

【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22年9月24日(2010.9.24)

【公開番号】特開2008-253626(P2008-253626A)

【公開日】平成20年10月23日(2008.10.23)

【年通号数】公開・登録公報2008-042

【出願番号】特願2007-100809(P2007-100809)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 4 F

【手続補正書】

【提出日】平成22年8月11日(2010.8.11)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンであって、

配線パターンが形成されているとともに該配線パターンに電氣的に接続するコネクタを有し、ゲームを進行させる制御を行なう遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

該遊技制御基板へゲームの進行に関わる信号を出力する第 1 の電子部品と、前記遊技制御基板よりゲームの進行に関わる信号が入力される第 2 の電子部品とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品と、

ケーブルを接続するための第 1 コネクタと第 2 コネクタとを有し、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間での信号の入出力を中継する中継基板と、

前記遊技制御基板側のコネクタと接続されるコネクタを一方端に、前記中継基板側の前記第 1 コネクタと接続されるコネクタを他方端に有し、前記遊技制御基板と前記中継基板とを電氣的に接続する第 1 ケーブルと、

前記中継基板側の第 2 コネクタと接続されるコネクタを一方端に有し、前記遊技用電子部品が他方端に接続される第 2 ケーブルとを備え、

前記第 1 ケーブルと前記遊技制御基板とのコネクタ接続部分、前記第 1 ケーブルと前記中継基板とのコネクタ接続部分、および前記第 2 ケーブルと前記中継基板とのコネクタ接続部分の各々は、該コネクタ接続に関わる解除規制部位を破壊しない限り、解除不能である接続解除規制状態になっており、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

複数の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段とを含み、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた初期化条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記可変表示装置の表示結果として前記特別入賞の表示結果と異なる所定の不利表示結果が導出されたときに、滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態よりも大きい不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記可変表示装置の表示結果として前記特別入賞の表示結果と異なる所定の有利表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態と異なる遊技状態であって前記不利状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段とを含むことを特徴とする、スロットマシン。

【手続補正２】

【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】

（１）遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン１）であって、

配線パターンが形成されているとともに該配線パターンに電氣的に接続するコネクタ（基板側コネクタ６２０ａ）を有し、ゲームを進行させる制御を行なう遊技制御手段（メイン制御部４１）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板４０）と、

該遊技制御基板へゲームの進行に関わる信号を出力する第１の電子部品と、前記遊技制御基板よりゲームの進行に関わる信号が入力される第２の電子部品とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品（投入メダルセンサ３１）と、

ケーブルを接続するための第１コネクタ（コネクタ６２１ａ）と第２コネクタ（コネクタ６２２ｇ）とを有し、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間での信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板１１０）と、

前記遊技制御基板側のコネクタと接続されるコネクタを一方端に、前記中継基板側の前記第１コネクタと接続されるコネクタを他方端に有し、前記遊技制御基板と前記中継基板とを電氣的に接続する第１ケーブル（ケーブル６００ａ）と、

前記中継基板側の第２コネクタと接続されるコネクタを一方端に有し、前記遊技用電子部品が他方端に接続される第２ケーブル（ケーブル６０１ｇ）とを備え、

前記第１ケーブルと前記遊技制御基板とのコネクタ接続部分（コネクタ６２０ａ、コネクタ６１０ａ部分）、前記第１ケーブルと前記中継基板とのコネクタ接続部分（コネクタ６１１ａ、コネクタ６２１ａ部分）、および前記第２ケーブルと前記中継基板とのコネクタ接続部分（コネクタ６２２ｇ、コネクタ６１２ｇ部分）の各々は、該コネクタ接続に関わる解除規制部位を破壊しない限り、解除不能である接続解除規制状態になっており（コネクタ規制部材５００、６５０）、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（Ｓｅ１７，Ｓｅ１８）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導

出制御手段（リール回転処理）と、

複数の遊技状態（通常遊技状態（初期遊技状態）、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、有利ＲＴ、不利ＲＴ）の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段（メイン制御部４１）とを含み、

前記遊技状態制御手段は、

予め定められた初期化条件（ＲＡＭ４１ｃの初期化、ビッグボーナス（１）、（２）終了など）が成立したときに、初期遊技状態（通常遊技状態）に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段（メイン制御部４１）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記可変表示装置の表示結果として前記特別入賞の表示結果と異なる所定の不利表示結果（図柄の組合せが「リプレイ・リプレイ・リプレイ」など）が導出されたときに、滞在ゲーム数の期待値が前記初期遊技状態よりも大きい不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（メイン制御部４１）と

、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記可変表示装置の表示結果として前記特別入賞の表示結果と異なる所定の有利表示結果（図柄の組合せが「ベル・ベル・ベル」など）が導出されたときに、前記特別遊技状態と異なる遊技状態であって前記不利状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（有利ＲＴ状態）に遊技状態を制御する有利状態制御手段（メイン制御部４１）を含む。