

【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24年4月19日(2012.4.19)

【公開番号】特開2009-285317(P2009-285317A)

【公開日】平成21年12月10日(2009.12.10)

【年通号数】公開・登録公報2009-049

【出願番号】特願2008-143155(P2008-143155)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/12 B

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月1日(2012.3.1)

【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】

店舗に設置される遊技機と、所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置とを備える遊技用システムであって、

前記ゲーム装置は、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームの演出に用いられるゲームキャラクタに対して設定されているゲームキャラクタパラメータを変化させるゲームキャラクタパラメータ変化手段と、

前記ゲームキャラクタパラメータを特定可能なゲームキャラクタパラメータ特定情報を出力するゲームキャラクタパラメータ特定情報出力手段とを備え、

前記遊技機は、

前記ゲーム装置から出力された前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報の入力を受け付けるゲームキャラクタパラメータ特定情報受付手段と、

遊技の演出として、前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報受付手段によって受け付けられた前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報で特定されるゲームキャラクタパラメータに応じた演出を行なう遊技演出実行手段とを備えることを特徴とする、遊技用システム。

【請求項 2】

店舗に設置される遊技機と、所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置とを備える遊技用システムであって、

前記遊技機は、

遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクタに対して設定され

ている遊技キャラクタパラメータを変化させる遊技キャラクタパラメータ変化手段と、

前記遊技キャラクタパラメータを特定可能な遊技キャラクタパラメータ特定情報を出
力する遊技キャラクタパラメータ特定情報出力手段とを備え、

前記ゲーム装置は、

前記遊技機から出力された前記遊技キャラクタパラメータ特定情報の入力を受付ける
遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段と、

ゲームの演出として、前記遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段によって受付
けられた前記遊技キャラクタパラメータ特定情報で特定される遊技キャラクタパラメータ
に応じた演出を行なうゲーム演出実行手段とを備えることを特徴とする、遊技用システム
。

【請求項 3】

所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置であって、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームの演出に用いられるゲームキャラクタに対して設定
されているゲームキャラクタパラメータを変化させるゲームキャラクタパラメータ変化手
段と、

前記ゲームキャラクタパラメータを特定可能なゲームキャラクタパラメータ特定情報を
出力するゲームキャラクタパラメータ特定情報出力手段とを備え、

前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報は、店舗に設置される遊技機によって入力
が受けられる情報であって、当該情報で特定されるゲームキャラクタパラメータに応じた
演出が前記遊技機によって行なわれる情報であることを特徴とする、ゲーム装置。

【請求項 4】

所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置であって、

店舗に設置され、遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクタに
対して設定されている遊技キャラクタパラメータを変化させ、前記遊技キャラクタパラメ
ータを特定可能な遊技キャラクタパラメータ特定情報を出力する遊技機から出力された前
記遊技キャラクタパラメータ特定情報の入力を受付ける遊技キャラクタパラメータ特定情
報受付手段と、

ゲームの演出として、前記遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段によって受け
られた前記遊技キャラクタパラメータ特定情報で特定される遊技キャラクタパラメータに
応じた演出を行なうゲーム演出実行手段とを備えることを特徴とする、ゲーム装置。

【請求項 5】

店舗に設置される遊技機であって、

所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行し、ゲームの進行状況に応じて、ゲー
ムの演出に用いられるゲームキャラクタに対して設定されているゲームキャラクタパラメ
ータを変化させ、前記ゲームキャラクタパラメータを特定可能なゲームキャラクタパラメ
ータ特定情報を出力するゲーム装置から出力された前記ゲームキャラクタパラメータ特定
情報の入力を受付けるゲームキャラクタパラメータ特定情報受付手段と、

遊技の演出として、前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報受付手段によって受け
られた前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報で特定されるゲームキャラクタパラメ
ータに応じた演出を行なう遊技演出実行手段とを備えることを特徴とする、遊技機。

【請求項 6】

店舗に設置される遊技機であって、

遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクタに対して設定されて
いる遊技キャラクタパラメータを変化させる遊技キャラクタパラメータ変化手段と、

前記遊技キャラクタパラメータを特定可能な遊技キャラクタパラメータ特定情報を出力
する遊技キャラクタパラメータ特定情報出力手段とを備え、

前記遊技キャラクタパラメータ特定情報は、所定のゲームプログラムに基づいてゲーム
を実行するゲーム装置によって入力を受けられる情報であって、当該情報で特定される
遊技キャラクタパラメータに応じた演出が前記ゲーム装置によって行なわれる情報である
ことを特徴とする、遊技機。

【請求項 7】

所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置によって実行されるゲームプログラムであって、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームの演出に用いられるゲームキャラクタに対して設定されているゲームキャラクタパラメータを変化させるステップと、

前記ゲームキャラクタパラメータを特定可能なゲームキャラクタパラメータ特定情報を出力するステップとを前記ゲーム装置に実行させ、

前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報は、店舗に設置される遊技機によって入力を受付けられる情報であって、当該情報で特定されるゲームキャラクタパラメータに応じた演出が前記遊技機によって行なわれる情報であることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項 8】

所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置によって実行されるゲームプログラムであって、

店舗に設置され、遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクタに対して設定されている遊技キャラクタパラメータを変化させ、前記遊技キャラクタパラメータを特定可能な遊技キャラクタパラメータ特定情報を出力する遊技機から出力された前記遊技キャラクタパラメータ特定情報の入力を受付けるステップと、

ゲームの演出として、受付けられた前記遊技キャラクタパラメータ特定情報で特定される遊技キャラクタパラメータに応じた演出を行なうステップとを前記ゲーム装置に実行させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

(2) 店舗（たとえば、遊技場30）に設置される遊技機（たとえば、パチンコ遊技機700およびスロットマシンなどの遊技機）と、所定のゲームプログラム（たとえば、遊技機シミュレーションゲームのゲームプログラム）に基づいてゲーム（たとえば、遊技機シミュレーションゲーム）を実行するゲーム装置（たとえば、ゲーム機800）とを備

える遊技用システム（たとえば、キャラクタ育成システム１０）であって、

前記遊技機は、

遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクタ（たとえば、主人公キャラクタ）に対して設定されている遊技キャラクタパラメータ（たとえば、パラメータ）を変化させる遊技キャラクタパラメータ変化手段（たとえば、演出制御部７４０、図２１のステップＳ４２５～ステップＳ４２９、図２２の演出画面）と、

前記遊技キャラクタパラメータを特定可能な遊技キャラクタパラメータ特定情報（たとえば、パラメータに応じたパスワード、パラメータに応じたパスワードを図形パターン化した２次元コード１９１）を出力する遊技キャラクタパラメータ特定情報出力手段（たとえば、演出制御部７４０、変動表示装置７４５、図２４のステップＳ４５３～ステップＳ４５５、カードユニット６００の赤外線通信部６８０を介して出力）とを備え、

前記ゲーム装置は、

前記遊技機から出力された前記遊技キャラクタパラメータ特定情報の入力を受付ける遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段（たとえば、データ処理部８１０、赤外線通信部８８０、図２８のステップＳ９６４、携帯端末１００を介して入力）と、

ゲームの演出として、前記遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段によって受けられた前記遊技キャラクタパラメータ特定情報で特定される遊技キャラクタパラメータに応じた演出を行なうゲーム演出実行手段（たとえば、データ処理部８１０、表示制御部８４０、モニタ８４１、図２８のステップＳ９６６、ステップＳ９６７、図１６のステップＳ４１１～ステップＳ４１４に対応する処理、図１５のステップＳ８４３～ステップＳ８４６に対応する処理、図２０のステップＳ８５１～ステップＳ８５８に対応する処理、図２３と同様の演出画面）とを備える。

【手続補正１７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２９

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３０

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３１

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正２０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３２

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正２１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３３

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正２２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３４

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

(3) 所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置であって、ゲームの進行状況に応じて、ゲームの演出に用いられるゲームキャラクタに対して設定されているゲームキャラクタパラメータを変化させるゲームキャラクタパラメータ変化手段と、

前記ゲームキャラクタパラメータを特定可能なゲームキャラクタパラメータ特定情報を出力するゲームキャラクタパラメータ特定情報出力手段とを備え、

前記ゲームキャラクタパラメータ特定情報は、店舗に設置される遊技機によって入力を受付けられる情報であって、当該情報で特定されるゲームキャラクタパラメータに応じた演出が前記遊技機によって行なわれる情報である。

【手続補正 2 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0041】

(4) 所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置であって、店舗に設置され、遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクタに対して設定されている遊技キャラクタパラメータを変化させ、前記遊技キャラクタパラメータを特定可能な遊技キャラクタパラメータ特定情報を出力する遊技機から出力された前記遊技キャラクタパラメータ特定情報の入力を受付ける遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段と、

ゲームの演出として、前記遊技キャラクタパラメータ特定情報受付手段によって受け

られた前記遊技キャラクターパラメータ特定情報で特定される遊技キャラクターパラメータに応じた演出を行なうゲーム演出実行手段とを備える。

【手続補正 29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0043】

(5) 店舗に設置される遊技機であって、

所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行し、ゲームの進行状況に応じて、ゲームの演出に用いられるゲームキャラクターに対して設定されているゲームキャラクターパラメータを変化させ、前記ゲームキャラクターパラメータを特定可能なゲームキャラクターパラメータ特定情報を出力するゲーム装置から出力された前記ゲームキャラクターパラメータ特定情報の入力を受付けるゲームキャラクターパラメータ特定情報受付手段と、

遊技の演出として、前記ゲームキャラクターパラメータ特定情報受付手段によって受け付けられた前記ゲームキャラクターパラメータ特定情報で特定されるゲームキャラクターパラメータに応じた演出を行なう遊技演出実行手段とを備える。

【手続補正 30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

(6) 店舗に設置される遊技機であって、

遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクターに対して設定されている遊技キャラクターパラメータを変化させる遊技キャラクターパラメータ変化手段と、

前記遊技キャラクターパラメータを特定可能な遊技キャラクターパラメータ特定情報を出力する遊技キャラクターパラメータ特定情報出力手段とを備え、

前記遊技キャラクターパラメータ特定情報は、所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置によって入力を受け付けられる情報であって、当該情報で特定される遊技キャラクターパラメータに応じた演出が前記ゲーム装置によって行なわれる情報である。

【手続補正 31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0047】

(7) 所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置によって実行されるゲームプログラムであって、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームの演出に用いられるゲームキャラクターに対して設定されているゲームキャラクターパラメータを変化させるステップと、

前記ゲームキャラクターパラメータを特定可能なゲームキャラクターパラメータ特定情報を出力するステップとを前記ゲーム装置に実行させ、

前記ゲームキャラクターパラメータ特定情報は、店舗に設置される遊技機によって入力を受け付けられる情報であって、当該情報で特定されるゲームキャラクターパラメータに応じた演出が前記遊技機によって行なわれる情報である。

【手続補正 32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0049】

(8) 所定のゲームプログラムに基づいてゲームを実行するゲーム装置によって実行されるゲームプログラムであって、

店舗に設置され、遊技の進行状況に応じて、遊技の演出に用いられる遊技キャラクターに対して設定されている遊技キャラクターパラメータを変化させ、前記遊技キャラクターパラメータを特定可能な遊技キャラクターパラメータ特定情報を出力する遊技機から出力された前記遊技キャラクターパラメータ特定情報の入力を受付けるステップと、

ゲームの演出として、受け付けられた前記遊技キャラクターパラメータ特定情報で特定される遊技キャラクターパラメータに応じた演出を行なうステップとを前記ゲーム装置に実行させる。