

【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7年1月29日(2025.1.29)

【公開番号】特開2024-71716(P2024-71716A)

【公開日】令和6年5月24日(2024.5.24)

【年通号数】公開公報(特許)2024-095

【出願番号】特願2024-56167(P2024-56167)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/00(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 9/00 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】令和7年1月21日(2025.1.21)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1価値媒体が投入された場合に当該第1価値媒体を第1遊技価値に変換する第1変換部と、

前記第1価値媒体とは別種の第2価値媒体が投入された場合に当該第2価値媒体を第2遊技価値に変換する第2変換部と、

遊技者の操作を受け付ける操作部と、

前記第1遊技価値および前記第2遊技価値の少なくとも一方が消費されるゲームを進行させるゲーム制御部とを具備し、

前記ゲームは、前記遊技者による前記操作部の操作が前記ゲームの結果に反映されるゲームであり、

30

前記ゲーム制御部は、前記第2遊技価値が消費される前記ゲームにおいて前記遊技者による前記操作部の操作を補助し、前記第2遊技価値が消費されずに前記第1遊技価値が消費される前記ゲームにおいて前記遊技者による前記操作部の操作を補助しないことを含む

ゲームシステム。

【請求項2】

第1価値媒体が投入された場合に当該第1価値媒体を第1遊技価値に変換し、

前記第1価値媒体とは別種の第2価値媒体が投入された場合に当該第2価値媒体を第2遊技価値に変換し、

遊技者の操作を受け付け、

前記第1遊技価値および前記第2遊技価値の少なくとも一方が消費されるゲームを進行させ、

前記ゲームは、前記遊技者による前記操作が前記ゲームの結果に反映されるゲームであり、

40

前記第2遊技価値が消費される前記ゲームにおいて前記遊技者による前記操作を補助し、前記第2遊技価値が消費されずに前記第1遊技価値が消費される前記ゲームにおいて前記遊技者による前記操作を補助しないことを含む

ゲームシステムの動作方法。

【請求項3】

第1価値媒体が投入された場合に当該第1価値媒体を第1遊技価値に変換する第1変換部

50

—
前記第1価値媒体とは別種の第2価値媒体が投入された場合に当該第2価値媒体を第2遊技価値に変換する第2変換部、
遊技者の操作を受け付ける操作部、および、
前記第1遊技価値および前記第2遊技価値の少なくとも一方が消費されるゲームを進行させるゲーム制御部としてコンピュータを機能させるプログラムであって、
前記ゲームは、前記遊技者による前記操作部の操作が前記ゲームの結果に反映されるゲームであり、
前記ゲーム制御部は、前記第2遊技価値が消費される前記ゲームにおいて前記遊技者による前記操作部の操作を補助し、前記第2遊技価値が消費されずに前記第1遊技価値が消費される前記ゲームにおいて前記遊技者による前記操作部の操作を補助しないことを含むプログラム。

10

20

30

40

50