

【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 06 F 13/00 (2006.01)

G 06 F 3/0484 (2013.01)

H 04 N 21/2543 (2011.01)

H 04 N 21/258 (2011.01)

G 06 Q 50/10 (2012.01)

【F I】

G 06 F 13/00 6 5 0 A

G 06 F 3/0484 1 2 0

H 04 N 21/2543

H 04 N 21/258

G 06 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、読み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、コンボの連鎖数が大き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つて、

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

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、コンボの連鎖数が大き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

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つて、

1 又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、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

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、コンボの連鎖数が大き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

プログラム。