

【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 3 年 11 月 11 日 (2021.11.11)

【公開番号】特開 2021-115110 (P2021-115110A)

【公開日】令和 3 年 8 月 10 日 (2021.8.10)

【年通号数】公開・登録公報 2021-036

【出願番号】特願 2020-8589 (P2020-8589)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/86 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

H 0 4 N 21/258 (2011.01)

【F I】

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/80 A

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/35

G 0 6 F 13/00 5 4 0 A

H 0 4 N 21/258

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 29 日 (2021.9.29)

【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】

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、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第 1 の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第 2 の動画とを、通信回線を介して複数の視聴ユーザの端末装置に向けて配信し、

前記第 2 の動画を視聴する各視聴ユーザの端末装置により生成され、前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、通信回線を介して受信し、

少なくとも 1 種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアを、前記ギフト情報を用いて算出し、

前記ゲームにおいて用いられるゲームオブジェクトを前記スコアに基づいて制御する、ように前記プロセッサを機能させる、ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 2】

前記ゲームにおいて用いられる少なくとも 1 つの選択肢に対して少なくとも 1 種類のギフトを割り当て、

前記少なくとも 1 つの選択肢の各々について、割り当てられた前記少なくとも 1 種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアを、前記ギフト情報を用いて算出し、

前記ゲームオブジェクトを、前記少なくとも 1 つの選択肢のうち最大のスコアを有する選択肢に基づいて制御する、

ように前記プロセッサを機能させる、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記ゲームにおいて、前記配信ユーザの前記操作データに基づいて選択肢を選択する第 1 のターンと、各視聴ユーザの端末装置により生成される前記ギフト情報に基づいて選択肢を選択する第 2 のターンと、を実行し、

前記第 2 のターンにおいて、前記最大のスコアを有する選択肢を選択する、

ように前記プロセッサを機能させる、請求項 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 のターンにおいて、所定の条件が満たされたときに、

最大のスコアを有する 1 つの選択肢が存在する場合には、前記第 2 のターンを終了させ

、

最大のスコアを有する複数の選択肢が存在する場合には、最大のスコアを有する 1 つの選択肢が生じるまで、前記第 2 のターンを継続する、

ように前記プロセッサを機能させる、請求項 3 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記所定の条件は、

前記第 2 のターンについて定められた制限時間が経過したという条件、

前記第 2 のターンにおいて前記複数の選択肢のすべてについて算出されたスコアの合計が閾値を上回ったという条件、

前記第 2 のターンにおいて、前記第 2 の動画を視聴する視聴ユーザの総数に対応する数の前記ギフト情報を受信したという条件、及び / 又は、

前記第 2 のターンにおいて、配信ユーザ A が各視聴ユーザによる投票の受付を終了する旨を示す情報が、生成されたという条件

を含む、請求項 4 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記制限時間が一定又は固定である、請求項 5 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 7】

前記第 1 のターンと前記第 2 のターンとを交互に実行する、

ように前記プロセッサを機能させる、請求項 3 から請求項 6 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記第 2 のターンを前回終了させた後から、該第 2 のターンの後に生ずる前記第 1 のターンを経て、新たな前記第 2 のターンを実行している間において受信した前記ギフト情報に基づいて、前記最大のスコアを有する選択肢を選択する、

ように前記プロセッサを機能させる、請求項 7 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

各選択肢についての前記スコアは、

該選択肢に割り当てられた前記少なくとも 1 種類のギフトが低い価値を有するギフトである場合には、前記総数に第 1 の係数を乗ずることにより算出され、

該選択肢に割り当てられた前記少なくとも 1 種類のギフトが高い価値を有するギフトである場合には、前記総数に前記第 1 の係数より大きい第 2 の係数を乗ずることにより算出される、

ように前記プロセッサを機能させる、請求項 2 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。

【請求項 10】

前記ゲームは、(N 行×N 列)個のマス(但し N は 3 以上の自然数)を前記複数の選択肢として用い、前記第 1 のターンと交互に繰り返される前記第 2 のターンにおいて、前記複数のマスのうち、前記最大のスコアを有する選択肢に対応するマスを前記複数の視聴ユーザの領域として取得し、前記第 1 のターンにおいて、前記複数のマスのうち、前記配信ユーザの前記操作データに基づいて選択されたマスを該配信ユーザの領域として取得し、前記配信ユーザ及び前記複数の視聴ユーザのうち、縦方向、横方向又は斜め方向に隣接して直線状に連なる N 個の領域を取得したユーザを勝者とするゲームである、請求項 2 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。

【請求項 11】

前記複数の視聴者又は前記配信ユーザが、合計 N 個の領域を取得した状態において、前記直線状に連なる N 個の領域を取得できない場合には、次の領域を選択するときには又は該次の領域を選択した後に、前記合計 N 個の領域のうち最初に取得した領域を失い、該領域が前記複数の視聴者及び前記配信ユーザにより再度取得可能な領域に戻る、
ように前記プロセッサを機能させる、請求項 10 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 12】

前記ゲームの実行中に前記配信ユーザに対して付与された各ギフトに対応するギフトオブジェクトを、前記ゲームの終了後に、前記第 1 の動画において表示する、
ように前記プロセッサを機能させる、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】

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、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第 1 の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第 2 の動画とを、通信回線を介して前記配信ユーザの端末装置から受信し、

前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記配信ユーザの端末装置に送信し、

少なくとも 1 種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアに従って前記配信ユーザの端末装置により制御されたゲームオブジェクトを含む前記第 2 の動画を、該配信ユーザの端末装置から受信する、

ように前記プロセッサを機能させる、ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 14】

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 13 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 15】

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、及び/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 14 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 16】

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、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第 1 の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第 2 の動画とを、通信回線を介して複数の視聴ユーザの端末装置に向けて配信する工程と、

前記第２の動画を視聴する各視聴ユーザの端末装置により生成され、前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、通信回線を介して受信する工程と、

少なくとも１種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアを、前記ギフト情報に基づいて算出する工程と、

前記ゲームにおいて用いられるゲームオブジェクトを前記スコアに基づいて制御する工程と、

を含むことを特徴とする方法。

【請求項１７】

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、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第１の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第２の動画とを、通信回線を介して前記配信ユーザの端末装置から受信する工程と、

前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記配信ユーザの端末装置に送信する工程と、

少なくとも１種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアに従って前記配信ユーザの端末装置により制御されたゲームオブジェクトを含む前記第２の動画を、該配信ユーザの端末装置から受信する工程と、

を含むことを特徴とする方法。

【請求項１８】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項１６又は請求項１７に記載の方法。

【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、及び／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１６から請求項１８のいずれかに記載の方法。

【請求項２０】

少なくとも１つのプロセッサを具備し、

該プロセッサが、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第１の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第２の動画とを、通信回線を介して複数の視聴ユーザの端末装置に向けて配信し、

前記第２の動画を視聴する各視聴ユーザの端末装置により生成され、前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記視聴ユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、

少なくとも１種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアに従って前記配信ユーザの端末装置により制御されたゲームオブジェクトを含む前記第２の動画を、該配信ユーザの端末装置から受信する、

ように前記プロセッサを機能させる、ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項２１】

少なくとも１つのプロセッサを具備し、

該プロセッサが、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第１の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第２の動画とを、通信回線を介して複数の視聴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配信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ものであり、

前記コンピュータプログラムが、

前記配信ユーザの端末装置を、

前記第2の動画を視聴する各視聴ユーザの端末装置により生成され、前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、通信回線を介して受信し、

少なくとも1種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアを、前記ギフト情報を用いて算出し、

前記ゲームにおいて用いられるゲームオブジェクトを前記スコアに基づいて制御する、ように機能させるものである、ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項22】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項20又は請求項21に記載のサーバ装置。

【請求項23】

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、及び/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20から請求項22のいずれかに記載のサーバ装置。

【請求項24】

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、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第1の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第2の動画とを、通信回線を介して複数の視聴ユーザの端末装置に向けて配信する工程と、

前記第2の動画を視聴する各視聴ユーザの端末装置により生成され、前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、前記視聴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、

少なくとも1種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアに従って前記配信ユーザの端末装置により制御されたゲームオブジェクトを含む前記第2の動画を、該配信ユーザの端末装置から受信する工程と、を含むことを特徴とする方法。

【請求項25】

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、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

配信ユーザの動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された該配信ユーザのアバターオブジェクトのアニメーションを含む第1の動画と、受信したウェブページを用いて前記配信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第2の動画とを、通信回線を介して複数の視聴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配信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、

前記配信ユーザの端末装置を、

前記第2の動画を視聴する各視聴ユーザの端末装置により生成され、前記配信ユーザに対して複数種類のギフトのうちのいずれかの種類のギフトを付与する旨を示すギフト情報を、通信回線を介して受信し、

少なくとも1種類のギフトが前記配信ユーザに対して付与された総数に基づくスコアを、前記ギフト情報を用いて算出し、

前記ゲームにおいて用いられるゲームオブジェクトを前記スコアに基づいて制御する、ように機能させるものである、ことを特徴とする方法。

【請求項 26】

前記通信回線がインターネットを含む、請求項 24 又は請求項 25 に記載の方法。

【請求項 27】

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、及び / 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 24 から請求項 26 のいずれかに記載の方法。