

【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】令和3年12月9日(2021.12.9)

【公開番号】特開2021-168940(P2021-168940A)

【公開日】令和3年10月28日(2021.10.28)

【年通号数】公開・登録公報2021-052

【出願番号】特願2021-115558(P2021-115558)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/798 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/86 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/798

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和3年10月8日(2021.10.8)

【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】

少なくとも1つのデータプロセッサが、第1のクライアントデバイス上で実行している第1のゲームインスタンスから第1のゲーム状態データを捕捉することであって、前記第1のゲーム状態データは、デジタルゲームの第1の試合のゲーム内情報を特徴付け、前記第1の試合は、第1の複数のゲーム状態を有し、前記第1のゲーム状態データは、前記第1の試合の完了前に捕捉され、前記第1のゲーム状態データは、前記第1の試合中の複数の時間点における少なくとも1つのゲーム内オブジェクトの第1の値をさらに特徴付け、前記少なくとも1つのゲーム内オブジェクトは、前記第1のゲームインスタンスの内部にあり、前記第1のゲームインスタンスによって生成され、かつ、前記第1の試合の実行のために前記第1のゲームインスタンスによって使用される、ことと、

前記少なくとも1つのデータプロセッサが、第2のクライアントデバイス上で実行している第2のゲームインスタンスから第2のゲーム状態データを捕捉することであって、前記第2のゲーム状態データは、前記デジタルゲームの第2の試合のゲーム内情報を特徴付け、前記第2の試合は、前記第1の複数のゲーム状態とは異なる第2の複数のゲーム状態を有し、前記第2のゲーム状態データは、前記第2の試合中の前記複数の時間点における前記少なくとも1つのゲーム内オブジェクトの第2の値をさらに特徴付ける、ことと、

前記少なくとも1つのデータプロセッサが、前記第1のゲーム状態データから算出された前記第1の試合における第1のプレーヤの成績の第1の測定値を、前記第2のゲーム状態データから算出された前記第2の試合における第2のプレーヤの成績の第2の測定値と比較することと、

前記少なくとも1つのデータプロセッサが、前記比較に基づいて、前記第1の試合の第

1のビデオ捕捉の一部または前記第2の試合の第2のビデオ捕捉の一部の少なくとも1つを識別することと、

前記少なくとも1つのデータプロセッサが、前記第1のビデオ捕捉の前記一部または前記第2のビデオ捕捉の前記一部の前記少なくとの1つを1つまたは複数の視聴クライアントデバイスに提供することと

を含む方法。

【請求項2】

識別することは、前記第1の試合または前記第2の試合中の少なくとも1つの時間期間におけるイベントを検出することを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記第1のビデオ捕捉の前記一部または前記第2のビデオ捕捉の前記一部の前記少なくとも1つは、前記検出されたイベントを含む、請求項2に記載の方法。

【請求項4】

提供することは、前記第1のビデオ捕捉の前記一部または前記第2のビデオ捕捉の前記一部の前記少なくとも1つを、ストリーミングのために提案されるブロードキャストに組み立てることを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記第1のゲーム状態データおよび前記第2のゲーム状態データは、周期的に捕捉される、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記第1の試合のディスプレイの前記第1のクライアントデバイスから前記第1のビデオ捕捉を受信すること、

前記第2の試合のディスプレイの前記第2のクライアントデバイスから前記第2のビデオ捕捉を受信すること

をさらに含む、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記第1のビデオ捕捉は、前記第1の試合の前記ディスプレイの第1のユーザインタフェーススクリーンショットを所定のレートで捕捉することによって生成され、前記第2のビデオ捕捉は、前記第2の試合の前記ディスプレイの第2のユーザインタフェーススクリーンショットを前記所定のレートで捕捉することによって生成される、請求項6に記載の方法。

【請求項8】

前記比較することは、所定の比較ルールを使用する、請求項1に記載の方法。

【請求項9】

前記第1の試合および前記第2の試合は、共通乱数シードで開始され、共通開始条件を提供する、請求項1に記載の方法。

【請求項10】

前記デジタルゲームは、非同期ゲームを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項11】

少なくとも1つのデータプロセッサと、

命令を記憶するメモリと

を備えるシステムであって、前記命令は、前記少なくとも1つのデータプロセッサによって実行されると、請求項1～10のいずれか一項に記載の方法を実装することを前記少なくとも1つのデータプロセッサに行わせる、システム。

【請求項12】

命令を記憶する媒体に記憶された非一過性コンピュータプログラムであって、少なくとも1つのコンピューティングシステムの少なくとも1つのデータプロセッサによって実行されると、請求項1～10のいずれか一項に記載の方法を実装する、非一過性コンピュータプログラム。