

【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17年12月22日(2005.12.22)

【公表番号】特表2005-520265(P2005-520265A)  
 【公表日】平成17年7月7日(2005.7.7)  
 【年通号数】公開・登録公報2005-026  
 【出願番号】特願2004-508027(P2004-508027)  
 【国際特許分類第7版】

G 0 6 F 15/00

A 6 3 F 13/12

【F I】

G 0 6 F 15/00 3 1 0 D

G 0 6 F 15/00 3 1 0 C

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成16年7月27日(2004.7.27)

【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】

マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションにおける参加者装置を管理する方法であって、

上記マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションを開始することを含み、上記オンラインセッションは、コンピュータネットワークに対して通信可能であるようにリンクされたネットワークコンピュータで構成される2つ又はそれよりも多くの参加者装置を含み、

上記方法は、

上記マルチユーザアプリケーションの実行に関連付けられた所定の管理者機能を管理することに責務を有する第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを検出することと、

上記オンラインセッションに存在する参加者装置に上記通信ネットワークを介して通知をブロードキャストし、これにより、上記第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを上記存在する参加者装置に通知することと、

上記第1の参加者装置に関連付けられた上記機能を上記オンラインセッションに存在する1つの参加者装置に再割り当てすることを含む方法。

【請求項2】

上記第1の参加者装置と交代するための新しい参加者装置を獲得することをさらに含む請求項1記載の方法。

【請求項3】

上記新しい参加者装置は人間によって制御される請求項1記載の方法。

【請求項4】

上記新しい参加者装置はネットワークコンピュータによって制御される請求項1記載の方法。

【請求項5】

上記マルチユーザアプリケーションはゲームを行うアプリケーションであり、上記管理

者機能はスコアの保持を含む請求項 1 記載の方法。

【請求項 6】

マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションにおける参加者装置を管理する方法であって、

上記マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションを開始することを含み、上記オンラインセッションは、コンピュータネットワークに対して通信可能であるようにリンクされたネットワークコンピュータで構成される 2 つ又はそれよりも多くの参加者装置を含み、

上記方法は、

第 1 の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを検出することと、

上記オンラインセッションに存在する参加者装置に上記通信ネットワークを介して参加者装置切断通知をブロードキャストし、これにより、上記第 1 の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを上記存在する参加者装置に通知することと、

上記オンラインセッションを終了した上記第 1 の参加者装置と交代するための新しい参加者装置を獲得することを含む方法。

【請求項 7】

上記第 1 の参加者装置は上記マルチユーザアプリケーションの実行に関連付けられた所定の管理者機能を管理することに責務を有し、

上記第 1 の参加者装置に関連付けられた上記機能を上記オンラインセッションのもう 1 つの参加者装置に再割り当てすることをさらに含む請求項 6 記載の方法。

【請求項 8】

上記第 1 の参加者装置に関連付けられた上記機能を上記オンラインセッションのもう 1 つの参加者装置に再割り当てすることは、上記新しい参加者装置に対して行われる請求項 7 記載の方法。

【請求項 9】

上記新しい参加者装置は人間によって制御される請求項 6 記載の方法。

【請求項 10】

上記新しい参加者装置はネットワークコンピュータによって制御される請求項 6 記載の方法。

【請求項 11】

上記第 1 の参加者装置に関連付けられた上記機能を、上記存在する参加者装置の通信環境に基づいて、上記オンラインセッションのもう 1 つの参加者装置に再割り当てすることをさらに含む請求項 7 記載の方法。

【請求項 12】

上記第 1 の参加者装置に関連付けられた上記機能を上記オンラインセッションのもう 1 つの参加者装置に再割り当てすることは、もう 1 つの参加者装置にランダムに再割り当てされる請求項 7 記載の方法。

【請求項 13】

マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションにおける参加者装置を管理するシステムであって、上記システムは、プログラム命令を実行しかつデータセットを受信する 1 つ又は複数のプロセッサを備え、上記プロセッサは、

上記マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションを開始し、上記オンラインセッションは、コンピュータネットワークに対して通信可能であるようにリンクされたネットワークコンピュータで構成される 2 つ又はそれよりも多くの参加者装置を含み、

上記プロセッサは、

上記マルチユーザアプリケーションの実行に関連付けられた所定の管理者機能を管理することに責務を有する第 1 の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを検出し、

上記オンラインセッションに存在する参加者装置に上記通信ネットワークを介して通知をブロードキャストし、これにより、上記第 1 の参加者装置が上記オンラインセッション

から切断したことを上記存在する参加者装置に通知し、

上記第1の参加者装置に関連付けられた上記機能を上記オンラインセッションに存在する1つの参加者装置に再割り当てするシステム。

【請求項14】

上記プロセッサは、上記第1の参加者装置と交代するための新しい参加者装置を獲得するプログラム命令をさらに実行する請求項13記載のシステム。

【請求項15】

上記新しい参加者装置は人間によって制御される請求項13記載のシステム。

【請求項16】

上記新しい参加者装置はネットワークコンピュータによって制御される請求項13記載のシステム。

【請求項17】

上記マルチユーザアプリケーションはゲームを行うアプリケーションであり、上記管理者機能はスコアの保持を含む請求項13記載のシステム。

【請求項18】

マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションにおける参加者装置を管理する方法を実行するための、コンピュータが読み取り可能な媒体に記録されたプログラムステップを実行するコンピュータシステムにおいて使用されるプログラム製品であって、上記プログラムステップは、

上記マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションを開始することを含み、上記オンラインセッションは、コンピュータネットワークに対して通信可能であるようにリンクされたネットワークコンピュータで構成される2つ又はそれよりも多くの参加者装置を含み、

上記プログラムステップは、

上記マルチユーザアプリケーションの実行に関連付けられた所定の管理者機能を管理することに責務を有する第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを検出することと、

上記オンラインセッションに存在する参加者装置に上記通信ネットワークを介して通知をブロードキャストし、これにより、上記第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを上記存在する参加者装置に通知することと、

上記第1の参加者装置に関連付けられた上記機能を上記オンラインセッションに存在する1つの参加者装置に再割り当てすることを含むプログラム製品。

【請求項19】

上記プログラムステップは、上記第1の参加者装置と交代するための新しい参加者装置を獲得することをさらに含む請求項18記載のプログラム製品。

【請求項20】

上記新しい参加者装置は人間によって制御される請求項18記載のプログラム製品。

【請求項21】

上記新しい参加者装置はネットワークコンピュータによって制御される請求項18記載のプログラム製品。

【請求項22】

上記マルチユーザアプリケーションはゲームを行うアプリケーションであり、上記管理者機能はスコアの保持を含む請求項18記載のプログラム製品。

【請求項23】

マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションにおける参加者装置を管理するシステムであって、上記システムは、プログラム命令を実行しかつデータセットを受信する1つ又は複数のプロセッサを備え、上記プロセッサは、

上記マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションを開始し、上記オンラインセッションは、コンピュータネットワークに対して通信可能であるようにリンクされたネットワークコンピュータで構成される2つ又はそれよりも多くの参加者装置を含み、

上記プロセッサは、

第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを検出し、

上記オンラインセッションに存在する参加者装置に上記通信ネットワークを介して参加者装置切断通知をブロードキャストし、これにより、上記第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを上記存在する参加者装置に通知し、

上記オンラインセッションを終了した上記第1の参加者装置と交代するための新しい参加者装置を獲得するシステム。

【請求項24】

マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションにおける参加者装置を管理する方法を実行するための、コンピュータが読み取り可能な媒体に記録されたプログラムステップを実行するコンピュータシステムにおいて使用されるプログラム製品であって、上記プログラムステップは、

上記マルチユーザアプリケーションのオンラインセッションを開始することを含み、上記オンラインセッションは、コンピュータネットワークに対して通信可能であるようにリンクされたネットワークコンピュータで構成される2つ又はそれよりも多くの参加者装置を含み、

上記プログラムステップは、

第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを検出することと、

上記オンラインセッションに存在する参加者装置に上記通信ネットワークを介して参加者装置切断通知をブロードキャストし、これにより、上記第1の参加者装置が上記オンラインセッションから切断したことを上記存在する参加者装置に通知することと、

上記オンラインセッションを終了した上記第1の参加者装置と交代するための新しい参加者装置を獲得することを含むプログラム製品。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0042】

920の番号を有するフロー図ボックスによって表された次の動作では、アプリケーション440は、アプリケーションインターフェースのライブラリにおいて利用可能なオブジェクト定義に従って、オブジェクトを登録する。アプリケーション440はまた、930の番号を有するフロー図ボックスによって表されたように、オンラインセッションの間に利用される任意のメッセージフィルタも登録する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0043】

940の番号を有するフロー図ボックスによって表された次の動作では、アプリケーション440はセッションマスタを定義し、セッションマスタの所有権をネットワークコンピュータの1つに割り当てる。セッションマスタの所有権は、1つのコンピュータに割り当てられることも可能であり、あるいは、複数のコンピュータに割り当てられることも可能である。アプリケーション440はまた、セッションマスタの所有権が特定のコンピュータに専用のものとなるのか否か、又は所有権が他のコンピュータに対して移動される(マイグレーションされる)場合があるか否かも指定する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

先に述べた通り、図4のブロック図に示されたネットワークコンピュータは、コンピュータネットワークシステム400のノードを構成する。図10は、図4のシステム400における1つのコンピュータのブロック図であり、コンピュータの1つに含まれるハードウェア構成要素を示している。当業者は、装置410及び420がすべて同様のコンピュータの構造を有してもよいか、あるいはここに記述された能力と整合性のある代替の構造を有してもよいということを理解するであろう。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

CPU1100は、専用バス1115を介してグラフィックス処理装置(GPU)1110と通信可能であるように接続される。GPU1110は、CPU1100から受信される命令に従って描画処理を実行しかつ画像を形成する(定式化する)ように構成された描画プロセッサである。例えば、GPU1110は、CPU1100によって生成されかつCPU1100から受信されるディスプレイリストに基づいてグラフィックス画像をレンダリングすることができる。GPUは、グラフィックスデータを記憶するためのバッファを含んでもよい。GPU1110は、画像をAV出力装置へ出力する。