

【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 6 部門第 3 区分

【発行日】令和 3 年 12 月 23 日 (2021.12.23)

【公開番号】特開 2020-87412 (P2020-87412A)

【公開日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)

【年通号数】公開・登録公報 2020-022

【出願番号】特願 2019-73218 (P2019-73218)

【国際特許分類】

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 3/0484 (2013.01)

H 0 4 N 21/2543 (2011.01)

H 0 4 N 21/258 (2011.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

【 F I 】

G 0 6 F 13/00 6 5 0 A

G 0 6 F 3/0484 1 2 0

H 0 4 N 21/2543

H 0 4 N 21/258

G 0 6 Q 50/10

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 11 月 11 日 (2021.11.11)

【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】

1 又は複数のコンピュータプロセッサを備え、ライブ動画を配信するためのシステムであって、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、

配信者が提供するライブ動画を、複数の視聴者の各々に対して配信する処理と、

前記配信者が提供するライブ動画の配信において、前記複数の視聴者の各々によるアイテムの入力を受け付ける処理と、

前記複数の視聴者の各々によるアイテムの入力に応じて、今回のアイテムの入力が所定のコンボ条件を充足するか否かを判定し、前記所定のコンボ条件を充足すると判定される場合にコンボを発生させる処理と、

コンボの発生に応じて、第 1 の価値を前記配信者に対して付与する処理と、を実行し、

前記コンボを発生させる処理は、前回までのコンボに対するコンボの連鎖が可能な連鎖可能期間において前記今回のアイテムの入力が行われており、且つ、前記今回のアイテムの入力が前記所定のコンボ条件を充足すると判定される場合に、今回発生させるコンボを前回までのコンボに連鎖させることを含み、

前記第 1 の価値を付与する処理は、コンボの連鎖数が多いほど多くの前記第 1 の価値を前記配信者に対して付与することを含み、

前記所定のコンボ条件は、今回入力されたアイテムの価値が、前回入力されたアイテムの価値又は前回のコンボにおいて入力されたアイテムの価値よりも高いという条件を含む

システム。

## 【請求項 2】

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、前記連鎖可能期間の終了に応じてコンボの連鎖をクリアする処理を実行する、

請求項 1 のシステム。

## 【請求項 3】

1 又は複数のコンピュータによって実行され、ライブ動画を配信するための方法であって、

配信者が提供するライブ動画を、複数の視聴者の各々に対して配信するステップと、

前記配信者が提供するライブ動画の配信中において、前記複数の視聴者の各々によるアイテムの入力を受け付けるステップと、

前記複数の視聴者の各々によるアイテムの入力に応じて、今回のアイテムの入力が所定のコンボ条件を充足するか否かを判定し、前記所定のコンボ条件を充足すると判定される場合にコンボを発生させるステップと、

コンボの発生に応じて、第 1 の価値を前記配信者に対して付与するステップと、を備え

る、  
前記コンボを発生させるステップは、前回までのコンボに対するコンボの連鎖が可能な連鎖可能期間において前記今回のアイテムの入力が行われており、且つ、前記今回のアイテムの入力が前記所定のコンボ条件を充足すると判定される場合に、今回発生させるコンボを前回までのコンボに連鎖させることを含み、

前記第 1 の価値を付与するステップは、コンボの連鎖数が多いほど多くの前記第 1 の価値を前記配信者に対して付与することを含み、

前記所定のコンボ条件は、今回入力されたアイテムの価値が、前回入力されたアイテムの価値又は前回のコンボにおいて入力されたアイテムの価値よりも高いという条件を含む

る、

方法。

## 【請求項 4】

ライブ動画を配信するためのプログラムであって、

1 又は複数のコンピュータ上で実行されることに依拠して、前記 1 又は複数のコンピュータに、

配信者が提供するライブ動画を、複数の視聴者の各々に対して配信する処理と、

前記配信者が提供するライブ動画の配信中において、前記複数の視聴者の各々によるアイテムの入力を受け付ける処理と、

前記複数の視聴者の各々によるアイテムの入力に応じて、今回のアイテムの入力が所定のコンボ条件を充足するか否かを判定し、前記所定のコンボ条件を充足すると判定される場合にコンボを発生させる処理と、

コンボの発生に応じて、第 1 の価値を前記配信者に対して付与する処理と、を実行させ

る、

前記コンボを発生させる処理は、前回までのコンボに対するコンボの連鎖が可能な連鎖可能期間において前記今回のアイテムの入力が行われており、且つ、前記今回のアイテムの入力が前記所定のコンボ条件を充足すると判定される場合に、今回発生させるコンボを前回までのコンボに連鎖させることを含み、

前記第 1 の価値を付与する処理は、コンボの連鎖数が多いほど多くの前記第 1 の価値を前記配信者に対して付与することを含み、

前記所定のコンボ条件は、今回入力されたアイテムの価値が、前回入力されたアイテムの価値又は前回のコンボにおいて入力されたアイテムの価値よりも高いという条件を含む

る、

プログラム。