

【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 27 年 7 月 16 日 (2015.7.16)

【公表番号】特表 2015-505249 (P2015-505249A)

【公表日】平成 27 年 2 月 19 日 (2015.2.19)

【年通号数】公開・登録公報 2015-011

【出願番号】特願 2014-513627 (P2014-513627)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/795 (2014.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

A 6 3 F 13/573 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/215 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/795

G 0 6 Q 50/10 1 6 0

A 6 3 F 13/573

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/215

【手続補正書】

【提出日】平成 27 年 5 月 26 日 (2015.5.26)

【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】

方法であって、

第 1 ユーザーのソーシャル・グラフに基づいて、前記第 1 ユーザーと関連のある 1 人以上の他のユーザーを特定するステップと、

少なくとも 1 人の前記 1 人以上の他のユーザーの内のそれぞれについて、当該他のユーザーのアバターを入手するステップと、

前記少なくとも 1 人の前記 1 人以上の他のユーザーの内のそれぞれについて、入手した当該他のユーザーのアバターを、前記第 1 ユーザーがプレーしているゲーム内の非プレーヤー・キャラクターとして含ませるステップと、

前記 1 人以上の他のユーザーの内特定の 1 人について前記入手したアバターと対話する前記第 1 ユーザーのユーザー要求を受けて、前記特定の 1 人のユーザーに前記ゲームへの参加を誘うステップと

を含む、方法。

【請求項 2】

請求項 1 記載の方法において、前記含ませるステップが、各入手したアバターを、前記ゲーム内で前記第 1 ユーザーのアバターを応援する非プレーヤー・キャラクターとして含ませるステップを含む、方法。

【請求項 3】

請求項 1 記載の方法において、前記含ませるステップが、前記 1 人以上の他のユーザーの内の 1 人について前記入手したアバターを、前記ゲームの以前のプレーの間に前記第 1 ユーザーが進んだ前記ゲーム内の経路を辿るゴースト・アバターとして含ませるステップ

を含む、方法。

【請求項 4】

請求項 1 記載の方法において、前記含ませるステップが、前記入手したアバターを有する前記他の 1 人のユーザーが以前にゲームをプレーしていた間に、前記ゲーム内で前記入手したアバターが死んだ位置に、前記 1 人以上の他のユーザーの内の 1 人について前記入手したアバターの多数のコピーを、死んだアバターとして含ませるステップを含む、方法。

【請求項 5】

請求項 1 記載の方法において、前記第 1 ユーザーがオンライン・ゲーミング・サービスにログインしており、前記 1 人以上の他のユーザーの内の少なくとも 1 人が、前記オンライン・ゲーミング・サービスに現在はログインしていないユーザーを含む、方法。

【請求項 6】

請求項 1 記載の方法において、前記含ませるステップが、前記他のユーザーの内の 1 人が前記第 1 ユーザーと同じオンライン・ゲーミング・サービスにログインしている場合に、当該他のユーザーについて前記入手したアバターを、特定の外観を有するように表示し、前記他のユーザーの内の前記 1 人が前記第 1 ユーザーと同じオンライン・ゲーミング・サービスに現在はログインしていない場合に、当該他のユーザーについて前記入手したアバターを、異なる外観を有するように表示するステップを含む、方法。

【請求項 7】

請求項 1 記載の方法において、前記ユーザー要求が、可聴呼び出し(audible call)を含む、方法。

【請求項 8】

請求項 1 記載の方法において、前記ユーザー要求が、前記第 1 ユーザーのアバターと、前記第 1 ユーザーによってプレーされているゲーム内の非プレーヤー・キャラクターとして含められる前記特定の 1 人のユーザーについての前記アバターとの間の対話を含む、方法。

【請求項 9】

請求項 1 記載の方法であって、更に、

前記特定の 1 人のユーザーが誘いを受理したことに応答して、前記第 1 ユーザーおよび前記特定の 1 人のユーザーを前記ゲーム内に参加させるステップを含む、方法。

【請求項 10】

方法であって、

第 1 ユーザーのソーシャル・グラフに基づいて特定される第 2 ユーザーのアバターを、前記第 1 ユーザーがプレーしている第 1 ゲーム内の非プレーヤー・キャラクターとして含ませるステップと、

前記第 1 ゲーム内で前記第 2 ユーザーのアバターと対話または意思疎通するために、前記第 1 ユーザーのユーザー要求を受けるステップであって、該ユーザー要求は、前記第 2 ユーザーが前記第 1 ユーザーと共にゲーム内に参加するための誘いを含む、ステップと、

前記第 2 ユーザーがプレーしている第 2 ゲーム内で、前記第 2 ユーザーに対する提示のために前記誘いの指示を供給するステップとを含む、方法。

【請求項 11】

請求項 10 記載の方法において、前記第 2 ゲームが前記第 1 ゲームとは異なるゲームである、方法。

【請求項 12】

請求項 10 記載の方法において、前記第 1 ゲームが第 1 ゲーム・タイトルのゲームであり、前記第 2 ゲームが前記第 1 ゲーム・タイトルとは異なるゲーム・タイトルのゲームである、方法。

【請求項 13】

請求項 10 記載の方法において、前記含ませるステップが、前記第 2 ユーザーが第 1 ユー

ーザーと同じオンライン・ゲーミング・サービスにログインしている場合にのみ、前記第1ゲーム内で非プレイヤー・キャラクターとして前記第2ユーザーのアバターを含めるステップを含む、方法。

【請求項14】

請求項10記載の方法において、前記含ませるステップが、前記第2ユーザーが第1ユーザーと同じオンライン・ゲーミング・サービスにログインしていることを示す外観と共に、前記第2ユーザーのアバターを表示するステップを含む、方法。

【請求項15】

請求項10記載の方法において、前記第2ユーザーが前記ソーシャル・グラフにおいて前記第1ユーザーの複数の友達の中の1人として特定されている、方法。

【請求項16】

請求項10記載の方法において、前記ユーザー要求が可聴入力(audible input)を含む、方法。

【請求項17】

請求項10記載の方法において、前記ユーザー要求が、前記第2ユーザーのアバターと対話するように、前記第1ユーザーのアバターを制御するユーザー入力を含む、方法。

【請求項18】

請求項10記載の方法であって、更に、前記第2ユーザーからの前記誘いの受理の指示を受けたことに応答して、前記第1ユーザーおよび前記第2ユーザーをゲーム内に参加させるステップを含む、方法。

【請求項19】

複数の命令を格納した1つ以上のコンピューター・ストレージ媒体であって、1つ以上のプロセッサによって実行されると、該1つ以上のプロセッサに、

第1ユーザーのソーシャル・グラフに基づいて、前記第1ユーザーと関連のある複数の他のユーザーを特定させ、

少なくとも1人の前記複数の他のユーザーのそれぞれについて、当該他のユーザーのアバターを入手させ、

前記少なくとも1人の前記複数の他のユーザーのそれぞれについて、前記入手した当該他のユーザーのアバターを、前記第1ユーザーがプレーしている第1ゲーム内の非プレイヤー・キャラクターとして含ませ、

第2ユーザーのアバターと対話または意思疎通するために、前記第1ユーザーのユーザー要求を受けさせ、前記第2ユーザーが前記複数の他のユーザーの中の1人であり、前記ユーザー要求は、前記第2ユーザーが前記第1ユーザーと共にゲーム内に参加する誘いを含み、前記誘いが、前記第1ユーザーのアバターおよび前記第2ユーザーのアバターの間の対話であり、

前記第2ユーザーが前記第1ゲームとは異なるゲームをプレーしている間に、前記第2ユーザーへの誘いの指示を提示させる、
コンピューター・ストレージ媒体。

【請求項20】

請求項18記載の方法において、前記参加させるステップが、前記第1ユーザーおよび前記第2ユーザーを前記第1ゲーム内に参加させるステップを含む、方法。