

【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3月11日(2021.3.11)

【公開番号】特開2020-78575(P2020-78575A)

【公開日】令和2年5月28日(2020.5.28)

【年通号数】公開・登録公報2020-021

【出願番号】特願2020-16487(P2020-16487)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 7 F 17/32 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/35

G 0 6 Q 50/10

G 0 7 F 17/32

【手続補正書】

【提出日】令和3年1月29日(2021.1.29)

【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】

ゲームを実行する実行手段と、

前記ゲームについての対価の支払いを、各々支払方法の異なる第1の形態と第2の形態とで受け付ける受付手段と、

前記ゲームに係るゲーム要素に対応した物品を提供可能に構成された提供手段と、

前記実行手段、前記受付手段及び前記提供手段を制御する制御手段と、

を備え、

前記ゲームは、先行してなされた対価の支払いの決済を条件として実行される第1のゲームと、該第1のゲームに後続して実行される第2のゲームであって、更なる対価の支払いの決済を条件として実行される第2のゲームと、を含み、

前記制御手段は、前記第1のゲームについて前記第2の形態での対価の支払いに基づき決済した場合に、前記第2のゲームについて、前記第1の形態及び前記第2の形態での対価の支払いを受け付け可能な状態に前記受付手段を制御するゲーム装置。

【請求項2】

前記制御手段は、前記第1のゲームについて前記第1の形態での対価の支払いに基づき決済した場合に、前記第2のゲームについて、前記第2の形態での対価の支払いを受け付け不可能な状態に前記受付手段を制御する請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記第1の形態での支払いは、現実通貨を用いて対価を支払うものであり、

前記第2の形態での支払いは、電子的に決済可能な仮想通貨を用いて対価を支払うものである請求項1または2に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記第 2 の形態での支払いの決済方式が、電子マネー決済である請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記第 2 の形態での対価の支払いがなされる場合に、該支払いに用いられる識別情報を有するカードに対応付けられた仮想通貨の残高情報を取得する取得手段をさらに備え、前記制御手段は、前記取得手段により取得された前記残高情報が、前記ゲームについて予め定められた対価の額以上の残高を示す場合に、前記ゲームを実行するよう前記実行手段を制御する請求項 4 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

外部のサーバと通信する通信手段をさらに備え、前記識別情報を有するカードに対応付けられた前記残高情報は、前記外部のサーバにおいて管理され、前記取得手段は、前記通信手段を介して前記サーバから前記残高情報を取得する請求項 5 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記第 2 の形態での支払いの決済方式が、支払い用に発行された識別情報に基づく電子決済である請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記識別情報を表示する表示手段と、前記識別情報に基づく決済が完了したか否かを確認する確認手段と、をさらに備え、前記制御手段は、前記確認手段により前記識別情報に基づく決済の完了が確認された場合に、前記ゲームを実行するよう前記実行手段を制御する請求項 7 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

外部のサーバと通信する通信手段をさらに備え、前記識別情報の発行、及び、前記識別情報に基づく決済は、前記外部のサーバにおいて行われ、前記確認手段は、前記通信手段による前記外部のサーバからの決済完了情報の受信に基づいて、前記識別情報に基づく決済の完了を確認する請求項 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

ゲーム用物品と、該ゲーム用物品を提供するゲーム装置と、該ゲーム装置と通信可能に設けられたサーバと、で構成されるゲームシステムであって、前記ゲーム装置は、ゲームを実行する実行手段と、前記ゲームについての対価の支払いを、各々支払方法の異なる第 1 の形態と第 2 の形態とで受け付ける受付手段と、前記サーバと通信する通信手段と、前記ゲームに係るゲーム要素に対応したゲーム用物品を提供可能に構成された提供手段と、前記実行手段、前記受付手段、前記通信手段及び前記提供手段を制御する制御手段と、を備え、

前記ゲームは、先行してなされた対価の支払いの決済を条件として実行される第 1 のゲームと、該第 1 のゲームに後続して実行される第 2 のゲームであって、更なる対価の支払いの決済を条件として実行される第 2 のゲームと、を含み、

前記制御手段は、前記第 1 のゲームについて前記第 2 の形態での対価の支払いに基づき決済した場合に、前記第 2 のゲームについて、前記第 1 の形態及び前記第 2 の形態での対価の支払いを受け付け可能な状態に前記受付手段を制御するゲームシステム。

【請求項 11】

コンピュータを、請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御手段として機能させるプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献 1 のように硬貨の投入が要件付けられているゲーム装置においてゲームプレイをするためには、ユーザは対価を用意する必要がある。一般的なゲーム装置は、釣り銭を返却する機能を有していないため、繰り返しのゲームプレイを所望するユーザは、所持していた硬貨がなくなった際には、ゲーム装置あるいは待機列を離れ、両替等を行って硬貨を用意する必要がある。

ところで、業務用のゲーム筐体等のゲーム装置の中には、例えば少なくとも一部のゲームの進行状況を継続させた状態でのゲームプレイを可能ならしめる等、同一のユーザによる連続のゲームプレイを許容しているゲーム装置も存在する。換言すれば、所謂「コンティニュー」機能を設けたゲームを提供するゲーム装置では、同一のユーザに対し、1 回のゲームプレイの完了後に更なる対価の支払いがなされることを要件として、連続する後続のゲームプレイを提供する。しかしながら、特許文献 1 は、このようなコンティニュープレイ時の対価の支払いについて、ユーザの状況を考慮して好適なゲームプレイを提供することについて開示がなかった。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、コンティニュープレイ時における不要な制御を回避しつつ、好適なゲームプレイを提供するゲームシステム、ゲーム装置及びプログラムを提供することを目的とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明のゲーム装置は、ゲームを実行する実行手段と、ゲームについての対価の支払いを、各々支払方法の異なる第 1 の形態と第 2 の形態とで受け付ける受付手段と、ゲームに係るゲーム要素に対応した第 1 の種別の物品及び第 2 の種別の物品を提供可能に構成された提供手段と、実行手段、受付手段及び提供手段を制御する制御手段と、を備え、ゲームは、先行してなされた対価の支払いの決済を条件として実行される第 1 のゲームと、該第 1 のゲームに後続して実行される第 2 のゲームであって、更なる対価の支払いの決済を条件として実行される第 2 のゲームと、を含み、制御手段は、第 1 のゲームについて第 2 の形態での対価の支払いに基づき決済した場合に、第 2 のゲームについて、第 1 の形態及び第 2 の形態での対価の支払いを受け付け可能な状態に受付手段を制御する。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

このような構成により本発明によれば、コンティニュープレイ時における不要な制御を回避しつつ、好適なゲームプレイを提供することが可能となる。