

【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4年4月7日(2022.4.7)

【公開番号】特開2021-137600(P2021-137600A)

【公開日】令和3年9月16日(2021.9.16)

【年通号数】公開・登録公報2021-044

【出願番号】特願2021-84517(P2021-84517)

【国際特許分類】

A 63 F 13/86(2014.01)

10

A 63 F 13/69(2014.01)

A 63 F 13/30(2014.01)

A 63 F 13/55(2014.01)

A 63 F 13/837(2014.01)

A 63 F 13/87(2014.01)

G 06 F 13/00(2006.01)

【F I】

A 63 F 13/86

20

A 63 F 13/69

A 63 F 13/30

A 63 F 13/55

A 63 F 13/837

A 63 F 13/87

G 06 F 13/00 650 R

【手続補正書】

【提出日】令和4年3月30日(2022.3.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

30

【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つのプロセッサにより実行されることにより、

或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に向けて配信し、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、

前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含む前記ゲームデータを、通信回線を介して複数のユーザの端末装置に向けて配信する、

ように前記少なくとも1つのプロセッサを機能させ、

前記ギフトは、対価が予め設定された複数のギフトの中から、前記他のユーザにより選択されたギフトである、ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項2】

前記ゲームオブジェクトが、前記ギフト情報を生成した前記他のユーザに関連する情報を含む、請求項1に記載のコンピュータプログラム。

【請求項3】

前記ゲームオブジェクトが、敵キャラクターを攻撃するオブジェクトである、請求項2に

40

50

記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記ゲームオブジェクトが、前記或るユーザに関連する情報を含む自ゲームオブジェクトを攻撃する敵キャラクターである、請求項 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記ゲームオブジェクトが有する攻撃力は、前記ギフト情報に対応するポイントに基づいて設定される、請求項 4 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記複数のギフトは、前記他のユーザが金銭を消費することにより前記或るユーザに対して付与することが可能な有料のギフトを含む、請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

10

【請求項 7】

前記有料のギフトの値段は、該有料のギフトを付与する旨を示すギフト情報に基づいて設定されるゲームオブジェクトが前記ゲームの成否に与える影響の大きさに比例する、請求項 6 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記有料のギフトには、該有料のギフトに対応するギフトポイントとして、該有料のギフトの値段が設定されており、

さらに、

前記或るユーザに対して前記有料のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から受信した場合に、前記有料のギフトに設定されている前記ギフトポイントに基づいて設定されたゲームオブジェクトを含むゲームデータを、前記複数のユーザの端末装置に向けて配信する、

20

ように前記少なくとも 1 つのプロセッサを機能させる、請求項 6 又は請求項 7 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

前記複数のギフトは、前記他のユーザが、特定ポイントを消費することにより、前記或るユーザに対して付与することが可能な無償のギフトを含む、請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

30

【請求項 10】

前記特定ポイントは、前記他のユーザがいずれかのユーザにより配信される動画を視聴して取得することが可能なポイントである、請求項 9 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 11】

前記無償のギフトには、該無償のギフトに対応するギフトポイントとして、消費される前記特定ポイントが設定されており、

さらに、

前記或るユーザに対して前記無償のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から受信した場合に、前記無償のギフトに設定されている前記ギフトポイントに基づいて設定されたゲームオブジェクトを含むゲームデータを、前記複数のユーザの端末装置に向けて配信する、

40

ように前記少なくとも 1 つのプロセッサを機能させる、請求項 9 又は請求項 10 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 12】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項 1 から請求項 11 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 13】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、中央処理装置（CPU）、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット（GPU）を含む、請求項 1 から請求項 12 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 14】

50

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも1つのプロセッサにより実行される方法であって、

前記少なくとも1つのプロセッサが、前記命令を実行することにより、

或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に向けて配信する工程と、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信する工程と、

前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含む前記ゲームデータを、通信回線を介して複数のユーザの端末装置に向けて配信する工程と、

を含み、

前記ギフトは、対価が予め設定された複数のギフトの中から、前記他のユーザにより選択されたギフトである、ことを特徴とする方法。

【請求項15】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項14に記載の方法。

【請求項16】

前記少なくとも1つのプロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)を含む、請求項13又は請求項14に記載の方法。

【請求項17】

少なくとも1つのプロセッサにより実行されることにより、

或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて該或るユーザの端末装置により生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に配信し、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、

前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含み、前記或るユーザの端末装置により配信された前記ゲームデータを、通信回線を介して複数のユーザの端末装置に配信する、

ように前記少なくとも1つのプロセッサを機能させ、

前記ギフトは、対価が予め設定された複数のギフトの中から、前記他のユーザにより選択されたギフトである、ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項18】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項17に記載のコンピュータプログラム。

【請求項19】

前記少なくとも1つのプロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)を含む、請求項17又は請求項18に記載のコンピュータプログラム。

【請求項20】

少なくとも1つのプロセッサを具備し、

該少なくとも1つのプロセッサが、

或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて該或るユーザの端末装置により生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に配信し、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、

前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含み、前記或るユーザの端末装置により配信された前記ゲームデータを、通信回線を介して複数のユーザの端末装置に配信する、

ように構成され、

10

20

30

40

50

前記ギフトは、対価が予め設定された複数のギフトの中から、前記他のユーザにより選択されたギフトである、ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 2 1】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項 2 0 に記載のサーバ装置。

【請求項 2 2】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、中央処理装置 (C P U)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット (G P U) を含む、請求項 2 0 又は請求項 2 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 2 3】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも 1 つのプロセッサにより実行される方法であって、 10

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、前記命令を実行することにより、
或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて該或るユーザの端末装置により生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に配信する工程と、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信する工程と、
前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含み、前記或るユーザの端末装置により配信された前記ゲームデータを、通信回線を介して複数のユーザの端末装置に配信する工程と、 20

を含み、

前記ギフトは、対価が予め設定された複数のギフトの中から、前記他のユーザにより選択されたギフトである、ことを特徴とする方法。

【請求項 2 4】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項 2 3 に記載の方法。

【請求項 2 5】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、中央処理装置 (C P U)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット (G P U) を含む、請求項 2 3 又は請求項 2 4 に記載の方法。

【請求項 2 6】

少なくとも 1 つのプロセッサを具備し、 30
該少なくとも 1 つのプロセッサが、
或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に向けて配信する、よう構成された前記或るユーザの端末装置に対して、コンピュータプログラムを含むウェブページを、通信回線を介して送信する、
よう構成され、

前記コンピュータプログラムが、

前記或るユーザの端末装置を、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、 40
前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含む前記ゲームデータを生成する、よう機能させる、ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 2 7】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項 2 6 に記載のサーバ装置。

【請求項 2 8】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、中央処理装置 (C P U)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット (G P U) を含む、請求項 2 6 又は請求項 2 7 に記載のサーバ装置。

【請求項 2 9】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも 1 つのプロセッサにより実行される方法であって、

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、前記命令を実行することにより、

或るユーザの動作に関する動作データ、及び、該或るユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関するゲームデータを、通信回線を介して他のユーザの端末装置に向けて配信する、ように構成された前記或るユーザの端末装置に対して、コンピュータプログラムを含むウェブページを、通信回線を介して送信する工程を含み、

前記コンピュータプログラムが、

前記或るユーザの端末装置を、

前記他のユーザの操作により生成された前記或るユーザに対してギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記他のユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、 10

前記ギフト情報に基づいて設定されたゲームオブジェクトを含む前記ゲームデータを生成する、ように機能させ、

前記ギフトは、対価が予め設定された複数のギフトの中から、前記他のユーザにより選択されたギフトである、ことを特徴とする方法。

【請求項 30】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項 29 に記載の方法。

【請求項 31】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、中央処理装置 (CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット (GPU) を含む、請求項 29 又は請求項 30 に記載の方法。

20

20

30

40

50