

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4653214号
(P4653214)

(45) 発行日 平成23年3月16日 (2011. 3. 16)

(24) 登録日 平成22年12月24日 (2010. 12. 24)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/00 (2006. 01)	A 6 3 F 13/00 A
A 6 3 F 13/12 (2006. 01)	A 6 3 F 13/00 H
	A 6 3 F 13/12 Z

請求項の数 18 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2008-501821 (P2008-501821)	(73) 特許権者	505205812
(86) (22) 出願日	平成18年3月17日 (2006. 3. 17)		エヌエイチエヌ コーポレーション
(65) 公表番号	特表2008-532687 (P2008-532687A)		大韓民国 キュンギード・463-844
(43) 公表日	平成20年8月21日 (2008. 8. 21)		・ソンナムーシ・ブンダング・ジョンジ
(86) 国際出願番号	PCT/KR2006/000995		ャードン・25-1・ブンダン・ベンチャ
(87) 国際公開番号	W02006/098606		ー・タウン
(87) 国際公開日	平成18年9月21日 (2006. 9. 21)	(74) 代理人	100087398
審査請求日	平成19年9月18日 (2007. 9. 18)		弁理士 水野 勝文
(31) 優先権主張番号	10-2005-0022427	(74) 代理人	100067541
(32) 優先日	平成17年3月17日 (2005. 3. 17)		弁理士 岸田 正行
(33) 優先権主張国	韓国 (KR)	(74) 代理人	100103506
			弁理士 高野 弘晋

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームスクラップシステム、ゲームスクラップ方法、及びこの方法を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定のイベント信号の発生に関する1つ以上のゲーム環境の設定情報を保持するデータ保持手段と、

ゲーム進行に伴って形成されるゲーム環境が、前記設定情報の設定されたゲーム環境の少なくとも一部と対応する場合に、前記イベント信号を発生させるイベント発生手段と、

前記イベント信号に基づいて、前記設定情報の設定されたゲーム環境に対応するゲーム環境が前記ゲーム進行に伴って形成される時点と時間的に近接するゲーム映像をキャプチャしてゲームイメージ情報を生成するイメージキャプチャ手段と、

前記生成されたゲームイメージ情報を、ネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信するイメージ送信手段と、を含み、

前記イメージキャプチャ手段は、前記設定情報の設定されたゲーム環境に対応するゲーム環境が前記ゲーム進行に伴って形成される時点に基づいて前後の所定期間のゲーム映像をキャプチャし、又は前記ゲーム進行に伴って変化するゲーム環境が前記設定情報の設定されたゲーム環境に変化する時点から所定の時間間隔でゲーム映像をキャプチャすることを特徴とするゲームスクラップシステム。

【請求項 2】

前記ゲームイメージ情報の送信に関する案内情報を前記ゲームと関連した所定のゲームユーザに提供するメッセージ情報手段をさらに含むことを特徴とする請求項1に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 3】

前記ネットワークアドレスは、所定のゲームユーザと関連したブログ、ホームページ、コミュニティのうち少なくとも1つと関連したウェブサーバを識別する情報であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 4】

前記イメージ送信手段は、前記ネットワークアドレスで識別される前記ウェブサーバに送信された前記ゲームイメージ情報が、当該ゲームイメージ情報の生成に関するゲームの名称又はゲームジャンルに関する属性に応じて区分されて保存されるように、所定のデータ保存手段を制御することを特徴とする請求項 3 に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 5】

ゲーム進行に伴ってゲーム映像に関するゲームイメージ情報を保持するイメージデータベースと、

所定のイベント信号が発生する場合に、前記イメージデータベースに保持されているゲームイメージ情報を抽出するイメージ抽出手段と、

前記抽出されたゲームイメージ情報を所定の時間間隔で分割して単位ゲームイメージ情報として区画し、前記イベント信号が発生した時点と時間的に近接する単位ゲームイメージ情報を抽出して所定の単位ゲームイメージ情報を生成するイメージ編集手段と、

前記生成された単位ゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信するイメージ送信手段と、

を含むことを特徴とするゲームスクラップシステム。

【請求項 6】

前記イメージ編集手段は、

抽出した前記単位ゲームイメージ情報を1つ以上のセルに分割し、前記ゲーム進行に関するキャラクタ又は要素である所定のオブジェクトに近接する所定数のセルを抽出することを特徴とする請求項 5 に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 7】

前記イベント信号の発生に関する1つ以上のゲーム環境の設定情報を保持するデータ保持手段と、

前記ゲーム進行に伴って形成されるゲーム環境が、前記設定情報の設定されたゲーム環境の少なくとも一部と相応する場合に、前記イベント信号を発生させるイベント発生手段と、

をさらに含むことを特徴とする請求項 5 又は 6 に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 8】

前記ゲーム進行に伴って前記イベント信号を発生させるイベント発生手段をさらに含み、

前記イベント発生手段は、ゲームユーザの端末から受信されるイベント信号発生要請に回答して前記イベント信号を発生させることを特徴とする請求項 5 又は 6 に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 9】

前記イメージデータベースは、ゲーム進行時間、保持される情報の総容量、ゲームステージのうち少なくとも1つの基準に基づいて前記ゲームイメージ情報を保持することを特徴とする請求項 5 から 8 のいずれか1つに記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 10】

前記イメージデータベースは、前記基準に相応して保持することができるゲームイメージ情報の最大容量を定め、前記定められた最大容量を超過するサイズのゲームイメージ情報が生成される場合には、FIFO (First-in First-out) 方式に基づいて保持するゲームイメージ情報を更新することを特徴とする請求項 9 に記載のゲームスクラップシステム。

【請求項 11】

前記イメージ編集手段は、1つ以上の前記単位ゲームイメージ情報を選定された形態で

10

20

30

40

50

整列してゲームユーザの端末に提供し、

前記イメージ送信手段は、前記ゲームユーザの選択がなされた単位ゲームイメージ情報を前記ネットワーク上の遠隔地に送信することを特徴とする請求項5から10のいずれかが1つに記載のゲームスクラップシステム。

【請求項12】

前記ネットワークアドレスは、所定のゲームユーザと関連したブログ、ホームページ、コミュニティのうち少なくとも1つと関連したウェブサーバを識別する情報であることを特徴とする請求項5から11のいずれかが1つに記載のゲームスクラップシステム。

【請求項13】

ゲーム映像をキャプチャしてゲームユーザと関連したネットワーク上の遠隔地に送信するコンピュータにより遂行されるゲームスクラップ方法であって、前記コンピュータが、所定のイベント信号の発生に関する1つ以上のゲーム環境の設定情報をデータ保持手段に格納する段階と、

ゲーム進行に伴って形成されるゲーム環境が、前記設定情報の設定されたゲーム環境の少なくとも一部と相応する場合に、前記イベント信号を発生させる段階と、

前記イベント信号に基づいて、前記設定情報の設定されたゲーム環境に相応するゲーム環境が前記ゲーム進行に伴って形成される時点と時間的に近接するゲーム映像をキャプチャしてゲームイメージ情報を生成する段階と、

前記生成されたゲームイメージ情報を、ネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信する段階と、を含み、

前記ゲーム映像をキャプチャしてゲームイメージ情報を生成する段階は、

前記設定情報の設定されたゲーム環境に相応するゲーム環境が前記ゲーム進行に伴って形成される時点を基準として前後の所定期間のゲーム映像をキャプチャする段階、又は前記ゲーム進行に伴って変化するゲーム環境が前記設定情報の設定されたゲーム環境に変化する時点から所定の時間間隔でゲーム映像をキャプチャする段階を含むことを特徴とするゲームスクラップ方法。

【請求項14】

前記ネットワークアドレスは、所定のゲームユーザと関連したブログ、ホームページ、コミュニティのうち少なくとも1つと関連したウェブサーバを識別する情報であることを特徴とする請求項13に記載のゲームスクラップ方法。

【請求項15】

ゲーム映像をキャプチャしてゲームユーザと関連したネットワーク上の遠隔地に送信するコンピュータにより遂行されるゲームスクラップ方法であって、前記コンピュータが、ゲーム進行に伴ってゲーム映像に関するゲームイメージ情報をイメージデータベースに保持する段階と、

所定のイベント信号が発生する場合に、前記イメージデータベースに保持されているゲームイメージ情報を抽出する段階と、

前記抽出されたゲームイメージ情報を所定の時間間隔で分割して単位ゲームイメージ情報として区画し、前記イベント信号が発生した時点と時間的に近接する単位ゲームイメージ情報を抽出して所定の単位ゲームイメージ情報を生成する段階と、

前記生成された単位ゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信する段階と、

を含むことを特徴とするゲームスクラップ方法。

【請求項16】

前記ネットワークアドレスは、所定のゲームユーザと関連したブログ、ホームページ、コミュニティのうち少なくとも1つと関連したウェブサーバを識別する情報であることを特徴とする請求項15に記載のゲームスクラップ方法。

【請求項17】

単位ゲームイメージ情報を生成する前記段階は、

抽出した前記単位ゲームイメージ情報を1つ以上のセルに分割し、前記ゲーム進行に関

10

20

30

40

50

するキャラクタまたは要素である所定のオブジェクトに近接する所定数のセルを抽出する段階、をさらに含むことを特徴とする請求項 1 6 に記載のゲームスクラップ方法。

【請求項 1 8】

コンピュータに、請求項 1 3 から 1 7 のいずれか一項に記載のゲームスクラップ方法の各段階を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム映像に関連したゲーム環境を設定情報として設定し、ゲーム進行に伴うゲーム環境が事前に設定された設定情報と相応する場合に、該当するゲーム映像をキャプチャしてゲームユーザと関連したネットワーク上の遠隔地に送信するゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法に関する。

10

【背景技術】

【0002】

記憶したい事物を写真に残して記録しようとする欲求と同じように、ゲームユーザとゲームキャラクタとを同一視させてゲームを進行するゲームのゲームユーザは、自身がプレイしたゲーム場面のうち特定のゲーム映像を記録しておきたいという要求を強く持つ場合が多い。しかしながら、このようなゲームユーザの要求を満たし得るサービスを提供するゲームは、現時点においては実在していない。

【0003】

20

これを少しでも解消するために、一部のゲームでは、ゲームユーザが所望すれば、リプレイ機能を用いることによってゲームユーザがプレイしたゲームの全体を再生処理できるようにしている。

【0004】

しかし、このようなリプレイ機能は、以前にプレイしたゲームの全体映像を単純に繰り返して再生するものに過ぎず、ゲームユーザが特定するゲーム映像を検索する場合には、早送り/巻き戻しなどの機能を用いて所望するゲーム映像を検索しなければならず、煩雑な作業が要求されるという短所がある。

【0005】

また、一部のインターネット検索サービスでは、検索者の判断によって検索したウェブページの内容をキャプチャして保存し、以後、検索者の意思に応じて保存されているウェブページの内容を再生できるというサービスを検索者に提供している。しかし、このようなインターネット検索サービスにおけるキャプチャ機能をゲーム分野に適用するには限界がある。それは、ウェブページの内容は、提供された後に画面の変化がないことに加え、検索者がキャプチャ命令をし得る十分な時間を有することができるためである。つまり、動的にゲームが進行してゲーム映像が連続的に変化し続けるゲームにおいては、ゲームユーザが実際にキャプチャ命令をする時点では、記録したいゲーム映像がすでに新規のゲーム映像に移り変わってしまうということに起因する。

30

【0006】

したがって、事前に所定のゲーム環境を設定した上で、ゲーム進行に伴って変化するゲーム環境が設定されたゲーム環境と相応する場合に、具現されるゲーム映像を自動的にキャプチャして記録することができる新しい概念のゲーム映像スクラップモデルの登場が切に求められている。さらに、キャプチャされたゲーム映像を、ゲームユーザがアクセスしやすいネットワーク上の特定の位置に自動的に送信されるようにすることで、ゲーム映像の保管、再生、再送信をより一層効率的にするゲームスクラップモデルが求められている。

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、前記のような問題点を解決するために案出されたものであって、ゲームの進行にゲーム映像をキャプチャし、これから生成されるゲームイメージ情報をゲームユーザ

50

がアクセスし易いウェブサーバに自動的に送信することによって、ゲーム映像の保管および保存をより容易にするゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法を提供することを目的とする。

【0008】

また、本発明は、ゲーム映像をキャプチャしたゲームイメージ情報を所定の条件に基づいて一定のサイズだけ保持し、ゲームの送信に関するイベント信号の発生に伴ってイベント信号の発生に直接的な原因となるゲームイメージ情報を選別することによって、仮にイベント信号の発生時点が正確ではなくても、記録するゲーム映像を正確に検索して保管および保持するゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法を提供することを他の

10

【0009】

また、本発明は、ウェブサーバに送信されるゲームイメージ情報がゲームイメージ情報の属性に応じて分類されるようにすることで、以後、ゲームイメージ情報に対してゲームユーザが検索をする場合に、より容易かつ迅速に検索処理が成されるようにするゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法を提供することをさらに他の目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

前記の目的を達成するために、本発明の一実施形態に係るゲームスクラップシステムは、所定のイベント信号の発生に関する1つ以上のゲーム環境の設定情報を保持するデータ保持手段と、ゲーム進行に伴って形成されるゲーム環境が、設定情報の設定されたゲーム環境の少なくとも一部と相応する場合に、イベント信号を発生させるイベント発生手段と、イベント信号に基づいて、設定情報の設定されたゲーム環境に相応するゲーム環境がゲーム進行に伴って形成される時点と時間的に近接するゲーム映像をキャプチャしてゲームイメージ情報を生成するイメージキャプチャ手段と、生成されたゲームイメージ情報を、ネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信するイメージ送信手段と、を含み、上記イメージキャプチャ手段は、設定情報の設定されたゲーム環境に相応するゲーム環境がゲーム進行に伴って形成される時点を基準として前後の所定期間のゲーム映像をキャプチャし、又はゲーム進行に伴って変化するゲーム環境が設定情報の設定されたゲーム環境に変化する時点から所定の時間間隔でゲーム映像をキャプチャすることを特徴とする。

20

30

【0011】

また、前記目的を達成するための他の構成として、本発明のゲームスクラップシステムは、上記ゲーム進行に伴って所定のディスプレイ手段に具現されるゲーム映像に関するゲームイメージ情報を生成して保持するイメージデータベースと、所定のイベント信号が発生する場合に、イメージデータベースに保持されているゲームイメージ情報を抽出するイメージ抽出手段と、抽出されたゲームイメージ情報を所定の時間間隔で分割して単位ゲームイメージ情報として区画し、イベント信号が発生した時点と時間的に近接する単位ゲームイメージ情報を抽出して所定の単位ゲームイメージ情報を生成するイメージ編集手段と、生成された単位ゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信するイメージ送信手段と、を含むことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、ゲーム進行においてゲーム映像をキャプチャし、これから生成されるゲームイメージ情報をゲームユーザがアクセスし易いウェブサーバに自動的に送信することによって、ゲーム映像の保管及び保存をより容易に成すことができるゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法を提供することができる。

【0013】

また、本発明によれば、ゲーム映像をキャプチャしたゲームイメージ情報を所定の条件下で一定のサイズだけ保持し、ゲーム送信に関するイベント信号の発生とともにイベント信号の発生に直接的な原因となるゲームイメージ情報を選別することによって、仮にイベ

50

ント信号の発生時点が正確ではなくても、記録するゲーム映像を正確に検索して保管及び保持することが可能なゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法を提供することができる。

【0014】

また、本発明によれば、ウェブサーバに送信されるゲームイメージ情報がゲームイメージ情報の属性に応じて分類されるため、以後、ゲームイメージ情報に対してゲームユーザが検索をする場合に、より容易かつ迅速に検索処理が成すことが可能なゲームスクラップシステム及びゲームスクラップ方法を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、添付の図面を参照して、本発明のゲーム進行におけるゲームスクラップシステムおよびゲームスクラップ方法について説明する。

【0016】

本明細書において用いられている「ゲームイメージ情報」又は「単位ゲームイメージ情報」とは、所定のゲームにおいてディスプレイ手段上に具現されるゲーム映像をキャプチャすることによって生成される静止画データ又は動画データを指称するものである。すなわち、「ゲームイメージ情報」又は「単位ゲームイメージ情報」は、ゲーム進行中に記録したいゲーム映像をキャプチャした結果としての情報である。この例としては、ゴルフゲームにおけるホールインワン場面、シューティングゲームにおいて敵軍キャラクタに命中した場面、対戦ゲームにおいてキャラクタが必殺技を発動した場面など、ゲーム進行においてゲームユーザにとって意味深いゲーム映像（場面）に関する情報が挙げられる。特に、「単位ゲームイメージ情報」は、より多くのゲーム進行期間中のゲーム映像を含む「ゲームイメージ情報」を、所定のフィルタリング又はエディティング処理を行うことによって、記録対象となるゲーム映像だけが「ゲームイメージ情報」から選択的に抽出されるようにする映像データを意味するものである。本明細書では、理解の便宜のために、ゲーム映像がキャプチャされる時点で生成される映像データを「ゲームイメージ情報」と定義し、生成された「ゲームイメージ情報」を所定の編集過程によって生成された映像データを「単位ゲームイメージ情報」と定義することにする。

【0017】

図1は、本発明のゲームスクラップシステムのネットワーク構成図を説明するための図である。

【0018】

ゲームスクラップシステム100は、ゲームの進行に伴って形成されるゲーム環境が事前に設定された設定情報と相応する場合に、所定のイベント信号を発生させ、発生したイベント信号に応答してゲーム映像をキャプチャしてゲームイメージ情報を生成する装置である。また、このゲームスクラップシステム100は、ゲーム映像に対するキャプチャ処理によって生成されたゲームイメージ情報を一定のサイズだけ保持し、発生したイベント信号に応答してゲームイメージ情報を編集して単位ゲームイメージ情報を生成することもできる。特に、本実施形態におけるゲームスクラップシステム100は、生成された「ゲームイメージ情報」又は「単位ゲームイメージ情報」を所定のネットワークアドレスに基づいて遠隔地のウェブサーバ140に送信することで、情報として価値のあるゲーム映像がゲームユーザ120と関連したウェブサーバ140（例えば、ブログ、ホームページ、コミュニティなど）に保管されるようにできる。

【0019】

本実施形態において、ゲームスクラップシステム100は、説明の便宜のために、オンラインゲームで具現されるものに限って説明する。しかし、本発明の技術的思想は、オンラインゲームはもちろん、パソコンゲームやビデオコンソールゲームなどの各種ゲームにも適用できることは、本発明が属する技術分野の当業者にとって明白であろう。

【0020】

まず、オンラインゲームサーバ110は、ゲームユーザ120の所定の端末手段125

10

20

30

40

50

と通信網 130 によって連結されており、ゲームユーザ 120 にオンラインでゲームサービスを提供する役割を行う。この例としては、MUD (Multiple-User Dialogue) ゲームサービスサーバ、MUG (Multiple-User Graphic) ゲームサービスサーバなどが挙げられる。オンラインゲームサーバ 110 におけるゲームサービスは、端末手段 125 にゲームに関するプログラムを設置したゲームユーザ 120 がオンラインゲームサーバ 110 に接続する場合に、オンラインゲームサーバ 110 によってゲームに必要な所定のゲーム進行データ又はゲームのパッチが端末手段 125 に送信され、このようなゲーム進行データ又はゲームのパッチによって駆動されるゲームプログラムを介して提供されるようになる。ゲームユーザ 120 は、上述したゲームに関するプログラムを実行する端末手段 125 を用いてキャラクタの動作制御を遂行することによって、ゲームを進行することができる。

10

【0021】

ゲームユーザ 120 は、通信網 130 との接続のための端末手段 125 を保有しており、所定の契約関係にあるオンラインゲームサーバ 110 からゲーム進行のためのゲーム進行データ又はゲームのパッチを受信することによって所定のゲームサービスが提供されるインターネットユーザを意味する。また、ゲームユーザ 120 には、プレイするゲームにおいてゲーム進行上で変化を引き起こす重要なゲーム映像（静止画データ、動画データ）をゲームユーザ 120 と関連したウェブサーバ 140 に自動的に保存し、必要に応じて再生が可能な本システムのサービスが提供されるようになる。

【0022】

端末手段 125 は、インターネットや電話線などの通信網 130 を介してオンラインゲームサーバ 110 との接続状態を保持しており、オンラインゲームを具現してゲームユーザ 120 にゲームサービスを提供する装置である。この例としては、パソコン、ハンドヘルドコンピュータ、PDA（携帯情報端末）、携帯電話、スマートフォンなどのように所定のメモリ手段を備え、所定のマイクロプロセッサを搭載することで所定の演算能力を備えた端末機を通称する概念である。

20

【0023】

ゲームスクラップシステム 100 は、例えば、キャラクタの動作/動き、ゲームステージのクリアなどによってゲーム環境に重要な変化がある場合には、これに関するゲーム映像を自動的にキャプチャし、ゲームユーザ 120 が指定したウェブサーバ 140 に保存する。これにより、本発明のゲームシステム 100 では、ゲーム進行中にゲームユーザ 120 が記録しようとする特定された時点のゲーム映像を漏れなくキャプチャして保管できるようになる。以下、図 2 を参照して、本発明のゲームスクラップシステム 200 の具体的な構成について説明する。

30

【0024】

図 2 は、本発明の一実施形態に係るゲームスクラップシステムを示した構成図である。

【0025】

図 2 では、ゲームの進行に伴って変化するゲーム環境が事前に設定された設定情報と対応する場合に、ゲーム映像をキャプチャすることについて説明する。

【0026】

本発明のゲームスクラップシステム 200 は、データテーブル 210 と、イベント発生手段 220 と、イメージキャプチャ手段 230 と、イメージ送信手段 240 と、メッセージ情報手段 250 とを含む。

40

【0027】

まず、データテーブル 210 は、所定のイベント信号の発生に関する 1 つ以上のゲーム環境を入力して設定情報を生成する装置である。

【0028】

ここで、イベント信号とは、イベント信号が発生する時点でゲーム画面（ディスプレイ手段）に具現されるゲーム映像をキャプチャする命令に関する信号を意味するものである。

50

【 0 0 2 9 】

また、設定情報とは、イベント信号を発生させるゲーム環境を定義するためのものであって、本システムの運営者又はゲームユーザ 1 2 0 の判断に応じて所定のゲーム環境をデータテーブル 2 1 0 に入力することで生成されるものである。

【 0 0 3 0 】

例えば、データテーブル 2 1 0 は、ゲーム初期に運営者又はゲームユーザ 1 2 0 に提供され、運営者又はゲームユーザ 1 2 0 がゲーム進行に伴う所定のゲーム環境をデータテーブル 2 1 0 に事前に入力することで設定情報が生成される。このような設定情報の生成に関するゲーム環境は、運営者又はゲームユーザ 1 2 0 の任意の判断に応じて多様な形態で入力されるため、本明細書では特別に限定しないが、この例としては、サービスのゲームジャンルがゴルフゲームの場合はホールインワンやパワーショット、シューティングゲームの場合は狙い撃ちや敵軍命中、対戦ゲームの場合は必殺技発動などが挙げられる。

10

【 0 0 3 1 】

イベント発生手段 2 2 0 は、ゲーム進行に伴って形成されるゲーム環境が少なくとも一部の設定情報と相応する場合に、イベント信号を発生させる装置である。すなわち、イベント発生手段 2 2 0 は、ゲーム進行に伴って変化するゲーム環境が設定情報として設定されたゲーム環境と一致する場合には、ゲーム画面のキャプチャに関するイベント信号を発生させる役割を行うものである。イベント発生手段 2 2 0 によるイベント信号の発生時点は、後述するイメージキャプチャ手段 2 3 0 で生成するゲームイメージ情報の種類によって相違する。

20

【 0 0 3 2 】

例えば、ゲームイメージ情報が動画データである場合には、ゲーム環境が設定情報として設定されたゲーム環境に変化する直前に発生させるのが好ましく、ゲームイメージ情報が静止画データである場合には、設定情報として設定されたゲーム環境に変化すると同時に発生させるのが好ましい。

【 0 0 3 3 】

イメージキャプチャ手段 2 3 0 は、イベント信号が発生した場合に、端末手段 1 2 5 のディスプレイ手段に具現されるゲーム映像に関するゲームイメージ情報を生成する装置である。すなわち、イメージキャプチャ手段 2 3 0 は、イベント信号が発生する時点でのゲーム映像を記録してゲームイメージ情報として記録する役割を行うが、キャプチャするゲームイメージ情報の種類によってキャプチャ方式が相違する。

30

【 0 0 3 4 】

例えば、サービスされるゲームがゴルフゲームであり、設定情報としてホールインワンが設定されている条件下にて、ゲームイメージ情報を動画データで生成する場合について説明する。イメージキャプチャ手段 2 3 0 は、ホールインワンが実際に成される時点に基づいて前後の所定期間に該当するゲーム映像をキャプチャし、動画データとしてのゲームイメージ情報を生成することができる。このとき、ゲーム映像のキャプチャが開始する時点は、イベント信号の発生を考慮した上で、ホールインワンに関するゲーム映像がゲームイメージ情報に含まれる時点として定めることができる。一方、ゲームイメージ情報を静止画データで生成する場合は、イメージキャプチャ手段 2 3 0 は、ゲーム環境がホールインワンが起こる時点に発生するイベント信号に連動して該当するゲーム映像をキャプチャできるようにする。ただし、実質的には、ホールインワンが起こる時点とキャプチャが成される時点との間に誤差が生じることがある。これを償うために、イメージキャプチャ手段 2 3 0 は、イベント信号が発生した後に所定の時間間隔で連続してキャプチャ動作を行うことができ、生成された複数のゲームイメージ情報からホールインワンと最も時間的に近接したゲームイメージ情報を選別することができる。

40

【 0 0 3 5 】

イメージ送信手段 2 4 0 は、生成されたゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信する装置であって、ゲームユーザ 1 2 0 が送信を所望する所定の遠隔地 1 4 0 に生成されたゲームイメージ情報を保管する役割を行う

50

。ここで、ネットワークアドレスとは、ゲームユーザ120と関連したブログ、ホームページ、コミュニティなどのウェブサーバを識別する情報として定義できる。例えば、ゲームサービスの提供に関して契約関係を締結する際にゲームユーザ120から入力されて所定のゲームユーザデータベース（図示しない）に記録される情報である。すなわち、イメージ送信手段240は、ゲームユーザ120が事前に入力しておいたネットワークアドレスによって識別されたウェブサーバ140にゲームイメージ情報を送信させることにより、ゲームユーザ120が関連したゲームイメージ情報に対する再生、編集、再送信などの作業を行えるようにする。他の実施形態として、イメージ送信手段240は、ゲームイメージ情報の送信直前にネットワークアドレスに関する情報を入力するための所定の入力窓がゲームユーザ120に提供されるように所定の制御手段（図示しない）を制御することができ、入力窓に入力されるネットワークアドレスにゲームイメージ情報を送信することもできる。本実施形態では、ネットワークアドレスは、ウェブサーバ140を識別するものと説明しているが、ネットワークアドレスの他にもメールアドレスまたは携帯電話番号など個人情報を管理するすべての形態のサービスサポート装置（サーバ）を識別する情報であることはもちろんである。

10

【0036】

特に、イメージ送信手段240は、ウェブサーバ140に送信されたゲームイメージ情報が所定の属性に応じて区分されて体系的に管理されるように、例えば、ウェブサーバ140内に含まれるデータ保存手段（図示しない）を制御することができる。データ保存手段は、ウェブサーバ140に入力されるデータ又は内部に保有されているデータを特定の保存位置に保管及び保持する装置を指称するものであり、イメージ送信手段240によって入力されたゲームイメージ情報を事前に設定された属性（カテゴリ）に応じて分類保存する役割を行う。ここで、属性とは、生成されたゲームイメージ情報のゲームのゲーム名称又はゲームジャンルに関するものである。データ保存手段は、入力されたゲームイメージ情報をゲーム名称又はゲームジャンルに応じて分類するようになる。このとき、データ保存手段は、同じ属性に分類された1つ以上のゲームイメージ情報をウェブサーバ140に入力される時間順（送信順）に従って配列することによって、以後のゲームユーザ120の検索作業を一層迅速かつ正確にする。

20

【0037】

例えば、イメージ送信手段240によってゲームユーザ120のブログに送信されたゲームイメージ情報がゴルフゲームにおけるホールインワンに関するゲームイメージ情報である場合に、データ保存手段は、ブログ内の該当するゴルフゲームのゲーム名称である「君はゴルフ王」という項目（フォルダ、カテゴリ）にゲームイメージ情報を関連させて保存することができる。以後、ブログに入力される「君はゴルフ王」と関連するゲームイメージ情報は、項目「君はゴルフ王」と関連させて時間順で保存されるようになる。これにより、ゴルフゲーム「君はゴルフ王」に対して所定前の時点にキャプチャしたゲーム映像に関する記録を累積して記録することで、ゲームユーザ120が以前にプレイしたゲームに関するゲーム映像の検索及び再生作業が容易になる。

30

【0038】

メッセージ情報（提供）手段250は、ゲームイメージ情報送信に関する案内情報をゲームと関連した所定のゲームユーザ120に提供する装置である。すなわち、メッセージ情報手段250は、ゲーム映像に対するキャプチャによって生成される静止画データ又は動画データが、ゲームユーザ120と関連したウェブサーバ140に送信されたことを通知する役割を行う。案内情報をゲームユーザ120に提供する時点は、システム環境を考慮した上で、本システムの運営者によって柔軟に決めることができる。例えば、ゲーム進行を妨害しないように、ゲーム終了後（ゲームユーザ120がゲーム終了信号を発生させた後）にすることができる。案内情報には、例えば、ゲームイメージ情報のキャプチャ時間、送信されたネットワークアドレス、ネットワークに対するリンク情報などを含むことができ、ゲームユーザ120がリンク情報をクリックして選択した場合には、該当するネットワークアドレスにゲームユーザ120を接続させることもできる。

40

50

【0039】

このように、本発明によれば、ゲーム進行において所定のゲーム映像をキャプチャし、これをゲームユーザ120がアクセスし易いウェブサーバ14に自動的に送信することによって、ゲーム映像の保管及び保存を一層容易にする効果を得ることができる。

【0040】

以下、図3を参照して、本発明のゲームスクラップシステムによってゲーム映像をキャプチャし、これを特定のネットワークアドレスのウェブサーバに送信する一例を具体的に例示する。

【0041】

図3は、本発明に係るゲームイメージ情報の生成及び送信についての一例を例示した図である。

10

【0042】

図3におけるデータテーブル210は、ゴルフゲームである「君はゴルフ王」で設定情報として設定し得る多様なゲーム環境について例示している。図3では、設定情報として「ホールインワン」を設定しており、ゲーム進行に伴って設定された「ホールインワン」が発生する場合に、イベント発生手段220は、ゲーム映像に対するキャプチャのためのイベント信号を発生させる。また、発生したイベント信号に連動して、イメージキャプチャ手段230は、イベント信号が発生した時点のゲーム映像をキャプチャし、図3のようなゲームイメージ情報を生成する。その後、イメージ送信手段240は、生成されたゲームイメージ情報を与えられたネットワークアドレスのウェブサーバ140に送信する。これにより、ゲーム進行における所定の場面（ゲーム映像）を事前に設定し、ゲーム進行に伴って変化するゲーム環境が設定情報と実際に相応する場合に、具現しているゲーム映像を自動的にキャプチャ及び送信するようになり、ゲームユーザ120がプレイしたゲーム映像に対するバックアップ処理を容易にするという効果を得ることができる。

20

【0043】

また、本発明の他の実施形態として、一定サイズの範囲内で自動的にゲーム映像をキャプチャしてゲームイメージ情報として保存し、イベント信号が発生する場合に所定のフィルタリング又はエディティング処理を介することで、実際に送信する単位ゲームイメージ情報を生成することについて説明する。

【0044】

図4は、本発明の他の実施形態に係るゲームスクラップシステムの構成を示した図である。

30

【0045】

本実施形態におけるゲームスクラップシステム400は、イメージデータベース410と、イメージ抽出手段420と、イメージ編集手段430と、イメージ送信手段440とを含む。

【0046】

イメージデータベース410は、ゲーム進行に伴って端末手段125のディスプレイ手段に具現されるゲーム映像をキャプチャすることで生成されるゲームイメージ情報を保持する装置である。すなわち、イメージデータベース410は、上述したイメージキャプチャ手段230によって生成されるゲームイメージ情報を所定サイズの範囲（最大容量）内で保存する役割を行う。このとき、イメージキャプチャ手段230は、持続的にゲーム映像をキャプチャして生成されるゲームイメージ情報を、イメージデータベース410に提供することができる。また、イメージデータベース410は、所定サイズの範囲、すなわち最大容量を超過してゲームイメージ情報が保存される場合には、FIFO方式（First-in First-out, 先入れ先出し方式）に基づいて最初に入力されたゲームイメージ情報を新規入力されたゲームイメージ情報に更新する。イメージデータベース410の最大容量は、ゲームイメージ情報を保存する基準に応じて相違する。例えば、ゲーム進行時間、保持される情報の総容量、ゲームステージなどに基づいてゲームイメージ情報を保存することができる。

40

50

【 0 0 4 7 】

具体的には、ゲーム進行時間（5分間）を基準としてゲームイメージ情報を保持する場合、イメージデータベース410は、イメージキャプチャ手段230によって最初の5分間でプレイしたゲーム映像をキャプチャすることで生成されるゲームイメージ情報を保持する。また、5分後に生成されるゲームイメージ情報に対し、イメージデータベース410は、以前に保持していたゲームイメージ情報うち、最長期間保持されたゲームイメージ情報を削除し、これによって生じた余裕空間に新規ゲームイメージ情報を保持するようになる。これにより、イメージデータベース410は、例えば、プレイ時間が「00:00~05:00」や「01:30~06:30」などのように最大5分間で具現されたゲーム映像に関するゲームイメージ情報を保持できるようになる。このときの最大容量は、基準として設定されたゲーム進行時間（5分間）にキャプチャしたゲーム映像に対するゲームイメージ情報の累積総サイズとして定めることができる。

10

【 0 0 4 8 】

また、情報の総容量に基づいてゲームイメージ情報を保持する場合に、最大容量は、イメージデータベース210が一度に保持できるゲームイメージ情報の累積総サイズとして定めることもできる。

【 0 0 4 9 】

さらに、ゲームステージに基づいてゲームイメージ情報を保持する場合に、最大容量は、特定の場所で又は特定のミッションをクリア（任務完遂）するまでプレイする間に生成されるすべてのゲームイメージ情報の累積総サイズとして定めることもできる。

20

【 0 0 5 0 】

イメージ抽出手段420は、所定のイベント信号が発生する場合に、イメージデータベース410に保持されているゲームイメージ情報を抽出する装置である。すなわち、イメージ抽出手段420は、イベント信号が発生する時点でイメージデータベース410に保持されているゲームイメージ情報を送信対象として抽出する役割を行い、好ましくは、イメージデータベース410に保持されているすべてのゲームイメージ情報を抽出する。上述したように、イベント信号は、事前に設定された設定情報がゲーム進行に伴って変化するゲーム環境と相応する場合に発生する。このため、本実施形態では、設定情報を記録するデータテーブル210及びイベント信号を発生させるイベント発生手段220をさらに含むことができる。データテーブル210及びイベント発生手段220についての詳細な内容は、上述したものと同一であるため、ここでの説明は省略する。

30

【 0 0 5 1 】

一方、イベント発生手段220は、ゲームユーザ120から受信されるイベント信号発生要請に应答し、設定情報によるゲーム環境とは関係なくイベント信号を発生させることができる。すなわち、イベント発生手段220は、ゲームユーザ120の瞬間的（リアルタイム）な判断に応じ、ゲーム進行中に特定されるゲーム映像に対してイベント信号を発生させることを許容するものであって、事前に設定情報として設定されてはいないが、ゲームユーザ120が記録したいゲーム映像に対する保管処理を柔軟に対処することができる。

【 0 0 5 2 】

イメージ編集手段430は、抽出されたゲームイメージ情報をフィルタリング（filtering）又はエディティング（editing）して所定の単位ゲームイメージ情報として編集する装置である。すなわち、イメージ編集手段430は、多くのプレイ時間範囲を有しながらイメージデータベース410から抽出されるゲームイメージ情報のうち、実際にウェブサーバ140に保管させて保存しようとするゲームイメージ情報を選別する役割を行う。

40

【 0 0 5 3 】

ここで、フィルタリングとは、抽出されたゲームイメージ情報を所定の時間間隔に区画して単位ゲームイメージ情報を生成し、イベント信号が発生した時点と時間的に接近する所定数の単位ゲームイメージ情報を抽出するものとして定義できる。すなわち、フィルタリングは、イベント信号が発生された時点を基準として前後する所定の時間範囲内のゲー

50

ムイメージ情報を選別する過程であって、例えば、イメージデータベース410から抽出されたゲームイメージ情報が静止画データである場合は、個別ゲームイメージ情報を単位ゲームイメージ情報として定義し、イベント信号が発生した時点を前後した所定数の単位ゲームイメージ情報を選別することができる。また、ゲームイメージ情報が動画データである場合は、所定期間に基づいて区画された個別ゲームイメージ情報を単位ゲームイメージ情報として定義し、イベント信号が発生した時点を前後した所定の時間帯の単位ゲームイメージ情報を選別することができる。

【0054】

また、エディティングとは、フィルタリングによって抽出された単位ゲームイメージ情報を1つ以上のセルに分割し、所定のオブジェクトに近接する所定数のセルを抽出するものとして定義できる。すなわち、エディティングは、選別された単位ゲームイメージ情報を所定の面積サイズ別に分割し、実際に記録対象となるオブジェクトを含んだ所定数のセルを選別したり、オブジェクトと近接する所定数のセルを選別する。ここで、オブジェクトとは、ゲーム進行におけるキャラクタ又は要素(ゲーム要素)であり、例えば、ゲームユーザ120によって制御されるプレーヤキャラクタまたはゲーム映像に登場するゴルフホール、バンカー、池などである。

10

【0055】

このようなフィルタリング又はエディティングを介することにより、イメージ編集手段430は、ゲーム映像を漏れなく単位ゲームイメージ情報として選別することができ、単位ゲームイメージ情報に含まれるゲーム映像を実際に記録しようとするオブジェクト周辺に限定することにより、単位ゲームイメージ情報の容量サイズが不必要に大きくならないようにできる。

20

【0056】

さらに、このような場合、イメージ編集手段430は、イメージデータベース410の最大容量に合わせて、ゲームイメージ情報をエディティングしたり、圧縮することができる。

【0057】

図5は、本発明のフィルタリング又はエディティング処理によって単位ゲームイメージ情報を選別することを具体的に例示した図である。

【0058】

図5では、説明の便宜のために、イメージデータベース210に保持されているゲームイメージ情報が静止画データであることに限定して説明する。

30

【0059】

まず、イメージ編集手段430は、イメージデータベース210から抽出されたゲームイメージ情報を所定のゲーム進行時間単位に基づいて複数の単位ゲームイメージ情報に区画する。その後、イメージ編集手段430は、ゲーム環境が設定情報「ホールインワン」と相応することによって発生したイベント信号が発生する時点で、近接する時間の単位ゲームイメージ情報を抽出することができる。例えば、図5では、発生したイベント信号と最も近接する丸付き数字4の単位ゲームイメージ情報をフィルタリングによって抽出することを例示している。

40

【0060】

また、イメージ編集手段430は、抽出された単位ゲームイメージ情報を所定数のセルに画面分割し、記録対象となるオブジェクトに近接するセルを所定数だけ選別することによって、単位ゲームイメージ情報に必ず必要なゲーム映像だけが含まれるようにする。図5では、フィルタリングによって抽出された丸付き数字4のゲームイメージ情報を8つのセルに分割し、オブジェクトである「ホールカップ」に近接して位置する*i i*、*i i i*、*i v*、*v i i*、*v i i i*、*i x*の6つセルのみを選択することによって、単位ゲームイメージ情報に不要なゲーム映像が含まれないようにすることを例示している。

【0061】

イメージ送信手段440は、単位ゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを

50

用いてネットワーク上の遠隔地に送信する装置であって、上述した実施形態においてイメージ送信手段240が生成されたゲームイメージ情報を送信するのと同じように、フィルタリング又はエディティングによって編集された単位ゲームイメージ情報を送信する役割を行う。

【0062】

また、他の実施形態として、イメージ編集手段430は、単位ゲームイメージ情報の送信前に、編集された1つ以上の単位ゲームイメージ情報を選定された形態に整列してゲームユーザ120に提供することができる。これにより、イメージ送信手段440は、ゲームユーザ120の選択が成された所定の単位ゲームイメージ情報をネットワークアドレスを用いて送信することができる。本実施形態によれば、フィルタリング又はエディティングによって選別された単位ゲームイメージ情報を無条件的にウェブサーバ140に送信するのではなく、編集された状態を考慮した上で、ゲームユーザ120の能動的な選択に応じて特定の単位ゲームイメージ情報だけが送信されるようにできる。

10

【0063】

このように、本発明によれば、一定期間内のゲーム映像を保持し、イベント信号が発生した特定の時点におけるゲーム映像を抽出することによって、ウェブサーバに保管されるゲーム映像に必要な情報だけが含まれ、送信の効率と情報管理の便宜が向上するという効果を得ることができる。

【0064】

以下では、このような構成を有する本発明に係るゲームスクラップシステム200の作業フローについて詳しく説明する。

20

【0065】

図6は、本発明の一実施形態に係るゲームスクラップ方法を具体的に示したフローチャートである。本実施形態に係るゲームスクラップ方法は、上述したゲームスクラップシステム200によって実行される。

【0066】

まず、ゲームスクラップシステム200は、所定のイベント信号の発生に関する1つ以上のゲーム環境を記録して設定情報を設定する(S610)。本段階S610は、ゲーム映像を具現するゲーム環境を事前に設定することによって、関連するゲーム映像が自動的に画面キャプチャされるようにする過程である。このような設定情報は、データテーブル210に運営者又はゲームユーザ120が任意のゲーム環境を入力することによって設定される。この例としては、ゴルフゲームにおいては「ホールインワン」や「パワーショット」などのゲーム環境を記録することができる(図3参照)。

30

【0067】

また、ゲームスクラップシステム200は、ゲーム進行に伴って形成されるゲーム環境が少なくとも一部の設定情報と対応する場合に、イベント信号を発生させる(S620)。本段階S620は、設定情報と対応するゲーム環境が形成されることに伴い、ゲーム映像のキャプチャ処理のためのイベント信号を発生させる過程である。特に、ゲームスクラップシステム200は、ゲーム進行によるゲーム環境が事前に設定された設定情報に関するゲーム環境に変化することを識別し、実際にキャプチャの対象となるゲーム映像を最適にキャプチャできるようにイベント信号の発生時点を調整することができる。

40

【0068】

次に、ゲームスクラップシステム200は、イベント信号が発生した場合に、端末手段125のディスプレイ手段に具現されるゲーム映像に関するゲームイメージ情報を生成する(S630)。本段階S630は、設定情報に関するゲーム映像をキャプチャすることによってゲームイメージ情報を生成する過程であって、例えば、静止画データ又は動画データのゲームイメージ情報を生成することができる。

【0069】

また、ゲームスクラップシステム200は、生成されたゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを用いてネットワーク上の遠隔地に送信する(S640)。本段階S

50

640は、ゲームユーザ120によって指定されたネットワークアドレスのウェブサーバ140にキャプチャしたゲームイメージ情報を保管及び記録する過程である。特に、本段階ステップS640におけるゲームスクラップシステム200は、ウェブサーバとして例示されるブログ、ホームページ、コミュニティなどにおいて、送信されたゲームイメージ情報が所定の属性（ゲーム名称又はゲームジャンルなど）に応じて分類されるように所定のデータ保存手段を制御することができる。これにより、ゲームユーザ120がウェブサーバでゲームイメージ情報に対する検索作業をする場合に、より容易かつ迅速に検索処理を行うことができる。

【0070】

また、ゲームスクラップシステム200は、ゲームイメージ情報送信に関する案内情報をゲームユーザ120に提供する（S650）。本段階S650は、例えば、ゲームイメージ情報が送信された直後又はゲーム終了信号が発生した直後にゲームイメージ情報の送信事実をゲームユーザ120に通知する過程であって、送信されるネットワークアドレス又はゲームイメージ情報数などに関する情報を関連ゲームユーザ120に提供することができる。

10

【0071】

このように、本発明によれば、所定のゲーム環境を事前に設定し、ゲーム進行に伴って該当するゲーム環境が形成される場合に、ゲーム映像をキャプチャして選定されたネットワークアドレスに送信することによって、ゲーム映像の保管が自動的に成されるようにする効果を得ることができる。

20

【0072】

以下では、本発明のさらに他の実施形態として、ゲーム映像を一定のサイズだけ保持し、ゲーム映像の送信に関するイベント信号の発生とともに最適なゲーム映像を抽出して送信する実施形態について説明する。

【0073】

図7は、本発明の他の実施形態に係わるゲームスクラップ方法の一例を示したフローチャートである。本実施形態に係わるゲームスクラップ方法は、上述したゲームスクラップシステム400によって実行される。

【0074】

まず、ゲームスクラップシステム400は、ゲーム進行に伴って端末手段125のディスプレイ手段に具現されるゲーム映像に関するゲームイメージ情報を生成して保持する（S710）。本段階S710は、ゲーム進行時間、保持される情報の総容量、ゲームステージなどに基づいてゲーム映像をキャプチャし、これをゲームイメージ情報としてイメージデータベース410に保存する過程である。

30

【0075】

また、ゲームスクラップシステム400は、イベント信号が発生する場合に、イメージデータベース410に保持されているゲームイメージ情報を抽出する（S720）。本段階S720において、ゲームスクラップシステム400は、ゲームユーザ120から受信されるイベント信号発生要請にตอบสนองしてゲーム映像の送信に関するイベント信号を発生させ、これに応じてイメージデータベース410に保持されるゲームイメージ情報を抽出することができる。このように、ゲームユーザ120から受信される要請に応じてゲーム進行中の特定のゲーム映像に対してイベント信号を発生させることにより、事前に設定情報として設定されてはいないが、ゲームユーザ120が記録したいゲーム映像に対する保管処理に対して柔軟に対処できるようになる。

40

【0076】

次に、ゲームスクラップシステム400は、抽出されたゲームイメージ情報をフィルタリング又はエディティングして所定の単位ゲームイメージ情報として編集する（S730）。本段階S730は、イベント信号が発生したのから実際に原因となるゲーム環境と最も近接するゲームイメージ情報を選別する過程であって、ウェブサーバに保管されているゲームイメージ情報に情報として必ず必要なゲーム画面だけが含まれるようにできる。

50

すなわち、本段階 S 7 3 0 において、ゲームスクラップシステム 4 0 0 は、フィルタリング過程で抽出されたゲームイメージ情報を所定の時間間隔に分割して単位ゲームイメージ情報を生成し、イベント信号が発生した時点と時間的に近接する所定数の単位ゲームイメージ情報を抽出する。また、ゲームスクラップシステム 4 0 0 は、エディティング過程において、フィルタリングによって抽出される単位ゲームイメージ情報を 1 つ以上のセルに分割し、所定のオブジェクト（記録対象がキャラクタ、オブジェクトなど）に近接する所定数のセルを抽出する。

【 0 0 7 7 】

また、ゲームスクラップシステム 4 0 0 は、単位ゲームイメージ情報を所定のネットワークアドレスを用いて送信する（S 7 4 0）。本段階 S 7 4 0 は、ゲームユーザ 1 2 0 によって指定されたネットワーク上の遠隔地（ウェブサーバ）に選別した単位ゲームイメージ情報が保持および保管されるようにする過程である。

10

【 0 0 7 8 】

このように、本発明によれば、所定のサイズのゲーム映像を所定の条件下で保存し、ゲーム送信に関するイベント信号発生とともにイベント信号発生に直接的な原因となるゲーム映像を選別することによって、仮にイベント信号の発生が正確ではなくても、記録するゲーム映像を正確に検索して保管及び保持する効果を得ることができる。

【 0 0 7 9 】

なお、本発明に係る実施形態は、コンピュータにより具現される多様な動作を実行するためのプログラム命令を含むコンピュータ読み取り可能な媒体を含む。上記媒体は、プログラム命令、データファイル、データ構造などを単独または組み合わせて含むこともできる。また、上記媒体およびプログラム命令は、本発明の目的のために特別に設計されて構成されたものでよく、コンピュータソフトウェア分野の技術を有する当業者にとって公知であり使用可能なものであってもよい。コンピュータ読み取り可能な記録媒体の例としては、ハードディスク、フロッピー（登録商標）ディスクおよび磁気テープのような磁気媒体、CD-ROM、DVDのような光記録媒体、フロッピカルディスクのような磁気-光媒体、およびROM、RAM、フラッシュメモリなどのようなプログラム命令を保存して実行するように特別に構成されたハードウェア装置が含まれる。また、上記媒体は、プログラム命令、データ構造などを保存する信号を送信する搬送波を含む光または金属線、導波管などの送信媒体でもよく、プログラム命令の例としては、コンパイラによって生成されるもののような機械語コードだけでなく、インタプリタなどを用いてコンピュータによって実行される高級言語コードを含むことができる。

20

30

【 0 0 8 0 】

上述したように、本発明を好ましい実施形態に則して説明したが、本発明の技術分野において熟練した当業者にとっては、特許請求の範囲に記載された本発明の技術的思想及びその領域から逸脱しない範囲内で、本発明を多様に修正および変更させることができることを理解することができるであろう。すなわち、本発明の技術的範囲は、特許請求の範囲に基づいて定められ、発明を実施するための最良の形態により制限されるものではない。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 8 1 】

40

【 図 1 】 本発明のゲームスクラップシステムのネットワーク構成図を説明するための図である。

【 図 2 】 本発明の一実施形態に係るゲームスクラップシステムを示した構成図である。

【 図 3 】 本発明に係るゲームイメージ情報の生成及び送信についての一例を例示した図である。

【 図 4 】 本発明の他の実施形態に係るゲームスクラップシステムの構成を示した図である。

【 図 5 】 本発明のフィルタリング又はエディティング処理によって単位ゲームイメージ情報を選別することを具体的に例示した図である。

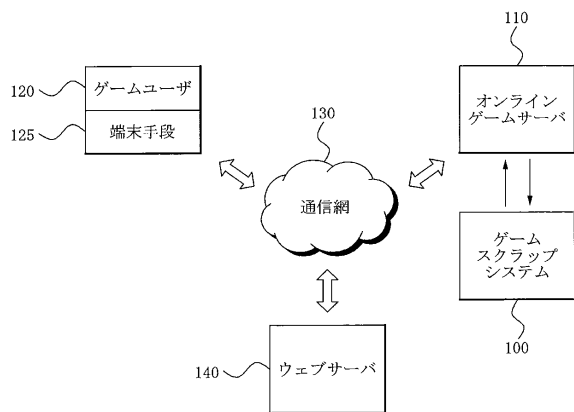
【 図 6 】 本発明の一実施形態に係るゲームスクラップ方法を具体的に説明するためのフロ

50

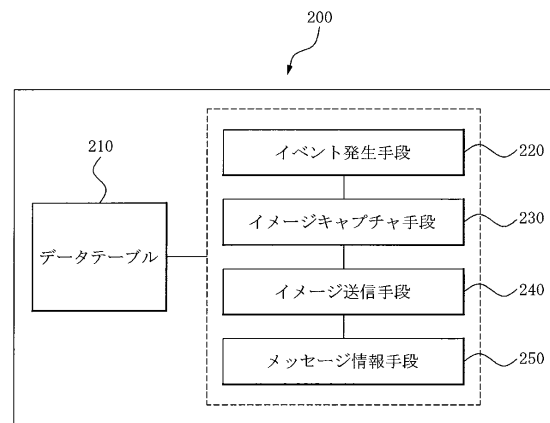
ーチャートである。

【図7】本発明の他の実施形態に係るゲームスクラップ方法の一例を説明するためのフローチャートである。

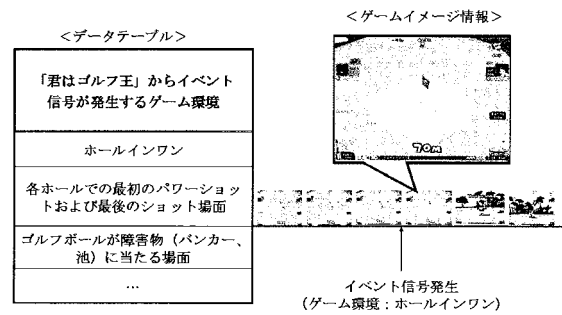
【図1】



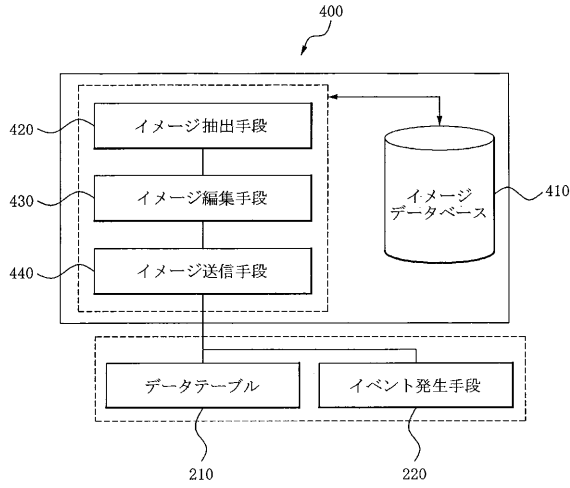
【図2】



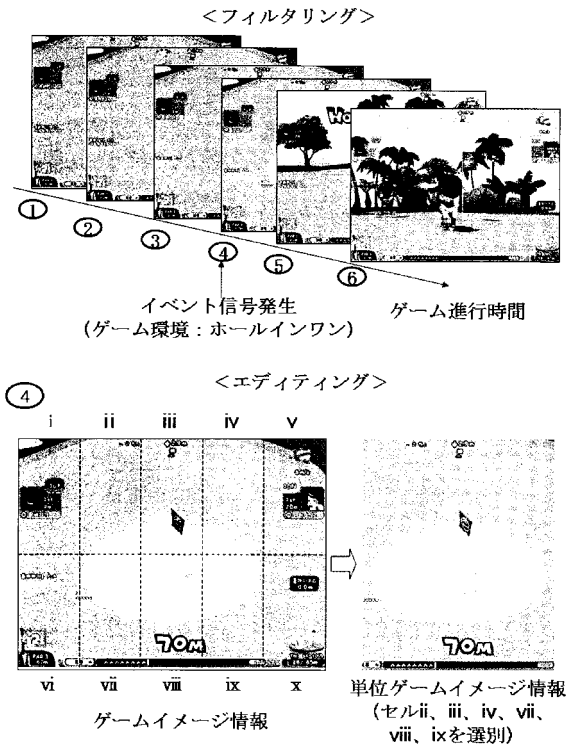
【図3】



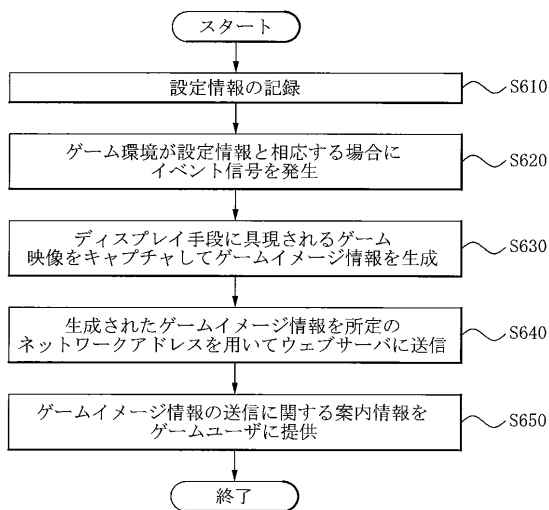
【図4】



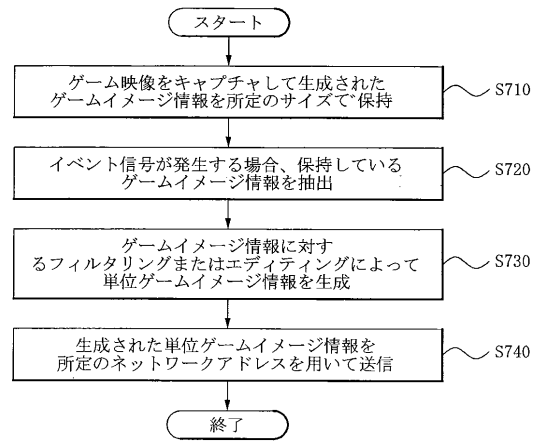
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(72)発明者 クォン、ミ ジン

大韓民国 ソウル 152 059、クロ グ、クロボン ドン、オーパス 1、ナンバー 71
1

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開2002 - 078956 (JP, A)

特開2003 - 117239 (JP, A)

特開2004 - 255214 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/12, 9/24