

【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23年12月15日(2011.12.15)

【公表番号】特表2011-512995(P2011-512995A)

【公表日】平成23年4月28日(2011.4.28)

【年通号数】公開・登録公報2011-017

【出願番号】特願2010-549832(P2010-549832)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成23年10月25日(2011.10.25)

【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】

プレイヤーのビデオゲームコンソールから遠く離れかつそのコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバー、照合サーバー、コンソール、及びネットワークを介して接続されているゲームサーバーからも遠く離れた、プログラムされた照合サーバーおよびそれと関連するメモリによって行われる方法であって、

プレイヤーの記録を保持し、

ゲームコンソールで、相手と競争可能なゲームを特定の時間に開始してプレイしたいと望むプレイヤーから入力を受け取り、

ゲームコンソールおよびゲームサーバーを用いて、照合サーバーから独立してゲームをプレイした後、プレイヤーの介入無しに、遠く離れたゲームサーバーから、どちらのプレイヤーがゲームに勝ったかを判定するのに十分なゲームの結果を指示する情報を照合サーバーが自動的に受け取り、

ゲームの勝者を指示するデータをメモリに蓄積し、

勝者に報酬を与える

ステップを備える方法。

【請求項2】

自動的に情報を受け取るステップが、

ゲームサーバーが生成するゲームについての情報を含むEメールを照合サーバーが受け取り、その情報は、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を備えており、

照合サーバーがEメールの内容を自動的に検出して、プレイされたゲームはプレイヤーの一人がプレイすることを予定した特定のゲームであることを識別し、

Eメールからゲームの結果を自動的に検出し、

メモリに蓄積するステップが、結果をウェブサイトで閲覧が可能となるようにするステップを備える請求項1に記載の方法。

【請求項3】

自動的に情報を受け取るステップが、

照合サーバーがゲームについての情報を含むウェブサイトにアクセスし、そのウェブサイトは、照合サーバーとは独立して生成され、ゲームサーバーが自動的に生成した情報を

含み、その情報は、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を備え、

照合サーバーがウェブサイトの内容を検出して、プレイされたゲームがプレイヤーの一人がプレイするために予定した特定のゲームであることを指示し、

ウェブサイトからゲームの結果を検出し、

メモリに蓄積するステップが、結果を第二のウェブサイトで閲覧が可能となるようにする

ステップを備える請求項1又は2に記載の方法。

【請求項4】

自動的に情報を受け取るステップが、

照合サーバーが、ゲームで競争したプレイヤーのパフォーマンスの概略を含むウェブサイトにアクセスし、そのウェブサイトは、照合サーバーとは独立して生成され、ゲームサーバーが自動的に生成した情報を含み、その情報は、プレイヤーID、ゲームIDおよびある期間プレイした複数のゲームの結果の概略を備えており、

プレイヤーのパフォーマンスの概略における変化を検出し、プレイヤーがプレイすることを予定したゲームの結果でもってウェブサイトが最近更新されたということを信号で送り、

ウェブサイトからゲームの結果を判定し、

メモリに蓄積するステップが、結果を第二のウェブサイトで閲覧が可能となるようにする

ステップを備える請求項1乃至3のいずれかに記載の方法。

【請求項5】

プレイヤーからの入力を受け取るステップが、プレイされるゲーム、予定される開始時間およびプレイヤーを備える予定されたゲームの一覧(SGL)の内容を、照合サーバーが読み取るステップをさらに備え、

情報を自動的に受け取るステップが、遠く離れたゲームサーバーから受け取られる情報を検出して、ゲームの結果を指示し、その情報には、プレイしたゲーム、ゲームの開始時間、およびプレイヤーのうち少なくとも一人が含まれており、

プレイしたゲーム、ゲームの開始時間およびプレイヤーのうち少なくとも一人を、プレイされるゲーム、予定した開始時間および予定したゲームの一覧からのプレイヤーと比較し、

マッチがあれば、プレイしたゲームの結果を検出する

ステップを備える請求項1乃至4のいずれかに記載の方法。

【請求項6】

勝者に報酬を与えるステップが、勝者に賞金を与えるステップを備える請求項1乃至5のいずれかに記載の方法。

【請求項7】

勝者に報酬を与えるステップが、勝者に賞金を与え、第一のアカウントから勝ったプレイヤーのアカウントにお金を転送するステップを備える請求項1乃至5のいずれかに記載の方法。

【請求項8】

勝者に報酬を与えるステップが、勝者にポイントを与えるステップを備える請求項1乃至5のいずれかに記載の方法。

【請求項9】

プレイヤーのビデオゲームコンソールから遠く離れかつそのコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバーからも遠く離れた、プログラムされた照合サーバーであって、

プレイヤーの記録を保持し、

ゲームコンソールで、相手と競争可能なゲームを特定の時間に開始してプレイしたいと望むプレイヤーから入力を受け取り、

ゲームコンソールおよびゲームサーバーを用いて、照合サーバーから独立してゲームをプレイした後、プレイヤーの介入無しに、遠く離れたゲームサーバーから、どちらのプレイヤーがゲームに勝ったかを判定するのに十分なゲームの結果を指示する情報を照合サーバーが自動的に受け取り、

ゲームの勝者を指示するデータをメモリに蓄積し、

勝者に報酬を与える

ステップを備える方法を行うようプログラムされているサーバー。

【請求項 10】

自動的に情報を受け取るステップが、

ゲームサーバーが生成するゲームについての情報を含むEメールを照合サーバーが受け取り、その情報は、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を備えており、

照合サーバーがEメールの内容を自動的に検出して、プレイされたゲームはプレイヤーの一人がプレイすることを予定した特定のゲームであることを識別し、

Eメールからゲームの結果を検出し、

メモリに蓄積するステップが、結果をウェブサイトで閲覧が可能となるようにするステップを備える請求項9に記載のサーバー。

【請求項 11】

自動的に情報を受け取るステップが、

照合サーバーがゲームについての情報を含むウェブサイトにアクセスし、そのウェブサイトは、照合サーバーとは独立して生成され、ゲームサーバーが自動的に生成した情報を含み、その情報は、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を備え、

照合サーバーがウェブサイトの内容を自動的に検出して、プレイされたゲームがプレイヤーの一人がプレイするために予定した特定のゲームであることを指示し、

ウェブサイトからゲームの結果を自動的に検出し、

メモリに蓄積するステップが、結果を第二のウェブサイトで閲覧が可能となるようにする

ステップを備える請求項9又は10に記載のサーバー。

【請求項 12】

自動的に情報を受け取るステップが、

照合サーバーが、ゲームで競争したプレイヤーのパフォーマンスの概略を含むウェブサイトにアクセスし、そのウェブサイトは照合サーバーとは独立して生成され、ゲームサーバーが自動的に生成した情報を含み、その情報は、プレイヤーID、ゲームIDおよびある期間プレイした複数のゲームの結果の概略を備えており、

プレイヤーのパフォーマンスの概略における変化を自動的に検出し、プレイヤーがプレイすることを予定したゲームの結果でもってウェブサイトが最近更新されたということを信号で送り、

ウェブサイトからゲームの結果を自動的に判定し、

メモリに蓄積ステップが、結果を第二のウェブサイトで閲覧が可能となるようにするステップを備える請求項9乃至11のいずれかに記載のサーバー。

【請求項 13】

プレイされるゲーム、予定される開始時間およびプレイヤーを備える予定されたゲームの一覧(SGL)の内容を読み込むようプログラムされている照合サーバーをさらに備え、ゲームの勝者を指示するデータをメモリに蓄積するステップが、

遠く離れたゲームサーバーから受け取られる情報を検出して、ゲームの結果を指示し、その情報には、プレイしたゲーム、ゲームの開始時間、およびプレイヤーのうち少なくとも一人が含まれており、

プレイしたゲーム、ゲームの開始時間およびプレイヤーのうち少なくとも一人を、プレイされるゲーム、予定した開始時間および予定したゲームの一覧からのプレイヤーと比較

し、

マッチがあれば、プレイしたゲームの結果を検出して、ゲームの勝者を指示するデータをメモリに蓄積する

ステップを備える請求項9乃至12のいずれかに記載のサーバー。

【請求項14】

勝者に報酬を与えるステップが、勝者に賞金を与え、第一のアカウントから勝ったプレイヤーのアカウントにお金を転送するステップを備える請求項9乃至13のいずれかに記載のサーバー。

【請求項15】

プレイヤーのビデオゲームコンソールから遠く離れかつそのコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバー、照合サーバー、コンソール、及びネットワークを介して接続されているゲームサーバーからも遠く離れた、プログラムされた照合サーバーおよびそれと関連するメモリによって行われる方法であって、

プレイヤーの記録を保持し、

ゲームコンソールで、相手と競争可能なゲームを特定の時間に開始してプレイしたいと望むプレイヤーから入力を受け取り、

ゲームコンソールおよびゲームサーバーを用いて、照合サーバーから独立してゲームをプレイした後、プレイヤーの介入無しに、一人以上のプレイヤーのゲームコンソールから、どちらのプレイヤーがゲームに勝ったかを判定するのに十分なゲームの結果を指示する情報のEメールを照合サーバーが自動的に受け取り、

ゲームの勝者を指示するデータをメモリに蓄積し、

勝者に報酬を与える

ステップを備える方法。

【請求項16】

一人以上のプレイヤーのゲームコンソールからの情報の受け取りは、プレイヤーが、ゲームの結果を報告、又は評価するために、入手可能なビデオゲームソフトウェアを、プレイヤーのゲームコンソールにインストールする以外、何らのソフトウェアをインストールすることも要求されないように、プレイヤーの介入無しに行われる請求項15に記載の方法。

【請求項17】

Eメールに含まれる情報は、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を備えており、

自動的に情報を受け取るステップは、Eメールの内容を検出して、プレイされたゲームはプレイヤーの一人がプレイすることを予定した特定のゲームであることを識別するステップを備える請求項15又は16に記載の方法。

【請求項18】

自動的に情報を受け取るステップは、更に、遠く離れたゲームサーバーから、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を含む情報の受け取りを備えており、

自動的に情報を受け取るステップは、更に、遠く離れたゲームサーバーから受け取った情報の内容を検出して、プレイされたゲームはプレイヤーの一人がプレイすることを予定した特定のゲームであることを識別するステップを備える請求項15乃至17のいずれかに記載の方法。

【請求項19】

遠く離れたゲームサーバーからの情報は、ウェブサイトについての情報を含み、そのウェブサイトは、照合サーバーとは独立して生成され、ゲームサーバーが自動的に生成した情報を含み、その情報は、プレイヤーのID、ゲームID、ゲームの時間およびゲームの結果を備える請求項18に記載の方法。

【請求項20】

プレイヤーのビデオゲームコンソールから遠く離れ、かつそのコンソールでプレイされ

るオンラインビデオゲームを実行するゲームサーバーからも遠く離れた、プログラムされた照合サーバーであって、

請求項 15 乃至 19 のいずれかに記載された方法を実行するようプログラムされた、プログラムされた照合サーバー。