

【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24年9月13日 (2012.9.13)

【公開番号】特開2010-240377(P2010-240377A)  
 【公開日】平成22年10月28日 (2010.10.28)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-043  
 【出願番号】特願2009-243791(P2009-243791)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/02 (2006.01)

G 0 6 T 11/60 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/02

G 0 6 T 11/60 1 0 0 A

A 6 3 F 13/00 B

【手続補正書】

【提出日】平成24年7月31日 (2012.7.31)

【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】

コンピュータが読取ることのできるデータ記憶部からプレイヤーのゲーム中の活動を代表する複数の画像を含むデータを取得することと、

前記複数の画像のそれぞれについて、前記画像の重要性の度合いを特徴付ける少なくとも 1 つのスコアを決定すること、少なくとも前記決定されたスコアに基づいてグラフィック描写で表示される画像セットを前記複数の画像から選択すること、それぞれのサブセットが、前記グラフィック描写の 1 以上の連続した表示単位のうちの 1 つのそれぞれに表示されるように前記選択された画像セットを画像のサブセットに分割すること、および前記グラフィック描写の対応する表示単位に表示される画像の前記サブセットのそれぞれについて、前記画像に関連する少なくとも前記決定されたスコアに基づいて視覚的な特徴を決定することを含む、前記取得されたデータに基づいて前記ゲーム中の活動のグラフィック描写を生成することと、を含む、コンピュータで実行される方法。

【請求項 2】

前記コンピュータが読取ることのできるデータ記憶部から取得された前記データは、前記複数の画像の記述的情報を含む、請求項 1 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 3】

前記複数の画像の前記記述的情報は、1 以上のイベントを伴う画像によって描写される前記ゲーム活動の関連性の規定を含む、請求項 2 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 4】

それぞれのイベントは、イベントタイプによって特徴付けられ、それぞれのイベントタイプは、シグニフィカンス・スコアに関連する、請求項 3 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 5】

前記画像の重要性の度合いを特徴付ける少なくとも 1 つのスコアを決定することは、

前記記述的情報に基づいて前記画像に関連する 1 以上のイベントタイプを特定すること、および

前記特定された 1 以上のイベントタイプの前記シグニフィカンス・スコアの少なくとも一部に基づいて前記画像のスコア計算することを含む、請求項 4 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 6】

前記画像の前記スコア計算することは、前記特定された 1 以上のイベントタイプの前記シグニフィカンス・スコアを合計することを含む、請求項 5 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 7】

それぞれのイベントタイプは、所定成分、変動成分、またはその両方によって特徴付けられるシグニフィカンス・スコアに関連する、請求項 4 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 8】

前記グラフィック描写で表示される前記画像セットを選択することは、

ユーザ入力に基づいて前記選択されたセットの画像数を決定すること、および

前記決定された画像数を前記画像の前記スコアに応じて選択することを含む、請求項 1 ~ 7 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 9】

前記選択された画像セットを画像のサブセットに分割することは、前記グラフィック描写のそれぞれのサブユニットについて、前記対応する画像のサブセットのレイアウトを決定することを含む、請求項 1 ~ 8 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 10】

前記画像のサブセットのレイアウトは、前記画像の行または列の位置を含む、請求項 9 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 11】

前記視覚的な特徴を決定することは、前記画像によって描写される前記ゲーム中の活動の少なくとも 1 つのテキスト記述と画像とを関連付けることを含む、請求項 1 ~ 10 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 12】

前記視覚的な特徴を決定することは、前記画像によって描写される前記ゲーム中の活動に基づいた少なくとも 1 つの音響効果と画像とを関連付けることを含む、請求項 1 ~ 11 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 13】

前記画像の視覚的な特徴は、前記画像のサイズを含む、請求項 1 ~ 12 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 14】

前記画像の視覚的な特徴は、前記画像の形状を含む、請求項 1 ~ 13 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 15】

前記生成された前記ゲーム中の活動のグラフィック描写は、漫画本様式の描写を含む、請求項 1 ~ 14 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 16】

前記グラフィック描写のそれぞれの表示ユニットはページを含む、請求項 15 に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 17】

前記ゲーム中の活動の前記グラフィック描写のデータ表現を形成することをさらに含む、請求項 1 ~ 16 のいずれか 1 項に記載のコンピュータで実行される方法。

【請求項 18】

コンピュータが読取ることのできるデータ記憶部からプレイヤーのゲーム中の活動を代表する複数の画像を含むデータを取得する入力データモジュールと、

前記複数の画像のそれぞれについて、前記画像の重要性の度合いを特徴付ける少なくとも1つのスコアを決定すること、少なくとも前記決定されたスコアに基づいてグラフィック描写で表示される画像セットを前記複数の画像から選択すること、それぞれのサブセットが、グラフィック描写の1以上の連続した表示単位のうちの1つのそれぞれに表示されるように前記選択された画像セットを画像のサブセットに分割すること、および前記グラフィック描写の対応する表示単位に表示される前記画像のサブセットのそれぞれについて、前記画像に関連する少なくとも前記決定されたスコアに基づいて視覚的な特徴を決定することを含む、前記取得されたデータに基づいて前記ゲーム中の活動のグラフィック描写を生成するプロセッサと、を含む、システム。

【請求項 19】

画像の選択に関連するユーザ入力を受け取るインターフェースをさらに含む、請求項 18 に記載のシステム。

【請求項 20】

前記ユーザ入力は、規定された数の前記グラフィック描写の連続した表示単位を含む、請求項 19 に記載のシステム。

【請求項 21】

前記インターフェースは、1以上の画像に対するユーザの編集を受けるためにさらに設定される、請求項 19 に記載のシステム。

【請求項 22】

前記ゲーム中の活動の前記生成されたグラフィック描写は、漫画本様式の描写を含む、請求項 18 ~ 21 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 23】

前記ゲーム中の活動の前記グラフィック描写のデータ表現を形成するための出力モジュールをさらに含む、請求項 18 ~ 22 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 24】

前記データ表現は、マルチメディア表現を含む、請求項 23 に記載のシステム。

【請求項 25】

前記マルチメディア表現は、1つ以上の J P E G ファイル、P N G ファイル、G I F ファイル、P D F ファイル、M P E G ファイル、および F L A S H ファイルを含む、請求項 24 に記載のシステム。