

【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 6 年 8 月 9 日(2024.8.9)

【公開番号】特開 2023-91781(P2023-91781A)
【公開日】令和 5 年 6 月 30 日(2023.6.30)
【年通号数】公開公報(特許)2023-122
【出願番号】特願 2023-21378(P2023-21378)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/65(2014.01)
A 6 3 F 13/58(2014.01)
A 6 3 F 13/53(2014.01)
A 6 3 F 13/69(2014.01)
A 6 3 F 13/79(2014.01)
A 6 1 B 5/16(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/65
A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/69 5 0 0
A 6 3 F 13/79 5 0 0
A 6 1 B 5/16 1 3 0

20

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 8 月 1 日(2024.8.1)
【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】

30

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロセッサと、メモリとを備える、睡眠情報を用いたゲームの進行を管理するコンピュータに実行させるためのプログラムであって、
前記プログラムは、前記プロセッサに、
ユーザの睡眠情報を取得するステップと、
前記ユーザの睡眠情報に基づき、ゲームイベントを特定し、前記特定したゲームイベントを発生させるステップと、
前記発生させたゲームイベントにおいて、前記ユーザが保有するキャラクタのパラメータを変更するステップと
を実行させるプログラム。

40

【請求項 2】

前記発生させたゲームイベントに関する第 1 提示情報を、第 2 ユーザに提示するステップを前記プロセッサに実行させる、
請求項 1 記載のプログラム。

【請求項 3】

前記提示するステップにおいて、前記第 2 ユーザに提示される第 1 提示情報は、発生日時から所定時間経過したゲームイベントに関する情報である、
請求項 2 記載のプログラム。

【請求項 4】

50

前記睡眠情報は、前記ユーザの睡眠の時間に関する情報を含み、

前記ゲームイベントを発生させるステップにおいて、前記睡眠の時間に基づき、前記ゲームイベントを発生させ、

前記提示するステップにおいて、前記第2ユーザに提示される前記第1提示情報は、前記ユーザの睡眠情報のうち、前記睡眠の時間に関する情報は含まない

請求項2または3記載のプログラム。

【請求項5】

前記睡眠情報は、前記ユーザの睡眠の質に関する情報を含み、

前記ゲームイベントを発生させるステップにおいて、前記睡眠の質に基づき、前記ゲームイベントを発生させ

10

前記提示するステップにおいて、前記第2ユーザに提示される前記第1提示情報には、前記ユーザの睡眠情報のうち、前記睡眠の質に関する情報は含まない

請求項2または3記載のプログラム。

【請求項6】

前記ゲームイベントを発生させるステップにおいて、ゲーム内フィールドに関する情報に基づき、ゲームイベントを特定する、

請求項1から5のいずれか記載のプログラム。

【請求項7】

前記取得するステップにおいて、第3ユーザの睡眠情報を取得し、

前記ゲームイベントを発生させるステップにおいて、前記第3ユーザの睡眠情報に基づき、前記第3ユーザに関する第3ゲームイベントを発生させ、

20

前記提示するステップにおいて、前記第3ゲームイベントに関する第3提示情報を前記第2ユーザに提示し、

前記第1提示情報および前記第3提示情報のうち少なくとも1の提示情報の選択を前記第2ユーザから受け付けるステップと、

前記選択された提示情報に関するイベントを、前記提示するステップとは異なる態様で前記第2ユーザに提示するステップと

を前記プロセッサに実行させる、

請求項2から6のいずれか記載のプログラム。

【請求項8】

30

前記受け付けるステップにおいて選択された前記提示情報に基づき、前記提示情報に関するイベントを発生させたユーザに対して特典を付与するステップを前記プロセッサに実行させる、

請求項7記載のプログラム。

【請求項9】

前記付与するステップにおいて、前記受け付けるステップにおいて選択された前記提示情報に基づき、前記第2ユーザに対して特典を付与する、

請求項8記載のプログラム。

【請求項10】

前記提示するステップにおいて、第2ユーザに提示される情報は、前記ユーザにより第2ユーザに対して提示することが選択された情報を含み、前記ユーザにより第2ユーザに対して提示しないことが選択された情報を含まない、

40

請求項2から9のいずれか記載のプログラム。

【請求項11】

前記提示するステップは、第1提示情報を、関連するゲームイベントのイベント属性に応じた順番に並べて提示する、

請求項2から10のいずれか記載のプログラム。

【請求項12】

前記イベント属性は、前記キャラクタのキャラクタレアリティまたはキャラクタ属性を含む、

50

請求項 1 1 記載のプログラム。

【請求項 1 3】

前記提示するステップにおいて、前記第 2 ユーザの睡眠情報に基づき発生した第 2 イベントに関する第 2 提示情報を、前記ユーザに提示する、
請求項 2 から 1 2 のいずれか記載のプログラム。

【請求項 1 4】

プロセッサと、メモリとを備える、睡眠情報を用いたゲームの進行を管理する情報処理装置であって、

前記プロセッサが、

ユーザの睡眠情報を取得するステップと、

10

前記ユーザの睡眠情報に基づき、ゲームイベントを特定し、前記特定したゲームイベントを発生させるステップと、

前記発生させたゲームイベントにおいて、前記ユーザが保有するキャラクタのパラメータを変更するステップと、

を実行する、

情報処理装置。

【請求項 1 5】

プロセッサと、メモリとを備える、睡眠情報を用いたゲームの進行を管理するコンピュータにより実行される情報処理方法であって、

前記プロセッサが、

20

ユーザの睡眠情報を取得するステップと、

前記ユーザの睡眠情報に基づき、ゲームイベントを特定し、前記特定したゲームイベントを発生させるステップと、

前記発生させたゲームイベントにおいて、前記ユーザが保有するキャラクタのパラメータを変更するステップと、

を実行する、

情報処理方法。

【請求項 1 6】

プロセッサと、メモリとを備える、睡眠情報を用いたゲームの進行を管理する情報処理装置を備える情報処理システムであって、

30

ユーザの睡眠情報を取得する手段と、

前記ユーザの睡眠情報に基づき、ゲームイベントを特定し、前記特定したゲームイベントを発生させる手段と、

前記発生させたゲームイベントにおいて、前記ユーザが保有するキャラクタのパラメータを変更する手段と

を備える、

情報処理システム。

40

50