

【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19年4月12日(2007.4.12)

【公開番号】特開2004-326736(P2004-326736A)

【公開日】平成16年11月18日(2004.11.18)

【年通号数】公開・登録公報2004-045

【出願番号】特願2004-50481(P2004-50481)

【国際特許分類】

G 06 F 3/048 (2006.01)

A 63 F 13/00 (2006.01)

A 63 F 13/12 (2006.01)

G 06 F 9/445 (2006.01)

【F I】

G 06 F 3/00 6 5 4 A

A 63 F 13/00 F

A 63 F 13/12 C

G 06 F 9/06 6 5 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成19年2月23日(2007.2.23)

【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】

ユーザインターフェースを提示する方法であって、

アプリケーションに限定された領域内に、アプリケーションを示すタイルを提示するステップと、
前記領域内に1つまたは複数の追加のタイルを提示するステップと

を含み、

前記タイルは、オペレーティングシステムのシェルによって提示されることを特徴とする方法。

【請求項2】

前記タイルは、該タイルに関連付けられたアプリケーション上で実行可能なタスクを示すことを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記タイルは、仲間が該タイルに関連付けられたアプリケーションをプレー中か否かを示すことを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記タイルは、該タイルに関連付けられたアプリケーションについての新しい情報へのリンクを示すことを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項5】

少なくとも1つの前記タイルは、まだインストールされていないアプリケーションに関連付けられることを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項6】

コンピュータ読取可能なアプリケーションメタデータファイルがコーディングされたコンピュータ読取可能な媒体であって、前記アプリケーションメタデータファイルは、

アプリケーションの名前と、

前記アプリケーションのグラフィカル表現を提示するための情報と
を含み、

前記アプリケーションをインストールする前に、前記アプリケーションをオペレーティングシステムのシェル内に提示するためにインストールされるように操作が可能であるこ
とを特徴とするコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項 7】

前記アプリケーションのグラフィカル表現を提示するための情報は、前記アプリケーションに関するボックスアートの表示を示すことを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項 8】

前記アプリケーションメタデータファイルは、

前記アプリケーションについての情報を取り出すことができる位置へのリンクをさらに
含むことを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項 9】

前記アプリケーションメタデータファイルは、

前記アプリケーションを購入することができるネットワーク位置へのリンクをさらに含
むことを特徴とする請求項 6 に記載のコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項 10】

コンピュータ読取可能な媒体上にコーディングされたプログラムによって所定の処理を
実行するコンピュータシステムであって、

アプリケーション中心のグラフィカルユーザインターフェース表示を提示することが可
能なオペレーティングシステムのシェルと、

複数の関連するアプリケーションに関する情報を示す複数のアプリケーションメタデータ
ファイルを格納することが可能なアプリケーションメタデータ記憶と
を備えたことを特徴とするコンピュータシステム。

【請求項 11】

前記アプリケーション中心のグラフィカルユーザインターフェース表示は、仲間リスト
に掲載されたリモートユーザが現在、選択されたゲームをプレー中か否かを示す状態情報
を提示することを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 12】

前記アプリケーション中心のグラフィカルユーザインターフェース表示は、前記リモー
トユーザがプレーする前記選択されたゲームに参加する選択肢を提示することを特徴とす
る請求項 11 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 13】

前記アプリケーション中心のグラフィカルユーザインターフェース表示は、選択された
ゲームを1人または複数のリモートユーザと共にプレーする選択肢を提示することを特徴
とする請求項 10 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 14】

前記1人または複数のリモートユーザについてのコンタクト情報は、前記オペレーティ
ングシステムシェルがアクセス可能なコンタクトデータベース内に格納されることを特徴とす
る請求項 13 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 15】

前記システムは、前記リモートユーザとコンタクトを取り、前記リモートユーザと共に
共同プレーヤとして前記選択されたゲームを開始するように動作可能であることを特徴とす
る請求項 14 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 16】

前記アプリケーションメタデータ記憶は、前記コンピュータにまだインストールされて
いないアプリケーションに関する少なくとも1つのアプリケーションメタデータファイル
を格納するように動作可能であることを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータシス

テム。

【請求項 17】

前記コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関するアプリケーションメタデータファイルは、

前記アプリケーションのデモンストレーションバージョンを得ることができる位置へのリンクを含むことを特徴とする請求項16に記載のコンピュータシステム。

【請求項 18】

前記コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関するアプリケーションメタデータファイルは、

前記アプリケーションについての情報を得ることができる位置へのリンクを含むことを特徴とする請求項16に記載のコンピュータシステム。

【請求項 19】

前記コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関するアプリケーションメタデータファイルは、

前記アプリケーションを電子的に購入することができる位置へのリンクを含むことを特徴とする請求項16に記載のコンピュータシステム。

【請求項 20】

コンピュータ読取可能な媒体上にコーディングされたプログラムによって所定の処理を実行するコンピュータシステムであって、

アプリケーション中心のグラフィカルユーザインターフェース表示を提示することが可能なオペレーティングシステム手段と、

複数の関連するアプリケーションに関する情報を示す複数のアプリケーションメタデータファイルを格納するように操作が可能な手段と

を含むことを特徴とするコンピュータシステム。

【請求項 21】

コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関するアプリケーションメタデータファイルを受け取るステップと、

オペレーティングシステムのシェルのユーザインターフェースで、前記コンピュータにまだインストールされていない前記アプリケーションの表現と、前記コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関する関連情報とを示すステップと

を備えたことを特徴とする方法。

【請求項 22】

前記アプリケーションメタデータファイルは、ハイパーアリンクを活動化することによって受領されることを特徴とする請求項21に記載の方法。

【請求項 23】

前記ハイパーアリンクを活動化することに応答して、前記アプリケーションメタデータファイルをウィッシュリストに追加するステップをさらに含むことを特徴とする請求項22に記載の方法。

【請求項 24】

ユーザ要求に応答して、前記コンピュータに前記アプリケーションをインストールするためのソフトウェアを受け取るステップをさらに含むことを特徴とする請求項21に記載の方法。

【請求項 25】

ユーザ要求に応答して、前記コンピュータに前記アプリケーションをインストールするためのソフトウェアを電子的に購入するステップをさらに含むことを特徴とする請求項21に記載の方法。

【請求項 26】

前記アプリケーションメタデータファイルは、前記アプリケーションのオンラインレビューのリンクを活動化することにより獲得されることを特徴とする請求項21に記載の方法。

【請求項 27】

コンピュータ実行可能命令を含むコンピュータ読取可能な媒体であって、該コンピュータ実行可能命令は、

コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関するアプリケーションメタデータファイルを受け取るステップと、

オペレーティングシステムのシェルのユーザインターフェースにおいて、前記コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションの表現と、前記コンピュータにまだインストールされていないアプリケーションに関する関連情報とを示すステップと

を実行することを特徴とするコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項 28】

マルチプレーヤオンラインゲームを開始する方法であって、

仲間リストを受け取るステップと、

立ち上げるべきゲームの表示を受け取るステップと、

前記ゲームに関するゲームメタデータファイルを調べて、前記仲間リストに従って前記ゲームを行わせる方法を示す情報を獲得するステップと、

前記仲間リストに従って前記ゲームを行わせる方法を示す前記情報に従って前記仲間リストに従って前記ゲームを行わせるステップを含む、前記ゲームを立ち上げるステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 29】

チャットセッションを提示するステップをさらに備え、

該チャットセッションを提示するステップは、前記仲間リストを受け取るステップの前に実行されることを特徴とする請求項 28 に記載の方法。

【請求項 30】

前記仲間のうち少なくとも 1 人にとって利用可能な帯域幅の表示を提示するステップをさらに備え、

前記仲間のうち少なくとも 1 人にとって利用可能な帯域幅の表示を提示するステップは、前記ゲームを立ち上げるステップの前に実行されることを特徴とする請求項 28 に記載の方法。

【請求項 31】

アプリケーション活動センタにレガシーアプリケーションを収容する方法であって、前記アプリケーション活動センタは、前記アプリケーション活動センタ内のアプリケーションに関するアプリケーションメタデータファイルにアクセスし、

少なくとも 1 つのレガシーアプリケーションを求めてコンピュータを検索するステップと、

前記レガシーアプリケーションを発見した際に、前記レガシーアプリケーションに関連するアプリケーションメタデータファイルを識別するステップと、

前記アプリケーション活動センタがアクセスしたファイルに前記アプリケーションメタデータファイルを追加するステップと

を備えたことを特徴とする方法。

【請求項 32】

バックグラウンド処理の間、後の検索のために前記レガシーアプリケーションの表示を格納するステップをさらに備え、

前記アプリケーションメタデータファイルを追加するステップは、前記アプリケーション活動センタの始動時に実行されることを特徴とする請求項 31 に記載の方法。

【請求項 33】

アプリケーションプログラミングインターフェースを実装するコンピュータ実行可能命令を備えた 1 つまたは複数のコンピュータ読取可能な媒体であって、該アプリケーションプログラミングインターフェースは、

オペレーティングシステムのシェルによって提示されるフォルダ内にアプリケーションをインストールする 1 つまたは複数の関数と、

前記オペレーティングシステムのシェルによって提示されるフォルダ内のアプリケーションをアンインストールする1つまたは複数の関数と、

前記オペレーティングシステムのシェルによって提示されるフォルダ内にアプリケーションがインストールされたか否かをチェックする1つまたは複数の関数と、

前記オペレーティングシステムのシェルによって提示されるフォルダ内にインストールされたアプリケーションのリストを返す1つまたは複数の関数と

を含むことを特徴とする1つまたは複数のコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項34】

前記オペレーティングシステムのシェルによって提示される前記フォルダは、ゲーム活動センタとして提示されることを特徴とする請求項33に記載のコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項35】

データ構造がコーディングされた1つまたは複数のコンピュータ読取可能な媒体であって、該データ構造は、

アプリケーション活動センタ内にインストール可能なアプリケーションを識別するアプリケーション識別子と、

前記アプリケーション活動センタ内にインストールされると前記アプリケーションの実行が可能な1つまたは複数のタスクの記述と、

前記アプリケーション活動センタ内にインストールされると前記アプリケーションの実行が可能な1つまたは複数のタスクを起動する方法を示すデータと、

前記アプリケーション活動センタ内にインストールされると前記アプリケーションの実行が可能な前記1つまたは複数のタスクに関する引数と

を備えたことを特徴とする1つまたは複数のコンピュータ読取可能な媒体。

【請求項36】

アプリケーションの表示可能な名前と、

請求項35に記載のデータ構造のフォーマットを有するアプリケーションメタデータへの参照とを含むことを特徴とするアプリケーションマニフェストデータ構造がコーディングされた1つまたは複数のコンピュータ読取可能な媒体。