

【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27年8月6日(2015.8.6)

【公表番号】特表2014-526076(P2014-526076A)

【公表日】平成26年10月2日(2014.10.2)

【年通号数】公開・登録公報2014-054

【出願番号】特願2014-517192(P2014-517192)

【国際特許分類】

G 06 Q 30/02 (2012.01)

A 63 F 13/61 (2014.01)

A 63 F 13/30 (2014.01)

A 63 F 13/79 (2014.01)

【F I】

G 06 Q 30/02 150

A 63 F 13/61

A 63 F 13/30

A 63 F 13/79 500

G 06 Q 30/02 140

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月18日(2015.6.18)

【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】

ローカルコンピュータ装置上での、第1メッセージ及び第2メッセージを含む第1ゲーム制作者および第2ゲーム制作者に関するインターネットソーシャルゲームのメッセージの表示を制御するコンピュータに実装された方法であって、前記方法は、

第1ビデオゲームがローカルコンピュータ装置上で動作しているという指標をサーバに送信するステップを含み、

前記第1ビデオゲームは第1ゲーム制作者により制作されており、さらに前記方法は、

ローカルコンピュータ装置上に第2メッセージを表示する指示を、前記サーバから受信するステップを含み、

前記第2メッセージは第2ゲーム制作者の販売促進をするものであり、

前記第2メッセージは、第1メッセージが以前に前記サーバからリモートコンピュータ装置に送信され、前記リモートコンピュータ装置上で表示されたことがある場合に受信され、さらに前記方法は、

前記ローカルコンピュータ装置上に前記第2メッセージを表示するステップを含むことを特徴とする、コンピュータに実装された方法。

【請求項2】

前記第1ビデオゲームの第1ユーザを同定するステップと、

前記第1ユーザのIDを前記サーバに送信するステップと、をさらに含み、

前記第2メッセージは、前記第2ゲーム制作者により制作された第2ビデオゲームにおける第2ユーザのパフォーマンスと、前記第1ユーザと前記第2ユーザがソーシャルグラフでつながっているかどうかを示し、

前記第2メッセージの表示はさらに、第1ユーザと第2ユーザがソーシャルグラフでつ

ながっている場合は、前記ローカルコンピュータ装置上での前記第2メッセージの表示を優先させることを含むことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記ソーシャルグラフはソーシャルネットワークサーバにより保持されることを特徴とする、請求項2に記載の方法。

【請求項4】

前記第2メッセージは、前記第2ゲーム制作者により制作された第2ビデオゲーム内でゲーム得点を第2ユーザが達成したことを示すことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記第2メッセージは、前記第2ゲーム制作者により制作された第2ビデオゲーム内でゲームレベルに第2ユーザが到達したことを示すことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記第2メッセージは、前記第2ゲーム制作者の広告を示すことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記ローカルコンピュータ装置は携帯電話であることを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項8】

前記ローカルコンピュータ装置はタブレットPCであることを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項9】

前記第2メッセージは、第1ユーザが前記第1ビデオゲームにログインすることを必要とせずに表示されることを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項10】

インターネットソーシャルゲーム活動を追跡するためのコンピュータに実装された方法であって、前記方法は、

第1コンピュータ装置から第1ゲームの統計を取得するステップを含み、前記第1ゲームの統計は、第1ゲーム制作者により制作された第1ビデオゲームにおける第1ユーザのパフォーマンスに関連付けられており、さらに前記方法は、

第2コンピュータ装置から、第2ビデオゲームが第2コンピュータ装置上で実行されていることを示す指標を取得するステップを含み、前記第2ビデオゲームは第2ゲーム制作者により制作されており、さらに前記方法は、

前記第2ゲーム制作者に関する第1メッセージが、以前に前記第1コンピュータ装置に送信されて前記第1コンピュータ装置で表示されたことがあるかを判断するステップと、

前記第1メッセージが以前に前記第1コンピュータ装置に送信されて前記第1コンピュータ装置で表示されたことがある場合には、前記第1ゲーム制作者に関する第2メッセージを、前記第2コンピュータ上に表示するために、前記第2コンピュータ装置に送信するステップと、を含むことを特徴とする、コンピュータに実装された方法。

【請求項11】

前記第2コンピュータ装置から、前記第2ビデオゲームの第2ユーザのIDを取得するステップと、

前記第1ユーザと前記第2ユーザがソーシャルグラフでつながっているかどうかを判断するステップと、

前記第1ユーザと前記第2ユーザが前記ソーシャルグラフでつながっている場合は、前記第1ゲーム制作者に関する前記第2メッセージの表示を優先するよう、前記第2コンピュータ装置に指示するステップと、をさらに含むことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項12】

ソーシャルネットワークサーバに接続するステップと、
前記第1ユーザと前記第2ユーザが前記ソーシャルグラフでつながっているかどうかを
、前記ソーシャルネットワークサーバへの接続に基づいて判断するステップと、をさらに
含むことを特徴とする、請求項11に記載の方法。

【請求項13】

前記第1ゲームの統計は、前記第1ビデオゲームの前記第1ユーザが達成したゲームスコアを示し、

前記第2メッセージは、前記第1ユーザが前記ゲームスコアを達成したことを示すことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項14】

前記第1ゲームの統計は、前記第1ビデオゲームの前記第1ユーザが到達したゲームレベルを示し、

前記第2メッセージは、前記第1ユーザが前記ゲームレベルを達成したことを示すことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項15】

前記第2メッセージは、前記第1ゲーム制作者により制作された他のビデオゲームの広告を示すことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項16】

前記第2メッセージは、前記第1ゲーム制作者の広告を示すことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項17】

前記第2コンピュータ装置は携帯電話であることを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項18】

前記第2コンピュータ装置はタブレットPCであることを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項19】

前記第2メッセージは、第2ユーザが前記第2ビデオゲームにログインすることを必要とせずに送信されることを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項20】

インターネットソーシャルゲームメッセージのローカルコンピュータ装置上における表示を制御するためのコンピュータ実行可能命令を有する非一時的コンピュータ可読記憶媒体であって、前記コンピュータ実行可能命令は、

第1ビデオゲームが前記ローカルコンピュータ装置上で動作していることの指標をサーバに送信する手順を含み、前記第1ビデオゲームは第1ゲーム制作者によって制作され、さらに前記コンピュータ実行可能命令は、

前記ローカルコンピュータ装置上に第2メッセージを表示するための指示をサーバから受信する手順を含み、

前記第2メッセージは第2ゲーム制作者の販売促進をするものであり、

前記第2メッセージは、第1メッセージが以前に前記サーバからリモートコンピュータ装置に送信されて前記リモートコンピュータ装置上で表示されたことがある場合に受信され、さらに前記コンピュータ実行可能命令は、

前記第2メッセージを前記ローカルコンピュータ装置上で表示する手順を含むことを特徴とする、非一時的コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項21】

インターネットソーシャルゲーム活動を追跡するためのコンピュータ実行可能命令を有する非一時的コンピュータ可読記憶媒体であって、前記コンピュータ実行可能命令は、

第1コンピュータ装置から第1ゲームの統計を取得する手順を含み、前記第1ゲームの統計は、第1ゲーム制作者により制作された第1ビデオゲームにおける第1ユーザのパフォーマンスに関連付けられており、さらに前記コンピュータ実行可能命令は、

第2コンピュータ装置から、第2ビデオゲームが前記第2コンピュータ装置上で実行されていることを示す指標を取得する手順を含み、前記第2ビデオゲームは第2ゲーム制作者により制作され、さらに前記コンピュータ実行可能命令は、

前記第2ゲーム制作者に関する第1メッセージが、以前に第1コンピュータ装置に送信されて前記第1コンピュータ装置上で表示されたことがあるかを判断する手順と、

第1メッセージが以前に送信されて第1コンピュータ装置上で表示されたことがある場合には、前記第1ゲーム制作者に関する第2メッセージを、前記第2コンピュータ上に表示するために、前記第2コンピュータ装置に送信する手順と、を含むことを特徴とする、非一時的コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項22】

第1メッセージおよび第2メッセージを含む第1ゲーム制作者および第2ゲーム制作者に関するインターネットソーシャルゲームメッセージの表示を制御するためのシステムであって、第1コンピュータ装置と、サーバとを備え、

前記第1コンピュータ装置が、

前記第1ゲーム制作者により制作された第1ビデオゲームを動作させ、

前記第1ビデオゲームが前記第1コンピュータ装置上で動作していることを示す指標をサーバに送信し、

前記第1コンピュータ装置上で前記第1メッセージを表示する指示を前記サーバから受信し、

前記第1メッセージは前記第2ゲーム制作者の販売促進をするものであり、

前記サーバが、

前記第1コンピュータ装置から、前記第1ビデオゲームが前記第1コンピュータ装置上で動作していることを示す指標を取得し、

第2コンピュータ装置からゲームの統計を取得し、前記ゲームの統計は、第2ビデオゲーム制作者により制作された第2ビデオゲームにおけるユーザのパフォーマンスに関連し、

前記第2メッセージが以前に前記第2コンピュータ装置に送信されて前記第2コンピュータ装置上で表示されたことがあるかを判断し、前記第2メッセージは前記第1ゲーム制作者の販売促進をするものであり、

前記第2メッセージが以前に送信されて前記第2コンピュータ装置上で表示されていた場合、前記第1メッセージを前記第1コンピュータ装置に送信することを特徴とするシステム。

【請求項23】

第1メッセージおよび第2メッセージを含む第1ゲーム制作者および第2ゲーム制作者に関するインターネットソーシャルゲームメッセージを表示するための携帯型無線コンピュータ装置であって、無線通信部と、表示部とを備え、

前記無線通信部が、

第1ビデオゲームは前記携帯型無線コンピュータ装置上で動作していることを示す指標をサーバに送信し、前記第1ビデオゲームは前記第1ゲーム制作者により制作され、

表示装置上に第2メッセージを表示する指示をサーバから受信し、

前記第2メッセージは第2ゲーム制作者を促進販売するものであり、

第1メッセージが以前に前記サーバから他のコンピュータ装置に送信されて前記他のコンピュータ装置上で表示されていた場合に、前記第2メッセージが受信され、

前記表示部が、前記第2メッセージを表示することを特徴とする携帯型無線コンピュータ装置。

【請求項24】

インターネットソーシャルゲーム活動を追跡するためのサーバであって、ネットワークインターフェースユニットと、プロセッサとを備え、

前記ネットワークインターフェースユニットが、

第1コンピュータ装置から第1ゲームの統計を取得し、前記第1ゲームの統計は、第

1 ゲーム制作者によって制作された第 1 ビデオゲームにおける第 1 ユーザのパフォーマンスに関連し、

第 2 コンピュータ装置から、第 2 ビデオゲームが前記第 2 コンピュータ装置上で動作していることを示す指標を取得し、

前記第 2 ビデオゲームは第 2 ゲーム制作者により制作されたものであり、

前記プロセッサが、

前記ネットワークインターフェースに接続されており、前記第 2 ゲーム制作者に関する第 1 メッセージが以前に第 1 コンピュータ装置に送信されて第 1 コンピュータ装置上で表示されたことがあるかどうかを判断し、

前記第 1 メッセージが以前に送信されて前記第 1 コンピュータ装置上で表示されたことがある場合、前記第 2 コンピュータ装置上で表示するために、前記第 1 ゲーム制作者に関する第 2 メッセージを前記第 2 コンピュータ装置に送信するように指示することを特徴とするサーバ。