

【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 19 年 7 月 12 日 (2007.7.12)

【公開番号】特開 2006-43425 (P2006-43425A)  
 【公開日】平成 18 年 2 月 16 日 (2006.2.16)  
 【年通号数】公開・登録公報 2006-007  
 【出願番号】特願 2005-150129 (P2005-150129)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【手続補正書】  
 【提出日】平成 19 年 5 月 28 日 (2007.5.28)  
 【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】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第 1 特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と比較して前記第 1 特定遊技状態が発生する可能性が高い第 2 遊技状態を有し、前記第 1 遊技状態及び前記第 2 遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第 1 特定遊技状態に続いて前記第 2 遊技状態を発生させる第 1 の状態とするか、又は前記第 1 特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第 2 特定遊技状態に続いて前記第 2 遊技状態を発生させる第 2 の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置であって、

前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第 2 遊技状態の発生を特定するための第 2 遊技状態発生情報を受信する第 2 遊技状態発生情報受信手段と、

前記第 1 特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第 2 特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段と、

該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段と、

該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第 2 遊技状態発生情報受信手段により前記第 2 遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第 1 の状態が発生したと認識する第 1 状態発生認識手段と、

少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第 2 の状態が発生したと認識する第 2 状態発生認識手段と、

前記第 1 状態発生認識手段により前記第 1 の状態が発生したと認識されたことに基づい

て、該第１の状態の発生回数を集計する第１状態発生回数集計手段と、

前記第２状態発生認識手段により前記第２の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第２の状態の発生回数を集計する第２状態発生回数集計手段と、

前記第１状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第２状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用管理装置。

【請求項２】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第１特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第１遊技状態と、該第１遊技状態と比較して前記第１特定遊技状態が発生する可能性が高い第２遊技状態を有し、前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第１特定遊技状態に続いて前記第２遊技状態を発生させる第１の状態とするか、又は前記第１特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第２特定遊技状態に続いて前記第２遊技状態を発生させる第２の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置であって、

前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第２遊技状態の発生を特定するための第２遊技状態発生情報を受信する第２遊技状態発生情報受信手段と、

前記第１特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第２特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段と、

該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第２遊技状態発生情報受信手段により前記第２遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第１の状態が発生したと認識する第１状態発生認識手段と、

少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第２の状態が発生したと認識する第２状態発生認識手段と、

前記第１状態発生認識手段により前記第１の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第１の状態の発生回数を集計する第１状態発生回数集計手段と、

前記第２状態発生認識手段により前記第２の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第２の状態の発生回数を集計する第２状態発生回数集計手段と、

前記第１状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第２状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用管理装置。

【請求項３】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第１特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第１遊技状態と、該第１遊技状態と比較して前記第１特定遊技状態が発生する可能性が高い第２遊技状態を有し、前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第１特定遊技状態に続いて前記第２遊技状態を発生させる第１の状態とするか、又は前記第１特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第２特定遊技状態に続いて前記第２遊技状態を発生させる第２の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、

該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置と、  
からなる遊技用システムであって、  
前記遊技用管理装置は、

前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報を受信する第2遊技状態発生情報受信手段と、

前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段と、

該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段と、

該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段と、

少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段と、

前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段と、

前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

#### 【請求項4】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、

該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置と、  
からなる遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、

前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報を受信する第2遊技状態発生情報受信手段と、

前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段と、

該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時

点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段と、

少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段と、

前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段と、

前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また請求項2に係る発明は、遊技機（パチンコ機10）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（通常確変大当り及び非確変大当り）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（非確変状態）と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確変状態）を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当り）に続いて前記第2遊技状態（通常確変状態）を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（突然確変大当り）に続いて前記第2遊技状態（突然確変状態）を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）であって、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報（大当り1信号）を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）と、前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報（大当り1信号及び大当り3信号が出力されていない状態における大当り2信号を受信する第2遊技状態発生情報受信手段（台端末30）と、前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段（台端末30）と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態

期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段（台端末３０）と、該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第２遊技状態発生情報受信手段により前記第２遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第１の状態が発生したと認識する第１状態発生認識手段（台端末３０）と、少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第２の状態が発生したと認識する第２状態発生認識手段（台端末３０）と、前記第１状態発生認識手段により前記第１の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第１の状態の発生回数を集計する第１状態発生回数集計手段（制御部５２）と、前記第２状態発生認識手段により前記第２の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第２の状態の発生回数を集計する第２状態発生回数集計手段（制御部５２）と、前記第１状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第２状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段（ディスプレイ５５）と、を備えることを特徴とする遊技用管理装置である。

【手続補正５】

【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６】

【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７】

【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８】

【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９】

【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１０】

【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１１】

【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】

また請求項3に係る発明は、遊技機（パチンコ機10）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（通常確変大当り及び非確変大当り）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（非確変状態）と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確変状態）を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当り）に続いて前記第2遊技状態（通常確変状態）を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（突然確変大当り）に続いて前記第2遊技状態（突然確変状態）を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）と、からなる遊技用システム（1）であって、前記遊技用管理装置は、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報（大当り1信号）を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）と、前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報（大当り1信号及び大当り3信号）が出力されていない状態における大当り2信号を受信する第2遊技状態発生情報受信手段（台端末30）と、前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段（台端末30）と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段（台端末30）と、該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段（台端末30）と、該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段（台端末30）と、少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段（台端末30）と、前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段（制御部52）と、前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段（制御部52）と、前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段（ディスプレイ55）と、を備えることを特徴とする遊技用システムである。

## 【手続補正12】

【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13】

【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14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0 】

また請求項 4 に係る発明は、遊技機（パチンコ機 1 0 ）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第 1 特定遊技状態（通常確変大当り及び非確変大当り）が発生する可能性が低い遊技状態である第 1 遊技状態（非確変状態）と、該第 1 遊技状態と比較して前記第 1 特定遊技状態が発生する可能性が高い第 2 遊技状態（確変状態）を有し、前記第 1 遊技状態及び前記第 2 遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第 1 特定遊技状態（通常確変大当り）に続いて前記第 2 遊技状態（通常確変状態）を発生させる第 1 の状態とするか、又は前記第 1 特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第 2 特定遊技状態（突然確変大当り）に続いて前記第 2 遊技状態（突然確変状態）を発生させる第 2 の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置（台端末 3 0 及びホールコンピュータ 5 0 ）と、からなる遊技用システムであって、前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報（大当り 1 信号）を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末 3 0 ）と、前記第 2 遊技状態の発生を特定するための第 2 遊技状態発生情報（大当り 1 信号及び大当り 3 信号が出力されていない状態における大当り 2 信号を受信する第 2 遊技状態発生情報受信手段（台端末 3 0 ）と、前記第 1 特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第 2 特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段（台端末 3 0 ）と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段（台端末 3 0 ）と、該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第 2 遊技状態発生情報受信手段により前記第 2 遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第 1 の状態が発生したと認識する第 1 状態発生認識手段（台端末 3 0 ）と、少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第 2 の状態が発生したと認識する第 2 状態発生認識手段（台端末 3 0 ）と、前記第 1 状態発生認識手段により前記第 1 の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第 1 の状態の発生回数を集計する第 1 状態発生回数集計手段（制御部 5 2 ）と、前記第 2 状態発生認識手段により前記第 2 の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第 2 の状態の発生回数を集計する第 2 状態発生回数集計手段（制御部 5 2 ）と、前記第 1 状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第 2 状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段（ディスプレイ 5 5 ）と、を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【手続補正 1 5 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7 】

【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18】  
【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19】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0025  
【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】0026  
【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】0028  
【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】0029  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正23】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0030  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0030】

また請求項2に係る遊技用管理装置によれば、特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時が開始され、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

【手続補正24】



【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25】  
【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26】  
【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27】  
【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28】  
【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29】  
【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30】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0037  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0037】

また請求項3に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、特定遊技状態期間特定手段により特定遊技状態期間が特定され、該特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上であるか否かが特定遊技状態期間判定手段により判定され、該閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、該閾値時間以上でないとして判定されたことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

## 【手続補正 3 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 3 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 3 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 0】

また請求項 4 に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時が開始され、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第 2 遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第 1 状態発生認識手段により第 1 の状態が発生したと認識されて、第 1 状態発生回数集計手段により第 1 の状態の発生回数が集計されると共に、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、第 2 状態発生認識手段により第 2 の状態が発生したと認識されて、第 2 状態発生回数集計手段により第 2 の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第 1 の状態における第 1 特定遊技状態及び第 2 の状態における第 2 特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第 2 遊技状態が発生した旨を示す信号として、第 1 の状態における第 2 遊技状態及び第 2 の状態における第 2 遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第 1 の状態と第 2 の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

## 【手続補正 3 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 3 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 3 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 3 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0319

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0319】

また上記の第2の認識手法では、図20(a')に示すように、大当り状態の発生を示すパルス状の大当り1信号を受信したT10'から計時が開始されると共に、計時時間が閾値時間になった時点において大当り1信号を受信中であり（即ち大当り状態の終了を示すパルス状の大当り1信号を未受信であり）、かつ大当り1信号の受信終了後（即ち大当り状態の終了を示すパルス状の大当り1信号の受信後）に大当り2信号を受信した（即ち確率変動状態の発生を示すパルス状の大当り2信号を受信しており、かつ大当り3信号を受信していない）ことに基づいて、第1の状態が発生したと認識される。また図20(b')に示すように、同様にしてT20'から計時が開始されると共に、計時時間が閾値時間になった時点において大当り1信号を受信中でない（即ち大当り状態の終了を示すパルス状の大当り1信号を受信済である）ことに基づいて、第2の状態が発生したと認識される。なお図20(b')に示す例において、図5(b')について説明したのと同様に前記第4の状態も発生する遊技機については、第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて第2の状態が発生したと認識し、第2遊技状態発生情報を受信しなかったことに基づいて第4の状態が発生したと認識する必要があるので、第2遊技状態発生情報を受信したか否かに依って、第2の状態が発生したと認識されるように構成すれば良い。

## 【手続補正 41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0335

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0335】

上記の実施形態では、遊技機がパチンコ機10である例について説明したが、これに限らず、図11の項目No.31～34に示す遊技関連情報（確変データ）の集計・出力を行う遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）においては、該遊技機は、遊技媒体であるメダルを賭数として使用することにより遊技を行うスロットマシンや、遊技媒体であるパチンコ玉を賭数として使用することにより遊技を行うパロット（登録商標）と称されるものであっても良い。これらスロットマシンやパロット（登録商標）においては、賭数が設定されてスタートレバーが操作されることにより開始条件（抽選条件）が成立して、可変表示手段である回胴（ドラム）により可変表示が行われ、該可変表示の表示結果に応じて、第1の状態や第2の状態や第3の状態に制御される。なお、これらスロットマシンやパロット（登録商標）も、表示結果と確変とが連動するものには限られず、前記パチンコ機10と同様に、図柄と確変とが連動しないものであっても良い。