

【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5年7月18日(2023.7.18)

【公開番号】特開2022-2692(P2022-2692A)

【公開日】令和4年1月11日(2022.1.11)

【年通号数】公開公報(特許)2022-003

【出願番号】特願2021-98833(P2021-98833)

【国際特許分類】

A 63 F 13/35(2014.01)

10

A 63 F 13/86(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/35

A 63 F 13/86

A 63 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】令和5年7月5日(2023.7.5)

20

【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、

第1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前記第1ユーザのアバターのアニメーションを含む第1の動画と、前記第1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、通信回線を介して少なくとも一の第2ユーザの第2ユーザ端末に向けて配信し、

前記ゲームの実行前に前記第1ユーザとともに共同して配信を行った少なくとも一の第3ユーザに関する第1データを記憶し、

前記第1ユーザ及び前記少なくとも一の第3ユーザが共同して配信を行った後、第1条件を満たすか否かを判定し、前記第1条件を満たすと判定された場合には、前記第1ユーザの配信を視聴する第2ユーザの数が所定の数以下である第2条件を満たすか否かを判定し、前記第2条件を満たすと判定された場合にのみ、前記第1データに基づいて、前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいずれかのユーザに関連する第2データを抽出し、

前記ゲームの実行時または実行後において、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターの少なくとも一の現在のパラメータを変更する、または、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいずれかのユーザのアバターを前記第2の動画に表示させるように前記プロセッサを機能させる、

コンピュータプログラム。

【請求項2】

前記第1データは、前記第1ユーザとともに共同してゲームを配信した少なくとも一の第3ユーザ、及び、前記第1ユーザとともに共同して前記第1ユーザのアバター及び自身のアバターを用いる配信を行った少なくとも一の第3ユーザ、のうち少なくともいずれかに関するデータである、

40

50

請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記第 2 データは、前記少なくとも一の第 3 ユーザが過去に配信または視聴したゲームにおけるパラメータを示すデータ、および、前記少なくとも一の第 3 ユーザと前記第 1 ユーザとの関連性を示すデータ、のうち少なくともいずれかを含むように前記プロセッサを機能させる、

請求項 1 または請求項 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 データに基づいて、前記第 1 ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち少なくともいずれかのユーザのアバターを前記第 2 の動画に表示させる場合において、前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち少なくともいずれかのユーザは、前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち、前記第 1 ユーザとともに共同して配信を行った回数が最も多いユーザ、前記第 1 ユーザとともに共同して配信を行った累計時間が最も長いユーザ、前記第 1 ユーザによる配信を視聴した視聴回数が最も多いユーザ、前記第 1 ユーザによる配信を視聴した累計時間が最も長いユーザ、または、前記ゲームにおけるレベルが最も高いユーザである、ように前記プロセッサを機能させる、

10

請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記第 1 条件は、前記第 1 ユーザの第 1 ユーザ端末若しくは前記第 1 ユーザ以外のユーザのユーザ端末から第 3 データが送信されたことを示す条件、または、前記第 1 ユーザ及び前記少なくとも一の第 3 ユーザが共同して配信を開始してから第 1 時間経過したことを示す条件、であるように前記プロセッサを機能させる、

20

請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記第 3 データは、前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち少なくともいずれかのユーザのアバターを前記第 1 ユーザのアバターとともに前記第 2 の動画に表示させることを要求するデータを含むように前記プロセッサを機能させる、

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 2 データに基づいて、前記第 1 ユーザのアバターの少なくとも一の現在のパラメータが変更された場合、または、前記第 2 データに基づいて、前記第 1 ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち少なくともいずれかのユーザのアバターが前記第 2 の動画に表示された場合には、前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターに関するパラメータを変更するように前記プロセッサを機能させる、

30

請求項 1 から請求項 6 のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記第 2 データに基づいて、前記現在のパラメータを第 1 パラメータに変更する場合において、前記第 1 パラメータは、前記ゲームにおいて、前記現在のパラメータよりも前記ゲームの進行上有利なパラメータである、ように前記プロセッサを機能させる、

40

請求項 1 から請求項 7 のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

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、

第 1 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前記第 1 ユーザのアバターのアニメーションを含む第 1 の動画と、前記第 1 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、通信回線を介して受信し、

前記第 1 ユーザ及び前記少なくとも一の第 3 ユーザが共同して配信を行った後、第 1 条件を満たすか否かを判定し、前記第 1 条件を満たすと判定された場合には、前記第 1 ユーザの配信を視聴する第 2 ユーザの数が所定の数以下である第 2 条件を満たすか否かを判定し、前記第 2 条件を満たすと判定された場合にのみ、前記ゲームの実行前に前記第 1 ユー

50

ザとともに共同して配信を行った少なくとも一の第3ユーザに関する第1データに基づいて前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいづれかのユーザに関連して抽出された第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターの少なくとも一の現在のパラメータを変更した第1の動画を受信する、または、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいづれかのアバターを表示した第2の動画を受信する、ように前記プロセッサを機能させる、

コンピュータプログラム。

【請求項10】

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9のいづれかに記載のコンピュータプログラム。

10

【請求項11】

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10のいづれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項12】

前記少なくとも1つのプロセッサが、

サーバ装置、スマートフォン、タブレット、携帯電話、または、パーソナルコンピュータに搭載される、

請求項1から請求項11のいづれかに記載のコンピュータプログラム。

20

【請求項13】

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、

第1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前記第1ユーザのアバターのアニメーションを含む第1の動画と、前記第1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、通信回線を介して少なくとも一の第2ユーザの第2ユーザ端末に向けて配信する工程と、

前記ゲームの実行前に前記第1ユーザとともに共同して配信を行った少なくとも一の第3ユーザに関する第1データを記憶する工程と、

前記第1ユーザ及び前記少なくとも一の第3ユーザが共同して配信を行った後、第1条件を満たすか否かを判定する工程と、

前記第1条件を満たすと判定された場合には、前記第1ユーザの配信を視聴する第2ユーザの数が所定の数以下である第2条件を満たすか否かを判定し、前記第2条件を満たすと判定された場合にのみ、前記第1データに基づいて、前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいづれかのユーザに関連する第2データを抽出する工程と、

前記ゲームの実行時または実行後において、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターの少なくとも一の現在のパラメータを変更する、または、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいづれかのユーザのアバターを前記第2の動画に表示させる工程と、を含む、

方法。

【請求項14】

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、

第1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前記第1ユーザのアバターのアニメーションを含む第1の動画と、前記第1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、通信回線を介して受信する工程と、

前記第1ユーザ及び前記少なくとも一の第3ユーザが共同して配信を行った後、第1条

40

50

件を満たすか否かを判定し、前記第1条件を満たすと判定された場合には、前記第1ユーザの配信を視聴する第2ユーザの数が所定の数以下である第2条件を満たすか否かを判定し、前記第2条件を満たすと判定された場合にのみ、前記ゲームの実行前に前記第1ユーザとともに共同して配信を行った少なくとも一の第3ユーザに関する第1データに基づいて前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいずれかのユーザに関連して抽出された第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターの少なくとも一の現在のパラメータを変更した第1の動画を受信する、または、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいずれかのユーザのアバターを表示した第2の動画を受信する工程と、を含む、

方法。

10

【請求項15】

前記通信回線がインターネットを含む、
請求項13または請求項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、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13から請求項15のいずれかに記載の方法。

【請求項17】

少なくとも1つのプロセッサを具備し、
前記プロセッサが、
第1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前記第1ユーザのアバターのアニメーションを含む第1の動画と、前記第1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、通信回線を介して少なくとも一の第2ユーザの第2ユーザ端末に向けて送信し、
前記ゲームの実行前に前記第1ユーザとともに共同して配信を行った少なくとも一の第3ユーザに関する第1データを記憶し、
前記第1ユーザ及び前記少なくとも一の第3ユーザが共同して配信を行った後、第1条件を満たすか否かを判定し、前記第1条件を満たすと判定された場合には、前記第1ユーザの配信を視聴する第2ユーザの数が所定の数以下である第2条件を満たすか否かを判定し、前記第2条件を満たすと判定された場合にのみ、前記第1データに基づいて、前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいずれかのユーザに関連する第2データを抽出し、

20

30

前記ゲームの実行時または実行後において、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターの少なくとも一の現在のパラメータを変更する、または、前記第2データに基づいて、前記第1ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第3ユーザのうち少なくともいずれかのユーザのアバターを前記第2の動画に表示させる、

配信サーバ。

40

【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に記載の配信サーバ。

【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17に記載の配信サーバ。

50