

【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 18 年 6 月 29 日 (2006.6.29)

【公開番号】特開 2003-334383 (P2003-334383A)

【公開日】平成 15 年 11 月 25 日 (2003.11.25)

【出願番号】特願 2003-139584 (P2003-139584)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 5 月 12 日 (2006.5.12)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 少なくとも 1 つのマルチプレイヤーゲームコンソール上で行われるゲームのプレイヤー間で口頭のコミュニケーションを提供する能力を有する前記少なくとも 1 つのマルチプレイヤーゲームコンソール上で行われる電子ゲームで使用するための、特定のプレイヤーによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法であって、

(a) ゲームに参加する各プレイヤーに関するデータを保持するステップと、

(b) 前記データにインジケータを含めるステップであって、

前記インジケータが、

(i) 前記特定のプレイヤーと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した別のプレイヤーと行われる現行のゲームセッションと、

(i i) 前記特定のプレイヤーと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した別のプレイヤーと行われるすべてのゲームと、

(i i i) ネットワークを介して前記特定のプレイヤーによって行われ、かつ特定のオンラインゲームサービスを使用するすべてのゲームと、

(i v) 任意のマルチプレイヤーゲームコンソールを使用して前記特定のプレイヤーによって行われるすべてのゲームと

の少なくとも 1 つの際中に口頭でコミュニケーションをとることから除外される前記特定のプレイヤーを指すステップと、

(c) ステップ (b) の従属的な段落 (i) ~ (i v) の前記少なくとも 1 つに応じて前記特定のプレイヤーとの口頭のコミュニケーションを自動的に防止することによって前記データの中の前記インジケータに応答するステップと

を備えたことを特徴とする特定のプレイヤーによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 2】 前記データは、前記特定のプレイヤーと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した前記別のプレイヤーと前記特定のプレイヤーを指す前記インジケータとの間の関連を含み、それにより、前記別のプレイヤーと前記特定のプレイヤーとがともに参加するあらゆるゲームにおいて前記特定のプレイヤーが、前記別のプレイヤーと口頭でコミュニケーションをとることが防止されるようになることを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレイヤーによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 3】 前記データは、前記プレイヤーを前記特定のオンラインゲームサービスを通じて接続する前記ネットワークを介して行われるゲームにおける各プレイヤーに関して

保持され、前記マルチプレーヤゲームコンソールによってアクセスされることを特徴とする請求項 2 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 4】 前記データは、前記マルチプレーヤゲームコンソール上で行われているゲームによって生成され、かつ口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した前記別のプレーヤと前記特定のプレーヤを指す前記インジケータとの間の関連を含み、それにより、前記マルチプレーヤゲームコンソール上で前記別のプレーヤと前記特定のプレーヤとがともに参加する前記ゲーム中に前記特定のプレーヤが前記別のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとることが防止されるようになることを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 5】 親が、該親の未成年の子供がゲームを行っている際に口頭のコミュニケーションに参加することができるかどうかを判定するオプションを前記ゲームコンソール上で選択することができるようにするステップをさらに備え、前記データに含まれる前記インジケータは、前記特定のプレーヤとして前記未成年の子供を指して、前記未成年の子供の前記親が、前記未成年の子供によって行われるゲームにおいて前記未成年の子供による前記ネットワークを介する口頭のコミュニケーションをブロックすることを選択したことを示すことを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 6】 前記インジケータを含む前記データは、前記ネットワークを介してゲームを行うために使用される前記オンラインゲームサービスにおいてアクセスされることを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 7】 前記特定のプレーヤの挙動に関して他のプレーヤによって行われた苦情の数に応じて、前記特定のプレーヤに関する前記データの中の前記インジケータを自動的に作成するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 8】 前記データは、前記特定のオンラインゲームサービスを通じて前記ネットワークを介して行われるゲーム中、前記特定のプレーヤが口頭でコミュニケーションをとることが防止される時間間隔の指示をさらに含み、前記特定のプレーヤが前記オンラインゲームサービスを通じて行われるゲームにおいて参加者になったとき、前記マルチプレーヤゲームコンソールによってアクセスされることを特徴とする請求項 7 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 9】 前記データの中の前記インジケータは、前記特定のプレーヤによって使用されるあらゆるエイリアスとは独立に、また前記ネットワークを介してゲームを行うのに前記特定のプレーヤによって使用される特定のゲームコンソールに関わりなく前記特定のプレーヤを指すことを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 10】 前記特定のプレーヤと前記特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した前記別のプレーヤとがともに参加しているゲーム中、前記別のプレーヤは口頭でコミュニケーションをとることができないという指示を前記特定のプレーヤに表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 11】 前記特定のプレーヤと前記特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した前記別のプレーヤとがともに参加しているゲーム中、前記特定のプレーヤがミュートにされているという指示を前記別のプレーヤに表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 12】 前記特定のプレーヤが、前記特定のオンラインゲームサービスを通じて前記ネットワークを介して行われるすべてのゲームに参加している際中、口頭でコミュニケーションをとることから除外されている場合、前記特定のプレーヤが参加している

ゲームにおけるすべての他のプレーヤに、前記特定のプレーヤが前記ネットワークを介して口頭でコミュニケーションをとることを禁止されていることを示すステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するための方法。

【請求項 1 3】 請求項 1 に記載の方法を実施するための複数のマシン実行可能命令を有することを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 1 4】 電子ゲームのプレー中に特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステムであって、

(a) プロセッサと、少なくとも 1 つの他のマルチプレーヤゲームコンソールとネットワークを介して通信するために適合されたネットワークインタフェースと、前記プロセッサにゲームのインスタンスを実行することを含む複数の機能を実行させるためのマシン語命令を記憶されているメモリとを有するマルチプレーヤゲームコンソールと、

(b) 前記マルチプレーヤゲームコンソールに接続するようにそれぞれが適合された、前記ゲーム中に口頭でコミュニケーションをとる各プレーヤのための口頭コミュニケーション入出力デバイスであって、

(i) 入射するサウンドを示す入力信号を生成するサウンドセンサと、

(i i) 印加される出力信号に応答して可聴サウンドを生成するサウンドトランスデューサと

を含むデバイスと、

(c) 前記プロセッサに、

(i) 特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した別のプレーヤと行われる現行のゲームセッションと、

(i i) 前記特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した別のプレーヤと行われるすべてのゲームと、

(i i i) ネットワークを介して前記特定のプレーヤによって行われ、かつ特定のオンラインゲームサービスを使用するすべてのゲームと、

(i v) 任意のマルチプレーヤゲームコンソールを使用して前記特定のプレーヤによって行われるすべてのゲームと

の少なくとも 1 つの際中に前記特定のプレーヤが口頭でコミュニケーションをとることを除外させる前記マシン語命令と

を備えたことを特徴とする特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 1 5】 前記マシン語命令は、前記プロセッサに、前記特定のプレーヤを指すデータに含まれるインジケータに基づいて口頭でコミュニケーションをとることから除外された前記特定のプレーヤを特定させることを特徴とする請求項 1 4 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 1 6】 前記データは、前記特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択された前記別のプレーヤと前記特定のプレーヤを指す前記インジケータとの間の関連を含み、それにより、前記別のプレーヤが前記ゲームを行っている前記マルチプレーヤゲームコンソールの前記プロセッサが、前記特定のプレーヤが前記別のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとるのを防止するようになっていることを特徴とする請求項 1 5 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 1 7】 前記プロセッサに前記ゲームの前記インスタンスを実行させる前記マシン語命令はまた、前記プロセッサに、前記ゲームの各プレーヤに関する前記データの中に前記インジケータを含む前記特定のプレーヤの記録を保持させることを特徴とする請求項 1 5 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 1 8】 前記マシン語命令は、前記プロセッサに、前記ネットワークを介して行われている前記ゲームに参加する各プレーヤに関する前記データに前記特定のオンラ

インゲームサービスにおいてアクセスさせることを特徴とする請求項 15 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 19】 前記マシン語命令は、前記プロセッサに、権限を付与されたパーティが、未成年の子供がゲームを行っている際に口頭のコミュニケーションに参加できるかどうかを判定するオプションを選択できるようにさせ、前記データに含まれる前記インジケータは、前記未成年の子供を前記特定のプレーヤとして指して、前記権限を付与されたパーティが、前記未成年の子供によって行われるゲームにおける前記ネットワークを介する前記未成年の子供による口頭のコミュニケーションをブロックすることを選択したことを示すことを特徴とする請求項 15 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 20】 前記インジケータを含む前記データは、前記ネットワークを介してゲームを行うために使用される前記オンラインゲームサービスにおいてアクセスされることを特徴とする請求項 19 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 21】 前記データは、前記プロセッサが、前記特定のプレーヤが前記特定のオンラインゲームサービスを通じて前記ネットワークを介してゲームを行っている際に口頭でコミュニケーションをとるのを防止する時間間隔の指示をさらに含み、前記データは、前記特定のプレーヤが前記オンラインゲームサービスを通じて前記ネットワークを介して行われるゲームの参加者になったとき、前記マルチプレーヤゲームコンソールの前記プロセッサによってアクセスされることを特徴とする請求項 20 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 22】 前記データの中の前記インジケータは、前記特定のプレーヤによって使用されるあらゆるエイリアスとは独立に、また前記ネットワークを介して前記ゲームを行うのに前記特定のプレーヤによって使用される前記マルチプレーヤゲームコンソールに関わりなく前記特定のプレーヤを指すことを特徴とする請求項 15 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 23】 前記特定のプレーヤと前記特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した前記別のプレーヤとがともに参加しているゲーム中、前記マシン語命令は、前記特定のプレーヤによって使用される前記マルチプレーヤゲームコンソールの前記プロセッサに、前記別のプレーヤは口頭でコミュニケーションをとることができないということを前記特定のプレーヤに示すようにさせることを特徴とする請求項 15 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 24】 前記特定のプレーヤと前記特定のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとらないことを選択した前記別のプレーヤとがともに参加しているゲーム中、前記マシン語命令は、前記別のプレーヤによって使用される前記マルチプレーヤゲームコンソールの前記プロセッサに、前記特定のプレーヤがミュートにされているということを前記別のプレーヤに示すようにさせることを特徴とする請求項 15 に記載の特定のプレーヤによる口頭のコミュニケーションを防止するためのシステム。

【請求項 25】 プレーヤ間で口頭のコミュニケーションをサポートすることが一般に可能な少なくとも 1 つのマルチプレーヤゲームコンソール上で電子ゲームを行うプレーヤ間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法であって、

(a) 電子ゲームに参加する少なくとも 1 名の他のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとることから除外された特定のプレーヤを自動的に識別するステップと、

(b) 前記特定のプレーヤの前記識別に応答して、前記少なくとも 1 つのマルチプレーヤゲームコンソール上で前記電子ゲームが行われている際に前記特定のプレーヤが前記少なくとも 1 つの他のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとるのを防止するステップと

を備えたことを特徴とするプレーヤ間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 26】 前記特定のプレーヤを自動的に識別するステップは、前記電子ゲー

ムを行う通信時に複数のマルチプレイヤーゲームコンソールを接続するために使用されるネットワークを介して通信することによって、オンラインゲームサービスのサービスを介して前記特定のプレイヤーを指すデータにアクセスするステップを備えたことを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 27】 プレーヤが、前記ゲームに参加するプレーヤのリストから前記プレーヤと口頭のコミュニケーションをとることから除外され前記特定のプレーヤを選択することができるようにするステップをさらに備え、選択された前記特定のプレーヤが、以降、前記プレーヤと前記特定のプレーヤとがともに参加するあらゆるゲーム中に前記プレーヤと口頭でコミュニケーションをとることから除外されることを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 28】 プレーヤが、前記ゲームに参加するプレーヤのリストから前記プレーヤと口頭のコミュニケーションをとることから除外され前記特定のプレーヤを選択することができるようにするステップをさらに備え、選択された前記特定のプレーヤが、以降、現行の電子ゲームセッション中に前記プレーヤと口頭でコミュニケーションをとることから除外されることを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 29】 他のプレーヤによる前記特定のプレーヤの挙動に関する苦情の数に応じて前記特定のプレーヤを自動的に識別するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 30】 権限を付与されたパーティが、前記少なくとも 1 つのマルチプレイヤーゲームコンソール上で、未成年の子供を前記特定のパーティとして識別して、前記未成年の子供が、ネットワークを介して前記未成年の子供によって行われているあらゆる電子ゲーム中にあらゆる他のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとることを防止するオプションを選択することができるようにするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 31】 ネットワークを介して、前記少なくとも 1 つのマルチプレイヤーゲームコンソールにオンラインゲームサービスにおいてアクセス可能であるデータの中に前記特定のプレーヤの前記識別を保存するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 32】 前記特定のパーティが前記ネットワークを介して前記オンラインゲームサービスにおいてあらゆるゲームを行っている際に口頭でコミュニケーションをとることから除外される時間間隔を含めるステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 31 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 33】 ユーザによって定義された優先順位により、別のプレーヤとの口頭のコミュニケーションがプレーヤによって聴取されるかどうか判定されるのを可能にするステップをさらに含むことを特徴とする請求項 25 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【請求項 34】 前記ユーザによって定義された優先順位は、

- (a) ゲームにおけるプレーヤの特定のゲーム上の役割に基づく優先順位と、
- (b) 別のプレーヤからの口頭のコミュニケーションの完了を別の口頭のコミュニケーションによる前記口頭のコミュニケーションの割込みを回避することによって保証にする優先順位と、
- (c) 別のプレーヤとの口頭のコミュニケーションの相対的な音量によって判定される優先順位と、
- (d) 行われているゲームによって判定される優先順位と

の少なくとも 1 つを含むことを特徴とする請求項 33 に記載のプレイヤー間の口頭のコミュニケーションを制御するための方法。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0081

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0081】

他のプレーヤとの音声コミュニケーションの制御

前述したとおり、プレーヤは、挙動の問題を理由に、またはその他の理由で特定のプレーヤとのさらなる音声コミュニケーションを除外するオプションを有する。例えば、ある特定の別のプレーヤが、過度の冒流的な言葉を使用する傾向にある場合、プレーヤは、その別のプレーヤとさらなるコミュニケーションをとらないことを選択することが可能である。各ゲームは、一般に、プレーヤが、現行のゲームセッション及び将来のゲームセッションに関して別のプレーヤとの音声コミュニケーションをミュートにするオプションを提供し、また、プレーヤが、現行のゲームセッションに限って別のプレーヤとの音声コミュニケーションをミュートにできるようにすることが可能であることも企図されている。図13、13A、及び13Bは、音声コミュニケーションのこの制御を、「マイゲーム(MY GAME)」と呼ばれるゲームにおいて実施できるようにする例としてのダイアログボックス430と450を示している。この架空のゲームは、プレーヤリストボックス432に示すとおり、プレーヤの各人をリストする。プレーヤリストボックス432は、選択バー434で示されるとおり、先頭にリストされるプレーヤが選択されている6名のプレーヤを含んでいる。「アベンジャ(Avenger)」というエイリアスを使用してゲームを行うこのプレーヤは、そのエイリアスと同じ行で、ダイアログの1つの列に示される話者記号436で示されるとおり、音声コミュニケーション能力を有する。「アイスマン(Iceman)」及び「レースオックス(Raceox)」というエイリアスをそれぞれ使用するプレーヤは、以上のエイリアスのどちらの同じ行にも、その列で話者記号436を欠いていることから明らかとなり、音声コミュニケーション能力を有さない。プレーヤリストボックス432を見ている現行のプレーヤとの音声コミュニケーションから、リストされているプレーヤの任意のプレーヤをミュートにすることができるようにするラジオボタン438が提供されている。このケースでは、ラジオボタン438で示されるとおり、アベンジャが、プレーヤによって選択されている。プレーヤが選択されたとき、選択されたプレーヤを特定し、このプレーヤが、現在、ゲームの参加者の1人であり、音声コミュニケーションモジュールを有することを示すウインドウ440が開く。プレーヤリストボックス432を見ているプレーヤが、選択ボタン442をクリックした場合、異なる状態に切り替えることができるオプションバー452を含む音声コミュニケーションステータスセレクト450が開く。図13Aに示すとおり、オプションバー452は、選択されたプレーヤが、このオプションを選択しているプレーヤとの口頭のコミュニケーションをとることができるようになっていていることを示す。図13Bでは、オプションバーが、状態454に切り替えられており、このことは、その状態を見ているプレーヤが、選択されたプレーヤを現行のゲームセッションに関してミュートにするのを望むことを示す。プレーヤが行う選択に応じて、話者記号436が変化する。図13に示したものの代わりに、プレーヤが、選択された特定のプレーヤをミュートにするオプションを選択した場合、図示した話者記号の周りにダッシュボックス(dash box)が現れる。このタイプのミュート処理は、現行のゲームセッション後、終了する。他方、特定のプレーヤが選択的にロックアウトされた場合、ダッシュヘビーバーボックス(dash heavy-bar box)がスピーカ記号436の周りに追加される。その場合、あるプレーヤをミュートにする決定は、ゲームセッション内からその決定を行ったプレーヤによって、またはゲームコンソールのシステムコントロールを使用することによってだけオフにすることができる。さらに別の記号(図示せず)が、ヘッドホンを通じてではなく、受け手のプレーヤのゲームコンソールに接続されたラウドスピーカ(例えば、テレビジョンスピーカまたはモニタスピーカ)を通じて対応するプレーヤに関する音声コミュニケーションが再生されることを示すのに使用される。このオプションは、ヘッドセットを着用しないことを好むプレーヤによって選択されることが可能であるが、それほど望ましくない。というのは、プレーヤが、他のプレーヤと口頭でコミュニケーションをとるのにマイクロホンを

使用していないからである。