

【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できとなり、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気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気的に接続する第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できとなり、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気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気的に接続する第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R T、不利R T）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R T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）とを含む。