

【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26年9月25日(2014.9.25)

【公開番号】特開2012-165960(P2012-165960A)
 【公開日】平成24年9月6日(2012.9.6)
 【年通号数】公開・登録公報2012-035
 【出願番号】特願2011-31135(P2011-31135)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 8

【手続補正書】

【提出日】平成26年8月8日(2014.8.8)

【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】

第 1 識別情報を変動表示させる第 1 変動表示手段と、該第 1 識別情報とは異なる第 2 識別情報を変動表示させる第 2 変動表示手段と、遊技媒体が第 1 始動入賞領域に入賞したことに基づいて前記第 1 識別情報の変動表示を行うためのデータを第 1 上限内で保留記憶として記憶する第 1 保留記憶手段と、遊技媒体が第 2 始動入賞領域に入賞したことに基づいて前記第 2 識別情報の変動表示を行うためのデータを第 2 上限内で保留記憶として記憶する第 2 保留記憶手段と、前記第 1 保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応する第 1 識別情報の変動表示又は前記第 2 保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応する第 2 識別情報の変動表示のいずれかを実行させ、該変動表示の表示結果が特定遊技結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する変動表示実行手段と、を有し、前記遊技媒体が第 1 始動入賞領域に入賞したことに基づいて第 1 始動入賞信号を出力し、前記遊技媒体が第 2 始動入賞領域に入賞したことに基づいて第 2 始動入賞信号を出力し、前記特定遊技状態に制御することに基づいて特定遊技状態信号を出力し、前記第 1 識別情報の変動表示及び前記第 2 識別情報の変動表示の結果が確定したことに基づいて共通の遊技結果確定信号を出力する遊技機と接続され、該遊技機の遊技情報を管理する遊技用管理装置であって

、
前記第 1 保留記憶手段の保留記憶数を特定するための管理記憶数を記憶する第 1 記憶領域と、

前記第 2 保留記憶手段の保留記憶数を特定するための管理記憶数を記憶する第 2 記憶領域と、

前記第 1 始動入賞信号の受信に基づいて前記第 1 記憶領域の管理記憶数を第 1 上限内で加算し、前記第 2 始動入賞信号の受信に基づいて前記第 2 記憶領域の管理記憶数を第 2 上限内で加算する加算手段と、

前記第 1 始動入賞信号の受信状況及び前記第 2 始動入賞信号の受信状況に応じて、前記変動表示が前記第 1 識別情報の変動表示か前記第 2 識別情報の変動表示かを判定する変動表示判定手段と、

該変動表示判定手段により、前記第 1 識別情報の変動表示であると判定されたことに基づいて前記第 1 記憶領域の管理記憶数を減算し、前記第 2 識別情報の変動表示であると判定されたことに基づいて前記第 2 記憶領域の管理記憶数を減算する減算手段と、

前記変動表示判定手段により前記第 1 識別情報の変動表示であると判定された後に、前記特定遊技状態信号を受信したことに基づいて、前記第 1 識別情報の変動表示に基づく特定遊技状態である第 1 特定遊技状態の発生を記憶すると共に、前記第 2 識別情報の変動表示であると判定された後に、前記特定遊技状態信号を受信したことに基づいて、前記第 2 識別情報の変動表示に基づく特定遊技状態である第 2 特定遊技状態の発生を記憶する特定遊技状態発生記憶手段と、を備えることを特徴とする遊技用管理装置。

【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】変更

【補正の内容】

【0008】

まず手段 1 に係る発明は、

第 1 識別情報（第 1 特別図柄）を変動表示させる第 1 変動表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A）と、該第 1 識別情報とは異なる第 2 識別情報（第 2 特別図柄）を変動表示させる第 2 変動表示手段（第 2 特別図柄表示装置 4 B）と、遊技媒体（パチンコ玉）が第 1 始動入賞領域に入賞したことに基づいて前記第 1 識別情報の変動表示を行うためのデータを第 1 上限内で保留記憶（特図 1 保留記憶）として記憶する第 1 保留記憶手段（主基板 11 の RAM 102）と、遊技媒体が第 2 始動入賞領域に入賞したことに基づいて前記第 2 識別情報の変動表示を行うためのデータを第 2 上限内で保留記憶（特図 2 保留記憶）として記憶する第 2 保留記憶手段（主基板 11 の RAM 102）と、前記第 1 保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応する第 1 識別情報の変動表示又は前記第 2 保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応する第 2 識別情報の変動表示のいずれかを実行させ、該変動表示の表示結果が特定遊技結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する変動表示実行手段（主基板 11 の CPU 103）と、を有し、前記遊技媒体が第 1 始動入賞領域に入賞したことに基づいて第 1 始動入賞信号を出力し、前記遊技媒体が第 2 始動入賞領域に入賞したことに基づいて第 2 始動入賞信号を出力し、前記特定遊技状態に制御することに基づいて特定遊技状態信号（大当り信号）を出力し、前記第 1 識別情報の変動表示及び前記第 2 識別情報の変動表示の結果が確定したことに基づいて共通の遊技結果確定信号を出力する遊技機（パチンコ遊技機 1）と接続され、該遊技機の遊技情報を管理する遊技用管理装置（50）であって、

前記第 1 保留記憶手段の保留記憶数を特定するための管理記憶数を記憶する第 1 記憶領域（制御部 52 の RAM）と、

前記第 2 保留記憶手段の保留記憶数を特定するための管理記憶数を記憶する第 2 記憶領域（制御部 52 の RAM）と、

前記第 1 始動入賞信号の受信に基づいて前記第 1 記憶領域の管理記憶数を第 1 上限内で加算し、前記第 2 始動入賞信号の受信に基づいて前記第 2 記憶領域の管理記憶数を第 2 上限内で加算する加算手段（S15, S15', S25, S25' の処理を行う制御部 52）と、

前記第 1 始動入賞信号の受信状況及び前記第 2 始動入賞信号の受信状況に応じて、前記変動表示が前記第 1 識別情報の変動表示か前記第 2 識別情報の変動表示かを判定する変動表示判定手段（S38, S38' の処理を行う制御部 52）と、

該変動表示判定手段により、前記第 1 識別情報の変動表示であると判定されたことに基づいて前記第 1 記憶領域の管理記憶数を減算し、前記第 2 識別情報の変動表示であると判定されたことに基づいて前記第 2 記憶領域の管理記憶数を減算する減算手段（S39, S39', S41, S41' の処理を行う制御部 52）と、

前記変動表示判定手段により前記第 1 識別情報の変動表示であると判定された後に、前記特定遊技状態信号を受信したことに基づいて、前記第 1 識別情報の変動表示に基づく特定遊技状態である第 1 特定遊技状態の発生を記憶すると共に、前記第 2 識別情報の変動表示であると判定された後に、前記特定遊技状態信号を受信したことに基づいて、前記第 2

識別情報の変動表示に基づく特定遊技状態である第2特定遊技状態の発生を記憶する特定遊技状態発生記憶手段（S53，S54の処理を行う制御部52）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3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

また手段2に係る発明は、

手段1に記載した遊技用管理装置（50）であって、

前記遊技機（パチンコ遊技機1）として、第1の条件（特図2優先消化）に従って前記第1保留記憶手段の保留記憶（特図1保留記憶）又は前記第2保留記憶手段の保留記憶（特図2保留記憶）を消化する第1の遊技機と、第2の条件（入賞順消化）に従って前記第1保留記憶手段の保留記憶又は前記第2保留記憶手段の保留記憶を消化する第2の遊技機の、いずれも接続可能であり、

前記接続される遊技機が前記第1の遊技機であるか前記第2の遊技機であるかを設定する接続遊技機設定手段（制御部52及び遊技情報DB）をさらに有し、

前記変動表示判定手段（S38，S38'の処理を行う制御部52）は、前記遊技結果確定信号の受信に基づき、前記第1始動入賞信号の受信状況及び前記第2始動入賞信号の受信状況と該接続遊技機設定手段による設定とに応じて、前記判定を行うことを特徴とする遊技用管理装置である。

【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】

また手段3に係る発明は、

手段1又は2に記載した遊技用管理装置（50）であって、

手段1又は2に記載した遊技用管理装置（50）であって、

前記第1識別情報（第1特別図柄）の変動表示が行われた数である第1変動表示数（特図1変動表示数）を、該変動表示の実行時間が所定時間以上のもの（リーチ変動）と所定時間のもの（通常変動）とで区別して、前記遊技情報として記憶する第1変動表示数記憶手段（遊技情報DB）と、

前記第2識別情報（第2特別図柄）の変動表示が行われた数である第2変動表示数（特図2変動表示数）を、該変動表示の実行時間が所定時間以上のものと所定時間のものとで区別して、前記遊技情報として記憶する第2変動表示数記憶手段（遊技情報DB）と、

一の遊技結果確定信号の受信に基づいて前記変動表示判定手段による判定が行われた後に、次の遊技結果確定信号を受信したことに基づいて、該一の遊技結果確定信号に対応する変動表示の実行時間が所定時間以上であるか否かを判定する実行時間判定処理を行う実行時間判定手段（S34，S35の処理を行う制御部52）と、

前記変動表示判定手段による判定により前記第1識別情報の変動表示であると判定された後において、前記実行時間判定処理により所定時間以上であると判定されたことを条件として、前記記憶している所定時間以上の第1変動表示数を加算すると共に、所定時間以上でないと判定されたことを条件として、前記記憶している所定時間の第1変動表示数を加算する第1変動表示数加算手段（S34の処理を行う制御部52）と、

前記変動表示判定手段による判定により前記第2識別情報の変動表示であると判定された後において、前記実行時間判定処理により所定時間以上であると判定されたことを条件として、前記記憶している所定時間以上の第2変動表示数を加算すると共に、所定時間以

上でないと判定されたことを条件として、前記記憶している所定時間の第2変動表示数を加算する第2変動表示数加算手段（S35の処理を行う制御部52）と、をさらに有す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】変更

【補正の内容】

【0011】

また手段4に係る発明は、

手段1～3のいずれか1つに記載した遊技用管理装置（50）であって、

前記遊技機（パチンコ遊技機1）は、前記特定遊技状態（大当たり状態）の発生確率を所定の確率変動期間中（確変状態）において高める制御を行い、該確率変動期間中を示す確率変動期間中信号（確変信号）を出力するものであり、

前記遊技用管理装置は、該確率変動期間中信号の受信に基づいて前記確率変動期間中であると判定する確率変動期間判定手段（制御部52）をさらに有し、

前記特定遊技状態発生記憶手段（遊技情報DB）は、該確率変動期間判定手段の判定結果に応じて、前記第1特定遊技状態の発生と前記第2特定遊技状態の発生とを、前記確率変動期間中のもの（高確低ベース及び高確高ベース）と確率変動期間外のもの（低確低ベース及び低確高ベース）とで区別して記憶することを特徴とする遊技用管理装置である。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

まず手段1に係る遊技用管理装置によれば、接続されるのが、第1識別情報の変動表示結果が導出されて遊技結果が確定した場合と、第2識別情報の変動表示結果が導出されて遊技結果が確定した場合とで、共通に遊技結果確定信号を出力する遊技機であっても、次に実行される変動表示が第1識別情報の変動表示か第2識別情報の変動表示かを判定して、特定遊技状態信号を受信したときに、第1識別情報の変動表示に基づく第1特定遊技状態の発生か、第2識別情報の変動表示に基づく第2特定遊技状態の発生かを区別して管理できるので、適切に遊技情報を収集して管理できる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

また手段2に係る遊技用管理装置によれば、第1の遊技機と第2の遊技機のいずれも接続可能であり、接続された遊技機の種別に応じて変動表示判定手段による判定が行われるので、多様な遊技機を管理できる。