

【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10月6日(2011.10.6)

【公表番号】特表2010-537319(P2010-537319A)

【公表日】平成22年12月2日(2010.12.2)

【年通号数】公開・登録公報2010-048

【出願番号】特願2010-521989(P2010-521989)

【国際特許分類】

G 06 Q 30/00 (2006.01)

G 09 F 19/00 (2006.01)

【F I】

G 06 F 17/60 3 2 6

G 09 F 19/00 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年8月22日(2011.8.22)

【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・プログラムを操作している分散されたクライアント・ノードから広告を出力させる方法であって、

変更スキームを開発するために第2のアプリケーションを使用し指定されたゲーム・アプリケーションの定義されたエグゼクタブル・ファイルを処理するステップであって、前記ゲーム・アプリケーションは前記定義されたエグゼクタブル・ファイルにより定義されるクライアント入力に応答してクライアント・ノード上にビデオ出力を提供するよう構成され、前記定義されたエグゼクタブル・ファイルは付加工エグゼクタブル・コード無しに前記クライアント・ノード上で独立動作を行ってビデオ・ゲーム出力を提供し、前記付加工エグゼクタブル・コードは前記定義されたエグゼクタブル・ファイルと独立して実行可能である、ステップと、

前記クライアント・ノード上の前記定義されたエグゼクタブル・ファイルの動作中に生じるイベントを検出しあつ前記イベントに応答して各定義されたアクションを実施して前記変更スキームをインプリメントするように動作できる付加工エグゼクタブル・コードを、前記第2のアプリケーションを使用して、準備するステップであって、前記各定義されたアクションは前記ゲーム・アプリケーションの動作中に広告情報の出力を含むステップと、

前記付加工エグゼクタブル・コードおよび前記広告情報を前記クライアント・ノードに提供するステップであって、前記広告情報は、前記クライアント・ノードのメモリに配置された別のファイルから得られる変更スキーム・データに応じて前記定義されたエグゼクタブル・ファイルの動作中に前記クライアント・ノードの出力装置から出力されるステップと、

を含む方法。

【請求項2】

請求項1記載の方法であって、前記付加工エグゼクタブル・コードを準備するステップは前記クライアント・ノードに前記付加工エグゼクタブル・コードをインストールするようにインсталレーション・エグゼクタブルを構成し、前記定義されたエグゼクタブル・ファイ

ルの前に前記クライアント・ノードにおいて動作するように前記付加工グゼクタブル・コードを構成するステップを含む方法。

【請求項 3】

請求項 2 記載の方法であって、前記付加工グゼクタブル・コードを準備するステップは、さらに、定義されたエグゼクタブル・ファイルが既にインストールされているクライアント・ノード上にインストールするように構成されたインスタレーション・ファイル内に前記インスタレーション・エグゼクタブルと共に前記付加工グゼクタブル・コードを含めるステップを含む方法。

【請求項 4】

請求項 1 記載の方法であって、さらに、前記クライアント・ノードに変更スキーム・データを提供するステップを含み、前記変更スキーム・データは前記付加工グゼクタブル・コードにより使用され、前記イベントに応答して前記クライアント・ノードにおいて自動的に行われる前記各定義されたアクションを識別するように構成される方法。

【請求項 5】

請求項 4 記載の方法であって、前記クライアント・ノードに前記変更スキーム・データを提供するステップは、前記付加工グゼクタブル・コードとは別個で、それにより参照されることがあるファイル内の前記変更スキーム・データを提供して達成される方法。

【請求項 6】

請求項 1 記載の方法であって、さらに、前記付加工グゼクタブル・コードを準備するステップをコントロールするのに使用される入力を受信するように動作する構成ツールを提供するステップを含む方法。

【請求項 7】

広告コントロール・コード無しにクライアント・コンピュータ上で独立動作してビデオ・ゲームを実行可能なエグゼクタブル・ゲーム・ファイルを選出するステップと、

前記広告コントロール・コードに使用するため、前記エグゼクタブル・ゲーム・ファイルの動作中に生じると予期される少なくとも 1 つのゲーム状態を定義するステップと、

前記広告コントロール・コードに使用するため、少なくとも 1 つのゲーム状態の発生を検出する基準を定義するステップと、

前記広告コントロール・コードに使用するため、少なくとも 1 つのゲーム状態を広告に対する定義された出力モードと関連付けるステップと、

前記クライアント・コンピュータのメモリに配置されたフラット・スクリプト・ファイルから得られるロジックに応じてクライアント・コンピュータにおける前記エグゼクタブル・ゲーム・ファイルの実行中に実行するように前記広告コントロール・コードを設けるステップと、

からなる方法。

【請求項 8】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、前記エグゼクタブル・ゲーム・ファイルは前記エグゼクタブル・ゲーム・ファイルの実行中に前記広告コントロール・コードを実行するための選出された方法とコンパチブルであることを検証するステップからなる方法。

【請求項 9】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、ゲーム情報を配布するように構成されたサーバに前記エグゼクタブル・ゲーム・ファイルを登録するステップからなる方法。

【請求項 10】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、前記エグゼクタブル・ゲーム・ファイルにより使用されるグラフィクス API を識別するステップからなる方法。

【請求項 11】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、前記広告コントロール・コードに対する動作パラメータを設定するステップからなる方法。

【請求項 12】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、前記広告コントロール・コードにより呼び出さ

れる広告の前記表示をコントロールする外観パラメータを定義するステップからなる方法。
。

【請求項 1 3】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、それを介して前記広告コントロール・コードがクライアント・ノードに配布される配布チャネルを定義するステップからなる方法。

【請求項 1 4】

請求項 7 記載の方法であって、さらに、前記広告コントロール・コードとゲーム情報を配布するように構成されたサーバ間の通信モードをコントロールする通信パラメータを定義するステップからなる方法。

【請求項 1 5】

ソフトウェア・エグゼクタブルからの出力の独立定義された変更を提供するシステムであって、

コンピュータ読取可能媒体内にエンコードされユーザ入力に応答するコンピュータ・ゲーム出力を決定するように動作可能なソフトウェア・エグゼクタブルと、

前記コンピュータ読取可能媒体内に前記ソフトウェア・エグゼクタブルから独立してエンコードされ前記ソフトウェア・エグゼクタブルの動作により生じる定義されたマシン・イベントを検出するようにされるイベント・モニタリング・エグゼクタブルであって、別なファイルに配置された相互参照データによって決定された独立したコンピュータの出力を前記定義されたマシン・イベントの検出に応答して前記ソフトウェア・エグゼクタブルにより決定されるものとは異なるようにするイベント・モニタリング・エグゼクタブルと、

を含み、前記ソフトウェア・エグゼクタブルと前記イベント・モニタリング・エグゼクタブルはコンピュータ上で互いに独立して動作する、システム。

【請求項 1 6】

請求項 1 5 記載のシステムであって、さらに、前記ソフトウェア・エグゼクタブルおよび前記イベント・モニタリング・エグゼクタブルとは別個のファイル内の前記コンピュータ読取可能メモリ内にエンコードされた相互参照データを含み、前記相互参照データは前記定義されたマシン・イベントおよび異なるタイプの前記独立コンピュータ出力間の関連を定義するシステム。

【請求項 1 7】

請求項 1 6 記載のシステムであって、前記相互参照データ内の独立コンピュータ出力の前記異なるタイプはグラフィカルゲーム出力を介して表示するように構成されたディスプレーを含むシステム。

【請求項 1 8】

請求項 1 6 記載のシステムであって、前記相互参照データ内の独立コンピュータ出力の前記異なるタイプは前記ソフトウェア・エグゼクタブルにより選出されたグラフィカル・レンダリング・テクスチュアの代わりに表示するように構成されたグラフィカル・レンダリング・テクスチュアを含むシステム。

【請求項 1 9】

請求項 1 5 記載のシステムであって、前記イベント・モニタリング・エグゼクタブルは、前記ソフトウェア・エグゼクタブルの動作に応じて、グラフィカル API 呼出し、オーディオ API 呼出し、およびグラフィックス出力内の定義されたグラフィックス・テクスチュアの存在から選出された少なくとも 1 つのタイプのマシン・イベントを検出するようにされているシステム。

【請求項 2 0】

請求項 1 5 記載のシステムであって、前記イベント・モニタリング・エグゼクタブルは、独立コンピュータ出力に付加情報に対するネットワーク・アドレスを参照させるように構成されているシステム。

【請求項 2 1】

請求項 2 0 記載のシステムであって、さらに、前記イベント・モニタリング・エグゼク

タブルを操作している遠隔クライアントからの要求に応答して前記付加情報を提供するよう にされているサーバを含むシステム。

【請求項 2 2】

請求項 2 0 記載のシステムであって、さらに、時々前記ソフトウェア・エグゼクタブル および前記イベント・モニタリング・エグゼクタブルとは別個のファイル内の前記コンピュータ読取可能メモリ内でエンコードするための更新された相互参照データを提供するサーバを含み、前記相互参照データは前記定義されたマシン・イベントおよび前記独立コンピュータ出力の異なるタイプ間の関連を定義するシステム。

【請求項 2 3】

コンピュータに、
クライアント・コンピュータ上でコンピュータ・ゲームの動作を開始させ、
前記コンピュータ・ゲームの動作により生じるコンピュータ出力イベントを検出させ、
各検出されたコンピュータ出力イベントに応答して行われる定義された応答アクションを選出させ、前記定義された応答アクションは前記コンピュータ出力イベントとは異なり前記クライアント・コンピュータによる前記コンピュータ・ゲーム内に含まれない代替コンテンツの出力を含み、かつ、

前記クライアント・コンピュータに前記定義された応答アクションを行わせて前記コンピュータ・ゲームの動作中に前記クライアント・コンピュータから前記代替コンテンツのビデオ出力を生じさせる、

ように動作可能な命令でエンコードされるコンピュータ読取可能媒体。