

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5051242号
(P5051242)

(45) 発行日 平成24年10月17日(2012.10.17)

(24) 登録日 平成24年8月3日(2012.8.3)

(51) Int.Cl.		F I		
G06F 13/00	(2006.01)	G06F 13/00	560A	
G06Q 50/10	(2012.01)	G06F 17/60	132	
A63F 13/12	(2006.01)	A63F 13/12	Z	
		G06F 17/60	146Z	
		G06F 13/00	650A	

請求項の数 15 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2009-547469 (P2009-547469)	(73) 特許権者	506394175
(86) (22) 出願日	平成20年1月29日 (2008.1.29)		ソニー オンライン エンタテインメント
(65) 公表番号	特表2010-517186 (P2010-517186A)		エルエルシー
(43) 公表日	平成22年5月20日 (2010.5.20)		アメリカ合衆国 92121 カリフォル
(86) 国際出願番号	PCT/US2008/052362		ニア州, サン ディエゴ, ターマン コー
(87) 国際公開番号	W02008/094946		ト 8928
(87) 国際公開日	平成20年8月7日 (2008.8.7)	(74) 代理人	100082005
審査請求日	平成21年10月1日 (2009.10.1)		弁理士 熊倉 禎男
(31) 優先権主張番号	60/898,359	(74) 代理人	100067013
(32) 優先日	平成19年1月29日 (2007.1.29)		弁理士 大塚 文昭
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100109070
(31) 優先権主張番号	61/062,309		弁理士 須田 洋之
(32) 優先日	平成20年1月25日 (2008.1.25)	(74) 代理人	100109335
(33) 優先権主張国	米国 (US)		弁理士 上杉 浩

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームイベントに基づく、ブログ、ウェブページ又はファイル共有サイトのための自動エントリ作成のためのシステム及び方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ブログ内で、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントに対応する少なくとも部分的なエントリを自動的に生成するためのシステムにおいて、

a. 少なくともユーザインタフェース、データベース及びユーザインタラクションを行うためのソフトウェアエンジンを含み、マルチユーザ環境を実現及び操作する第1のモジュールと、

b. マルチプレイヤゲームのプレイヤキャラクタであるエンティティであって、前記マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントを監視する第2のモジュールと、

c. 所定の基準に基づいて、前記第2のモジュールによって監視されたイベントの少なくとも1つを選択する第3のモジュールと、

d. 前記選択されたイベントに対応するブログのためのエントリを生成する第4のモジュールとを備え、

前記第4のモジュールは、前記イベントに対応する所定のテキストを有するメディアアイテムを含むエントリを生成し、さらに、編集画面を提供し、これにより、ユーザが当該エントリを編集又は追加を行うことができることを特徴とするシステム。

【請求項2】

前記第4のモジュールは、ウェブサイト上のブログのためのエントリを生成する請求項1記載のシステム。

【請求項3】

10

20

前記所定の基準は、

- a . プレイヤキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定の地理的な境界に達したか、
 - b . プレイヤキャラクタが所定の非プレイヤキャラクタ又はアイテムとインタクトしたか、
 - c . プレイヤキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定のレベルに到達したか、及び
 - d . プレイヤキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定の期間内に少なくとも所定数のポイントを蓄積したか、
- のうちの1つ以上を含む請求項1記載のシステム。

【請求項4】

前記第4のモジュールは、イベントに対応するスクリーンショット、イベントに対応する音声ファイル、イベントに対応する映像、及びイベントに対応する予め定義されたテキストブロックから構築されたテキストからなるグループから選択されるメディアアイテムを含むエントリを生成する請求項1記載のシステム。

【請求項5】

ブログ、ウェブページ、ソーシャルネットワークキングサイト及びファイル共有サイトからなるグループから選択されるサイトにエントリを送信する第5のモジュールを更に備える請求項1記載のシステム。

【請求項6】

ブログ内で、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントに対応する少なくとも部分的なエントリを自動的に生成するための方法において、

- a . マルチプレイヤーゲームのプレイヤキャラクタであるエンティティであって、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントを監視するステップと、
- b . 所定の基準に基づいて、前記監視されたイベントの少なくとも1つを選択するステップと、
- c . 前記選択されたイベントに対応するブログ内のエントリを生成するステップとを有し、

前記エントリを生成するステップは、前記イベントに対応する所定のテキストを有するメディアアイテムを含むエントリを生成するステップ、さらに、編集画面を提供するステップを有し、これにより、ユーザが当該エントリを編集又は追加を行うことができることを特徴とする方法。

【請求項7】

前記ブログは、ウェブサイトである請求項6記載の方法。

【請求項8】

前記所定の基準は、

- a . プレイヤキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定の地理的な境界に達したか、
 - b . プレイヤキャラクタが所定の非プレイヤキャラクタ又はアイテムとインタクトしたか、
 - c . プレイヤキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定のレベルに到達したか、及び
 - d . プレイヤキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定の期間内に少なくとも所定数のポイントを蓄積したか、
- のうちの1つ以上を含む請求項6記載の方法。

【請求項9】

前記エントリは、イベントに対応するスクリーンショット、イベントに対応する音声ファイル、イベントに対応する映像、及びイベントに対応する予め定義されたテキストブロックから構築されたテキストからなるグループから選択されるメディアアイテムを含む請求項6記載の方法。

【請求項10】

前記エントリは、スクリーンショットを含み、前記生成は、イベントに関連する適切な非プレイヤキャラクタ及びプレイヤキャラクタの少なくともサブセットの単一の画像へのグループ化又は構成を含む請求項9記載の方法。

10

20

30

40

50

【請求項 1 1】

前記生成は、前記エントリを、ソーシャルネットワーキングサイト及びファイル共有サイトからなるグループから選択されるサイトに送信することを含む請求項 6 記載の方法。

【請求項 1 2】

コンピュータに請求項 6 記載の方法を実行させる命令を格納するコンピュータにより読取可能な媒体。

【請求項 1 3】

環境内の活動のオンライン記述を構築する方法において、

- a. 環境内でイベントが発生したことを示すデータを受信するステップと、
 - b. トリガイベント及び応答を示すトリガと、前記イベントとを照合するステップと、
 - c. 前記トリガの応答に基づいて、所定の編集可能なテキストを少なくとも含む記述データを生成するステップと、
 - d. ネットワークが使用可能なときに、前記記述データをオンラインリソースに公表するステップと、
 - e. 前記生成の後に、生成された記述データをユーザが編集できるように、編集画面を提供するステップと、
- を有する方法。

10

【請求項 1 4】

前記公表の通知を 1 人以上のユーザに送信するステップを更に有する請求項 1 3 記載の方法。

20

【請求項 1 5】

前記オンラインリソースは、ブログ又はファイル共有サイトである請求項 1 3 記載の方法。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本出願は、何れも本発明の譲受人に譲渡され、全体が引用によって本出願に援用される、2007年1月29日に出願された米国仮出願第60/898,359号、発明の名称「Auto-blogs」及び2008年1月25日に出願された米国仮出願第61/062,309号、発明の名称「Automatic Gaming Video Highlights Reel」の優先権を主張する。

30

【背景技術】**【0002】**

マルチプレイヤーゲーム及び他のマルチユーザシステムを含むビデオゲームのプレイヤーは、自らの成績及び手柄を少なくとも友人及び他の興味を有する第三者に公表することを以前より望んできた。例えば、アーケードゲームには、伝統的に、「トップスコア」リストが組み込まれており、これによって、高得点を獲得したユーザは、その得点が上位の得点の1つであれば、自らのイニシャルをリストに入力することができた。

【0003】

ユーザ情報を提供する新しいシステムには、マルチプレイヤーゲーム内のキャラクタに関する統計を提供するシステムが含まれる。このようなシステムの1つは、ウェブサイトwww.EQ2players.comに組み込まれており、これは、大規模多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム(massive multiplayer online role-playing game:MMORPG)であるエバークエストII(Everquest II:登録商標)内のプレイヤーキャラクタに関する統計を提供する。これらのシステムは、ある量のプレイヤーキャラクタデータ、例えば、レベル及び装備(equipment)情報を自動的に提供する。

40

【発明の概要】**【課題を解決するための手段】****【0004】**

エンティティのマルチユーザ環境とのインタラク션을記録に残すウェブページエントリのコンテンツ生成を少なくとも部分的に自動化するシステム及び方法を提供する。こ

50

れは、自動データ生成と、ユーザが生成し及び/又はユーザが編集又は作成した叙述とを組み合わせたバランスがとれた手法で実行してもよい。

【0005】

例えば、ブログ記事を投稿する等、記述を自動的に生成及び公表するシステム及び方法を提供する。一具体例では、システムは、MMORPG等のビデオゲーム内で発生したイベントの自動スクリーンショット及び自動的に生成された記述的コピーを含むブログ記事を自動的に投稿する。

【0006】

具体例において提供される特徴は、以下に限定されるものではないが、オンラインイベント及び活動を追跡し、記述をいつ生成するかを認識すること、テキスト及びオプションの画像、音声及び/又は映像を含むオンラインイベントの記述の自動生成、生成された記述のユーザ編集を受け付けること、ユーザテキスト入力を許可すること、及び1つ以上の場所における生成された記述の自動公表のうちの1つ以上を含むことができる。

【0007】

一具体例では、イベントの記述は、少なくとも部分的に自動的に生成される。システム及び方法は、オンラインゲームのプレイヤー又はユーザのためのブログを作成でき、エントリは、このプレイヤー又はユーザ及びその友人のゲーム内の成績及びイベントに基づいて、自動的に追加にされる。プレイセッションの間にトリガされた何らかの顕著なイベントは、シーンのスクリーンショットを自動的に保存し、エリア、イベント、NPC、PC等に関するメタデータによって情報を付加してもよい。したがって、例えば、ユーザのプレイセッションの最後に、イベントを用いて、ユーザのブログ内にエントリを作成することができる。このとき、ユーザは、システムが作成したエントリに手を加えなくてもよく、自らの好みに応じてこれを編集してもよい。このようにして、イベントに関する、ゲーム内からのデータ、テキスト、スクリーンショット及び映像の1つ以上が取り込まれた、ユーザのゲーム内の冒険のブログ形式の日誌(blog-format journal)が作成される。

【0008】

また、プレイヤーのブログページには、プレイヤーの友人のブログからの最新のエントリを含ませてもよい。更に、ユーザは、完全にオリジナルの記事又は他の素材(すなわち、自動ブログシステムによって作成されていない項目)をブログに追加してもよい。

【0009】

他の具体例では、システムは、記述を完全に自動的に生成及び公表する。この場合、記述及びこれに伴うあらゆるメディアは、ユーザが編集できない。自動化された記述は、ゲームの世界において、プレイヤーにイベントを通知するブログ又は他の公表メカニズムのために使用してもよい。例えば、この手法によって、ゲーム内新聞(in-game newspaper)を生成することができる。これに代えて、自動的に作成されたエントリは、例えば、プレイヤーであるエンドユーザではなく、システム管理者又はゲームプロバイダが編集できるようにしてもよい。

【0010】

更なる具体例では、システムは、単一のユーザのために統合されたページを生成する。統合されたページは、ユーザが遊戯している複数のキャラクタ及び/又はゲームのために生成されたコンテンツを含む。このようなページは、ユーザの全てのキャラクタからのブログ記事を1つの場所にまとめる。

【0011】

他の具体例では、システムは、ユーザがXMLを用いて、単なるユーザの現実生活のブログ、すなわち、非ゲームブログとしてユーザが有する他のウェブページにこれらのキャラクタブログを埋め込むことをサポートしてもよい。

【0012】

一側面においては、本発明は、ブログ又はウェブページ内で、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントに対応する少なくとも部分的なエントリを自動的に生成するためのシステムにおいて、少なくともユーザインタフェース、データベース及びユーザ

10

20

30

40

50

インタラクションを行うためのソフトウェアエンジンを含み、マルチユーザ環境を実現及び操作する第1のモジュールと、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントを監視する第2のモジュールと、所定の基準に基づいて、第2のモジュールによって監視されたイベントの少なくとも1つを選択する第3のモジュールと、選択されたイベントに対応するブログのためのエントリを生成する第4のモジュールとを備えるシステムを提供する。

【0013】

本発明の具体例は、以下の1つ以上を含んでいてもよい。マルチユーザ環境内のエンティティは、マルチプレイヤーゲームのプレイヤーキャラクタであってもよい。第4のモジュールは、ウェブサイト上のブログのためのエントリを生成してもよい。所定の基準は、プレイヤーキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定の地理的な境界に達したか、プレイヤーキャラクタが所定の非プレイヤーキャラクタ又はアイテムとインタラクトしたか、プレイヤーキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定のレベルに到達したか、及びプレイヤーキャラクタがマルチプレイヤーゲーム内で所定の期間内に少なくとも所定数のポイントを蓄積したかのうちの1つ以上を含んでいてもよい。第4のモジュールは、イベントに対応するスクリーンショット、イベントに対応する音声ファイル、イベントに対応する映像、イベントに対応する所定のテキストからなるグループから選択されるメディアアイテムを含むエントリを生成してもよい。第4のモジュールは、ユーザがエントリを編集できるように、編集画面を更に提供してもよい。システムは、第5のモジュールを更に備えていてもよく、第5のモジュールは、ブログ、ウェブページ、ソーシャルネットワーキングサイト及びファイル共有サイトからなるグループから選択されるサイトにエントリを送信する。

【0014】

他の側面として、本発明は、ウェブページ内で、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントに対応する少なくとも部分的なエントリを自動的に生成するための方法において、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントを監視するステップと、所定の基準に基づいて、監視されたイベントの少なくとも1つを選択するステップと、選択されたイベントに対応するブログ内のエントリを生成するステップとを有する方法を提供する。マルチユーザ環境は、マルチプレイヤーゲームであってもよい。

【0015】

本発明の具体例は、以下の1つ以上を含んでいてもよい。エントリは、スクリーンショットを含んでいてもよく、生成は、イベントに関連する適切な非プレイヤーキャラクタ及びプレイヤーキャラクタの少なくともサブセットの単一の画像へのグループ化又は構成を含んでいてもよい。

【0016】

更なる側面として、本発明は、コンピュータに上述の方法を実行させる命令を格納するコンピュータにより読取可能な媒体を提供する。

【0017】

更なる側面として、本発明は、環境内の活動のオンライン記述を構築する方法において、環境内でイベントが発生したことを示すデータを受信するステップと、トリガイベント及び応答を示すトリガと、イベントとを照合するステップと、トリガの応答に基づいて、テキスト、画像データ、及び映像データの少なくとも1つを含む記述データを生成するステップと、ネットワークが使用可能なときに、記述データをオンラインリソースに公表するステップとを有する。

【0018】

本発明の具体例は、以下の1つ以上を含んでいてもよい。方法は、生成の後に、生成された記述データをユーザが編集できるように、編集画面を提供するステップを更に有していてもよい。方法は、公表の通知を1人以上のユーザに送信するステップを更に有していてもよい。

【0019】

本発明の利点は、以下の1つ以上を含むことができる。ユーザは、自らのキャラクタに

10

20

30

40

50

関する情報をブログ又は他のウェブページに手作業で入力する必要がない。自動テキスト又は画像及び編集可能なテキスト又は画像の組合せによって、キャラクタに関する非常に興味深い情報を提供できる。ユーザは、ユーザのキャラクタに関する如何なる情報が自動的に投稿されるようにするかを制御できる。この他の利点は、この教示及び開示から、当業者にとって明らかである。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】マルチユーザ環境の概要を示す図である。

【図2】マルチプレイヤーゲームの概要を示す図である。

【図3】イベントに対応するエントリを自動的に投稿するための方法のフローチャートである。 10

【図4】図3内のステップの詳細を示すフローチャートである。

【図5】図3内の他のステップの詳細を示すフローチャートである。

【図6】図3内の更なるステップの詳細を示すフローチャートである。

【図7】イベントに対応するエントリを自動的に投稿するためのシステムの概略図である。

【図8】キャラクタのための例示的なブログページを示す図である。

【図9】キャラクタのための他の例示的なブログページを示す図である。

【図10】複数のキャラクタ及び複数の友人又は関連するユーザを示す、ユーザのためのブログページを示す図である。 20

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下の説明では、次のような定義を採用する。

【0022】

「マルチユーザ環境」とは、1人以上のユーザが環境とインタラクトし、及び(2人以上のユーザが含まれる場合)互いにインタラクトするあらゆる種類のネットワーク接続されたシステムを意味する。例えば、MMORPGの場合、マルチユーザ環境は、マルチプレイヤーゲームである。用語「ユーザ」は、個人を表す。幾つかの場合、ユーザは、環境内の「エンティティ」に関連付けられる。マルチプレイヤーゲームの場合、ユーザは、通常、「プレイヤーキャラクタ(player character: PC)」又はアバタといったエンティティに関連付けられる。ユーザは、複数のプレイヤーキャラクタに関連付けてもよく、複数のマルチプレイヤーゲームに関連付けてもよい。多くの場合、マルチプレイヤーゲーム内には、「非プレイヤーキャラクタ(Non-player characters: NPC)」が存在し、これらは、ユーザによる制御ではなく、環境自体によって生成及び操作されるキャラクタである。また、通常、マルチプレイヤーゲーム内の環境は、ゲームの重要な特徴であり、環境とのインタラクションは、ゲームプレイの重要な部分を構成する。環境は、一般的には、例えば、都市、建造物、山、水域、川、洞窟等の地理的特徴によって予め定められている。「ゲームエンジン」、「ソフトウェアエンジン」又は単なる「エンジン」は、ユーザのシステムのユーザインタフェースに表示される所定の環境をレンダリングする。ゲームエンジンは、環境内のPCの地理的位置に関して保存されたデータを有するので、PCが移動すると、ゲームエンジンは、ユーザインタフェース上で視野を再レンダリングする。用語「サブジェクトPC」又は「サブジェクトユーザ」は、例えば、グループ、ギルド、パーティ等の1人以上の他のPC又はユーザに対して、特定のPC又はユーザについて説明するために用いる。 30 40

【0023】

「ブログ」は、コンテンツの集合であり、幾つかの具体例では、ブログは、ウェブページ又はウェブサイト開設される。コンテンツの集合は、同じ包括的サブジェクトに対応するエントリを有していてもよい。ここで説明する幾つかの具体例では、ブログは、ユーザによって編集可能であってもよい。他の具体例では、ブログは、編集不能である。ブログは、マルチユーザ環境に関連付けてもよく、特定の具体例では、マルチプレイヤーゲーム 50

に関連付けてもよい。但し、ブログは、完全に独立しており、マルチプレイヤーゲームに関連付けられていなくてもよい。ここに説明するシステム及び方法では、イベントからのエントリは、ブログに投稿するのではなく、ソーシャルネットワーキングサイト又は他のファイル共有サイト、例えば、映像ファイル共有サイトに送信してもよい。

【 0 0 2 4 】

「イベント」は、エンティティの状態を定義する変数の1つ以上に何らかの変化が発生したことを意味する。例えば、マルチプレイヤーゲームでは、イベントは、プレイヤーキャラクタの状態、位置、統計的データ(demographics)、蓄積されたグッズ及びマネー、スキル、能力、職業等の1つ以上の何らかの変化の発生を意味する。異なる種類のゲームでは、異なる種類のイベントを採用することができる。

10

【 0 0 2 5 】

「顕著な」又は「トリガ」イベント、若しくは「所定の基準を満たすイベント」等は、注目に値するイベントを包括的に表し、したがって、システム及び方法によって、そのイベントのために作成されたエントリを有する。マルチプレイヤーゲームでは、このようなイベントは、例えば、所定のレベルへの到達(又は何らかのレベルの向上であってもよい。)、特定の地理的位置を発見し、若しくは特定のNPCを発見し及び/又は特定のNPCとインタラクトした最初のPCとなったこと、所定の時間内に特定の金額又はポイント(例えば、経験値)を蓄積したこと、クエスト(quest:冒険)、ダンジョン(dungeon:迷宮)又はレイド(raid:襲撃)の完了等であってもよい。このようなイベントは、ゲームコミュニティの全体に関して最初、所定のサーバに関して最初、単一のユーザに関連する全てのPCの中で最初等と評価してもよい。エンティティ、例えば、PCに「関係する」イベントとは、何らかの形でPCに関わるイベントである。例えば、グループがクエストを完了した場合、クエストイベントは、グループの全てのメンバ、すなわち、グループ内の全てのPCに關係する。そして、グループの全てのメンバは、クエストの完了をイベントエントリのサブジェクトとしてもよい。グループ自体がエンティティである場合、例えば、ギルドがブログを有している場合、クエストの完了をギルドのブログに掲載してもよい。

20

【 0 0 2 6 】

「イベントデータ」は、イベントに関する及びイベントを説明するスクリーンショット、音声、映像及び/又はテキスト及び説明、並びにこれらの組合せであってもよい。このようなイベントデータは、これに関連するある程度のユーザ生成を含んでいてもよい。例えば、ユーザは、自らの記述テキストを生成してもよく、自動的に生成されたテキストを編集してもよい。幾つかの具体例では、ユーザは、スクリーンショット又は映像が表示される視野又は角度を選ぶことができる。幾つかの具体例では、ユーザは、画像を「再構成」してもよく、これは、元のスクリーンショット内に存在していなかったか、又は美的に適切に構成されていなかったPC又はNPC、若しくは環境の特徴を含ませることを意味する。また、再構成は、適切ではないNPC又は環境の詳細を消し、ユーザにとって関心が高いものに焦点を合わせることを含んでいてもよい。また、イベントデータは、どのPC及びNPCがイベントに関わったか、どのグループ、ギルド及びレイドパーティがイベントに関わったか、イベントの地理的位置及び環境設定、及びイベントに関する他のあらゆるデータ及び/又はメタデータに関するより客観的な情報を含んでいてもよい。

30

40

【 0 0 2 7 】

「自動テキスト作成」又は「自動的に生成されたテキスト(又は記述)」は、プリセットのテキスト又は予め定義された部分から構成されたテキストを意味し、エントリ内でそのまま使用され、又はユーザによって編集可能である。例えば、クエストが完了すると、多くの場合、PCがどのようにクエストを完了したかにかかわらず、表示に適するテキストがある。PCが特定の地理的位置、アイテム若しくはPC又はNPCを発見した場合、あるレベルに到達した場合等も同様である。

【 0 0 2 8 】

アクションを「自動的に」行うとは、ユーザの介入なしで、トリガの条件に応じてアク

50

ションを発生させることを意味する。例えば、所定の基準を満たすイベントの発生に応じて、ブログのために自動的にエントリを作成してもよい。

【0029】

「エントリ」は、所定の基準を満たすイベントを記述する「メディアアイテム」であり、メディアアイテムは、テキスト、画像、映像等の1つ以上を含むことができる。エントリは、後述するように、ソフトウェアモジュールによって作成され、自動的に又はユーザによる適切な指示によって、ブログ、ソーシャルネットワーキングサイト又はファイル共有サイトに投稿してもよい。また、エントリは、例えば、XMLフォーマットに変換する等によって、ユーザがエントリを加工できるようにしてもよい。このようにして、ユーザは、エントリを手作業でブログにコピーしてもよい。このような機能は、自動的に又は半自動的に作成されたエントリを、自動投稿機能がないブログにコピーすることをユーザが望む場合に特に好適である。この種のブログの例としては、ライフジャーナルタイプのブログ(life-journal-type blog)又はマルチユーザ環境に関係ないブログ等がある。エントリを「生成する」とは、少なくともイベントデータのサブセットを使用して、投稿又は他の手法によって公表されると、イベントに関する情報を他のユーザに伝えるコードを形成することを意味する。

10

【0030】

「ソーシャルネットワーキングサイト」とは、通常、インターネットを介して接続されるユーザのオンラインコミュニティである。ユーザは、通常、メッセージング及び電子メールを介して互いにインタラクトでき、様々な興味及びグループに関して、嗜好を互いに

20

【0031】

「第1のモジュール」は、ここに説明するシステム及び方法のためのサポートを包括的に提供する一組のソフトウェアアプリケーションである。例えば、第1のモジュールは、PC、NPC及び環境に関する情報を保存するためのデータベースを含んでいてもよい。第1のモジュールは、更に、ユーザインタフェースを提供してもよい。更に、第1のモジュールは、ゲームを操作し、PC同士、並びにPC、NPC及び環境の間のインタラクシ

30

【0032】

「第2のモジュール」は、マルチユーザ環境内のエンティティに関係するイベントを監視する、例えば、マルチプレイヤーゲームのイベントを監視する1つ以上のソフトウェアアプリケーションである。「第3のモジュール」は、第2のモジュールによって監視されたイベントを検査し、所定の基準を満たすものを選択する1つ以上のソフトウェアアプリケーションである。多くの具体例では、第2のモジュール及び第3のモジュールを単一のモジュールに結合してもよい。「第4のモジュール」は、第3のモジュール又は結合された第2及び第3のモジュールによって選択される各イベントについてウェブページ又はブログのためのエントリを生成する1つ以上のソフトウェアアプリケーションである。また、第4のモジュールは、コード、例えば、XMLコードを作成してもよく、ユーザが他の何らかの適切なアプリケーションを用いてこのコードをコピーしてもよい。「第5のモジュール」は、ウェブページ、ブログ又はファイル共有サイトにエントリを送信する1つ以上のソフトウェアアプリケーションである。幾つかの具体例では、第4のモジュールを第5のモジュールに結合してもよい。

40

【0033】

50

「グループ」は、例えば、ギルド、友人のグループ、パーティ、レイドパーティ等、PCの集まりの任意のグループ化又はリストである。グループは、グループ自身のプログ又はこれに関連付けられたウェブページを有していてもよい。イベントについてエントリのサブジェクトが作成されると、グループの全てのメンバにメッセージを送信して、エントリを通知してもよい。

【0034】

図1は、マルチユーザ環境30を有するマルチユーザ構成20を示している。ここでは、複数のユーザ(ユーザ1、2、i、k、(N-1)及びNとして示す。)を、それぞれ対応する参照ブロック11~16によって示している。任意の具体例では、ユーザの数は、これより多くても少なくてもよい。小さなオフィスの具体例では、数Nは、例えば、10より少なくてもよい。MMORPGの場合、数Nは、例えば、数百万であってもよい。図1の具体例では、各ユーザは、1つ以上のエンティティを制御する。他の具体例では、ユーザは、アプリケーション及びデータに直接的に従って行動し、したがって、エンティティプロキシは、なくてもよい。図1の具体例では、エンティティ1、2、3、i、j、k、M-2、M-1及びMを、それぞれ対応する基準ブロック21~29によって示している。上述と同様、任意の具体例では、エンティティの数は、これより多くても少なくてもよい。MMORPGの場合、数Mは、例えば、数百万となる場合がある。ユーザは、2つ以上のエンティティを制御してもよい。例えば、ユーザ15は、エンティティ27及びエンティティ28を制御する。逆に、幾つかのエンティティは、ユーザによって制御されなくてもよい。例えば、エンティティ22、25は、ユーザによって制御されない。

【0035】

図2は、マルチプレイヤーゲームに特化するように構成されたマルチユーザ環境を示している。具体的には、マルチプレイヤーゲーム構成40は、マルチプレイヤー環境50及び一組のプレイヤー又はユーザ41~46(それぞれプレイヤー1、プレイヤー2、プレイヤーi、プレイヤーk、プレイヤーN-1及びプレイヤーNとして示されている。)を含む。N人のプレイヤーは、M個のエンティティのサブセットを形成するPCを制御する。ここでは、例示的な手法として、M個のエンティティを、PC1、NPC2、PC3、PCi、NPCj、PCk、PCM-2、PCM-1及びPCMと呼び、それぞれを参照ブロック51~59によって示している。プレイヤーは、2つ以上のPCを制御してもよい。例えば、プレイヤー45は、PCM-2及びPCM-1を制御する。NPC52、55は、後述するゲームエンジンによって制御される。図2の具体例では、残りのプレイヤーは、それぞれ1つのPCを制御する。もちろん、任意のマルチプレイヤーゲームにおいて、これより多い又は少ないプレイヤーがいてもよく、これより多い又は少ないPC及びNPCがあってもよい。

【0036】

このように、N人のプレイヤーと、PC及びNPCの組合によって形成されるM個のエンティティがある。Mは、通常、Nより大きい。

【0037】

図3は、プログ又は他のウェブページのための少なくとも部分的なエントリを自動的に生成する方法60のフローチャートを示している。まず、如何なるマルチユーザ環境又はマルチプレイヤーゲームにおいても、イベントは、実際に絶え間なく発生する(ステップ62)。このようなイベントは、上述した如何なるイベント又はこれに類するイベントであってもよく、これらの大部分は、通常、プログエントリ又はウェブページの表記に適するレベルにはない。しかしながら、イベントは、監視される(ステップ64)。そして、監視されたイベントが所定の基準を満たすか否かが判定される(ステップ66)。例えば、監視されたイベントは、何らかの形で注目に値するイベントであることがあり、この結果、トリガイベントのレベルにしてもよい。そして、このようなイベントは、プログ又は他のウェブページにおけるエントリのサブジェクトとされる。

【0038】

あるイベントが所定の基準を満たさない場合、方法は、単にイベントの監視を継続する。あるイベントが所定の基準を満たす場合、そのイベントは、選択される(ステップ68

10

20

30

40

50

）。そして、イベントに関係するエントリが生成される（ステップ72）。そして、エントリは、ウェブページに送信され（ステップ74）、ブログ（ステップ76）に送信され、又はファイル共有サイト（ステップ78）に送信される。代替となる具体例では、エントリは、他の如何なる場所又は装置に送信してもよい。例えば、エントリをインスタントメッセージ、SMS又は電子メールとしてフォーマットし、携帯電話機、PDA又は独立したコンピュータシステムに送信してもよい。換言すれば、エントリは、必ずしもブログに送信しなくてもよい。

【0039】

何れの場合も、図に示すように、この方法は、繰り返してもよい。もちろん、エントリ生成の間、システム及び方法は、この間に発生するかもしれないイベントを監視し続けてもよい。更に、エントリをウェブサイト、ブログ、ファイル共有サイト等に送信することに代えて、ユーザは、如何なる所望の形式で生成されたエントリを操作及び使用してもよい。

10

【0040】

図4は、ステップ66の更なる詳細を示すフローチャート80である。特に、イベントが所定の基準を満たすか否かを判定するステップは、様々なアクションが発生したか否かを判定することを含んでもよい。エントリにされる1つの種類のイベントは、PCが期間内にある数のポイント、例えば、経験値、金額、コイン等を蓄積したことである（ステップ82）。閾値レベルは、ユーザによって設定してもよく、システムによって設定してもよく、他の如何なる手段を介して設定してもよい。生成されるエントリにされる他の種類のイベントは、PCが所定のレベルに到達したことである。なお、これに関して説明すると、PCは、通常、経験値が獲得される、クエストが完了する等に応じて、レベルを高める。エントリは、各レベルの完了に応じて作成してもよく、注目に値するレベル、例えば、レベル20、40、60等の達成に応じて作成してもよい。他の具体例では、他の何らかの形でPCがその状態を変化させた場合、例えば、スキル又は能力の変化又は向上の際にエントリを作成してもよい。

20

【0041】

エントリ生成の原因となり、又はエントリ生成を引き起こすことができる更なる種類のイベントは、PCが所定のNPCとインタラクトすることである（ステップ86）。具体的には、所定のNPCは、特別である又は注目に値するとみなされ、PCがこのようなNPCとインタラクトすることは、何らかの達成として評価される。PCがNPCを標的とする場合、PCがNPCの所定の半径内（これは、レベル、レベル差、又は他の何らかのパラメータに基づいて変化してもよい。）に入ったときに、このようなインタラクションが発生したとみなしてもよく、他の如何なる尺度を用いてもよい。NPCではなく、PCが他のPCとインタラクトしたことによってエントリ生成をトリガしてもよい。何れの場合も、後述するように、ブログエントリによってこの達成を記録に残してもよい（chronicled）。

30

【0042】

結果としてエントリ生成に至り、又はエントリ生成を引き起こすことができる更なる種類のイベントは、PCが、仮想ゲーム環境内のある境界又は地理的位置に到達し、又は何らかの形で地理的に一致することである（ステップ88）。例えば、PCが特定の都市、ゲート、目印（landmark）、ダンジョン又は他の地理的位置に到達した場合、このイベントをイベント生成のために選択してもよい。

40

【0043】

この開示及び教示から、開発者の指示によって、他の多数の種類のイベントからエントリを生成してもよいことは、当業者にとって明らかである。例えば、所定のアイテム又は環境の詳細を発見することがエントリ生成の原因となってもよい。サブジェクトPCの生命力が非常に低いレベル（例えば、5%以下）のときに所定のNPC又はPCを打ち負かすことによって、エントリを生成してもよい。特定のPC（ユーザが決定及び設定する、例えば、友人）を打ち負かすことによって、エントリを生成してもよい。幾つかの場合、

50

ユーモラスなイベントがエントリのサブジェクトとなる。例えば、特に悪名高いNPCによる敗北をエントリにしてもよく、この状況又は他の状況では、ユーザの友人への自動通知が特に適切である場合がある。エントリ生成のための他のトリガとして、システムが、チャットチャンネル、例えば、ギルド又はレイドチャンネルを監視して、キーワード、例えば、特定のNPCの名称が使用されたとの判定に応じてエントリを作成してもよい。音声チャットチャンネルでは、システムは、音声認識を使用して、このようなキーワードが発話されたことを判定してもよい。

【0044】

幾つかの具体例では、ユーザは、どのようなトリガを採用するか、生成されたエントリをどこに送信するかに関する入力を提供してもよい。例えば、ユーザは、PCが10のレベルを達成した際、例えば、PCがレベル10、20、30等を達成した際にエントリを作成することを指示してもよい。これに代えて、ユーザは、自らのPCが新たなレベルを達成する都度、エントリが生成されることを希望してもよい。また、ユーザは、エントリ送信をカスタマイズできる。例えば、ユーザは、特定のクエストの完了に応じて、選択されたユーザグループに通知を行うようにシステムを構成してもよく、また、同じユーザが、新たなレベルの達成について、ユーザに通知を行わないが、PCのブログページ内に小さいエントリを生成して、イベントを記録するようにシステムを構成してもよい。

【0045】

図5は、ステップ72の更なる詳細を示すフローチャート90である。具体的には、イベントに関するエントリを生成するステップは、複数のアクションを含んでもよい。1つの種類のエントリ生成は、イベントの映像又は動画を含むエントリを生成することである(ステップ92)。例えば、エントリは、ダウンロード、ストリーミング又はこの他の視聴のためのビデオクリップを含んでもよい。これに代えて、エントリは、映像を視聴又はダウンロードできるサイトへのリンクを含んでもよい。何れの場合も、映像は、イベントの実際の発生の前後の期間を含む所定の秒数間又は数分間の映像を含むことができる。映像の長さは、ユーザが設定してもよく、又はシステムが自動的に提供してもよく、ユーザが使用可能なシステムリソースに基づいて決定してもよい。

【0046】

他の種類のエントリ生成は、イベントのスクリーンショットを含むエントリを生成することである(ステップ94)。スクリーンショットは、単純に、イベントの発生時の実際のスクリーンショットと同じであってもよく、又は再構成のステップを行ってもよい。再構成は、上述のように、プレイヤーから見て実際のスクリーンショットには存在しなかったPC又はNPCの追加、望まれないPC又はNPCの除外、環境の風景の除外又は追加、スクリーンショットの見栄えをよくするためのキャラクタのポーズ変更等を含むことができる。なお、再構成は、イベントの映像及び動画についても実行できる。

【0047】

更なる種類のエントリ生成は、イベントに関するプリセットテキストを含むエントリを生成することである(ステップ96)。テキストは、ユーザが適切な編集画面を介して編集できるようにしてもよい(ステップ98)。これにより、ユーザは、プリセットテキストを編集し、追加を行い、及び完全に書き換えてもよい。ポップアップ画面を用いて、ユーザが幾つかのプリセットテキストオプションを選択できるようにしてもよい。プリセットテキストは、キャラクタ毎に異なってもよい。これにより、プリセットテキストは、PCの種族、階級、職業、性別等の差異を反映してもよい。

【0048】

この開示及び教示から、他の様々な種類のエントリ生成を用いてもよいことは、当業者にとって明らかである。

【0049】

図6は、ステップ78の更なる詳細を示すフローチャート100である。具体的には、ファイル共有サイトにエントリを送信するステップは、複数のアクションを含んでもよい。1つの種類の送信は、例えば、Crack1e(商標)等のソーシャルネットワー

10

20

30

40

50

キングサイトにエントリを送信することを含む(ステップ102)。このステップは、自動的に実行してもよく、このような送信をユーザに促してもよく、生成されたコードを、ユーザが手動で、ファイル共有サイト上の適切な形式にコピーしてもよい。他の種類の送信は、映像ファイル共有サイト(又は他の同様な音声、画像又はテキストファイル共有サイト)にエントリを送信することを含む(ステップ104)。ソーシャルネットワーキングサイトでも、多くの場合、マルチメディアファイルをアップロードできるため、これは、幾つかの点でステップ102と同様である。

【0050】

また、図6は、サブジェクトプレイヤに関連するユーザにエントリの通知を送信してもよいことも示している(ステップ106)。具体的には、適用可能なシステム上でサブジェクトプレイヤがユーザグループを構築している場合、エントリ自体ではなく、エントリの通知をユーザグループに送信してもよい。例えば、マルチプレイヤーゲームは、ゲーム内のPCに関するブログ及びブログエントリを維持する対応するブログシステムを有することができる。ユーザは、イベントを誰に通知したいかに関する情報をブログシステムに提供できる。ユーザは、例えば、友人リスト、ギルドリスト、レイドパーティリスト及び他の同様のグループ化等、幾つかのリストを提供できる。エントリが投稿されると、1つ以上のリスト上の各ユーザ(サブジェクトプレイヤによって制御される設定によって指示されている。)は、電子メール、SMS、ゲーム内メール(in-game mail)又はエントリの投稿についての他の同様の通知を受信できる。

【0051】

同様に、各グループは、グループのためのブログ又は他のサイトを作成していてもよい。例えば、ギルドは、自らのブログを有することができる。トリガイベントがギルドに発生すると、このイベントは、ギルドブログ上にイベントとなりうる。レイドパーティ、友人のグループ及び同様の興味を有する人々のグループ等についても同様のことが言える。

【0052】

ブログ又は他のファイル共有サイトへのエントリの自動的な伝送又は送信は、様々なスケジュールで行うことができる。例えば、イベントが選択され、及びエントリが生成されると、直ちに送信を行ってもよい。これに代えて、プレイセッションの最後にエントリを送信してもよい。他の具体例では、エントリは、定期的に1日に1回、1週間に1回等の間隔で送信してもよい。

【0053】

また、システム及び方法は、ユーザが手動で適切な形式又はファイル共有サイト上の他の同様のエディタにコピーするためのコードを生成及び提供する(ステップ108)。このような目的のために、コードは、例えば、XMLフォーマットで提供してもよい。もちろん、他の同様のコードを提供してもよい。ユーザは、提供されたコードを用いて、ウェブページ、ファイル共有サイト又はブログに、若しくは他の何らかの目的のためにエントリを挿入することができる。如何なる画像、映像又は他のマルチメディアファイルを組み込んでもよく、リンクさせてもよく、他の何らかの適切な手法で提供してもよい。

【0054】

図7は、ブログ又は他のウェブページのために少なくとも部分的なエントリを自動的に生成するシステムを実現することができる構成110を示している。この構成は、第1のモジュール112、第2のモジュール114、第3のモジュール116、第4のモジュール118及び第5のモジュール122を備える。この教示及び開示から、これらのモジュールは、様々な組み合わせてもよいことは、当業者にとって明らかである。第1のモジュール112は、ユーザインタフェースモジュール124、データベースモジュール126及びソフトウェア又はゲームエンジンモジュール128を備えていてもよい。包括的に言えば、第1のモジュールは、マルチユーザ環境又はマルチプレイヤーゲームの大部分を操作する。

【0055】

第2のモジュール114は、例えば、ゲームエンジン128の動作の一部として発生す

10

20

30

40

50

るイベントを監視するよう機能する。第2のモジュール114は、多くの手法でこのタスクを実行できる。例えば、第2のモジュールは、所定の基準のリストに対して、発生するイベントを検査してもよい。イベントが(イベントの性質に応じて)所定の基準に一致又は基準を超えていると判定されると、そのイベントを選択できる。イベントは、第3のモジュール116によって選択してもよく、第2のモジュール114によって選択してもよい。図7では、第2のモジュール114及び第3のモジュール116を別個のモジュールとして示しているが、上述のように、これらを単一のモジュールに結合してもよい。更に、上述したように、全てのモジュールを1つ以上のソフトウェアアプリケーションに結合してもよい。

【0056】

第4のモジュール118は、選択されたイベントを検査し、これに対応するエントリを作成する。例えば、第4のモジュール118は、例えば、イベントの前後それぞれ10秒間の映像を読み出し、(必要であれば、)保存してもよく、これをブログエントリフォーマットに挿入してもよい。第4のモジュール118は、イベントのスクリーンショットを読み出し、ブログエントリに挿入してもよく、スクリーンショットによって描画される画像を再構成するためのオプションをユーザに提供してもよい。例えば、第4のモジュール118は、PCのグループメンバ、又はこれに代えてイベントの設定された半径内のPC及びNPCのドロップダウンリストを提供してもよく、指定されたキャラクタの画像をスクリーンショットに追加し、又はスクリーンショットから削除するためのオプションをユーザに与えてもよい。イベントが特定のNPC又はPCを打ち負かしたことに対応している場合、ユーザは、多くの場合、勝利を表明するために、打ち負かしたPC又はNPCの上又は隣にPCを立たせることを望む。また、環境の詳細の追加又は除外のために、ポップアップリスト又はドロップダウンリストを提供してもよい。

【0057】

また、第4のモジュール118は、イベントに関するプリセットテキスト、所定のテキスト又は自動テキストを読み出し、ブログエントリに挿入することができる。更に、第4のモジュール118は、自動テキスト又はスクリーンショットを編集できるように、編集画面をユーザに提供してもよい。

【0058】

何れの場合も、第4のモジュール118は、イベントに対応する映像、音声、スクリーンショット画像、テキスト及び他のあらゆるマルチメディアファイルを、これらがブログエントリ、ファイル共有サイト等のサブジェクトとなることができるようにフォーマットする。

【0059】

第5のモジュール122は、ウェブページ、ブログ、ファイル共有サイトにエントリを送信し、又はこれに代えて、例えば、XMLコード等の既成のコードを提供し、ユーザは、如何なる種類の所望のファイル又はウェブページにもこのコードをカットアンドペーストすることができる。一具体例では、第5のモジュールは、ユーザが、Crackle(商標)等のファイル共有サイトにエントリを投稿するか、後の投稿のためにXMLコードを作成するか、又はPCのブログサイト上にエントリを投稿するかを選択するための一連のラジオボタン(又は他のインジケータ)を提供する。他の具体例では、個々のエントリ毎にユーザに選択を行わせるのではなく、設定パネル又はメニューによって、ユーザが、将来のエントリの何れか又は全てを所望のサイトに投稿することを指示できるようにしてもよい。

【0060】

上述したシステムを用いて集められたデータは、クライアント側に保存してもよく、サーバ側に保存してもよく、クライアント側及びサーバ側のストレージの組合せによって保存してもよい。

【0061】

この教示及び開示から、当業者は、多くの変形例を想到できる。例えば、幾つかのイベ

10

20

30

40

50

ントは、グループ又はギルドイベントとみなすことができ、他のイベントは、単独又は個々のイベントとみなすことができる。前者は、グループ又はギルドブログに投稿してもよく、後者は、個々のPCのブログに投稿してもよい。特に視覚的に面白い幾つかのイベントは、映像ファイル共有サイトに投稿してもよい。関心は高いが、視覚的には必ずしも面白くない他のイベント、例えば、キャラクターがレベル60又は70に到達したこと等は、PCのブログ上に示してもよいが、必ずしもイベントの映像をアップロードしなくてもよい。どこに何を投稿するかについての決定は、ユーザ設定又はこれに代わるデフォルトの基準に基づいて、完全に又は部分的に自動化してもよく、又は手動で、例えば、エントリ毎に行ってもよい。

【0062】

上述したように、様々なモジュールは、結合でき、ハードウェア、ソフトウェア等の如何なる組合せによって実現してもよいことは、当業者にとって明らかである。更に、多くのマルチプレイヤーゲームにおいては、各構成110は、プレイヤーの人数及び帯域幅の要求のために、幾つのサーバに何回も複製してもよい。

【0063】

図8は、サブジェクトPC「キャラクター1」のためのブログタイプのウェブページ130を示している。ここでは、キャラクター1の画像132を表示してもよく、この画像は、ユーザが選択してもよく、又はMMORPG内の画像ファイルから提供又は導出されたデフォルト画像であってもよい。一連のブログエントリ1~4、すなわち、エントリ134~142が示されている。エントリ134は、プリセットテキスト144と共に示されており、エントリ134は、編集可能な、又は編集されたテキストを有していない。エントリ136は、ユーザが入力し、編集し又は編集可能なテキスト146と共に示されている。エントリ138は、映像148及びテキスト139と共に示されており、テキスト139は、上述したように、プリセットであってもよく、及び/又は編集可能であってもよい。再生ボタン「>>」をクリックすると、イベントの映像の再生、例えば、ストリーミングが開始される。そして、エントリ142上には、スクリーンショット152が表示されている。スクリーンショットは、再構成されたスクリーンショットを含む、先に列挙した如何なる種類のものであってもよい。

【0064】

また、図8には、検索ボタン154も示されている。また、他のウェブページツールを提供してもよい(図示せず)。

【0065】

もちろん、ブログ130のエントリは、図8に示すエントリより多くても少なくともよい。

【0066】

グループ、PC、ユーザ等のブログは、ユーザがインターネット又は他のネットワークを用いてアクセスできるようにしてもよいが、ゲーム内でもアクセスできるようにしてもよい。例えば、マルチプレイヤーゲームのユーザには、PC、ギルド又は他のこのようなブログに直接アクセスするためのメニューオプション、ボタン又は他のゲーム内ツール(in-game tool)を与えてもよい。これらのゲーム内ブログは、上述したブログと同じであってもよく、又は上述したブログの短縮され、要約され、抄録され、又は他の何らかの形で簡略化されたバージョンであってもよい。これは、独立したブログ画面でアクセスできるようにしてもよく、又は他の様々な手法を介してアクセスできるようにしてもよい。例えば、所定の手法でPCを選択すると、そのPCのブログが表示されるようにしてもよい。同様に、選択及びギルド名又はバナーを選択すると、そのギルドのブログが表示されるようにしてもよい。この教示及び開示から、他の変形例も明らかである。

【0067】

図9は、キャラクターブログの他の具体例、ここでは、キャラクター「Hammerfel」のためのキャラクターブログを示している。このキャラクターブログ160には、タイトルライン162と、ヘッドラインに対応するテキスト164(キャラクターに関する最新の投

10

20

30

40

50

稿に関係していてもよい。)と、1つ以上のスクリーンショット166(PCの最新の手柄に関係していてもよい。)と、キャラクターの手柄によって受け取った仮想のグッズに対応するアイコン168(Lewt:ゲーム用語で”戦利品”や”獲得アイテム”を意味する)とが組み込まれている。更に、キャラクターに関する他の多数のアイテムを投稿してもよいことは明らかである。また、ボタン172、174によって示すように、様々なウェブツールを提供できる。

【0068】

図10は、ユーザブログ又はファイル共有ウェブページ180の他の具体例を示している。この具体例は、ページ180を、ユーザ(「ユーザ1」)によって制御される様々なPCにリンクする幾つかのボタンを含む。図10は、この機能を実行するボタン182~186を示している。この具体例では、ボタンの上には、キャラクターの画像が描画されている。これらのキャラクターは、ユーザによって遊戯される1つ以上のマルチプレイヤーゲームのためのものであってもよい。ページ180は、更に、ページ180のユーザに関連する友人又はユーザのページへのリンクを提供するセクション190を有する。例えば、ユーザは、セットアップページにおいて、これらの友人をこのセクションにリンクさせてもよく、又はこのようなリンクは、ユーザのギルド、グループ等の一部として自動的にセットアップしてもよい。図10は、ユーザ2、ユーザ3及びユーザ4のページにリンクするボタン198~204を示している。また、図10は、これらのユーザのための最新の投稿に対応する画像を示している。画像は、スクリーンショット、テキスト、映像等であってもよい。映像の場合、画像上にカーソルを重ねると、映像が再生されるようにしてもよい。このレイアウトは、単なる例示であり、様々な変形例を採用することができる。例えば、ページには、ユーザ1のキャラクターのみをリストとして示してもよく、ユーザ1の友人のみをリストとして示してもよい。キャラクター及び友人の数は、ゼロから仮想的に如何なる数であってもよい。

【0069】

1つの具体例は、ブログシステムを提供し、ブログ処理方法を実行して、例えば、テキスト記述を生成し、画像又は映像を選択し、ブログエントリに含ませるコンピュータ命令を保存及び実行するための1つ以上のプログラミング可能なプロセッサ及び対応するコンピュータシステム構成要素を含む。

【0070】

また、更なる変形例及び具体例も可能である。例えば、上述の説明では、ゲームアプリケーションに焦点を絞ったが、他の文脈において同様の技術を適用して、例えば、電子メールシステム、オンラインミーティングツール、バージョン管理ソフトウェア、プロジェクト立案及び管理ソフトウェア、会計システム及びこの他のオンラインの又はオフラインの活動に関する記述を構築することもできる。他の具体例として、ここで説明したシステム及び方法は、行われた仕事、閲覧されたウェブサイト等を記録に残すブログの作成を介して、従業員又は家族の活動を監視するために使用してもよい。他の具体例として、オンライン教育ソフトウェアの分野において、生徒の勉強の進捗状況を記録に残し、又は他の何らかの目的のためにブログエントリを使用してもよい。

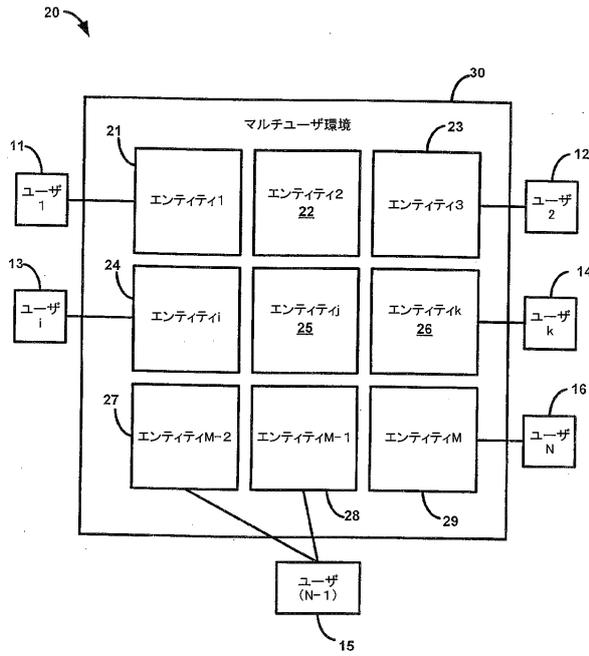
【0071】

更なる具体例では、ここで説明したシステム及び方法は、非MMORPGゲームの文脈で用いてもよい。例えば、ゲームシステムは、継続的にオンラインである必要はなく、ゲームは、マルチプレイヤーゲームである必要はない。ユーザのゲームシステムを用いてイベントを追跡し、エントリを生成し、一旦、インターネット(又は他のこのようなネットワーク)への接続が確立されると、上述した何れかの手法でエントリを送信し、及び使用してもよい。

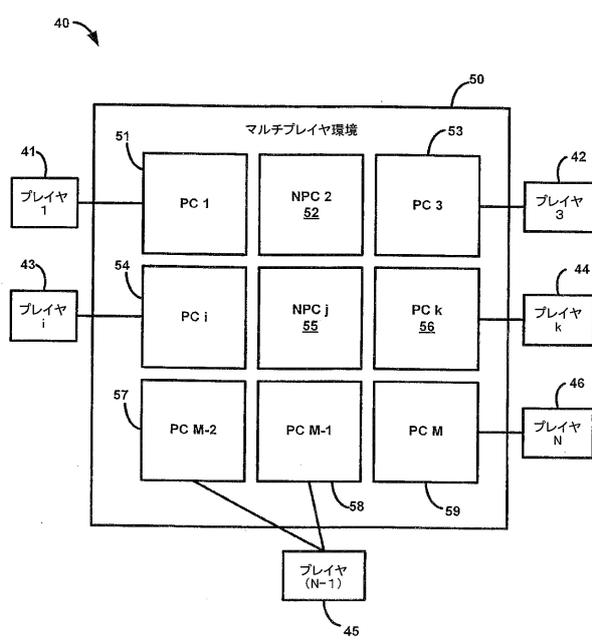
【0072】

したがって、本発明は、特許請求の範囲のみによって限定される。

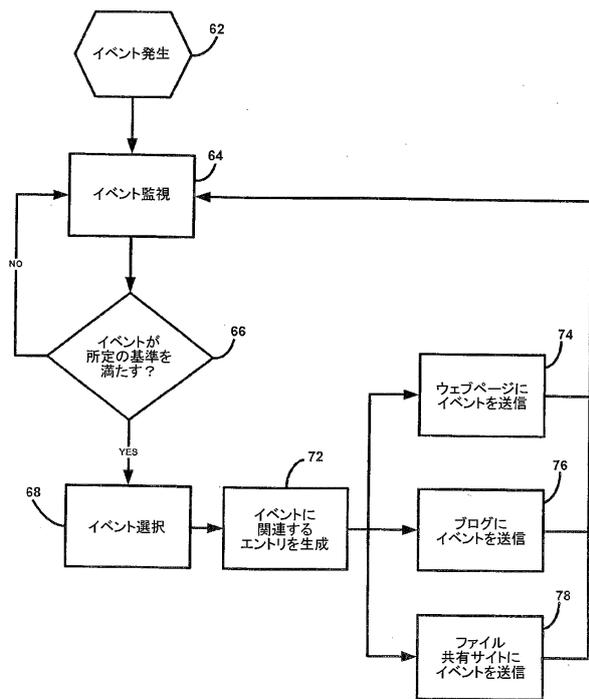
【図1】



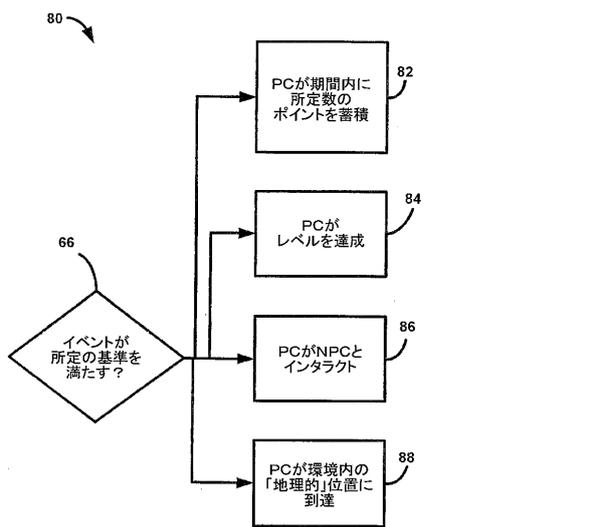
【図2】



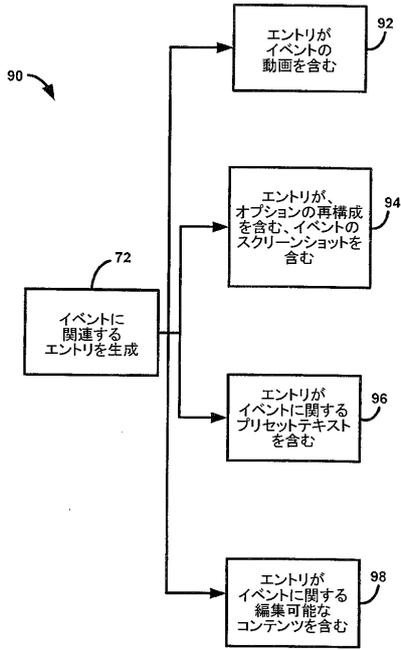
【図3】



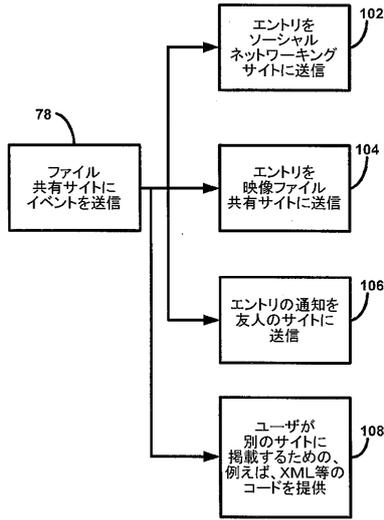
【図4】



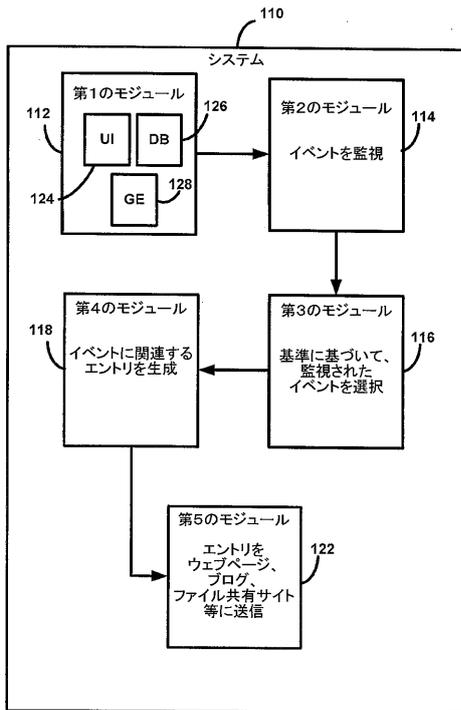
【図5】



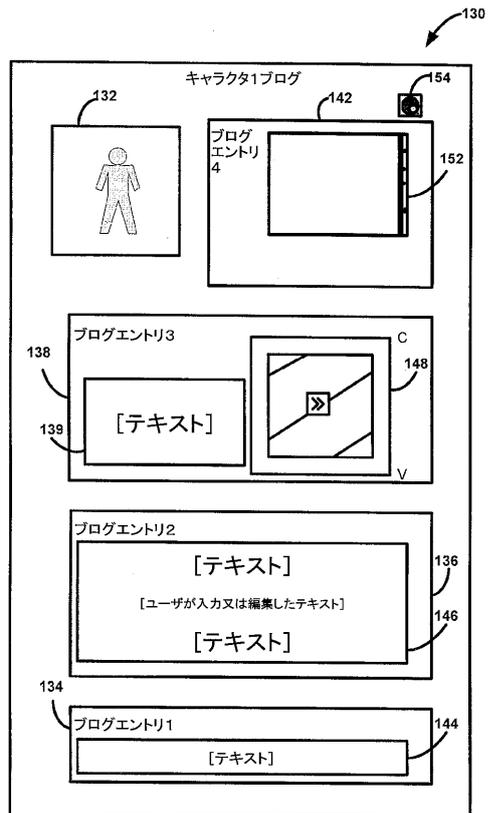
【図6】



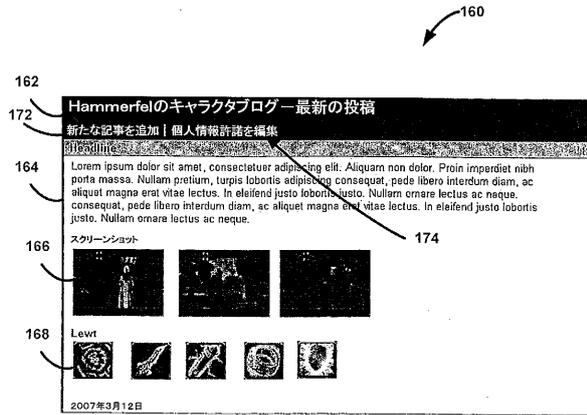
【図7】



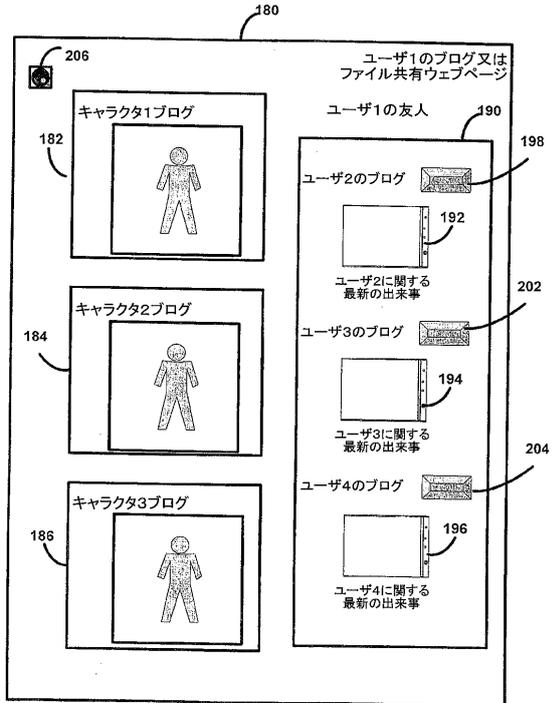
【図8】



【図9】



【図10】



フロントページの続き

(74)代理人 100158551

弁理士 山崎 貴明

(72)発明者 ピース, ネイサン

アメリカ合衆国 9 2 1 2 9 カリフォルニア州, サン ディエゴ, ハイク レーン 1 3 5 1 9

審査官 鈴木 理絵子

(56)参考文献 国際公開第2006/098606(WO, A1)

特開2004-329948(JP, A)

特表2008-532687(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06F 13/00

A63F 13/12

G06Q 50/10