装される。キ

50

ャプチャ通知部 38 は、通信部 12c 及び出力部 12d を主として実装される。その他の機能は、制御部 12a を主として実装される。

【0074】

そして、以上の機能は、コンピュータであるクライアント 12 にインストールされた、以上の機能に対応する指令を含むプログラムを、クライアント 12 の制御部で実行することにより実装されている。このプログラムは、例えば、光ディスク、磁気ディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、フラッシュメモリ等のコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体を介して、あるいは、インターネットなどのコンピュータネットワークを介してクライアント 12 に供給される。

【0075】

キャプチャ条件データ記憶部 20 は、図 2 に例示する上述のキャプチャ条件データを記憶する。本実施形態では、クライアント 12 のキャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されるキャプチャ条件データは当該クライアント 12 に対応付けられるものになっている。そして本実施形態では、クライアント 12 によって、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されているキャプチャ条件データは互いに異なっている。

【0076】

キャプチャ条件データ受付部 22 は、ゲームをプレイするユーザとは異なるユーザからキャプチャ条件データを受け付ける。本実施形態では、クライアント 12 のキャプチャ条件データ受付部 22 は、当該クライアント 12 を使用するユーザとは異なるユーザやサーバ 10 の管理者等によってサーバ 10 に登録されたキャプチャ条件データをサーバ 10 から受信する。なお、キャプチャ条件データ受付部 22 が、例えば所定の時間間隔でサーバ 10 の記憶部 10b に新規のキャプチャ条件データが登録されたか否かを問い合わせてもよい。この場合は、サーバ 10 は、新規に登録されたキャプチャ条件データを当該クライアント 12 に送信する。

【0077】

キャプチャ条件データ管理部 24 は、キャプチャ条件データ受付部 22 が受け付けたキャプチャ条件データをキャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶させる。また本実施形態ではキャプチャ条件データ管理部 24 は、例えば、図 4 に例示する登録画面に対する入力内容に基づいてキャプチャ条件データを生成して、当該キャプチャ条件データをキャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶させる。キャプチャ条件データ管理部 24 は、キャプチャ条件データをサーバ 10 から受け付けた際には、上述のようにしてキャプチャ条件 ID が振り直されたキャプチャ条件データをキャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶させる。また、キャプチャ条件データの更新操作が行われた際には、キャプチャ条件データ管理部 24 は、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されている当該キャプチャ条件データを更新する。また、キャプチャ条件データの削除操作が行われた際には、キャプチャ条件データ管理部 24 は、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されている当該キャプチャ条件データを削除する。

【0078】

キャプチャ条件データ送信部 26 は、キャプチャ条件データをサーバ 10 に送信する。本実施形態では、例えば、ユーザが図 4 に例示する登録画面に配置されているアップロードボタン ULB を選択する操作を行った際に、キャプチャ条件データ管理部 24 が新規のキャプチャ条件データを生成してクライアント 12 の記憶部 12b に記憶させる。そして、キャプチャ条件データ送信部 26 が当該キャプチャ条件データをサーバ 10 に送信する。サーバ 10 は、上述のようにしてキャプチャ条件 ID が振り直されたキャプチャ条件データをサーバ 10 に記憶させることによって、当該キャプチャ条件データを登録する。登録されたキャプチャ条件データは、上述のようにして、当該キャプチャ条件データの送信元のクライアント 12 とは異なるクライアント 12 のキャプチャ条件データ受付部 22 が受信する。

【0079】

なお、編集画面を介してキャプチャ条件データの更新が行われた際に、キャプチャ条件

10

20

30

40

50

データ送信部 26 が更新されたキャプチャ条件データをサーバ 10 に送信してもよい。そして、当該キャプチャ条件データの送信元のクライアント 12 とは異なるクライアント 12 のキャプチャ条件データ受付部 22 が当該キャプチャ条件データを受信してもよい。そして、当該キャプチャ条件データを受信したクライアント 12 のキャプチャ条件データ管理部 24 が、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されているキャプチャ条件データの値を、受信したキャプチャ条件データの値に更新してもよい。

【0080】

また、編集画面を介してキャプチャ条件データの削除が行われた際に、キャプチャ条件データ送信部 26 が、削除されたキャプチャ条件データのキャプチャ条件 ID をサーバ 10 に送信してもよい。そして、当該キャプチャ条件 ID の送信元のクライアント 12 とは異なるクライアント 12 のキャプチャ条件データ受付部 22 が当該キャプチャ条件 ID を受信してもよい。そして、当該キャプチャ条件 ID を受信したクライアント 12 のキャプチャ条件データ管理部 24 が、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されている、当該キャプチャ条件 ID を含むキャプチャ条件データを削除してもよい。

10

【0081】

ゲーム処理実行部 28 は、クライアント 12 にインストールされているゲームのプログラムを実行する。そして上述のように、ゲーム処理実行部 28 は、所定のフレームレートでプレイ画像を生成してディスプレイに表示させる。またゲーム処理実行部 28 は、上述のように表示されるプレイ画像のコピーをリングバッファ領域に書き込む。

20

【0082】

検出部 30 は、ゲームのプレイ中に発生するイベントを検出する。本実施形態では、検出部 30 は、ゲーム処理実行部 28 によるゲームのプログラムの実行に伴い、当該ゲームにおいて発生したイベントを検出する。なお検出部 30 は、イベントが発生した際にゲーム処理実行部 28 が通知する、当該イベントが発生した旨を受け付けることで当該イベントを検出してもよい。また検出部 30 は、所定のフレームレートでイベントの発生の有無を確認することで当該イベントを検出してもよい。

【0083】

キャプチャタイミング特定部 32 は、検出部 30 によるイベントの検出に応じて、タイミング関係データに基づいて、当該検出に応じたキャプチャタイミングを特定する。本実施形態では、キャプチャタイミング特定部 32 は、例えば、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶されているキャプチャ条件データにおいて、検出部 30 が検出するイベントを示すイベントデータに関連付けられているタイミング関係データを特定する。そしてキャプチャタイミング特定部 32 は、特定されるタイミング関係データと、イベントが検出されるタイミングと、に基づいて、当該検出に応じたキャプチャタイミングを特定する。なお、キャプチャタイミング特定部 32 は、上述のように当該検出に応じたプレイ画像のキャプチャの開始タイミングや終了タイミングを特定してもよい。また、キャプチャタイミング特定部 32 は、ゲームをプレイするユーザとは異なるユーザから受け付けるタイミング関係データに基づいて、当該検出に応じたキャプチャタイミングを特定してもよい。またキャプチャタイミング特定部 32 は、当該検出に応じたキャプチャ期間を特定してもよい。

30

40

【0084】

キャプチャ制御部 34 は、キャプチャタイミング特定部 32 により特定されるキャプチャタイミングのプレイ画像がキャプチャされるよう制御する。本実施形態では、キャプチャ制御部 34 は例えば、特定されるキャプチャタイミングに表示されるプレイ画像、あるいは特定されるキャプチャタイミングに表示されたプレイ画像をキャプチャしてキャプチャ画像記憶部 36 に記憶させる。ここで、上述のように、キャプチャ条件データに含まれるキャプチャ画像種別データの値が「動画像」である場合は、キャプチャ動画像を記憶させ、「静止画像」である場合は、キャプチャ画像を記憶させる。また、キャプチャ制御部 34 は、上述のようにキャプチャ動画像又はキャプチャ画像にメタデータを関連付けて、キャプチャ画像記憶部 36 に記憶させる。また、図 7A ~ 図 7E に示すように、互いに異

50

なる複数のイベントの検出のそれぞれについて特定される当該検出に応じたキャプチャ期間の少なくとも一部が重複する場合がある。この場合に、キャプチャ制御部 34 は、特定される複数のキャプチャ期間の始期のうち最も早いタイミングから、当該複数のキャプチャ期間の終期のうち最も遅いタイミングまでのプレイ画像が 1 つの動画像としてキャプチャされるよう制御してもよい。また、キャプチャ制御部 34 は、上述の場合に複数のキャプチャ期間のそれぞれについてのキャプチャ動画像を統合するようにしてもよい。

【0085】

キャプチャ画像記憶部 36 は、キャプチャ制御部 34 がキャプチャした画像を記憶する。本実施形態では、メタデータに関連付けられたキャプチャ動画像やキャプチャ画像を記憶する。

10

【0086】

キャプチャ通知部 38 は、プレイ画像がキャプチャされた際にその旨をディスプレイに表示させる。またキャプチャ通知部 38 は、他のユーザから受け付けたキャプチャ条件データに基づいてプレイ画像がキャプチャされた際にその旨を当該他のユーザが使用するクライアント 12 に送信してもよい。またこの場合に、キャプチャ通知部 38 が、プレイ画像がキャプチャされたことが記述された電子メールを当該他のユーザのメールアドレス宛に送信しても構わない。また当該他のユーザが所有するスマートフォンに、プレイ画像がキャプチャされた旨の通知を受信可能なアプリケーションがインストールされていてもよい。そしてキャプチャ通知部 38 は、プレイ画像がキャプチャされた際に、当該アプリケーションの接続先であるネットワークサービス経由でプレイ画像がキャプチャされた旨を当該他のユーザに通知してもよい。またキャプチャ通知部 38 は、この場合に、キャプチャ画像又はキャプチャ動画像を当該他のユーザが使用するクライアント 12 に送信してもよい。また本実施形態では、キャプチャ通知部 38 は、図 8 に例示するキャプチャー画面の生成及びディスプレイへの表示を行う。

20

【0087】

また、キャプチャ条件データに基づいて記憶されたキャプチャ画像やキャプチャ動画像が画像投稿サイトなどの各種サイトにアップロードされた際に、当該サイトの URL が、当該キャプチャ条件データの値を設定したユーザに送信されてもよい。

【0088】

なお、本発明は上述の実施形態に限定されるものではない。

30

【0089】

例えばイベントとキャプチャタイミングとの関係が予め定められていてもよい。具体的には例えば、イベントデータとタイミング関係データとを関連付けたデータがキャプチャ条件データ記憶部 20 に予め記憶されていてもよい。そして、キャプチャ条件データ管理部 24 が、イベントの指定の受付に応じて、当該イベントを示すイベントデータと、当該イベントデータに関連付けられているタイミング関係データと、を含むキャプチャ条件データを生成してもよい。そしてキャプチャ条件データ管理部 24 が、当該キャプチャ条件データを、キャプチャ条件データ記憶部 20 に記憶させるようにしてもよい。このようにすれば、ユーザはイベントの発生タイミングとプレイ画像のキャプチャタイミングとの関係を指定することなく、予め設定された当該関係に従って、プレイ画像がキャプチャされることとなる。

40

【0090】

また、キャプチャ動画像がライブストリーミング配信されても構わない。例えば、キャプチャ動画像がクライアント 12 の記憶部 12b に記憶されるのではなく、バッファリングされた上で、ライブストリーミングサービスを提供するサイトにアップロードされて公開されても構わない。そして当該サイトの URL がキャプチャ条件データを設定したユーザのクライアント 12 に送信されるようにしてもよい。

【0091】

また、サーバ 10 が複数の筐体から構成されていてもよい。また、サーバ 10 とクライアント 12 との役割分担は上述のものに限定されない。また、サーバ 10 とクライアント

50

12とは一体であってもよい。

【0092】

例えばクライアント12にインストールされたブラウザを介してプレイ画像が表示される、サーバサイドで実行されるゲームのプログラムにおけるプレイ画像のキャプチャに本実施形態を応用してもよい。例えば、サーバ10でゲームのプログラムが実行される際に、サーバ10が、当該ゲームのプレイ中に発生するイベントの検出、当該検出に応じたキャプチャタイミングの特定、プレイ画像のキャプチャを行ってもよい。あるいはサーバ10が、特定されるキャプチャタイミングに関連付けてプレイ画像のキャプチャ指示をクライアント12に通知してもよい。そして、クライアント12が当該キャプチャ指示に応じてプレイ画像をキャプチャしてもよい。この場合は、サーバ10は、キャプチャは行っていないが、特定されるキャプチャタイミングにプレイ画像がキャプチャされるよう制御していることとなる。

10

【0093】

また例えば、サーバ10が、発生を検出したイベントをクライアント12に通知してもよい。そして、クライアント12が、当該検出に応じたキャプチャタイミングの特定及びプレイ画像のキャプチャを行ってもよい。

【0094】

また例えば、キャプチャ条件データは、以上説明したものの他の、クライアント12にインストールされているシステムプログラムによって使用されているパラメータや、プレイされるゲームにおいて使用されているパラメータが組み合わされたものであってもよい。

20

【0095】

ここでシステムプログラムによって使用されるパラメータの例としては、ユーザID、ユーザの所属リージョン、ユーザのゲームランク（トロフィーランク・ゲームスコア）、保有しているゲームタイトル名などが挙げられる。システム内において管理されているパラメータの例としてはその他、特定のゲームのプレイ時間、撮影時間（プレイ画像のキャプチャ時間）などが挙げられる。

【0096】

また、プレイされるゲームにおいて使用されているパラメータの例としては、特定のゲームのトロフィーの取得数、攻撃相手を倒した数、コンボ数、スコア、ベストタイムなどが挙げられる。プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としてはその他、ゲーム内でのマップID、ロケーションID、敵オブジェクトID、アイテムオブジェクトID、イベントID、トロフィーIDなどが挙げられる。プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としてはその他、ゲーム内での取得アイテムオブジェクトの数、クリア回数、トロフィーの取得タイミング、起動時間、攻撃相手を倒した数やスコア数の変動が挙げられる。また、プレイされるゲームにおいて管理されているパラメータの例としてはその他、クライアント12とサーバ10との間でのトランザクションの変動、ボイスチャットでの音量や話者数の変動などが挙げられる。

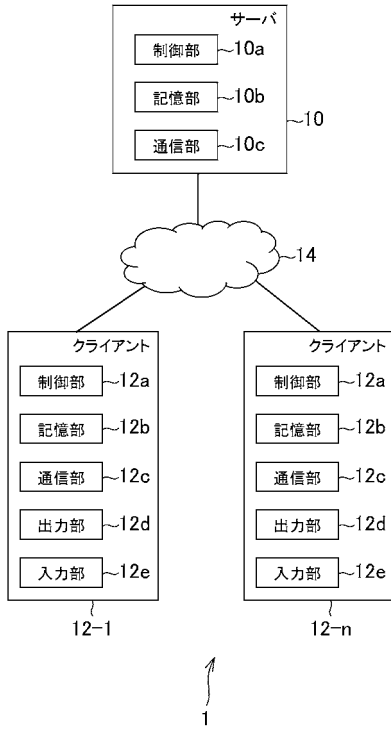
30

【0097】

また、上記の具体的な文字列や図面中の具体的な文字列は例示であり、これらの文字列には限定されない。

40

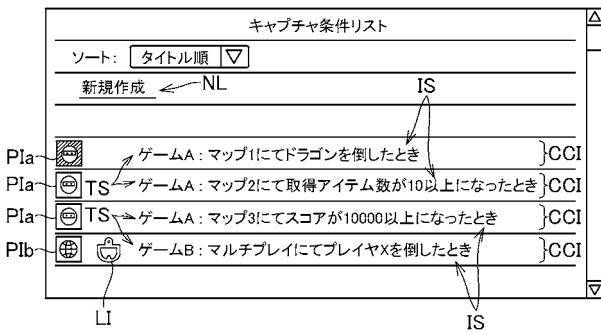
【 図 1 】



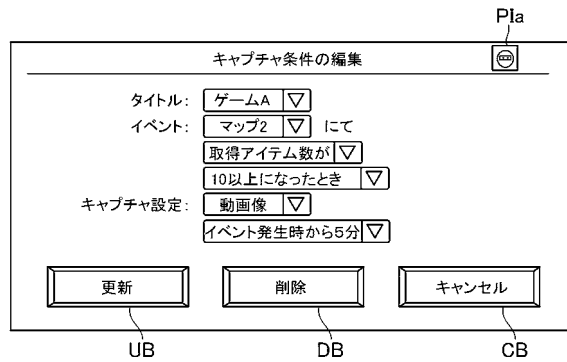
【 図 2 】

キャプチャ条件ID	設定プレイヤID	編集可否データ	発生状況データ	タイトルデータ	イベントデータ	キャプチャ画像種類データ	タイミング関係データ
0001	プレイヤA	可	発生済	ゲームA	マップ1にてドラゴンを倒したとき	動画像	イベント発生前後3分ずつ
0002	プレイヤA	可	未発生	ゲームA	マップ2にて取得アイテム数が10以上になったとき	動画像	イベント発生時から5分
0003	プレイヤA	可	未発生	ゲームA	マップ3にてスコアが10000以上になったとき	動画像	イベント発生前後5分ずつ
0004	プレイヤB	不可	未発生	ゲームB	マルチプレイにてプレイヤーXを倒したとき	静止画像	イベント発生時

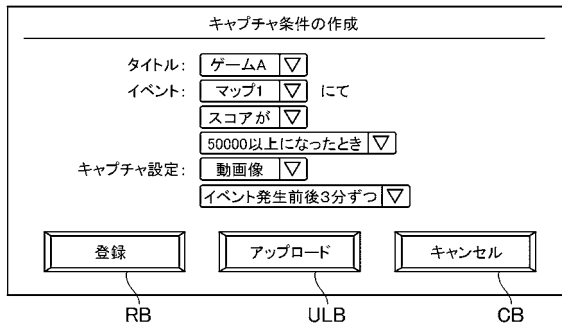
【 図 3 】



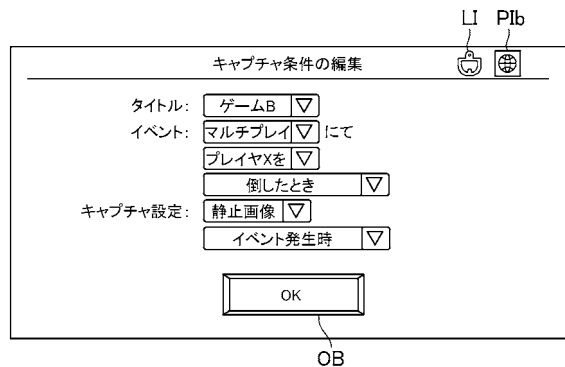
【 図 5 】



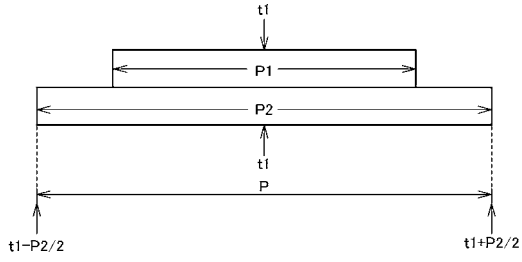
【 図 4 】



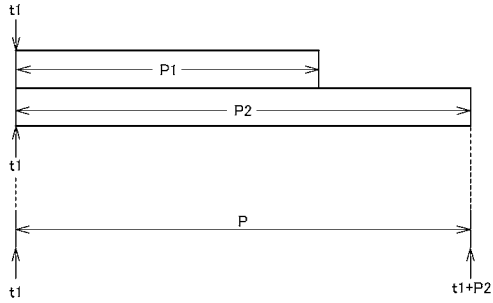
【 図 6 】



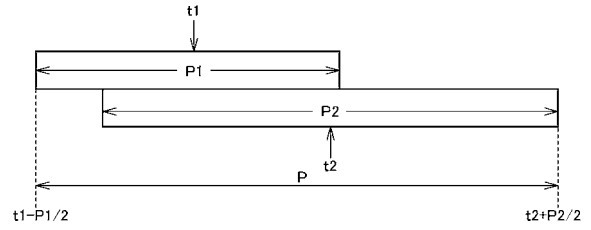
【図7A】



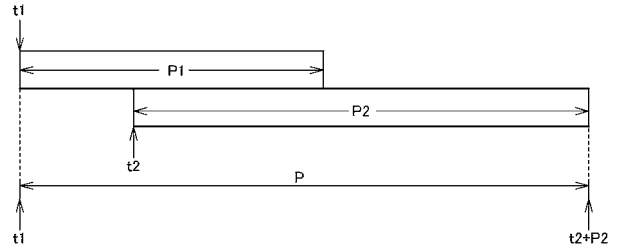
【図7B】



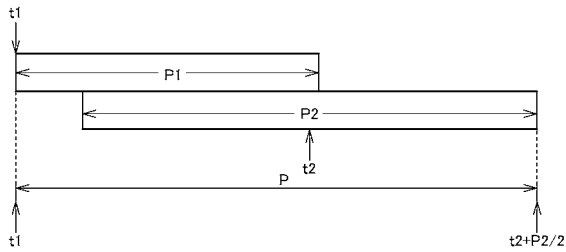
【図7C】



【図7D】



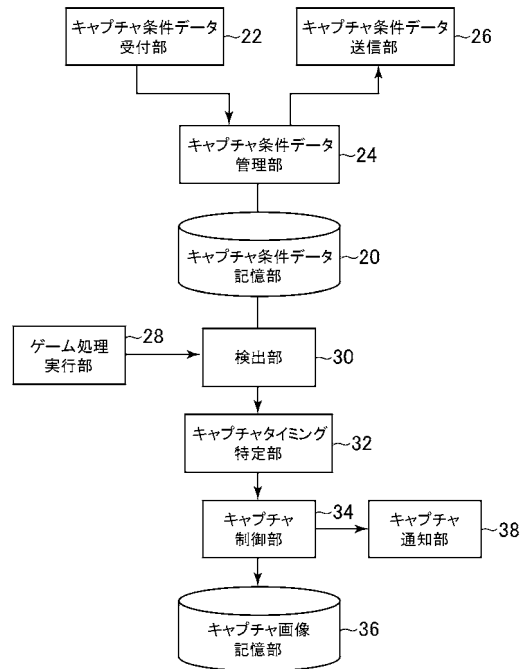
【図7E】



【図8】

ファイル名	情報	キャプチャ理由	キャプチャ日時	
0001.mpg	Stage A	<ボスを倒した>	2013/12/2 14:30	}CI
0011.jpg	Stage B	<仲間を殺した 1回目>	2013/12/4 13:00	
0012.jpg	Stage B	<仲間を殺した 2回目>	2013/12/4 14:00	
0004.png	Stage A	ユーザが撮影	2013/12/3 15:00	

【図9】



【手続補正書】

【提出日】平成27年7月24日(2015.7.24)

【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】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像がキャプチャされる条件に対応付けられるキャプチャ条件情報を表示させるキャプチャ条件情報表示部、を含み、

前記キャプチャ条件情報には、当該キャプチャ条件情報に対応付けられる条件を設定したプレイヤの識別情報が含まれる、

ことを特徴とする表示システム。

【請求項2】

前記キャプチャ条件情報には、前記ゲームの名称が含まれる、

ことを特徴とする請求項1に記載の表示システム。

【請求項3】

前記キャプチャ条件情報は、前記プレイ画像がキャプチャされる条件となる、前記ゲームのプレイ中に発生するイベントに対応付けられており、

前記キャプチャ条件情報表示部は、前記イベントが発生したか否かに応じた表示態様で、当該イベントに対応付けられる前記キャプチャ条件情報を表示させる、

ことを特徴とする請求項1又は2に記載の表示システム。

【請求項4】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャしたキャプチャ画像又はキャプチャ動画像に対応付けられるキャプチャ情報を表示させるキャプチャ情報表示部と、

前記キャプチャ情報の選択に応じて当該キャプチャ情報に対応付けられるキャプチャ画像又はキャプチャ動画像を表示させるキャプチャ画像表示部と、を含み、

前記キャプチャ情報には、当該キャプチャ情報に対応付けられる前記プレイ画像がキャプチャされた条件である、前記ゲームのプレイ中に発生したイベントが示されている、

ことを特徴とする表示システム。

【請求項5】

前記キャプチャ情報には、当該キャプチャ情報に対応付けられる前記イベントの発生に基づく前記プレイ画像のキャプチャが行われたか、ユーザのキャプチャ操作に応じた前記プレイ画像のキャプチャが行われたか、が示されている、

ことを特徴とする請求項4に記載の表示システム。

【請求項6】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像がキャプチャされる条件に対応付けられるキャプチャ条件情報を表示させるキャプチャ条件情報表示ステップ、を含み、

前記キャプチャ条件情報には、当該キャプチャ条件情報に対応付けられる条件を設定したプレイヤの識別情報が含まれる、

ことを特徴とする表示方法。

【請求項7】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャしたキャプチャ画像又はキャプチャ動画像に対応付けられるキャプチャ情報を表示させるキャプチャ情報表示ステップと、

前記キャプチャ情報の選択に応じて当該キャプチャ情報に対応付けられるキャプチャ画像又はキャプチャ動画像を表示させるキャプチャ画像表示ステップと、を含み、

前記キャプチャ情報には、当該キャプチャ情報に対応付けられる前記プレイ画像がキャプチャされた条件である、前記ゲームのプレイ中に発生したイベントが示されている、

ことを特徴とする表示方法。

【請求項 8】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像がキャプチャされる条件に対応付けられるキャプチャ条件情報を表示させるキャプチャ条件情報表示手順、をコンピュータに実行させ、
前記キャプチャ条件情報には、当該キャプチャ条件情報に対応付けられる条件を設定したプレイヤの識別情報が含まれる、
ことを特徴とするプログラム。

【請求項 9】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャしたキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像に対応付けられるキャプチャ情報を表示させるキャプチャ情報表示手順、
前記キャプチャ情報の選択に応じて当該キャプチャ情報に対応付けられるキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像を表示させるキャプチャ画像表示手順、をコンピュータに実行させ、
前記キャプチャ情報には、当該キャプチャ情報に対応付けられる前記プレイ画像がキャプチャされた条件である、前記ゲームのプレイ中に発生したイベントが示されている、
ことを特徴とするプログラム。

【請求項 10】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像がキャプチャされる条件に対応付けられるキャプチャ条件情報を表示させるキャプチャ条件情報表示手順、をコンピュータに実行させ、
前記キャプチャ条件情報には、当該キャプチャ条件情報に対応付けられる条件を設定したプレイヤの識別情報が含まれる、
ことを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

【請求項 11】

ゲームのプレイ内容を示すプレイ画像をキャプチャしたキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像に対応付けられるキャプチャ情報を表示させるキャプチャ情報表示手順、
前記キャプチャ情報の選択に応じて当該キャプチャ情報に対応付けられるキャプチャ画像又はキャプチャ動画画像を表示させるキャプチャ画像表示手順、をコンピュータに実行させ、
前記キャプチャ情報には、当該キャプチャ情報に対応付けられる前記プレイ画像がキャプチャされた条件である、前記ゲームのプレイ中に発生したイベントが示されている、
ことを特徴とするプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/JP2014/073748
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F13/49(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06T13/80 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2014 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2014 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2014 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 2007-199944 A (Sega Corp.), 09 August 2007 (09.08.2007), paragraphs [0019] to [0080]; fig. 1 to 13 & US 2007/0172194 A1 & EP 1815898 A2	1-4, 6-9 5
Y	JP 2011-516103 A (Sony Computer Entertainment America L.L.C.), 26 May 2011 (26.05.2011), entire text; all drawings & US 2009/0208181 A1 & US 2012/0134651 A1 & EP 2240251 A & WO 2009/102991 A1 & KR 10-2010-0114131 A & CN 101990451 A	5
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 19 November, 2014 (19.11.14)		Date of mailing of the international search report 02 December, 2014 (02.12.14)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office		Authorized officer
Facsimile No.		Telephone No.

国際調査報告		国際出願番号 PCT/J P 2014/073748													
A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F13/49(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i															
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06T13/80															
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2014年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2014年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2014年</td> </tr> </table>				日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2014年	日本国実用新案登録公報	1996-2014年	日本国登録実用新案公報	1994-2014年				
日本国実用新案公報	1922-1996年														
日本国公開実用新案公報	1971-2014年														
日本国実用新案登録公報	1996-2014年														
日本国登録実用新案公報	1994-2014年														
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)															
C. 関連すると認められる文献															
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号													
X	JP 2007-199944 A (株式会社セガ) 2007.08.09, 段落【0019】 - 【0080】、図1-13 & US 2007/0172194 A1 & EP 1815898 A2	1-4, 6-9													
Y		5													
Y	JP 2011-516103 A (ソニー コンピュータ エンタテインメント アメリカ リミテッド ライアビリテイ カンパニー) 2011.05.26, 全文、全図 & US 2009/0208181 A1 & US 2012/0134651 A1 & EP 2240251 A & WO 2009/102991 A1 & KR 10-2010-0114131 A & CN 101990451 A	5													
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。															
<table border="0"> <tr> <td>* 引用文献のカテゴリー</td> <td>の日の後に公表された文献</td> </tr> <tr> <td>「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの</td> <td>「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの</td> <td>「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)</td> <td>「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの</td> </tr> <tr> <td>「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td>「&」同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願</td> <td></td> </tr> </table>				* 引用文献のカテゴリー	の日の後に公表された文献	「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの	「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの	「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの	「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)	「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの	「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献	「&」同一パテントファミリー文献	「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願	
* 引用文献のカテゴリー	の日の後に公表された文献														
「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの	「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの														
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの														
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)	「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの														
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献	「&」同一パテントファミリー文献														
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願															
国際調査を完了した日 19.11.2014		国際調査報告の発送日 02.12.2014													
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/J P) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		特許庁審査官 (権限のある職員) 植田 泰輝	2B 3921												
		電話番号 03-3581-1101 内線 3237													

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US

(72)発明者 和田 久生

東京都港区港南1丁目7番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

Fターム(参考) 2C001 BD07 CA01 CA02 CA07 CA09 CB01 CB04 CB06 CB08 CC01
CC08

(注)この公表は、国際事務局(WIPO)により国際公開された公報を基に作成したものである。なおこの公表に係る日本語特許出願(日本語実用新案登録出願)の国際公開の効果は、特許法第184条の10第1項(実用新案法第48条の13第2項)により生ずるものであり、本掲載とは関係ありません。