

【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 2 年 8 月 6 日 (2020.8.6)

【公開番号】特開 2018-83055 (P2018-83055A)

【公開日】平成 30 年 5 月 31 日 (2018.5.31)

【年通号数】公開・登録公報 2018-020

【出願番号】特願 2017-114746 (P2017-114746)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

G 0 6 Q 30/02 (2012.01)

【F I】

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69

G 0 6 Q 30/02 3 2 4

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 6 月 23 日 (2020.6.23)

【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】

ゲームの難易度毎に予め設定された必要ポイント量を記憶する記憶手段と、
いずれかの難易度のゲームについて所定条件を満たしたユーザが、当該難易度よりも低い難易度のゲームをプレイする場合は、当該低い難易度のゲームに予め設定された必要ポイント量よりも少ないポイント量を、当該ユーザの所持するポイント量から消費する制御手段と、
を備えた情報処理装置。

【請求項 2】

前記制御手段は、難易度を上級、中級、初級とするゲームのうちの上級のゲームについて所定条件を満たしたユーザが、初級のゲームをプレイする場合は、当該初級のゲームに予め設定された必要ポイント量よりも少ないポイント量を、当該ユーザの所持するポイント量から消費する、
請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記制御手段は、難易度を上級、中級、初級とするゲームのうちの上級のゲームについて所定条件を満たしたユーザが、中級のゲームをプレイする場合にも、当該中級のゲームに予め設定された必要ポイント量よりも少ないポイント量を、当該ユーザの所持するポイント量から消費する、
請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

ゲームの難易度毎に予め設定された必要ポイント量を記憶する記憶手段と、
いずれかの難易度のゲームについて所定条件を満たしたユーザが、当該難易度よりも低い難易度のゲームをプレイする場合は、当該低い難易度のゲームに予め設定された必要ポイント量を、当該ユーザの所持するポイント量から消費しない制御手段と、
情報処理装置。

【請求項 5】

前記制御手段は、各難易度のゲームについて所定条件を満たしたユーザに対して、各難易度に対応付けられた報酬を付与する、

請求項 1 - 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記制御手段は、いずれかの難易度のゲームについて所定条件を満たしたユーザに対して、当該難易度のゲームに対応付けられた報酬だけでなく、当該難易度よりも低い難易度のゲームに対応付けられた報酬も付与する、

請求項 1 - 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記制御手段は、難易度を上級、中級、初級とするゲームのうちの上級のゲームについて所定条件を満たしたユーザに対して、当該上級のゲームに対応付けられた報酬だけでなく、前記中級のゲームに対応付けられた報酬と、前記初級のゲームに対応付けられた報酬をも付与する、

請求項 6 に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

コンピューターを、

ゲームの難易度毎に予め設定された必要ポイント量を記憶する記憶手段と、

いずれかの難易度のゲームについて所定条件を満たしたユーザが、当該難易度よりも低い難易度のゲームをプレイする場合は、当該低い難易度のゲームに予め設定された必要ポイント量よりも少ないポイント量を、当該ユーザの所持するポイント量から消費する制御手段と、

として機能させるためのプログラム。

【請求項 9】

コンピューターを、

ゲームの難易度毎に予め設定された必要ポイント量を記憶する記憶手段と、

いずれかの難易度のゲームについて所定条件を満たしたユーザが、当該難易度よりも低い難易度のゲームをプレイする場合は、当該低い難易度のゲームに予め設定された必要ポイント量を、当該ユーザの所持するポイント量から消費しない制御手段と、

として機能させるためのプログラム。