【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22年1月21日(2010.1.21)

【公表番号】特表2009-521301(P2009-521301A)
【公表日】平成21年6月4日(2009.6.4)
【年通号数】公開・登録公報2009-022
【出願番号】特願2008-548830(P2008-548830)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/10　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/00　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/12　(2006.01)
Ｇ０９Ｆ　19/00　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/10
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｅ
Ａ６３Ｆ　13/12　Ｃ
Ｇ０９Ｆ　19/00　Ｚ

【手続補正書】
【提出日】平成21年11月25日(2009.11.25)
【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】
ビデオゲームのプレイ中にコンテンツを動的に提供するためのシステムであって、
ストリーミング可能なコンテンツを、それぞれがリモートのコンピューティングデバイスにおいて実行される１つまたは複数のビデオゲームプログラムに通信リンクを介して提供するように構成されたコンテンツ提供システムを含み、前記ストリーミング可能なコンテンツはゲームのプレイ前、プレイ中、および、プレイ後のうちの少なくともひとつのタイミングで提供するためのものであり、専ら前記１つまたは複数のビデオゲームプログラムによって提供される主なゲームコンテンツに対して補足的であり、
前記コンテンツ提供システムは、
ストリーミング可能なコンテンツとして使用するためのコンテンツにアクセスするように構成されたコンテンツアクセスコンポーネントと、
１つまたは複数のコンテンツストリームにおいて使用するために、前記コンテンツアクセスコンポーネントによってアクセス可能なコンテンツを選択するように構成されたコンテンツ選択コンポーネントと、
選択されたコンテンツを１つまたは複数のコンテンツストリームに組み立てるように構成されたコンテンツ組立コンポーネントと、
１つまたは複数のコンテンツストリームを前記１つまたは複数のビデオゲームプログラムが実行されている前記リモートのコンピューティングデバイスに配布するように構成されたコンテンツ配布コンポーネントと
を含む、システム。
【請求項２】
前記ストリーミング可能なコンテンツは音楽コンテンツ、映像コンテンツ、または、非音楽音声コンテンツを含む請求項１に記載のシステム。

ことを対象とする請求項４に記載の方法。
【請求項３】
前記１つまたは複数のビデオゲームプログラムの前記主なコンテンツは、前記１つまたは複数のビデオゲームプログラムが前記ストリーミング可能なコンテンツなしにプレイされることを可能にする請求項１に記載のシステム。
【請求項４】
前記コンテンツ提供システムは、前記ゲームプログラムに関連するゲームのプレイヤについての層の情報を含むゲームのプレイヤの情報を記憶する少なくとも１つのデータストアと通信し、前記コンテンツ選択コンポーネントは、前記ゲームのプレイヤの情報に少なくとも部分的に基づいてコンテンツ選択の判定を行うように構成されている請求項１に記載のシステム。
【請求項５】
前記コンテンツ提供システムは、前記１つまたは複数のゲームプログラムによって提供される前記主なゲームコンテンツの態様を含む前記１つまたは複数のゲームプログラムについての情報を記憶する少なくとも１つのデータストアと通信し、前記コンテンツ選択コンポーネントは、前記１つまたは複数のゲームプログラムについての前記情報に少なくとも部分的に基づいてコンテンツ選択の判定を行うように構成されている請求項１に記載のシステム。
【請求項６】
前記１つまたは複数のゲームプログラムは、前記コンテンツ配布コンポーネントによって配布された前記１つまたは複数のコンテンツストリームが、前記リモートのコンピューティングデバイスにおいて受信されたときに、または受信されたときのごく近くで前記１つまたは複数のゲームプログラムにおいて提供されるように構成される請求項１に記載のシステム。
【請求項７】
前記１つまたは複数のゲームプログラムは、前記コンテンツ配布コンポーネントによって配布された前記１つまたは複数のコンテンツストリームが前記リモートのコンピューティングデバイスにおいて永続的に記憶されるように構成される請求項１に記載のシステム。
【請求項８】
前記コンテンツ選択コンポーネントは、前記１つまたは複数のビデオゲームプログラムに関連する１つまたは複数のインベントリ要素に関するインベントリ要素情報にアクセスすることができ、前記１つまたは複数のインベントリ要素は、前記コンテンツ選択モジュールによって選択されたストリーミング可能なコンテンツの提供を容易にし、前記コンテンツ選択コンポーネントは、前記インベントリ要素情報に基づいて少なくとも一部のコンテンツ選択動作を実行するように構成されている請求項１に記載のシステム。
【請求項９】
前記通信リンクは無線通信ネットワークに関連する請求項１に記載のシステム。
【請求項１０】
前記リモートのコンピューティングデバイスは携帯電話である請求項１に記載のシステム。
【請求項１１】
前記コンテンツアクセスコンポーネントは、少なくとも１つの外部システム、ウェブサイト、または、内部データベースからのコンテンツにアクセスするように構成されている請求項１に記載のシステム。
【請求項１２】
前記ストリーミング可能なコンテンツはニュースキャスト、教育コンテンツ、または、少なくとも１つの広告を含む請求項１に記載のシステム。
【請求項１３】
ビデオゲームのプレイ中にコンテンツを動的に提供するための方法であって、

リモートのコンピューティングデバイスにおいて実行されるビデオゲームプログラムに関連して提供するためのコンテンツの集まりを提供するステップを含み、
前記コンテンツの集まりは、専ら前記ビデオゲームプログラムによって提供される主なゲームコンテンツに対して補足的であり、
前記コンテンツの集まりは、前記ビデオゲームプログラムに関連して提供されるために前記リモートのコンピューティングデバイスにおいて再組み立てされるように構成される一連の複数のパケットでネットワークを介して送信されるように構成され、
前記複数のパケットの少なくとも一部は、前記複数のパケットの全てが前記リモートのコンピューティングデバイスに到着する前に前記リモートのコンピューティングデバイスへの到着時間に、または到着時間の近辺で提供されることができる、方法。
【請求項１４】
前記提供されるコンテンツの集まりは、専ら前記ビデオゲームプログラム、または、複数のリモートのコンピューティングデバイスにおいて実行される複数のビデオゲームプログラム、に関連して提供することを対象とする請求項１３に記載の方法。
【請求項１５】
コンテンツストリームを含むコンピュータ可読媒体であって、前記コンテンツストリームは、
リモートのコンピューティングデバイスにおいて実行されるビデオゲームプログラムにより提供するためのストリーミング可能なコンテンツの集まりを含み、
前記ストリーミング可能なコンテンツはゲームのプレイと共に提供するためのものであり、
前記ストリーミング可能なコンテンツは前記ビデオゲームプログラムによって提供される主なゲームコンテンツに対して補足的であって、前記ストリーミング可能なコンテンツは前記ビデオゲームプログラムに関連するゲームをプレイするために必要とされない、コンピュータ可読媒体。