

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(21)(22) Заявка: 2016116763, 27.10.2014

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
31.10.2013 US 14/069,093

(43) Дата публикации заявки: 02.11.2017 Бюл. № 31

(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 28.04.2016(86) Заявка РСТ:
US 2014/062315 (27.10.2014)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2015/065865 (07.05.2015)

Адрес для переписки:

129090, Москва, ул. Б.Спасская, 25, строение 3,
ООО "Юридическая фирма Городиский и
Партнеры"

(71) Заявитель(и):

**МАЙКРОСОФТ ТЕКНОЛОДЖИ
ЛАЙСЕНСИНГ, ЭлЭлСи (US)**

(72) Автор(ы):

ЛОВИТТ Эндрю Уилльям (US)(54) **УСТАНОВКА ПЕРЕМЕННОГО АУДИОПАРАМЕТРА**

(57) Формула изобретения

1. Способ корректирования изменяемого аудиопараметра игры, имеющей уровень сложности, на электронной игровой приставке, содержащий этапы, на которых:
на основе уровня способностей пользователя корректируют изменяемый аудиопараметр игры к скорректированному аудиопараметру, который или повышает уровень сложности игры, или понижает уровень сложности игры; и

используют скорректированный аудиопараметр для предоставления звукового содержимого игры пользователю через электронную игровую приставку.

2. Способ по п. 1, в котором уровень способностей пользователя определяют посредством приема данных датчиков от одного или нескольких датчиков электронной игровой приставки.

3. Способ по п. 1, в котором скорректированный аудиопараметр содержит звуковое затруднение, при этом способ дополнительно содержит этапы, на которых: принимают от пользователя одобрение скорректированного аудиопараметра и на основе этого одобрения предоставляют пользователю одну или несколько привилегий, относящихся к игре.

4. Способ по п. 1, в котором скорректированный аудиопараметр содержит звуковое преимущество, при этом способ дополнительно содержит этапы, на которых: принимают от пользователя одобрение скорректированного аудиопараметра и на основе этого одобрения обеспечивают для пользователя один или несколько дефицитов, относящихся

к игре.

5. Способ по п. 1, дополнительно содержащий этап, на котором указывают пользователю, что скорректированный аудиопараметр используется для предоставления звукового содержимого игры пользователю через электронную игровую приставку.

6. Электронная игровая приставка, содержащая:

логическую машину и

машину хранения, хранящую команды, которые являются исполняемыми логической машиной, чтобы:

исполнять игру, имеющую звук с изменяемым аудиопараметром; и

устанавливать изменяемый аудиопараметр звука на основе игровой способности пользователя, играющего в игру.

7. Электронная игровая приставка по п. 6, в которой изменяемый аудиопараметр содержит местоположение звука.

8. Электронная игровая приставка по п. 6, в которой изменяемый аудиопараметр содержит временность звука.

9. Электронная игровая приставка по п. 6, в которой изменяемый аудиопараметр содержит громкость звука относительно общей громкости.

10. Электронная игровая приставка по п. 6, в которой игровая способность пользователя определяется посредством приема данных датчиков от одного или нескольких датчиков электронной игровой приставки.