

【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 のプレイヤーの成績の第 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 のプレイヤーの成績の第 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も 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 のユーザインター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 のユーザインター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。