



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 60 2004 005 031 T2 2007.10.31**

(12) **Übersetzung der europäischen Patentschrift**

(97) **EP 1 624 944 B1**

(51) Int Cl.⁸: **A63F 13/12 (2006.01)**

(21) Deutsches Aktenzeichen: **60 2004 005 031.8**

(86) PCT-Aktenzeichen: **PCT/US2004/013854**

(96) Europäisches Aktenzeichen: **04 751 302.3**

(87) PCT-Veröffentlichungs-Nr.: **WO 2004/103503**

(86) PCT-Anmeldetag: **03.05.2004**

(87) Veröffentlichungstag
der PCT-Anmeldung: **02.12.2004**

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **15.02.2006**

(97) Veröffentlichungstag
der Patenterteilung beim EPA: **28.02.2007**

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **31.10.2007**

(30) Unionspriorität:
442428 20.05.2003 US

(84) Benannte Vertragsstaaten:
**AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB,
GR, HU, IE, IT, LI, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI,
SK, TR**

(73) Patentinhaber:
**Sony Computer Entertainment America Inc.,
Foster City, Calif., US**

(72) Erfinder:
CHATANI, Masayuki, Foster City, CA 94404, US

(74) Vertreter:
**Mitscherlich & Partner, Patent- und
Rechtsanwälte, 80331 München**

(54) Bezeichnung: **VIDEOSPIELVERFAHREN UND SYSTEM MIT INHALTSBEZOGENEN OPTIONEN**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

Hintergrund der Erfindung

1. Gebiet der Erfindung

[0001] Diese Erfindung betrifft allgemein interaktiven Inhalt mit inhaltsbezogenen Optionen und insbesondere Verfahren und Systeme zum Bereitstellen von Optionen, um zusätzlichen digitalen Inhalt, der sich zumindest teilweise auf den Inhalt eines Videospieles bezieht, zu erhalten und diesen lokal zu speichern.

2. Beschreibung des Standes der Technik

[0002] Momentan stellen interaktive Inhaltssysteme, wie z.B. Videospielekonsolen, weltweit Benutzungs- und Unterhaltungsmechanismen für Personen zur Verfügung. Z.B. erlaubt der interaktive Inhalt von solchen Systemen Benutzern, digitale Videodisks (DVDs) anzusehen, interaktive Unterhaltungssoftware, wie z.B. Spiele zu spielen, im Internet zu browsen und Online-Videospiele zu spielen.

[0003] [Fig. 1A](#) und [Fig. 1B](#) zeigen Diagramme, die ein typisches Interaktive-Inhalte-System **100** darstellen, wie z.B. zum Spielen eines Videospieles. [Fig. 1A](#) zeigt das Interaktive-Inhalte-System **100** gemäß dem Stand der Technik, das allgemein eine Spielekonsole **101** umfasst. Eine beispielhafte Spielekonsole kann dem Playstation-System oder dem Playstation-II-System von Sony entsprechen. [Fig. 1B](#) zeigt eine vereinfachte Spielekonsole **101** mit mindestens einer Zentralverarbeitungseinheit (CPU) **102**, die mit einem Systembus **104** verbunden ist, der mehrere Systemkomponenten miteinander verbindet. Z.B. ist der Systembus **104** oft mit einer Grafikverarbeitungseinheit (GPU) **106**, einem Controller **108**, einem Speicher **110**, einem Laufwerk für Wechselmedien **112** und einer Video/Audio-Ausgabeschaltung **114** verbunden.

[0004] In Betrieb wird ein Wechselmedium, wie z.B. eine Compact-Disk (CD) **116** ([Fig. 1A](#)) in das Laufwerk **112** für Wechselmedien eingelegt, das Daten von der Disc **116** ausliest und eine Programminformation an den Speicher **110** überträgt. Die CPU **101** führt in Verbindung mit der GPU **106** Programmstrukturen aus dem Speicher **110** aus, um das Programm auszuführen. Zusätzlich dient der Controller **108** als Benutzereingabevorrichtung, wie z.B. ein Spielecontroller, eine Fernbedienung, eine Tastatur oder eine andere Vorrichtung, die in der Lage ist, Benutzereingabedaten zu empfangen und diese dem Interaktive-Inhalte-System **100** zu übertragen. Eine Ausgabe von dem Programm, das auf der CPU **102** ausgeführt wird, wird im Allgemeinen der Video/Audio-Ausgabeschaltung **114** für die Präsentation, üblicherweise auf einem Fernseher oder einem anderen

Monitor und dem Lautsprechersystem **118** zur Verfügung gestellt.

[0005] Auf diese Weise sind Benutzer in der Lage, mit der Information, die ihnen präsentiert wird, über den Controller **108**, den Bildschirm (nicht gezeigt) und die Disc **116** zu interagieren. Diese Information kann den Gegenstand eines Videospieles, das interaktiv gespielt werden soll, betreffen und kann in der Form von digitalen Daten und Instruktionen vorliegen. Jedoch ist, wie man annehmen kann, der Benutzer bei der Interaktion mit der von der Wechselmedien-Disc **116** über das Laufwerk **112** für Wechselmedien bereitgestellten Information eingeschränkt. Wenn z.B. ein Benutzer ein Fußballspiel erwirbt, stellt die Wechselmedien-CD nur Inhalte für das erworbene Fußballspiel zur Verfügung. Wenn ein Benutzer ein weiteres Spiel spielen möchte, muss der Benutzer eine weitere Spiele-CD erwerben und diese in die Spielekonsole **101** einlegen. Daher müssen Erzeuger und Hersteller von Spiele-CDs jedes Spiel einzeln verpacken, jedes Spiel einzeln in die Läden liefern und solche Spiele-CDs separat verkaufen.

[0006] In neuester Zeit ist jedoch die Speicherkapazität von CDs wie z.B. DVDs, erheblich angestiegen. Häufig nimmt der Spieleinhalt, der auf einer einzelnen CD gespeichert ist, nur einen Bruchteil des verfügbaren Speicherplatzes auf der CD ein. Folglich wird die CD, die ein bestimmtes Spiel enthält, mit einer großen Menge von ungenutzter und verschwendeter Bandbreite verkauft. Obwohl die Kosten von physikalischen CDs in einem rohen und unbenutzten Zustand in den letzten Jahren gesunken sind, ist der Overhead für das Verpacken jeder CD, des Transportierens der CDs in die Läden und das Ausstellen der CDs auf Ladenregalen erheblich angestiegen, da die Kosten, ein Geschäft zu betreiben, weiter ansteigen.

[0007] Angesichts dessen besteht ein Bedarf für ein Interaktive-Inhalte-System und Verfahren, die Erwerben von Spiele-CDs inhaltsbezogene Optionen zur Verfügung stellen können.

[0008] Die Druckschrift WO 01/91869 offenbart ein System, in dem ein Videospiele mit Werbung zur Verfügung gestellt wird, so dass wenn ein Spieler im Verlauf des Spielens des Spiels mit der Maus auf ein Bildelement klickt, das Spiel automatisch pausiert wird. Ist das Spiel einmal pausiert, kann eine grafische Benutzerschnittstelle für Werbung angezeigt werden, die es dem Benutzer ermöglicht, Dinge, die den Bildelementen zugeordnet sind, die in dem Spielverlauf beobachtet wurden, zu erwerben.

[0009] Die Druckschrift EP-A-1 004 970 offenbart ein Verfahren zum Herunterladen von Daten in Spielvorrichtungen. Speicher, die mit einem Spiele-Endgerät verbunden sind, können durch ein Verfahren und eine Vorrichtung erneut programmiert werden,

das eine Identifikation, eine Verhandlung und ein Herunterladen von Überprüfungsinformation von einer externen Informationsquelle in das Spielendgerät umfasst.

Zusammenfassung der Erfindung

[0010] Die Erfindung wird in den beigefügten Ansprüchen definiert.

[0011] Allgemein gesprochen erfüllt die vorliegende Erfindung diese Bedarfe durch Bereitstellen eines computerbetriebenen Verfahrens, der es Erwerbern von Videospiele ermöglicht, zusätzlichen bezogenen digitalen Inhalt interaktiv zu erhalten. Das Verfahren und System macht die inhaltsbezogenen Optionen leicht für den Benutzer verfügbar. Das Verfahren und System stellen einen Zugang zu den inhaltsbezogenen Optionen von Quellen, wie z.B. dem Internet (d.h. Webseiten oder Servern) zur Verfügung und ermöglichen die einfache Verwendung von inhaltsbezogenen Optionen in Verbindung mit interaktiven Anwendungen.

[0012] Bei einer Ausführungsform wird ein Verfahren zum Bereitstellen von medieninhaltebezogenen Optionen in Verbindung mit der Verwendung eines Videospiele vorgesehen. Das Verfahren umfasst das Identifizieren von Videospieleinhalt eines Videospiele und Identifizieren von kommerziellen Medieninhalten, die auf den Videospieleinhalt bezogen sind. Das Verfahren umfasst weiterhin das Anzeigen eines interaktiven Menüs über einen Bildschirm des Videospiele. Das interaktive Menü gibt Menüpunkte an, für die auswählbarer kommerzieller Medieninhalt bereitgestellt wird, und stellt eine Verbindung zu einer kommerziellen Internet-Webseite zur Verfügung, um den Erwerb des kommerziellen Medieninhalts zu ermöglichen.

[0013] Bei einer weiteren Ausführungsform ist ein Verfahren zum Darstellen von zusätzlichen Optionen für digitalen Inhalt den Videospiele Spielern eines Videospiele offenbart. Das Verfahren umfasst das Empfangen von digitalen Daten für ein Hauptvideospiele und das Anzeigen von Optionen für zusätzlichen digitalen Inhalt. Der zusätzliche digitale Inhalt ist auf das Hauptvideospiele bezogen. Das Verfahren umfasst weiterhin das Detektieren einer Auswahl von mindestens einer der Optionen für den zusätzlichen digitalen Inhalt und das Erhalten des ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalts über ein Netzwerk. Das Verfahren ermöglicht dann das Speichern des ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalts in einem lokalen Speicher.

[0014] Bei einer weiteren Ausführungsform ist ein Verfahren zum Darstellen von Optionen für zusätzlichen digitalen Inhalt den Videospiele Spielern eines Videospiele offenbart. Das Verfahren umfasst das

Empfangen von digitalen Daten für ein Hauptvideospiele und das Anzeigen von Optionen für zusätzlichen digitalen Inhalt. Der zusätzliche digitale Inhalt, der sich auf das Hauptvideospiele bezieht, und der lokal in einem gesperrten Zustand gespeichert ist. Das Verfahren umfasst weiterhin das Detektieren einer Auswahl von mindestens einer der Optionen für den zusätzlichen digitalen Inhalt und das Erhalten eines Schlüssels für den ausgewählten zusätzlichen Inhalt. Der Schlüssel dient zum Entsperren des ausgewählten zusätzlichen Inhalts.

[0015] Gemäß einer weiteren Ausführungsform wird ein Computervideospieleprodukt zur Verfügung gestellt. Das Produkt umfasst ein computerlesbares Medium mit computerlesbaren Instruktionen und Daten, die darauf aufgezeichnet sind, um es einem Prozessor eines Computersystems zu ermöglichen, kommerzielle medieninhaltebezogene Optionen in Verbindung mit der Verwendung eines Videospiele zur Verfügung zu stellen. Die Instruktionen und Daten definieren Videospieleinhalt, der durch den Prozessor lesbar ist, um das Spielen des Videospiele durch einen oder mehrere Bildschirme zu ermöglichen. Die Instruktionen und Daten umfassen weiterhin die Identifikation von kommerziellem Medieninhalt, der sich auf den Videospieleinhalt bezieht, und Instruktionen zum Anzeigen eines interaktiven Menüs über einen Bildschirm des Videospiele. Das interaktive Menü sieht Menüpunkte für auswählbaren kommerziellen Medieninhalt vor, der durch den Prozessor ausgelesen werden soll.

[0016] Gemäß einer weiteren Ausführungsform ist ein System zum Bereitstellen von kommerziellen medieninhaltebezogenen Optionen in Verbindung mit der Benutzung eines Videospiele offenbart. Das System umfasst ein computerlesbares Medium mit darauf aufgezeichneten computerlesbaren Instruktionen und Daten für einen Videospieleinhalt und mit einem Code, der den kommerziellen Medieninhalt, der auf den Videospieleinhalt bezogen ist, identifiziert. Das System umfasst weiterhin eine Videospiele-Computerkonsole, die geeignet ist, Instruktionen und Daten auszulesen. Die Videospiele-Computerkonsole ist ausgebildet, um ein interaktives Menü über einen Bildschirm des Videospiele anzuzeigen. Das interaktive Menü basiert auf dem Code des kommerziellen Medieninhalts und das interaktive Menü stellt Menüpunkte für auswählbaren kommerziellen Medieninhalt, der durch die Computerkonsole angezeigt werden soll, zur Verfügung.

[0017] Bei einer Ausführungsform können die Optionen für den erhaltenen zusätzlichen Inhalt bezogene lokal auf die freie Bandbreite einer Spiele-CD gespeichert werden oder kann auf ein anderes lokales Medium gespeichert werden. Bei einer weiteren Ausführungsform werden dem Benutzer Optionen für zusätzlichen digitalen Inhalt bereitgestellt und der digi-

tale Inhalt bezieht sich zumindest teilweise auf den digitalen Inhalt der erworbenen Spiele-CD. Wenn z.B. die Spiele-CD ein Autorennspiel ist, können dem Benutzer Optionen bereitgestellt werden, zusätzliche Rennspiele zu erhalten. Die Optionen sind jedoch nicht auf zusätzliche Spiele beschränkt, sondern können jeglichen digitalen Inhalt umfassen. Ein solcher digitaler Inhalt kann z.B. Musik, Videos, Bildschirm-schoner, Leitmotiv-Lieder, Minispiele usw. umfassen. Solange der digitale Inhalt in digitaler Form gespeichert werden kann, kann der digitale Inhalt dem Benutzer des Videospieles als eine Option präsentiert werden.

[0018] Weitere Aspekte und Vorteile der Erfindung werden aus der nachfolgenden ausführlichen Beschreibung in Verbindung mit den beigefügten Zeichnungen, die beispielhaft die Prinzipien der Erfindung darstellen, offensichtlich.

Kurzbeschreibung der Zeichnungen

[0019] Die Erfindung kann gemeinsam mit deren weiteren Vorteilen am besten mit Bezug auf die nachfolgende Beschreibung in Verbindung mit den beigefügten Zeichnungen verstanden werden, in denen:

[0020] [Fig. 1A](#) ein schematisches Diagramm darstellt, das ein typisches Interaktive-Inhalte-System zeigt;

[0021] [Fig. 1 B](#) ein Blockdiagramm grundlegender Schaltungskomponenten einer Spielekonsole zeigt;

[0022] [Fig. 2A](#) eine Draufsicht zeigt, die eine unbeschriebene Disc zum Empfangen von digitalem Inhalt darstellt;

[0023] [Fig. 2B](#) eine Draufsicht zeigt, die eine Ausführungsform der Erfindung darstellt, bei der zusätzlicher Code auf der Compact-Disc gespeichert wird, um eine Präsentation oder einen Zugriff auf zusätzlichen Inhalt zu ermöglichen, der auf das Hauptvideospiele bezogen sein kann;

[0024] [Fig. 2C](#) das Speichern eines zweiten Spiels auf einem weiteren zuvor ungenutzten Speicherplatz der Compact-Disc zeigt;

[0025] [Fig. 3](#) ein Beispiel darstellt, bei dem zusätzlicher Inhalt, der zuvor auf der Compact-Disc gespeichert worden ist (zusätzlich zu dem Hauptvideospiele) mithilfe eines heruntergeladenen Schlüssels entschlüsselt wird;

[0026] [Fig. 4](#) bis [Fig. 6](#) Systeme darstellen, die die Verwendung eines Compact-Disc-Speichers oder eines Peripheriespeichers ermöglichen, um zusätzlichen digitalen Inhalt, der sich auf ein Hauptspiel beziehen kann, zu empfangen und zu speichern;

[0027] [Fig. 7A](#) eine Ansicht zeigt, die einen ersten oder beispielhaften Bildschirm des Computervideospiels darstellt, der eine Option für den Zugriff auf inhaltsbezogener Optionen darstellt;

[0028] [Fig. 7B](#) einen beispielhaften Bildschirm darstellt, der es einem Benutzer ermöglicht, auf Optionen für digitalen Inhalt, die sich auf ein Hauptvideospiele beziehen, zuzugreifen;

[0029] [Fig. 8A](#) und [Fig. 8B](#) Flussdiagrammabläufe darstellen, die es Benutzern ermöglichen, Schlüssel für das Entschlüsseln von bezogenem digitalen Inhalt, der auf der Compact-Disc gespeichert ist (oder auf einem anderen lokalen Speicher) zu erhalten;

[0030] [Fig. 9](#) ein Flussdiagramm zeigt, das eine Ausführungsform darstellt, bei der bezogener digitaler Inhalt identifiziert, erworben, heruntergeladen und in einem lokalen Speicher gespeichert wird.

Ausführliche Beschreibung der bevorzugten Ausführungsformen

[0031] Eine Erfindung ist für ein computerbetriebenes Verfahren offenbart, das es Erwerbern von Videospiele ermöglicht, zusätzlichen bezogenen digitalen Inhalt zu erhalten. Der digitale Inhalt kann vom Internet empfangen werden und auf dasselbe Medium, auf dem sich das erworbene Videospiele befindet, gespeichert werden, oder kann auf einem weiteren lokalen Speicher gespeichert werden. Bei einer Ausführungsform wird der zusätzliche digitale Inhalt, der sich über eine Verbindung auf das erworbene Videospiele bezieht, vorzugsweise bereits auf dem Medium, auf dem das erworbene Videospiele gespeichert ist, gespeichert sein. Bei einer solchen Ausführungsform muss der zusätzliche digitale Inhalt nur aktiviert werden. Das Aktivieren des zusätzlichen digitalen Mediums kann mithilfe eines digitalen Schlüssels, der z.B. über das Internet erworben wird, vorgenommen werden. Weiterhin können bei einer Ausführungsform Compact-Disks frei verteilt werden (z.B. in Magazinen oder über weitere Kanäle) und der Benutzer, der den auf der Compact-Disk gespeicherten Inhalt aktivieren möchte, kann einfach eine e-commerce-Transaktion durchführen, um einen Schlüssel (z.B. über das Internet) zu erhalten. Bei einer Ausführungsform macht das Verfahren und System die inhaltsbezogenen Optionen dem Benutzer des Interaktive-Inhalte-Systems (z.B. Spielekonsole) mithilfe von grafischen Benutzeranzeigen und Auswahlmenüs in einfacher Weise verfügbar.

[0032] Allgemein gesprochen können Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung ein Interaktive-Inhalte-Produkt, wie z.B. ein beispielhaftes Computerprogramm-Videospielprodukt, umfassen. Das Produkt kann in Form eines computerlesbaren Mediums mit computerlesbaren Instruktionen und darauf auf-

gezeichneten Daten vorliegen, die es einem Prozessor eines Computersystems ermöglichen, Videospiele zu spielen und den Benutzer mit inhaltsbezogenen Optionen zu versorgen. Die Instruktionen und Daten umfassen vorzugsweise Instruktionen zum Anzeigen eines interaktiven Menüs über einen Bildschirm des Videospieles, wobei das interaktive Menü Menüpunkte für auswählbare medieninhaltsbezogene Optionen bereitstellt. Diese Optionen können entweder vorgesehen sein, den Inhalt des erworbenen Videospieles zu erweitern, oder können Auswahlen von weiteren bezogenen Medieninhalten, wie z.B. ein weiteres Spiel, ein Minispiel, ein Video, ein Lied oder Lieder, ein Bildschirmschoner usw. sein. Die Optionen können anfänglich auf dem Medium gespeichert sein oder können vom Internet in Echtzeit empfangen werden. Wenn diese von dem Internet in Echtzeit empfangen werden, wird dem Benutzer eine aktuellere Liste von bezogenem digitalen Inhalt zur Verfügung gestellt.

[0033] In der nachfolgenden Beschreibung sind zahlreiche spezifische Details erläutert, um ein gründliches Verständnis der vorliegenden Erfindung zu schaffen. Es ist jedoch für einen Fachmann offensichtlich, dass die vorliegende Erfindung ohne einige oder alle diese spezifischen Details ausgeführt werden kann. Bei weiteren Beispielen werden wohl bekannte Prozessschritte nicht im Detail beschrieben, um die Erklärung der vorliegenden Erfindung nicht zu verwässern.

[0034] Weiterhin wird in einer allgemeinen Bedeutung der Ausdruck "Spiele-Inhalt" oder "Videospiele-Inhalt" in der nachfolgenden Beschreibung verwendet, um allgemein jede Art von in einer interaktiven Anwendung verwendbaren Daten anzugeben, wobei der Gegenstand der interaktiven Anwendung eine ausgeprägte Eigenschaft aufweist: Z.B. kann die interaktive Anwendung einem Computervideospiel, das sich auf Sport, wie z.B. Baseball, Fußball, Basketball oder dgl. bezieht, entsprechen. Eine von vielen sportbezogenen ausgeprägten Eigenschaften solcher interaktiven Anwendungen kann z.B. der Art des Sports (z.B. Baseball) entsprechen oder wer den Sport betreibt (Frauen, Männer oder Kinder) oder ob der Sport als Amateur oder professionell betrieben wird (z.B. WNBA, NFL, NHL, usw.). Die Videospieldaten und Instruktionen werden auch im Allgemeinen in digitaler Form bereitgestellt und können auf einem computerlesbaren Medium gespeichert werden, wie z.B. auf einer CD, CDR, CDR-RW, DVD, einem Festplattenlaufwerk, einem Internetspeicher, einer Floppy Disk, einem Memory Stick oder auf anderen magnetischen oder optischen Datenspeichervorrichtungen gespeichert werden.

[0035] Auch wird der Ausdruck "inhaltsbezogene Option" in der nachfolgenden Beschreibung verwendet, um jegliche Art von Daten anzugeben, die mit

dem Spieleinhalt einer solchen interaktiven Anwendung verwendbar sind oder sich zumindest teilweise auf diesen beziehen. Auch gibt der Aspekt der "Option" in einem solchen Ausdruck die freie Verfügbarkeit von Daten und Instruktionen bei der Auswahl oder "Option" für den Benutzer der interaktiven Anwendung an, d.h. bei der Option der Person, die mit dem Computervideospiel interagiert. Als weiteres Beispiel kann, wenn ein Videospiel sich auf Autorennen bezieht, der bezogene Inhalt z.B. Minispielen für Motorradrennen, Speedboat-Rennen, Videoclips von zurück liegenden tatsächlichen Rennen, Musik aus dem Autorennvideospiel usw. entsprechen.

[0036] Als weiteres Beispiel kann in einem allgemeinen Sinn "inhaltsbezogene Option" einem Film entsprechen, der die gleiche ausgeprägte Eigenschaft wie die inaktive Anwendung aufweist. In dem Kontext einer interaktiven Anwendung in Form eines Computervideospiels, das sich auf eine wohl bekannte Figur bezieht, wie z.B. Batman, kann der Film z.B. einer Liste von "Batman-Filmen" entsprechen. Die Option kann auch einem Superheld-Minispiel oder Liedern aus dem Film oder Spiel usw. entsprechen.

[0037] [Fig. 2A](#) zeigt ein freies Disc-Medium **202**, bevor Daten und Instruktionen für ein Spiel oder für bezogenen Inhalt darauf aufgezeichnet werden. [Fig. 2B](#) zeigt eine erste Ausführungsform eines Computerprogrammvideospielprodukts **200**. Wie gezeigt, werden Spieledaten und Instruktionen für ein erstes Spiel **204** auf dem Discmedium **202** gespeichert. Es ist selbstverständlich, dass die bildhaften Darstellungen der [Fig. 2B](#), [Fig. 2C](#), [Fig. 2D](#) und [Fig. 3](#) lediglich illustrieren, welche Daten darauf gespeichert werden. Daher sollen diese Figuren nicht die Art darstellen, mit der solche Daten gespeichert werden. Vielmehr werden normale Datensektoren und normale Datenzugriffe verwendet, wie z.B. durch ein optisches Plattenlaufwerk.

[0038] Weiterhin mit Bezug auf [Fig. 2B](#) entspricht das gespeicherte erste Spiel **204** dem Hauptspiel, für das das Produkt **200** erworben wurde. Bei einer Ausführungsform werden zusätzliche Inhaltsdaten **205** für das Produkt **200** bereitgestellt. Die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** entsprechen dem Code, der die Darstellung der bezogenen Inhaltsoptionen an einen Benutzer während, bevor oder nach dem Spielen des Hauptspiels **204** ermöglicht. Wie in [Fig. 7B](#) gezeigt ist, sind die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** das, wodurch die Anzeige der inhaltsbezogenen Option **207** ermöglicht wird. Bei einer Ausführungsform sind die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** einfach ein Internetlink auf bezogenen Inhalt oder entsprechen dem tatsächlichen bezogenen Inhalt. Wie oben erwähnt, muss dieser Inhalt aktiviert werden, wenn der tatsächliche bezogene Inhalt auf dem Medium **202** gespeichert ist.

[0039] Das Aktivieren kann z.B. erfolgen, indem man sich in eine kommerzielle Webseite einloggt, um einen Schlüssel zum Entsperren des bezogenen Inhalts zu erwerben. Alternativ kann der Benutzer den bezogenen Inhalt herunterladen und diesen direkt auf die Platte, die das erste Spiel **204** enthält, schreiben. Um den Inhalt herunterzuladen, wird der Benutzer aufgefordert, eine e-commerce-Transaktion durchzuführen. Bei einer Ausführungsform umfassen die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** kurze Auszüge des bezogenen Inhalts. Solche Auszüge erlauben es einem Benutzer, festzustellen, ob er oder sie tatsächlich eine Vollversion des bezogenen Inhalts erwerben will. Obwohl die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** als ein separates Datensegment auf dem Medium **202** gezeigt sind, sollte angenommen werden, dass die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** ebenso Teil des ersten Spiels **204** sein können. Demgemäß dient das Einfügen des separaten Segments für **205** in [Fig. 2C](#), [Fig. 2D](#) und [Fig. 3](#) nur dazu, hervorzuheben, dass das Medium **202** Code zum Darstellen von zusätzlichen bezogenen Medien-Optionen an Benutzer des ersten Videospieles **204** enthält.

[0040] [Fig. 2B](#) zeigt auch eine Abschnitt **210** von nicht genutzter Bandbreite, die ausreicht, um Daten für den zusätzlichen bezogenen Inhalt zu speichern, wenn dieser durch den Benutzer erworben wird. [Fig. 2C](#) stellt das Aufzeichnen eines zweiten Spiels **208** in dem Abschnitt **210** dar. Bei einer alternativen Ausführungsform kann das zweite Spiel **208** bereits auf dem Medium **202** gespeichert sein und ein Entsperren ist der einzige Schritt, der notwendig ist, um das zweite Spiel zu aktivieren (z.B. wenn ein Schlüssel erworben wird).

[0041] Der Ausdruck "ungenutzte Bandbreite", der hierin verwendet wird, gibt an, dass, wenn ein Benutzer des ersten Spiels **204** das Computerprogramm-Videospielprodukt **200** erwirbt, der Abschnitt **210** Speicherplatz für weitere Daten, die darauf aufgezeichnet werden sollen, zur Verfügung stellt. Als Ergebnis ist der Abschnitt **210** "ungenutzt" und frei, um Daten und Instruktionen, die jeder Art von inhaltsbezogenen Option **207**, die in das Produkt **200** hinzugefügt werden sollen, zu empfangen und zu speichern oder aufzuzeichnen. In dieser Hinsicht ist es klar, dass eine herkömmliche "leere" DVD-Medium **202** eine Speicherkapazität für Daten und Instruktionen von ungefähr 4,3 GB aufweist. Ein typisches Videospiel, wie z.B. das erste Spiel **204**, kann Speicherplatz von einem Drittel bis zur Hälfte der verfügbaren Bandbreite benötigen. Wenn eine Option **207** einem zweiten Spiel **208** entspricht, ist der Abschnitt **210** zum Speichern der Daten und Instruktionen für das zweite Spiel **208** auch verfügbar (d.h. wenn ausreichend). Wenn der Abschnitt **210** nicht ausreichend groß für das zweite Spiel **208** ist, wird der Benutzer durch einen Text oder Nachricht darauf hingewiesen.

[0042] Bei einer Ausführungsform werden die Optionen **207**, die dem Benutzer bereitgestellt werden, vorab während der Bearbeitung/Übertragung überprüft, um festzustellen, ob sie in den Abschnitt **210** passen. Nachdem z.B. der Benutzer das zweite Spiel **208** auf dem unbenutzten Abschnitt **210** gespeichert hat, wird der Abschnitt **210** kleiner und somit ungeeignet, einige Spiele oder bezogene Optionen zu speichern. Nach dem Speichern von neuen Daten in den Abschnitt **210** bestimmt der Code in **205** den verfügbaren Speicherplatz und gibt nur diejenigen Daten als Optionen an, die in den verbleibenden Abschnitt **210** passen. Auf diese Weise werden dem Benutzer keine Optionen zur Verfügung gestellt, die nicht auf das Medium **202** passen. Wenn weiterhin bestimmte Optionen nicht auf das Medium **202** passen, werden die Optionen noch zur Verfügung gestellt. Jedoch werden die Optionen auch dem Benutzer mit einer Angabe zur Verfügung gestellt, dass der Inhalt auf eine weitere Speichervorrichtung, die von dem Medium **202** verschieden ist (z.B. auf ein Festplattenlaufwerk, Memory Stick usw.) gespeichert werden muss.

[0043] [Fig. 2D](#) zeigt eine Ausführungsform gemäß der vorliegenden Erfindung, bei der der Abschnitt **210** mit inhaltsbezogenen Optionen vorab beschrieben ist. In diesem Beispiel enthält das Produkt **200** ein Minispiel, ein Lied oder Lieder, einen Film und freien Speicherplatz. Wenn das Produkt **200** mit diesen zuvor beschriebenen bezogenen Inhalten versehen ist, kann der Benutzer diesen Inhalt aktivieren, indem er auf eine geeignete e-commerce-Webseite geht. In Kombination mit dieser Ausführungsform kann der Benutzer auch den freien Speicherplatz verwenden, um weitere inhaltsbezogene Optionen **207** (siehe [Fig. 7B](#)), sofern Speicherplatz verfügbar ist, hinzuzufügen.

[0044] [Fig. 3](#) zeigt ein erstes Videospiel **204** mit zusätzlichen Inhaltsdaten **205** und drei weiteren bezogenen Inhalts-207-Abschnitten. Jede bezogene Inhaltsoption ist vorzugsweise zum Zeitpunkt des Erwerbs des ersten Spiels **204** gesperrt. Z.B. kann das erste Spiel ein Fußballspiel sein und die weiteren drei bezogenen Optionen können Basketball, Hockey und Baseball sein. Es ist sehr wahrscheinlich, dass der Erwerber des Fußballspiels ein Interesse an einem oder mehreren der weiteren drei Optionen hat. Um zusätzliche Fahrten zu dem Geschäft zu vermeiden, kann der Benutzer einfach sich mit einer e-commerce-Webseite verbinden (d.h. wie es durch den zusätzlichen Inhaltsdaten-205-Code unterstützt wird) und die zusätzlichen Spiele aktivieren. Der zusätzliche Inhalt **207** ist wie oben beschrieben durch einen geeigneten Verschlüsselungsschlüssel **232** gesperrt. Der Verschlüsselungsschlüssel **232** kann mithilfe eines geeigneten Entschlüsselungsschlüssels geöffnet werden. Der Entschlüsselungsschlüssel entspricht dem, was während der E-commerce-Transaktion erworben wird.

[0045] **Fig. 4** zeigt eine Ausführungsform des Interaktive-Inhalte-Systems **252** gemäß der vorliegenden Erfindung. Das System zeigt einen digitalen Inthalteserver **262**, der mit einer digitalen Inhaltsdatenbank **264** verbunden ist. Die Spielekonsole **260** ist als mit dem digitalen Inthalteserver **262** über das Internet **254** verbunden dargestellt, indem irgendeine drahtgebundene oder drahtlose Verbindung verwendet wird. Der digitale Inthalteserver kann in einer Ausführungsform einem oder mehreren Servern entsprechen, die Zugang zu dem digitalen Inhalt zur Verfügung stellen. Die Optionen **207** können bei einer Ausführungsform tatsächlich in der Datenbank **264** für digitale Inhalte gespeichert werden. Auf diese Weise können die Optionen **207** dem Benutzer in Echtzeit präsentiert werden und können zu jeder Zeit aktualisiert werden. Wenn z.B. das erste Videospiel **204** Madden **2000** entspricht, könnten die Optionen **207**, die in der Datenbank für digitale Inhalte gespeichert werden, aktualisiert werden, um weitere Spiele zu umfassen, wie z.B. Madden **2001**, Madden **2002** und Madden **2003**. Die zusätzlichen Inhaltsdaten **205** könnten z.B. einfach einem Link zu dem Digitale-Inhalte-Server **262** entsprechen. Der Digitale-Inhalte-Server **262** würde dann die Datenbank **264** nach digitalen Inhalten durchforsten, um dann aktualisierte Optionen **207** dem Benutzer zur Verfügung zu stellen.

[0046] In jeder der Ausführungsformen wird der Benutzer, wenn einmal der digitale Inhalt durch den Benutzer ausgewählt ist, aufgefordert, eine e-commerce-Transaktion durchzuführen. Ist die Transaktion beendet und bestätigt, werden die inhaltsbezogenen Optionen **207** in die Spielekonsole **260** heruntergeladen. Die Spielekonsole **260** brennt mithilfe eines optischen Schreibcodes den erworbenen Inhalt auf das Medium **202**. Der optische Schreibcode ist dem Fachmann wohl bekannt. In dem Beispiel der **Fig. 4** kann die erworbene Option einem zweiten Spiel **208**, wie es in **Fig. 2C** gezeigt ist, entsprechen.

[0047] Bei einer Ausführungsform kann der Benutzer der Spielekonsole einfach den Spielecontroller **259** verwenden, um durch die Optionen oder das Internet während der e-commerce-Transaktion zu navigieren. In einer weiteren Ausführungsform kann ein Benutzer mit einer Webseite verbunden sein und auf bezogenen Inhalt, der erworben werden kann (z.B. solche zusätzlichen Spiele), klicken. Die zusätzlichen Spiele können dann diesmal auf das optische Medium **202** heruntergeladen werden oder das Herunterladen kann zu einem späteren Zeitpunkt vorgenommen werden. Die erworbenen digitalen Medien können zeitweilig auf einer Seite oder Adresse für einen späteren Abruf und Aufzeichnung gespeichert werden.

[0048] **Fig. 5** zeigt eine weitere Ausführungsform des Interaktive-Inhalte-Systems **252** gemäß der vorliegenden Erfindung. Ein Bezugszeichen, das in

Fig. 4 gezeigt ist, bezieht sich auf das gleiche Element. **Fig. 5** zeigt eine alternative Speichervorrichtung **268**, wie z.B. ein separates Festplattenlaufwerk, das zum Speichern von Daten und Instruktionen, die z.B. von dem Internet **254** heruntergeladen werden, verwendet werden kann. Indem das Durchführen einer e-commerce-Transaktion auf ähnliche Weise erleichtert wird, wie es oben mit Bezug auf **Fig. 4** beschrieben wird, kann ein zweites Spiel **208** oder weitere inhaltsbezogene Optionen **207** anstatt auf das Medium **202** auf die Speichervorrichtung **268** heruntergeladen werden. Das Herunterladen auf die Speichervorrichtung **268** kann auch mithilfe eines interaktiven Optionsmenüs **256** auf dem Bildschirm **257**, der mit der Videospielekonsole **260** des Systems **252** verbunden ist, erleichtert werden. Durch den Controller **259** kann man durch das Optionsmenü **256** navigieren.

[0049] **Fig. 6** zeigt eine weitere Ausführungsform des Interaktive-Inhalte-Systems **252** gemäß der vorliegenden Erfindung. Ein Bezugszeichen, das sowohl in den **Fig. 4** und **Fig. 5** gezeigt ist, bezieht sich auf ein gleiches Element. In diesem Beispiel umfasst das Medium **202** in **Fig. 6** nur ein Spiel, das momentan gesperrt ist. Bei dieser Ausführungsform kann ein Benutzer das Medium **202** frei erhalten als eine Beilage zu einem Magazin oder über die Post. Das Medium **202** umfasst einen Basiscode **205**, um den Benutzer aufzufordern, zu einer e-commerce-Webseite zu gehen, um den Erwerb des Inhaltsschlüssels **234** zu ermöglichen. Wie gezeigt ist, wenn einmal das Medium **202** in der Spielekonsole **260** eingelegt ist, wird der Benutzer aufgefordert, über ein geführtes Menü, den Erwerb des Inhaltsschlüssels **234** zu aktivieren. Der Inhaltsschlüssel **234** kann wie gezeigt von einer Datenbank **264** für digitale Inhalte über das Internet **254** heruntergeladen werden. Der Inhaltsschlüssel **234** wird dann den Verschlüsselungsschlüssel **232** entsperren, der den Inhalt auf dem Medium **202** sperrt.

[0050] **Fig. 7A** zeigt ein Beispiel eines Bildschirms **257** gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung. Der Bildschirm **257** kann dem Benutzer nach dem Einlegen einer Spiele-Compact-Disc präsentiert werden. Der Bildschirm **257** ist generisch gezeigt, jedoch versteht ein Fachmann, dass ein typischer Bildschirm wohl definierte Grafiken, Animationen und dazu begleitende Musik und Klänge aufweist. Zum Zwecke der Beschreibung kann der Benutzer ein Fußballspiel erworben haben und die Grafiken für Spiel **1** können einem Fußballhelm, der rotiert, entsprechen. Wie es in Videospielen typisch ist, wird der Benutzer aufgefordert, das Spiel durch Auswählen eines Icons **282** oder durch Drücken eines Knopfes auf dem Controller zu starten. Das Auswählen des Icons **282** startet entweder das Spiel sofort oder bewegt den Benutzer zu einem weiteren Bildschirm, auf dem weitere Auswahlen entsprechend des Spielerfahrungsniveaus, der Umgebung, der

Dauer usw. ausgewählt werden können.

[0051] Als Teil der gewöhnlichen Einstellungen kann dem Benutzer eine Option zur Verfügung gestellt werden, auf einen weiteren Bildschirm zu springen, auf dem inhaltsbezogene Optionen zur Verfügung gestellt werden. Wie oben beschrieben, entsprechen die inhaltsbezogenen Optionen **207** im Wesentlichen digitalen Inhalten, die erworben werden können oder als Auszüge betrachtet werden können. Der digitale Inhalt hat in einer bevorzugten Ausführungsform eine bestimmte Beziehung zu dem ersten Spiel **204** (d.h. zu dem Hauptspielprodukt **200**).

[0052] Bei einer weiteren Ausführungsform kann der Benutzer zu dem Hauptbildschirm **257** zurückkehren und auswählen, dass er inhaltsbezogene Optionen durch Auswählen eines Icons **284** betrachten kann. Die Auswahl des Icons **284** bewegt den Benutzer zu einem Bildschirm oder zu einer Gruppe von Bildschirmen, die die Auswahl von bestimmten inhaltsbezogenen Optionen ermöglicht. **Fig. 7B** stellt ein Beispiel dar, bei dem ein erstes Beispiel bestimmte bezogene Optionen **207** zur Verfügung stellt. Z.B. können die spielebezogenen Optionen einem Inhalt entsprechen, der sich direkt auf das Spiel **1** bezieht, wie z.B. die Optionen 207-G1. Diese Optionen, die sich direkt auf Spiel **1** beziehen, können z.B. das Spiel **1** selbst erweitern. In dem hierin dargestellten Beispiel kann der Benutzer auswählen, bestimmte Themenlieder dem Spielverlauf hinzuzufügen. Wenn z.B. ein Benutzer angeregt wird, wenn er Elvis-Musik hört, kann der Benutzer wünschen, Elvis-Lieder in den Spielverlauf des Spiels **1** einzubinden. Wenn Spiel **1** ein Fußballspiel ist, kann der Benutzer wollen, Teambioografie der Spieler für das aktuelle Jahr oder aktuelle Spielerfotos zu erhalten. Bevor diese Spielerweiterungen erworben werden, wird dem Benutzer die Option des Ansehens von sortierten Videoausschnitten in einem Teilbildschirm **294** oder das Anhören von kurzen Sequenzen von Liedern bereitgestellt.

[0053] Bei einer weiteren Ausführungsform können die Optionen **207** weiterem bezogenen Inhalt entsprechen. Weiterer bezogener Inhalt kann z.B. ein zweites Spiel, ein Minispiel, ein Video oder Musik entsprechen. Somit wird weiterer bezogener Inhalt das erste Spiel nicht erweitern, sondern wird zusätzlichen digitalen Inhalt, der heruntergeladen werden kann oder aktiviert werden kann, zur Verfügung stellen. Wenn der Benutzer einmal seine Auswahlen vorgenommen hat, wird der Benutzer aufgefordert, eine e-commerce-Transaktion durchzuführen. Die e-commerce-Transaktion kann Optionen **302** umfassen. Die Optionen **302** erfordern das Eingeben von Benutzerdaten, das Aktivieren von vorab aufgezeichneten digitalen Inhalt auf einer Spiele-CD, das Speichern neuen Inhalts auf die Spiele-CD oder das Speichern digitalen Inhalts auf einen weiteren Speicher.

[0054] **Fig. 8A** zeigt ein Flussdiagramm **320**, das Verfahrensschritte definiert, die ausgeführt gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung werden, wenn zusätzlicher digitaler Inhalt, der auf einem Compact-Disk-Medium gespeichert wird, durch eine e-commerce-Transaktion aktiviert wird. Das Verfahren beginnt mit Verfahrensschritt **322**, bei dem eine Computervorrichtung zur Verfügung gestellt wird. Die Computervorrichtung kann, wie oben beschrieben, eine Spielekonsole sein, die ausgebildet ist, um Videospiele zu spielen. Die Videospiele sind üblicherweise auf einer Compact-Disk gespeichert und die Compact-Disk wird in die Recheneinheit der Spielekonsole eingelegt, in der auf der Compact-Disk gespeicherte Instruktionen ausgeführt werden. Wenn die Computerinstruktionen ausgeführt werden, kann der Benutzer mit dem Videospiel interagieren, ungeachtet, ob es während Einstellungsschritten oder während des tatsächlichen Spielens erfolgt.

[0055] Das Verfahren wird mit Verfahrensschritt **324** fortgesetzt, bei dem ein Medium, mit, der auf der Computervorrichtung ausgeführt werden soll, empfangen wird. Wie oben beschrieben, kann das Medium einer Compact-Disc oder einer anderen Vorrichtung mit einem digitalen Inhalt entsprechen, der empfangen werden soll und durch die Recheneinrichtung ausgeführt werden soll. Das Verfahren führt dann den Verfahrensschritt **326** aus, bei dem ein Zugriff auf den digitalen Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, aktiviert wird. Der Zugriff auf den digitalen Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, wird durch Laden der Compact-Disc bereitgestellt und durch Ausführen der Programminstruktionen. Aktivieren des Zugriffs auf den digitalen Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, kann auch in Form des Bereitstellens von interaktivem Zugriff auf das Videospiel oder Einstellungsbildschirme, die durch das bestimmte Spiel zur Verfügung gestellt werden, erfolgen.

[0056] Das Verfahren wird mit einem Verfahrensschritt **328** fortgesetzt, bei dem grafische Icons zum Steuern von Aspekten des ausgeführten digitalen Inhalts angezeigt werden. Die grafischen Icons können in Form von Grafiken, Animation und Handlungen, die Teil des Spiels sein können, vorgesehen sein. Zusätzlich zur Anzeige von grafischen Icons können dem Benutzer Optionen bereitgestellt werden, Menüs entweder vor dem Spiel, während des Spiels oder nach dem Spiel auszuwählen. Das Verfahren wird dann mit dem Verfahrensschritt **330** fortgesetzt, bei dem eine Verbindung vorgesehen wird, um auf zusätzlichen digitalen Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, zurückzugreifen. Bei dieser Ausführungsform kann die Compact-Disc, die das Hauptspiel speichert, auch weiteren digitalen Inhalt umfassen, der sich auf das Hauptspiel bezieht.

[0057] Obwohl es sein kann, dass der Benutzer das Spiel nicht erworben hat, um den zusätzlichen Inhalt

zu erhalten, kann der zusätzliche Inhalt für den Benutzer von Interesse sein, weil er sich auf das Spiel bezieht, das der Benutzer erworben hat. Wenn wie oben beschrieben der Benutzer ein Fußballspiel erworben hat, kann der zusätzliche digitale Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, einem Basketballspiel entsprechen. Für den Benutzer ist ein Zugriff auf diesen zusätzlichen digitalen Inhalt, der bereits auf der Compact-Disc gespeichert sein kann, aus vielen Gründen vorteilhaft. Der Benutzer findet es z.B. effizienter, den zusätzlichen digitalen Inhalt, der auf der gleichen Compact-Disc gespeichert ist, einfach zu aktivieren, anstatt eine gesonderte Fahrt zu dem Geschäft vorzunehmen, um das Spiel zu kaufen. Zusätzlich kann der Hersteller des Videospieles das Spiel günstiger dem Benutzer zur Verfügung stellen im Vergleich zum Erwerben des Spiels, das separat in einem eigenen Paket vorgesehen ist, in dem Geschäft. Der Preisnachlass kann garantiert werden, da der Hersteller oder Designer des Videospieles nicht in Verpackung, Versand und Auslagenregalzeit in Geschäften investieren muss.

[0058] Das Verfahren wird dann mit Verfahrensschritt **332** fortgesetzt, bei dem auf den zusätzlichen digitalen Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, zugegriffen wird. Ein Zugreifen auf den zusätzlichen digitalen Inhalt, der auf dem Medium gespeichert ist, kann wie in [Fig. 8B](#) gezeigt ist, vereinfacht werden.

[0059] [Fig. 8B](#) zeigt ein Flussdiagramm, bei dem die Verwendung, die in dem Verfahrensschritt **330** zur Verfügung gestellt wird, mit Verfahrensschritt **331a** fortgesetzt wird. Bei Verfahrensschritt **331a** wird dem Benutzer eine Verbindung zu einer e-commerce-Seite bereitgestellt. Die e-commerce-Seite kann eine Seite des Spiele-Herstellers oder eine dritte Partei sein, die einen digitalen Inhalt herstellt. Ist der Benutzer einmal mit einer e-commerce-Seite verbunden, fährt das Verfahren mit Verfahrensschritt **331b** fort, bei dem festgestellt wird, ob für den zusätzlichen digitalen Inhalt eine Bezahlung erforderlich ist. Bei einigen Ausführungsformen kann der zusätzliche digitale Inhalt einem Minispiel entsprechen, das zu bestimmten Merkmalen einen eingeschränkten Zugang aufweist. In einem solchen Fall kann das Minispiel kostenlos zur Verfügung gestellt werden und die e-commerce-Seite erfordert keine Bezahlung von dem Benutzer. Jedoch würde der Benutzer bei einer Ausführungsform sich in der e-commerce-Seite eintragen müssen, so dass der Hersteller des Minispiels die Identität der Person, die das Beispiel-Minispiel-Produkt heruntergeladen hat, kennt. Auf diese Weise kann der Hersteller dann den Benutzer verfolgen, um festzustellen, ob der Benutzer das vollständige Spiel zu einem späteren Zeitpunkt erwerben will. Das Verfahren führt einen Verfahrensschritt **331c** aus, bei dem der zusätzliche digitale Inhalt aktiviert wird, um es dem Benutzer zu ermöglichen, auf den digitalen Inhalt in dem Verfahrensschritt **332** der [Fig. 8A](#) voll-

ständig zuzugreifen.

[0060] [Fig. 9](#) zeigt ein Flussdiagramm **340**, bei dem der Benutzer mit der Option des Empfangens von zusätzlichem bezogenen Inhalt bereitgestellt wird und anschließend der zusätzliche bezogene Inhalt auf ein lokales Medium gespeichert wird. Das Verfahren beginnt mit dem Verfahrensschritt **342**, bei dem der Videospieldinhalt identifiziert wird. Bei einer Ausführungsform entspricht der Videospieldinhalt, der identifiziert wird, dem ersten Spiel, das mit der Compact-Disc erworben wird. Das Verfahren fährt dann mit Verfahrensschritt **344** fort, bei dem der Inhalt, auf den sich der Videospieldinhalt bezieht, identifiziert wird.

[0061] Der Inhalt, auf den sich das Videospiel bezieht, kann auf der Compact-Disc selbst in einem Identifikationsabschnitt **205** vorhanden sein oder kann dem Benutzer dynamisch aus dem Internet zur Verfügung gestellt werden. In jedem Fall muss der Inhalt, auf den sich das Videospiel bezieht, identifiziert werden und dem Benutzer präsentiert werden. Das Verfahren fährt nun mit Verfahrensschritt **346** fort, bei dem ein interaktives Menü für den identifizierten bezogenen digitalen Inhalt dem Benutzer angezeigt wird. Wie oben beschrieben, kann das interaktive Menü zu Beginn des Videospieles, während des Videospieldelaufs oder nach dem Videospieldelauf zur Verfügung gestellt werden. Bei jeder Ausführungsform wird dem Benutzer das interaktive Menü bereitgestellt, so dass eine Auswahl eines bestimmten bezogenen digitalen Inhalts für den Erwerb identifiziert werden kann.

[0062] Das Verfahren wird nun mit Verfahrensschritt **348** fortgesetzt, bei dem ein Auszug des bezogenen digitalen Inhalts, der in dem Verfahrensschritt **346** ausgewählt sein kann, aktiviert. Der Auszug kann in Form des Bereitstellens von Minispielen, Musikclip-Ausschnitten, Videoclip-Ausschnitten oder anderen Ausschnitten vorgesehen sein, um die Beurteilung des zusätzlichen digitalen Inhalts, der erworben werden soll, zu ermöglichen. Bei einer alternativen Ausführungsform müssen die Auszüge nicht bereitgestellt werden und der Benutzer muss einfach den digitalen Inhalt, der in dem Verfahrensschritt **346** ausgewählt wird, erwerben.

[0063] Das Verfahren fährt nun mit Verfahrensschritt **350** fort, bei dem eine Verbindung zu der kommerziellen Internetwebseite bereitgestellt wird, um den Erwerb des digitalen Inhalts zu ermöglichen. Wie zuvor erwähnt, kann die kommerzielle Internetwebseite der Webseite des gleichen Unternehmens, das das Videospiel hergestellt hat oder anderen Unternehmen entsprechen, die den Benutzer eines bestimmten Spiels mit Videospielden oder Minispielen bewerben wollen können. Hat der Benutzer die e-commerce-Transaktion in dem Verfahrensschritt

350 durchgeführt, fährt das Verfahren mit Verfahrensschritt **352** fort, bei dem der digitale Inhalt oder Schlüssel zum Entsperren des digitalen Inhalts auf das lokale Medium aus dem Internet heruntergeladen wird.

[0064] Wie oben beschrieben, kann der digitale Inhalt selbst heruntergeladen werden oder als Alternative ein einfacher Entschlüsselungsschlüssel kann heruntergeladen werden, um den Inhalt zu entsperren, der sich bereits auf der Compact-Disc befindet. Einmal heruntergeladen, kann der Benutzer dann auf den digitalen Inhalt, der auf dem lokalen Medium gespeichert ist (Compact-Disc, Festplatte oder weiterer Speicher) zugreifen. Bei einer Ausführungsform wird der zusätzliche digitale Inhalt, der entweder heruntergeladen oder aktiviert wurde, gesichert oder verschlüsselt, um zusätzliche nicht berechnete Vervielfältigung zu verhindern.

[0065] Obwohl die vorhandene Erfindung im Detail zu den Zwecken der Klarheit des Verständnisses beschrieben worden ist, ist es offensichtlich, dass bestimmte Änderungen und Modifikationen innerhalb des Bereichs der beigefügten Ansprüche durchgeführt werden können. Z.B. kann der bezogene digitale Inhalt allen Daten entsprechen, solange die Daten in digitaler Form gespeichert werden können. Die Beziehung kann in ihrer breitesten Bedeutung jeder Beziehung entsprechen, solange ein logischer Link oder Marketing-Link vorgenommen werden kann. Demgemäß sollen die vorliegenden Ausführungsformen als darstellend und nicht einschränkend angesehen werden und die Erfindung ist nicht auf die hierin angegebenen Details beschränkt, sondern kann innerhalb des Bereichs und Äquivalenten der beigefügten Ansprüche modifiziert werden.

Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben einer Videospielekonsole (**260**), um Optionen zum Herunterladen oder Aktivieren von zusätzlichem digitalem Inhalt (**207**), der sich auf den Inhalt eines Videospieles bezieht, zur Verfügung zu stellen, mit den folgenden Arbeitsschritten: Identifizieren des zusätzlichen digitalen Inhalts (**207**), der sich auf den Inhalt eines Videospieles (**204**) bezieht; Anzeigen eines interaktiven Menüs (**256**) auf einem Bildschirm, der zuvor, während oder nach dem Videospiele mit der Videospielekonsole verbunden wurde, wobei das interaktive Menü auswählbaren zusätzlichen digitalen Inhalt (**207**), der sich auf den Inhalt des Videospieles bezieht, einzeln aufführt; Ermöglichen eines Benutzers, den ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalt zu erhalten oder zu aktivieren, indem eine Verbindung über das Internet zu einer e-commerce-Website bereitgestellt wird; und nach dem Abschluss einer e-commerce-Transaktion Bereitstellen eines Zugangs zu dem ausgewählten

zusätzlichen digitalen Inhalt, indem entweder der ausgewählte zusätzliche digitale Inhalt oder ein Schlüssel (**234**) heruntergeladen wird, um den ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalt zu entsperren.

2. Verfahren nach Anspruch 1 mit dem weiteren Schritt:

Bereitstellen eines Samples des ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalts aus dem interaktiven Menü.

3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, wobei der ausgewählte zusätzliche digitale Inhalt einem Spiel, einem Film, einem Lied oder einem Video entspricht.

4. Verfahren nach einem der vorangehenden Ansprüche, wobei der ausgewählte zusätzliche digitale Inhalt in einer lokalen Speichervorrichtung in einem verschlüsselten Format gespeichert wird.

5. Verfahren nach Anspruch 4, wobei das verschlüsselte Format das Kopieren des zusätzlichen digitalen Inhalts auf eine alternative Speichervorrichtung verhindert.

6. Verfahren nach einem der vorangehenden Ansprüche, wobei das interaktive Menü über eine Benutzereingabevorrichtung (**259**) auswählbar ist.

7. Verfahren nach einem der vorangehenden Ansprüche, wobei die digitalen Daten für das Videospiel und der zusätzliche digitale Inhalt auf demselben Medium gespeichert werden.

8. Verfahren nach Anspruch 7, wobei dasselbe Medium einer Compactdisc entspricht.

9. Verfahren nach Anspruch 7, wobei die angezeigten Optionen für den zusätzlichen digitalen Inhalt auf demselben Medium gespeichert werden.

10. Computervideospielprodukt, das ein computerlesbares Medium mit Programmbefehlen und Daten umfasst, wobei die Programmbefehle geeignet sind, um das Verfahren gemäß einem der vorangehenden Ansprüche zu implementieren.

11. System zum Bereitstellen von Optionen zum Herunterladen oder Aktivieren von zusätzlichem digitalem Inhalt (**207**), der sich auf den Inhalt eines Videospieles bezieht, wobei das System umfasst: ein computerlesbares Medium mit darauf aufgezeichneten computerlesbaren Videospieleinhalt und Befehlen und Daten und einen Code, der den zusätzlichen digitalen Inhalt (**207**), der sich auf den Inhalt eines Videospieles (**204**) bezieht, identifiziert; und eine Videospiele-Computerkonsole (**260**), die ausgebildet ist, um die Befehle und Daten auszulesen, wobei die Videospiele-Computerkonsole ausgestaltet ist,

um:

ein interaktives Menü (**256**) auf einem Bildschirm, der mit der Videospielekonsole verbunden wird, während oder nach dem Videospiele verbunden wird, anzuzeigen, wobei das interaktive Menü auswählbaren zusätzlichen digitalen Inhalt (**207**), der sich auf den Inhalt des Videospiele bezieht, einzeln aufführt;

eine Verbindung über das Internet (**254**) zu einer e-Commerce-Website zur Verfügung zu stellen, um einem Benutzer zu ermöglichen, ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalt zu erhalten oder zu aktivieren; und

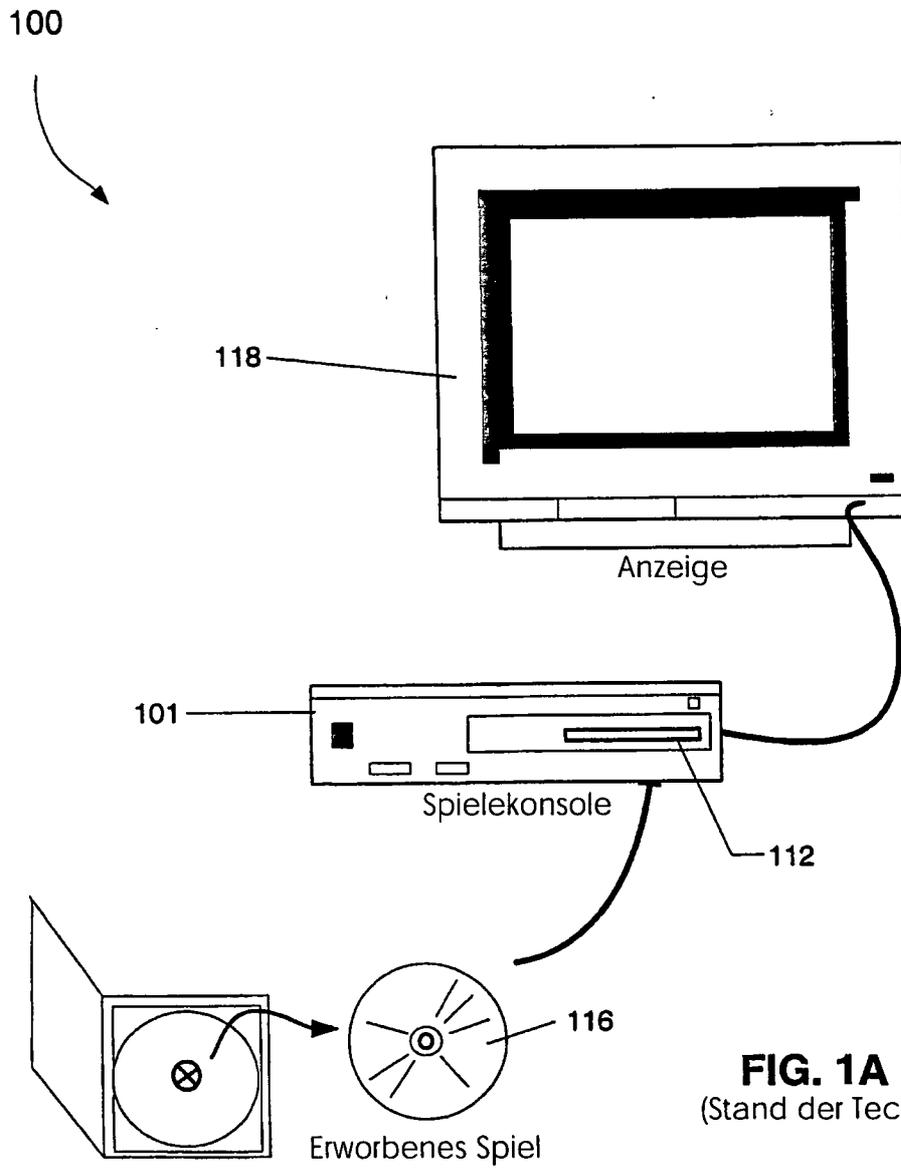
um nach einem Abschluss einer e-Commerce-Transaktion Zugang zu dem ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalt bereitzustellen, indem entweder der ausgewählte zusätzliche Inhalt oder ein Schlüssel (**234**) zum Entsperren des ausgewählten zusätzlichen Inhalts herunter geladen wird.

12. System nach Anspruch 11, wobei das computerlesbare Medium weiterhin umfasst:

nicht verwendete Bandbreite, die ausreicht, um den ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalt zu speichern, um zu ermöglichen, dass die Computerkonsole den ausgewählten zusätzlichen digitalen Inhalt und das Videospiele verarbeitet.

Es folgen 12 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen



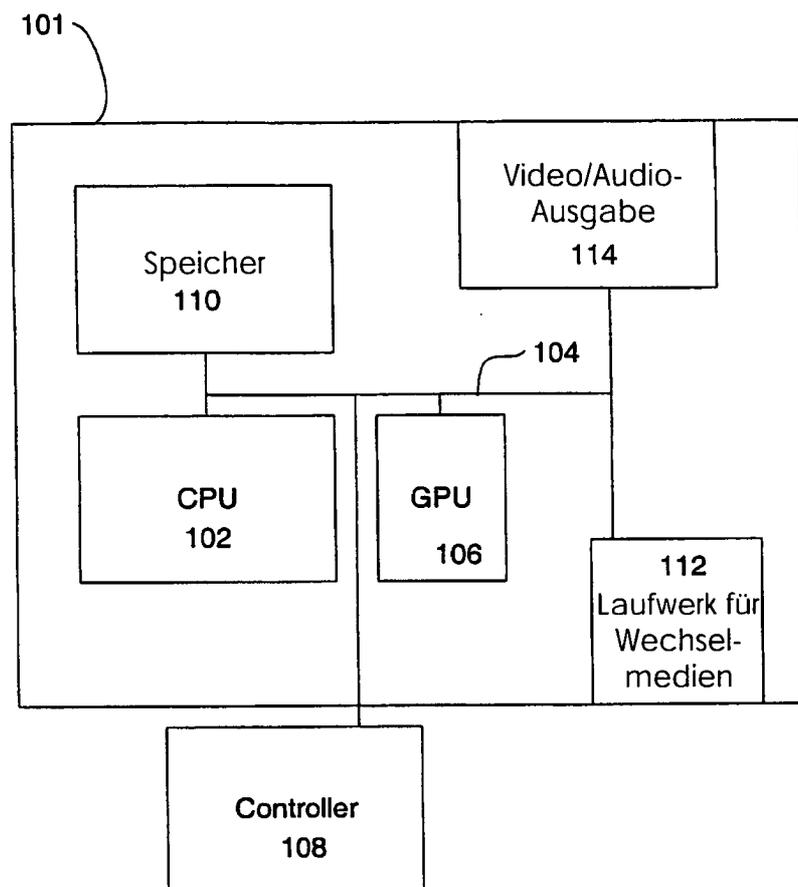


FIG. 1B

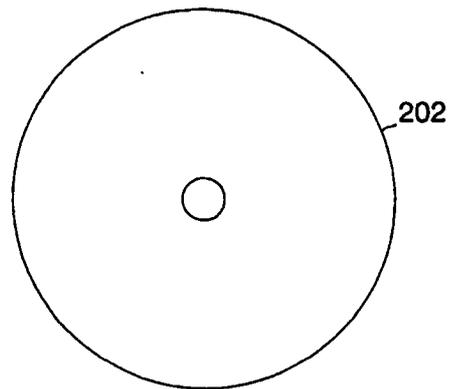


FIG. 2A

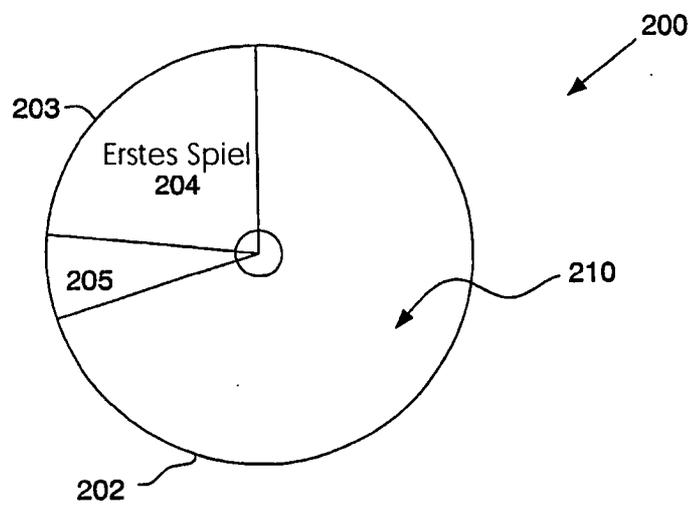


FIG. 2B

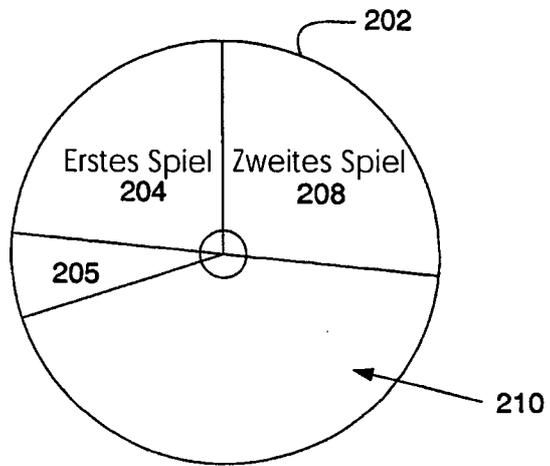


FIG. 2C

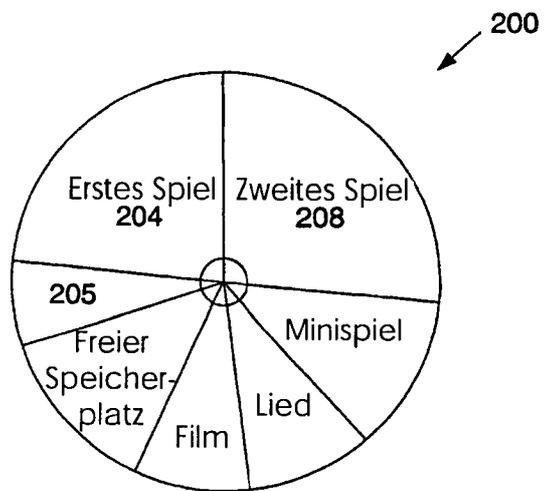


FIG. 2D

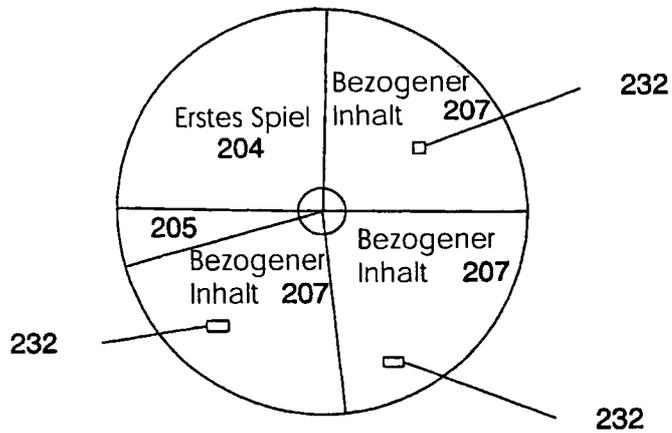


FIG. 3

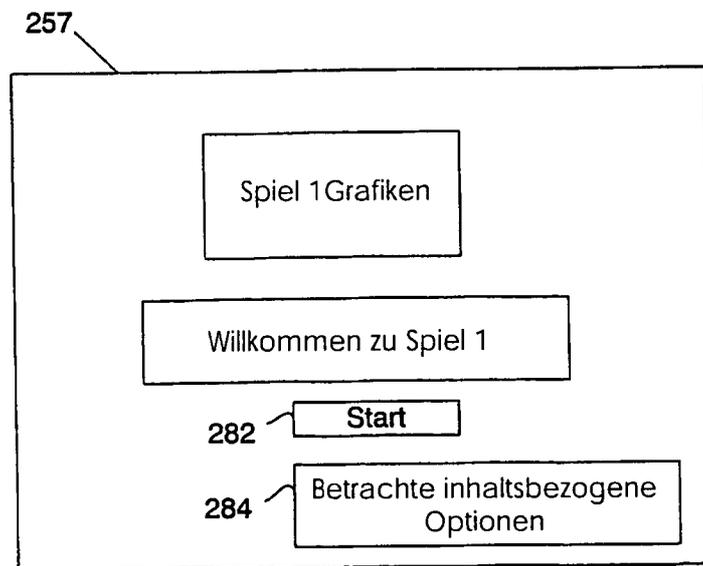
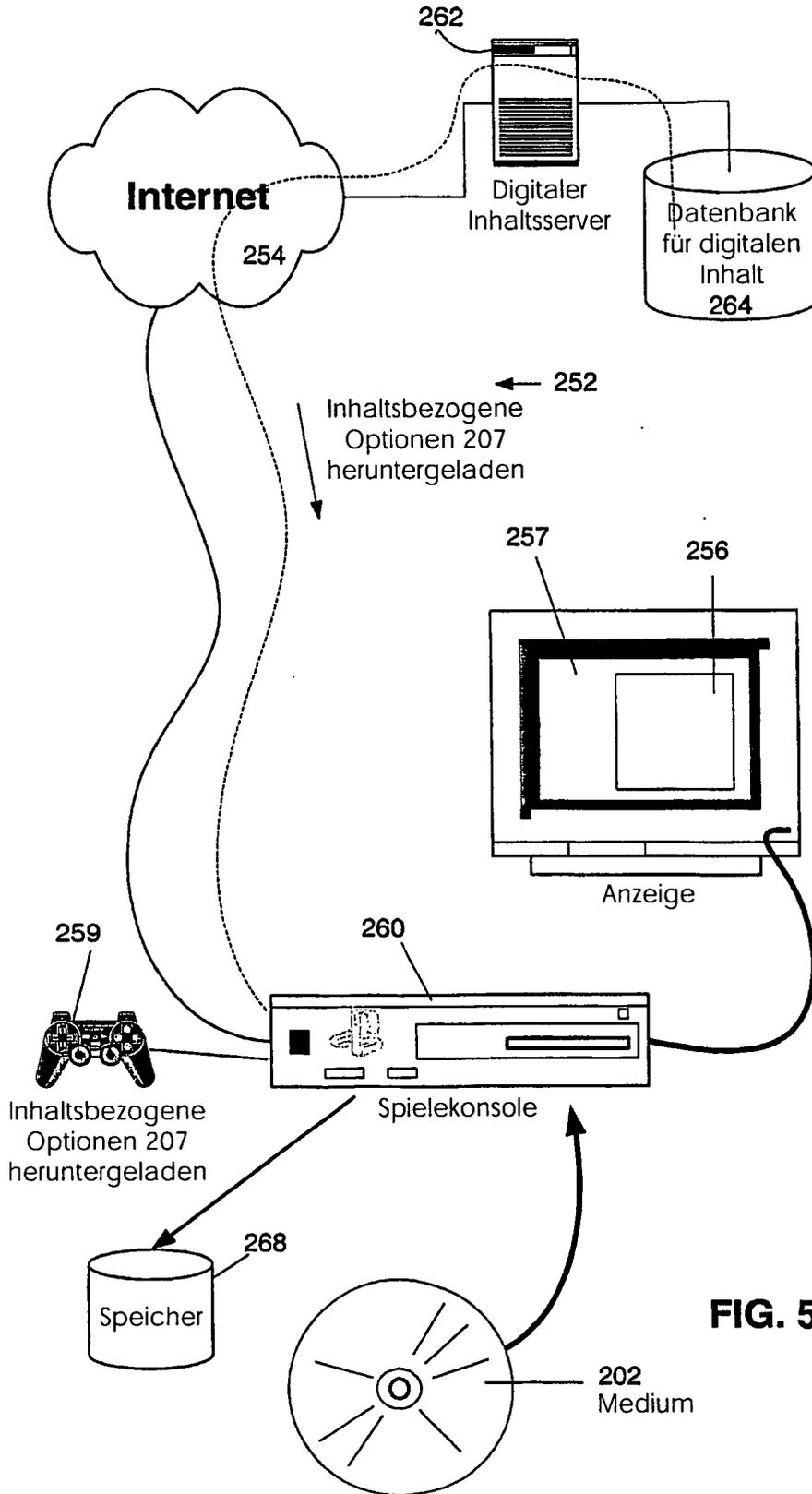


FIG. 7A



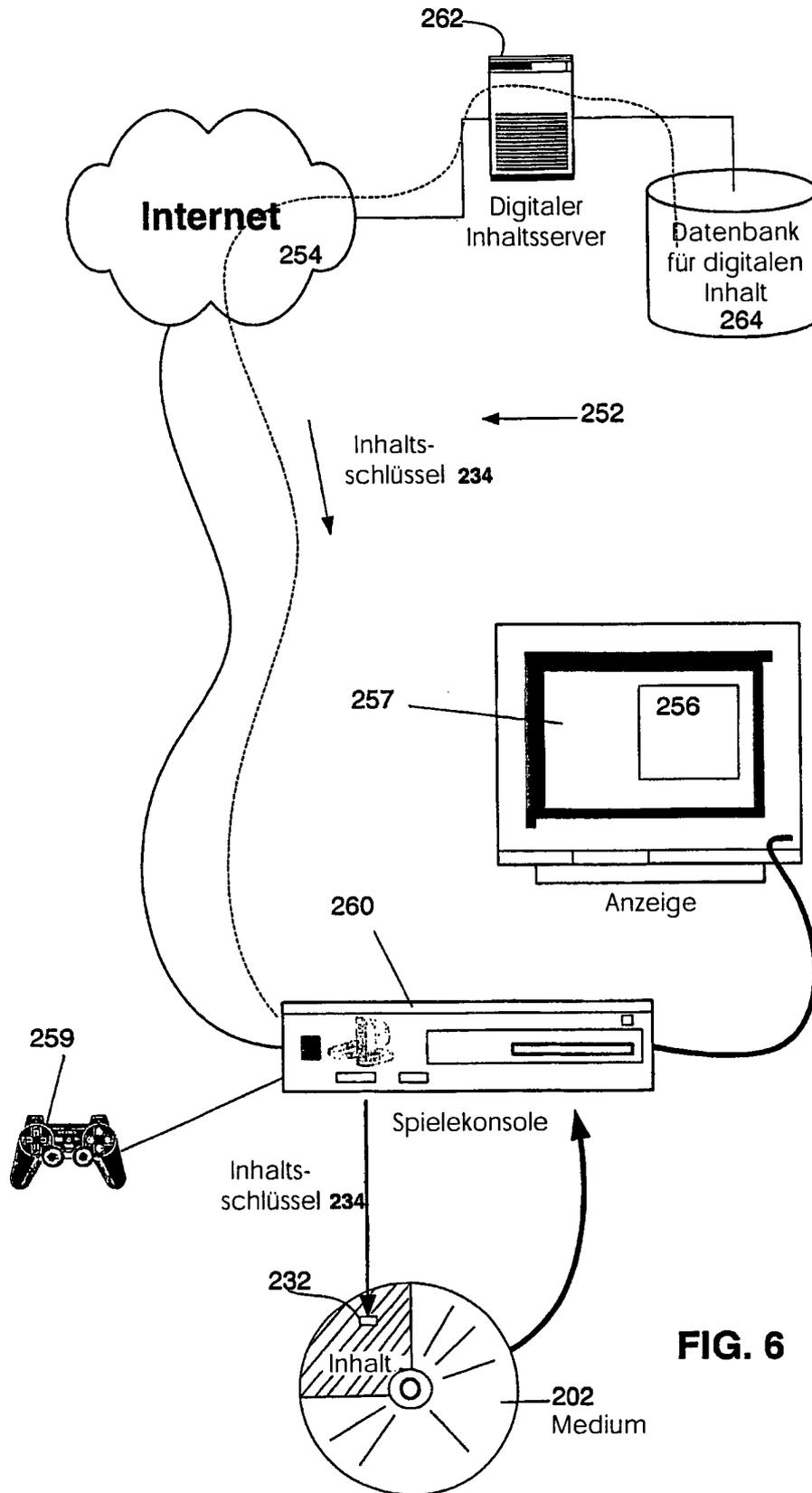


FIG. 6

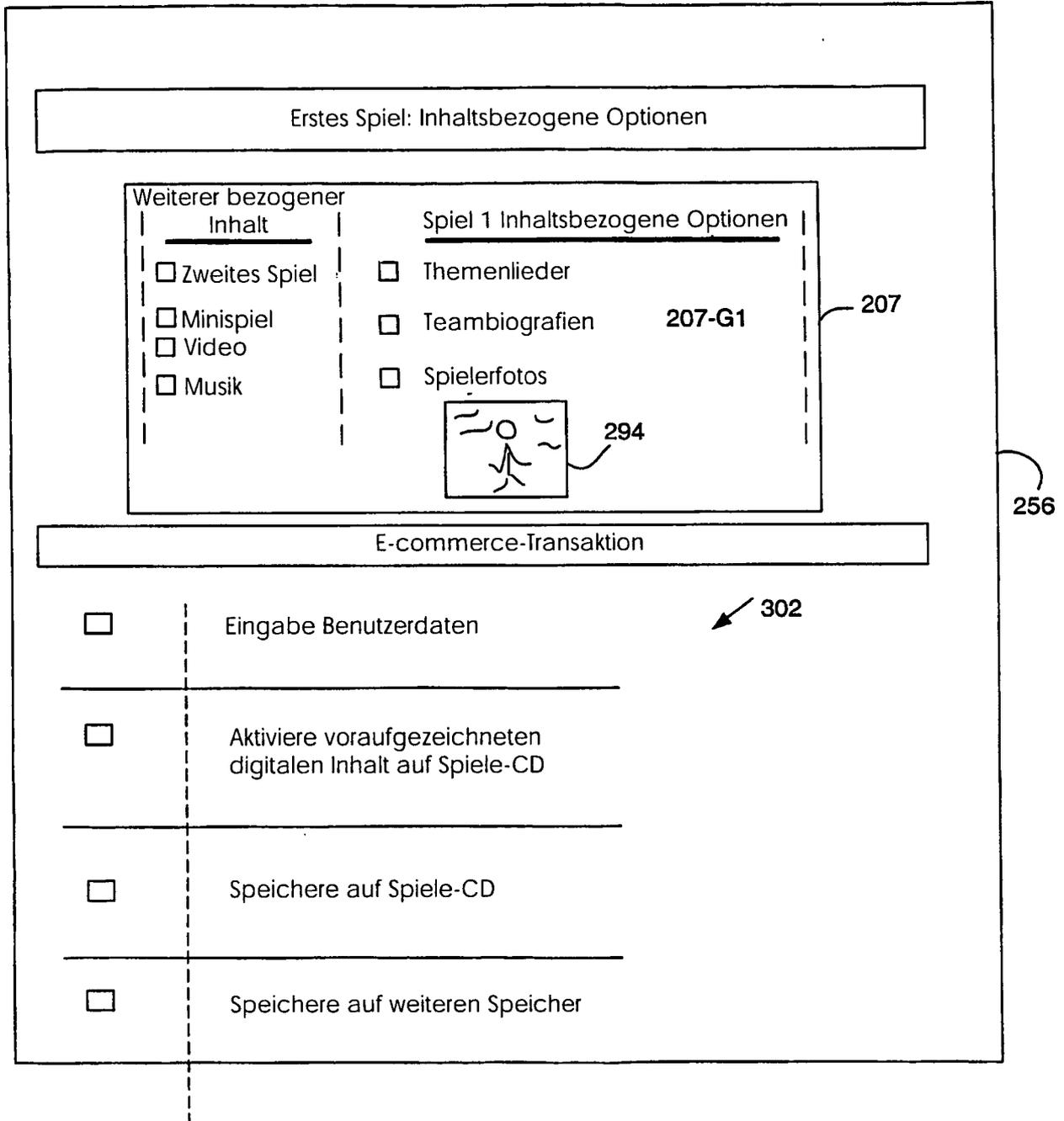


FIG. 7B

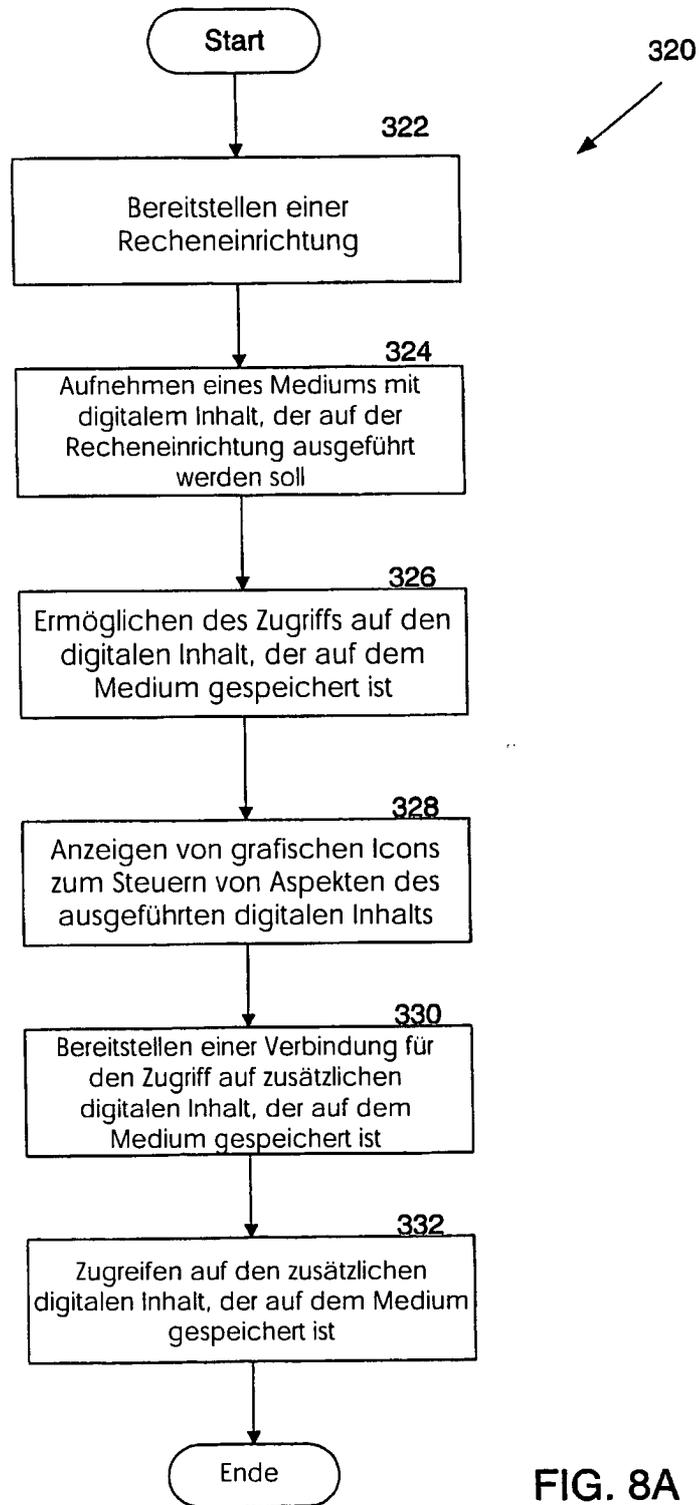


FIG. 8A

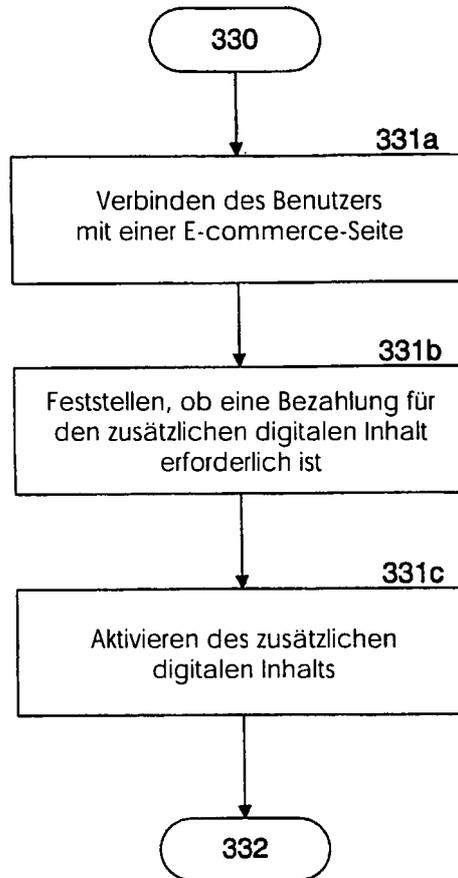


FIG. 8B

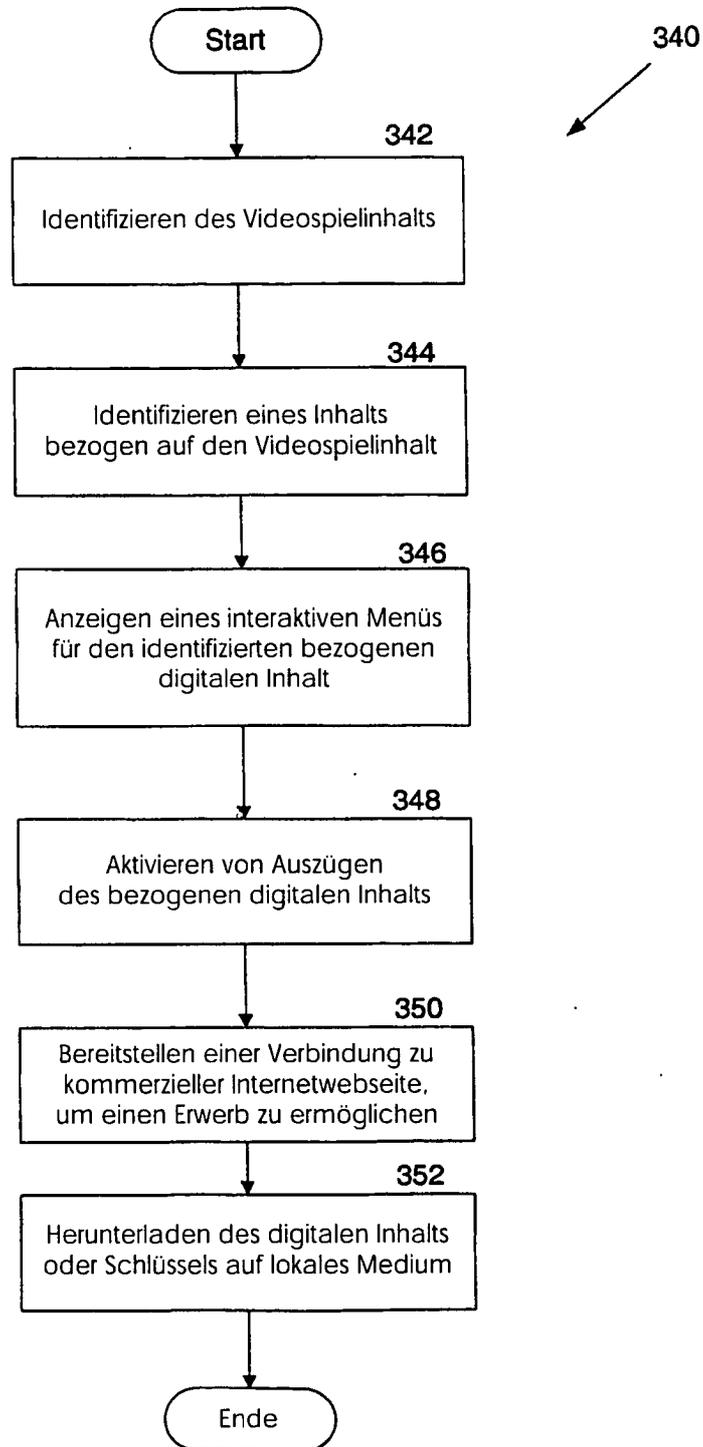


FIG. 9