

【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4月26日(2023.4.26)

【公開番号】特開2023-24543(P2023-24543A)

【公開日】令和5年2月16日(2023.2.16)

【年通号数】公開公報(特許)2023-031

【出願番号】特願2022-197824(P2022-197824)

【国際特許分類】

A 63 F 13/58(2014.01)

10

A 63 F 13/65(2014.01)

A 63 F 13/35(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/58

A 63 F 13/65

A 63 F 13/35

A 63 F 13/79 510

20

【手続補正書】

【提出日】令和5年4月18日(2023.4.18)

【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】

コンピュータを、

ユーザの就寝時刻および起床時刻に基づいて、前記ユーザの睡眠パターンが、予め定められた複数の睡眠パターンのうちの何れに該当するかを判定し、前記ユーザが所属しているゲーム内グループに所属している複数のユーザの睡眠パターンの情報に基づいて、前記ゲーム内グループが予め定められた複数の属性のうちの何れの属性に含まれるかを判定するパターン判定手段、および

前記属性に基づいて所定のゲームを進行させるゲーム進行手段、
として機能させる、ゲームプログラム。

【請求項2】

前記コンピュータを、前記属性に基づいてゲーム内容を変更するゲーム内容変更手段として機能させ、

前記ゲームは、前記複数のユーザだけが参加可能なゲームイベント、または、前記ゲーム内グループに所属するユーザ同士で参加するゲームイベント含み、

前記ゲーム内容変更手段は、前記属性に基づいて前記ゲームイベントの内容を変更する、
請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記コンピュータを、前記属性に基づいてゲーム内容を変更するゲーム内容変更手段として機能させ、

前記ゲームは、前記ユーザが個人でプレイするゲームイベントを含み、

前記ゲーム内容変更手段は、前記属性に基づいて前記ゲームイベントの内容を変更する、
請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

30

40

50

前記ゲーム内容変更手段は、前記属性に基づいて、前記ゲームイベントが開催されるゲーム内時間を決定する、

請求項2または3に記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記ゲーム内容変更手段は、

前記睡眠パターンに対応して、能力が高くなるキャラクタを決定し、

前記属性に基づいて、前記属性に該当する前記睡眠パターン対応して能力が高くなる前記キャラクタが有利になるように、前記ゲームイベントの内容を変更する、

請求項2または3に記載のゲームプログラム。

【請求項6】

前記コンピュータに、前記ゲーム内グループを検索したときに検索されたゲーム内グループに所属する複数のユーザのそれぞれの睡眠パターンの情報を出力させる、

請求項1から5の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項7】

前記コンピュータに、ゲーム内フレンドの申請または受託の際に他のユーザの睡眠パターンの情報を出力させる、

請求項1から6に記載のゲームプログラム。

【請求項8】

コンピュータを、

ユーザの就寝時刻および起床時刻に基づいて、前記ユーザの睡眠パターンが、予め定められた複数の睡眠パターンのうちの何れに該当するかを判定するパターン判定手段、および複数のサーバのうちのいずれかのサーバにユーザが関連付けられることにより所定のゲームを進行させるゲーム進行手段として機能させ、

前記ゲーム進行手段は、各サーバに関連付けられた複数のユーザの睡眠パターンの情報に基づいて、所定のゲームを進行させる、

ゲームプログラム。

【請求項9】

請求項1から8の何れかに記載のゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、

前記プログラム記憶部に記憶されたプログラムを実行するコンピュータと、を備えた、ゲーム装置。

【請求項10】

ユーザの就寝時刻および起床時刻に基づいて、前記ユーザの睡眠パターンが、予め定められた複数の睡眠パターンのうちの何れに該当するかを判定し、前記ユーザが所属しているゲーム内グループに所属している複数のユーザの睡眠パターンの情報に基づいて、前記ゲーム内グループが予め定められた複数の属性のうちの何れの属性に含まれるかを判定する手段、および

前記属性に基づいて所定のゲームを進行させる手段を備えた、
ゲームシステム。

10

20

30

40

50