

【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1月19日(2024.1.19)

【公開番号】特開2022-115084(P2022-115084A)

【公開日】令和4年8月8日(2022.8.8)

【年通号数】公開公報(特許)2022-144

【出願番号】特願2022-6540(P2022-6540)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/80(2014.01)

A 6 3 F 13/25(2014.01)

A 6 3 F 9/00(2006.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/90(2014.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/80 B

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 9/00 5 1 2 C

A 6 3 F 13/69 5 1 0

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/90

20

【手続補正書】

【提出日】令和6年1月11日(2024.1.11)

【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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームを実行可能なゲーム装置であって、

前記ゲーム装置の動作を制御する制御手段と、

代価の支払いを検出する検出手段と、

前記ゲームに使用可能なゲーム用媒体を収容可能に構成された収容部と、

前記収容部からのゲーム用媒体の提供を制御する提供制御手段と、

を備え、

40

前記制御手段は、

前記ゲーム装置が非利用状態にある場合において、前記検出手段により代価の支払いが検出されたことに応じて、前記ゲーム装置を利用状態に移行させ、

前記ゲーム装置が前記利用状態にある場合において、所定の利用終了条件が満たされたことを条件として、前記ゲーム装置を前記非利用状態に移行させるものであり、

前記収容部は、第1種別のゲーム用媒体を収容可能な第1収容部と、前記第1種別のゲーム用媒体とは異なる第2種別のゲーム用媒体を収容可能な第2収容部と、前記第1種別のゲーム用媒体及び前記第2種別のゲーム用媒体とは異なる第3種別のゲーム用媒体を収容可能な第3収容部とを含み、

前記第2種別のゲーム用媒体は、前記第1種別のゲーム用媒体より前記ゲームにおける

50

価値が高く設定されるゲーム用媒体であり、
前記ゲーム装置は、前記利用状態への移行後に追加の代価の支払いが検出されるたびに、
ユーザにゲーム内通貨を付与する第1付与手段をさらに備え、

前記提供制御手段は、

前記追加の代価の支払いに対してのみ、前記第2種別のゲーム用媒体を提供し、
所定量の前記ゲーム内通貨の支払いを条件として前記第3種別のゲーム用媒体を提供する
よう制御するゲーム装置。

【請求項2】

前記利用状態にある場合において、前記追加の代価の支払いにより前記第2種別のゲーム用媒体が提供され得ることを通知する通知手段をさらに備える請求項1に記載のゲーム装置。 10

【請求項3】

前記提供制御手段は、前記利用状態への移行に係り検出された代価の支払いに対し、前記第1種別のゲーム用媒体のみを提供するよう制御する請求項1または2に記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記制御手段は、前記利用状態にある場合において、複数回の前記追加の代価の支払い機会を設けるよう制御する請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記制御手段は、前記追加の代価の支払いが検出されるたびに抽選ゲームを実行し、
前記提供制御手段は、 20

前記抽選ゲームの結果が当選である場合に、前記第2種別のゲーム用媒体を提供するよう制御し、

前記抽選ゲームの結果が落選である場合に、前記第2種別のゲーム用媒体を提供しないよう制御する請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記提供制御手段は、前記抽選ゲームの結果が落選である場合に、前記第1種別のゲーム用媒体を提供するよう制御する請求項5に記載のゲーム装置。

【請求項7】

前記提供制御手段は、前記利用状態への移行に係る代価の支払いが検出されてから第1の時間内に前記第1種別のゲーム用媒体を提供し、前記抽選ゲームの結果が得られてから第2の時間内に前記第1種別のゲーム用媒体または前記第2種別のゲーム用媒体を提供するよう制御する請求項6に記載のゲーム装置。 30

【請求項8】

前記提供制御手段は、前記追加の代価の支払いの検出がなされ、かつ、該追加の代価の支払いに係るゲーム用媒体の提供がなされたことを条件として、前記第3種別のゲーム用媒体を提供するよう制御する請求項1乃至7のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項9】

前記第1付与手段による前記ゲーム内通貨の付与量は、前記追加の代価の支払いが検出された回数に応じて異なる請求項1乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。 40

【請求項10】

前記追加の代価の支払いが検出された回数は、前記利用状態への移行後、次に前記非利用状態に移行するまでの期間においてのみ累積される請求項9に記載のゲーム装置。

【請求項11】

代価の支払いが検出されるたびに、前記ゲームの進行を有利にせしめるゲーム用仮想媒体をユーザに付与する第2付与手段をさらに備える請求項1乃至10のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項12】

前記第2付与手段によって付与される前記ゲーム用仮想媒体は、代価の支払いが検出された回数に応じて前記ゲームにおける価値が異なる請求項11に記載のゲーム装置。 50

【請求項 13】

前記第2付与手段によって付与される前記ゲーム用仮想媒体の付与量は、代価の支払いが検出された回数に応じて異なる請求項11に記載のゲーム装置。

【請求項 14】

代価の支払いが検出された回数は、前記利用状態への移行時、及び前記利用状態への移行後、次に前記非利用状態に移行するまでの期間においてのみ累積される請求項12または13に記載のゲーム装置。

【請求項 15】

前記第1収容部、前記第2収容部及び前記第3収容部は、それぞれゲーム用媒体を積層する態様で収容可能に構成され、

前記提供制御手段によりゲーム用媒体の提供制御がなされた場合に、最下層のゲーム用媒体を送出する請求項1乃至14のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項 16】

前記制御手段は、前記第1収容部、前記第2収容部及び前記第3収容部のいずれかがゲーム用媒体を収容していない状態となった場合に、代価の支払いを受け付けないよう制御する請求項15に記載のゲーム装置。

【請求項 17】

前記ゲーム装置は、開閉扉を有する本体筐体部をさらに備え、

前記第1収容部、前記第2収容部及び前記第3収容部は、前記本体筐体部の内部に設けられた台座に配置され、

前記台座は、前記開閉扉が開状態にある場合に、少なくとも一部が前記本体筐体部の外部に引き出し可能に構成される請求項1乃至16のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項 18】

前記第1収容部、前記第2収容部及び前記第3収容部の各々は、前記台座に着脱可能に構成される請求項17に記載のゲーム装置。

【請求項 19】

前記利用状態への移行に係る代価の額と前記追加の代価の額が同額である請求項1乃至18のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項 20】

コンピュータを、請求項1乃至19のいずれか1項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるためのプログラム。

10

20

30

40

50