

【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】平成27年10月29日 (2015.10.29)

【公開番号】特開2014-76146(P2014-76146A)

【公開日】平成26年5月1日 (2014.5.1)

【年通号数】公開・登録公報2014-022

【出願番号】特願2012-224884(P2012-224884)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成27年9月7日 (2015.9.7)

【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】

所定の遊技を行なうことが可能な遊技機であって、
前記所定の遊技を開始するための開始操作を受付ける開始受付手段と、
前記所定の遊技を終了させるための終了操作を受付ける終了受付手段と、
前記所定の遊技における所定演出の演出状態を前記演出状態の変更操作に応じて変更する演出状態変更手段と、
前記演出状態変更手段によって変更された前記演出状態を記憶する演出状態記憶手段と

、
前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態に応じて前記所定演出を実行する演出実行手段と、

前記終了受付手段によって前記終了操作が受け付けられたことに基づいて、前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態を特定可能な情報出力する情報出力手段とを備え、

前記開始受付手段は、前記情報出力手段によって出力された情報から特定される前記演出状態を特定可能な情報を前記開始操作において受け付け、

前記演出状態変更手段は、前記開始受付手段によって受け付けられた情報から特定される前記演出状態に変更する、遊技機。

【請求項 2】

所定の遊技を行なうことが可能な遊技機を含む遊技システムであって、
前記遊技機は、

前記所定の遊技を開始するための開始操作を受付ける開始受付手段と、

前記所定の遊技を終了させるための終了操作を受付ける終了受付手段と、

前記所定の遊技における所定演出の演出状態を前記演出状態の変更操作に応じて変更する演出状態変更手段と、

前記演出状態変更手段によって変更された前記演出状態を記憶する演出状態記憶手段と、

前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態に応じて前記所定演出を実行する演出

出実行手段と、

前記終了受付手段によって前記終了操作が受け付けられたことに基づいて、前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態を特定可能な情報を出力する情報出力手段とを備え、

前記開始受付手段は、前記情報出力手段によって出力された情報から特定される前記演出状態を特定可能な情報を前記開始操作において受け付け、

前記演出状態変更手段は、前記開始受付手段によって受け付けられた情報から特定される前記演出状態に変更する、遊技システム。

【手続補正 2】

【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】

(1) 所定の遊技を行なうことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 A、スロットマシン 1 B）であって、

前記所定の遊技を開始するための開始操作（たとえば、図 12 (A) の「パスワード入力」操作など）を受け付ける開始受付手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 16 のステップ S344 ~ S347）と、

前記所定の遊技を終了させるための終了操作（たとえば、図 12 (B) の「2次元コードの作成」操作など）を受け付ける終了受付手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 14 のステップ S376）と、

前記所定の遊技における所定演出の演出状態（たとえば、音量設定、輝度設定、演出モード設定、キャラ設定などの演出設定情報）を前記演出状態の変更操作に応じて変更する演出状態変更手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 28 のステップ S391 ~ S394）と、

前記演出状態変更手段によって変更された前記演出状態を記憶する演出状態記憶手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 28 のステップ S394）と、

前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態に応じて前記所定演出を実行する演出実行手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 28 のステップ S396 A ~ S396 C）と、

前記終了受付手段によって前記終了操作が受け付けられたことに基づいて、前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態を特定可能な情報（たとえば、演出状態を示す 2次元コード）を出力する情報出力手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 14 のステップ S377, S378）とを備え、

前記開始受付手段は、前記情報出力手段によって出力された情報から特定される前記演出状態を特定可能な情報（たとえば、演出状態を示すパスワード）を前記開始操作において受け付け（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 16 のステップ S344 ~ S347）、

前記演出状態変更手段は、前記開始受付手段によって受け付けられた情報から特定される前記演出状態に変更する（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 32、図 16 のステップ S358）。

【手続補正 3】

【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】

【0007】

このような構成によれば、所定の遊技を開始するための開始操作が受け付けられ、所定の遊技を終了させるための終了操作が受け付けられ、所定の遊技における所定演出の演出状態

が演出状態の変更操作に応じて変更され、変更された演出状態が記憶され、記憶された演出状態に応じて所定演出が実行され、終了操作が受け付けられたことに基づいて、記憶された演出状態を特定可能な情報が出力され、出力された情報から特定される演出状態を特定可能な情報が開始操作において受け付けられ、受け付けられた情報から特定される演出状態に変更される。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(6) 所定の遊技を行なうことが可能な遊技機を含む遊技システムあって、
前記遊技機は、
前記所定の遊技を開始するための開始操作を受け付ける開始受付手段と、
前記所定の遊技を終了させるための終了操作を受け付ける終了受付手段と、
前記所定の遊技における所定演出の演出状態を前記演出状態の変更操作に応じて変更する演出状態変更手段と、
前記演出状態変更手段によって変更された前記演出状態を記憶する演出状態記憶手段と、
前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態に応じて前記所定演出を実行する演出実行手段と、
前記終了受付手段によって前記終了操作が受け付けられたことに基づいて、前記演出状態記憶手段に記憶された前記演出状態を特定可能な情報を出力する情報出力手段とを備え、
前記開始受付手段は、前記情報出力手段によって出力された情報から特定される前記演出状態を特定可能な情報を前記開始操作において受け付け、
前記演出状態変更手段は、前記開始受付手段によって受け付けられた情報から特定される前記演出状態に変更する。