

【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23年5月19日(2011.5.19)

【公開番号】特開2008-307261(P2008-307261A)

【公開日】平成20年12月25日(2008.12.25)

【年通号数】公開・登録公報2008-051

【出願番号】特願2007-158697(P2007-158697)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成23年3月31日(2011.3.31)

【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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

ゲームを進行させる制御を行う遊技制御手段と、

画像を表示可能な画像表示装置と、

予め定められた範囲でランダムに変化する値を出力する乱数出力手段と、

ゲームの結果に応じて、特典を入手するための情報をコード化したコード情報を、外部から読み取り可能な態様で前記画像表示装置に表示するコード情報表示手段と、

ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が所定期間継続したときに、前記画像表示装置にてデモ演出を実行するデモ演出実行手段と、

前記コード情報を表示手段が前記コード情報を表示させた場合において、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が所定期間継続した場合でも、該コード情報を表示されている期間は前記デモ演出の実行を禁止するコード情報表示時デモ演出禁止手段と、

を備え、

前記コード情報を表示手段は、前記乱数出力手段から出力された値を特定可能にコード化したコード情報を前記画像表示装置に表示する

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】0 0 0 3

【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】0 0 0 4

【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】**0007**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0007】**

特許文献1に記載のスロットマシンでは、上述のようにボーナスの終了時などに遊技者への特典を付与するための抽選が行われ、その抽選結果がコード化されて表示されるようになっている。一方、この種のスロットマシンにおいては、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が一定時間継続すると待機状態に制御され、液晶表示器などによってデモ画像が再生されるなどのデモ演出が実行されるものが一般的である。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0008**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0008】**

しかしながら、特許文献1に記載のスロットマシンのように、ボーナスの終了時などゲームの終了時にコード情報が表示されるスロットマシンにおいては、遊技者がコード情報を読み取っている間、制御的には遊技が進行されていない状態で推移するため、読み取りに手間取って一定時間が経過すると、実際に遊技者によるコード情報の読み取りが完了しているか否かに関わらず、デモ演出が実行されてしまい、それに伴いコード情報が消去されてしまうこととなるため、コード情報が読み取りが完了しないうちにデモ演出が実行されると、本来提供される特典を遊技者が入手できなくなってしまう虞があった。

**【手続補正6】****【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7】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0010**【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】**0011**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0011】**

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、特典を入手するためのコード情報を遊技者が確実に読み取ることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

**【手続補正9】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0012**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0012】**

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

ゲームを進行させる制御を行う遊技制御手段（メイン制御部41）と、

画像を表示可能な画像表示装置と、

予め定められた範囲でランダムに変化する値を出力する乱数出力手段と、

ゲームの結果に応じて、特典を入手するための情報をコード化したコード情報（2次元コード）を、外部から読み取り可能な様で前記画像表示装置に表示する（CPU91aは、ビッグボーナス終了時に、ビッグボーナスの回数に応じた確率で特典付与抽選を行い、当選した場合に特典を取得するための特典入手情報がコード化された2次元コードを液晶表示器51に表示する）コード情報表示手段と、

ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が所定期間継続したときに、前記画像表示装置にてデモ演出を実行するデモ演出実行手段と、

前記コード情報表示手段が前記コード情報を表示させた場合において、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が所定期間継続した場合でも、該コード情報が表示されている期間は前記デモ演出の実行を禁止するコード情報表示時デモ演出禁止手段と、

を備え、

前記コード情報表示手段は、前記乱数出力手段から出力された値を特定可能にコード化したコード情報を前記画像表示装置に表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を入手するためのコード情報が画像表示装置に表示されている状態では、所定時間が経過した場合でも、コード情報が表示されている期間においては画像表示装置によるデモ演出の実行が禁止されるので、遊技者がコード情報を読み取る時間を確保することができ、遊技者がコード情報を確実に読み取ることができる。また、複数のスロットマシンを一括して管理できないために、個々の特典を入手するための情報を識別可能な識別情報を該特典を入手するための情報に付与することができない場合でも、特典を入手するための情報にランダムに変化する値が付加されることにより、作成時点で取得した乱数値が一致する可能性は極めて低くなるため、これら乱数によって、特典を入手するための各情報を実質的に識別することが可能となる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、ゲームの結果とは、例えば、ボーナスの入賞、当選、ボーナスの終了、特定小役の入賞、当選などである。また、開店時からのゲーム数、ボーナス回数、ボーナス確率、ボーナス間のゲーム数、小役確率、小役の入賞回数などの遊技履歴、特定の期間（例えば、ボーナス中など）における遊技履歴などが予め決められた条件を満たすことでも良い。

また、特典を入手するための情報とは、遊技機によって直接付与される利益以外の特典をネットワークや郵送などを介して入手する際に必要となるデータであり、サービスを提供する側が付与する特典を決定するのに必要となるデータである。

特典を入手するための情報をコード化したコード情報とは、特典を入手可能なネットワーク上のURL、特典を入手する際に必要となる遊技履歴や入手時刻などを予め定められたルールで変換した文字列、またはこれらURLや文字列を1次元コードまたは2次元コード化したもの、さらには、特典を入手するために付与されるパスワード、パスワードを1次元コードまたは2次元コード化したものなどが該当する。また、特典を入手可能なネットワーク上のURLと、文字列、パスワードを組み合わせたもの、これらの組み合わせを1次元コードまたは2次元コード化したものなどであっても良い。

また、特典とは、遊技者にとって利益となる情報や物品、権利などであれば良く、例え

ば、携帯電話の待ち受け画面や着信音、P Cに用いる壁紙やゲームに用いられているB G Mなどのデータコンテンツ、現実の賞品、賞品を獲得可能となる権利（抽選権）、次回ゲームを行う際に、特殊な演出モードでゲームを行ったり、通常（後述するパスワードが入力されない場合）よりも有利な状態でゲームを行うためのパスワード、設定値を示す情報や設定値を推測するための情報などである。

また、コード情報表示手段が、コード情報を、外部から読み取り可能な様で前記画像表示装置に表示させるとは、人間が視覚的に読み取り可能な様（文字列の表示など）で表示させるものであっても良いし、1次元コードや2次元コードなどのように特殊な読み取り装置を用いることによって読み取り可能な様で表示させるものであっても良い。

また、コード情報が表示されている期間とは、コード情報が表示されてから予め決められた表示時間が経過するまでの期間であっても良いし、遊技者によるコード情報の表示終了を指示する操作がなされるまでの期間であっても良い。さらに、コード情報が表示されてから予め決められた表示時間が経過するか、それ以前に技者によるコード情報の表示終了を指示する操作がなされるまでの期間としても良い。

また、前記コード情報表示時デモ演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記デモ演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記デモ演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

#### 【手続補正10】

【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】

本発明の手段1のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであって、  
前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

ゲームの進行に関わる信号を出力する第1の電子部品と遊技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、

コネクタ同士（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a / 基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a / 基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間に設けられ、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）とを電気的に接続するための配線（ケーブル600a、601g）と、

前記配線とコネクタ（基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a / 基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士で接続され、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）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、

前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間ににおける前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関する解除規制部位を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材500a、650）と、

を備え、

前記電子部品接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板（遊技制御基板40）と前記中継基板（操作部中継基板110）との間ににおける前記配線（ケーブル600a）のコネクタ（基板側コネクタ620aとケーブル側コネクタ610a / 基板側コネクタ621aとケーブル側コネクタ611a）同士での接続を解除不能とする第1の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材500、650）と、

前記中継基板（操作部中継基板 110）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）との間における前記配線（ケーブル 601g）のコネクタ（基板側コネクタ 622g とケーブル側コネクタ 612g）同士での接続を解除不能とする第 2 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材 660）と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置（リール 2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）を含む複数種類の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（内部抽選）と、

所定の初期化条件（設定値変更（RAM 初期化）、ボーナスの終了）の成立に応じて制御される初期状態（初期遊技状態）において第 1 の入賞（リプレイ（2）～（4））が発生したときに、前記事前決定手段が前記再遊技入賞（リプレイ）の発生を許容する旨の決定を前記初期状態（初期遊技状態）よりも高い確率で行うとともに、前記遊技用価値の増加が期待できる再遊技高確率状態（RT（2））に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記初期状態（初期遊技状態）へ制御された後、第 2 の入賞（1 枚（1）～（3））が発生したときに、前記遊技用価値の増加が期待できず、かつ前記再遊技高確率状態（RT（2））に移行することのない通常遊技状態（RT（1））に制御する通常遊技状態制御手段と、

前記通常遊技状態（RT（1））において所定の終了条件（規定ゲーム数の消化、リプレイ（2）～（4）の入賞）が成立したときに、該通常遊技状態（RT（1））を終了させて前記初期状態（初期遊技状態）に移行させる通常遊技状態終了手段と、

有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御基板と中継基板との間における配線のコネクタだけでなく、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続の解除が規制されることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。これによりいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板に遊技の進行に関わる不正な信号を入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正な打ち込み器具を使用して特典を得るためのコード情報を容易に取得できる状態に設定したスロットマシンや、特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、例えば遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業の実施等を効果的に防止できる。

つまり、上記した特許文献 1 に示されるスロットマシンには、ゲームの制御を行う遊技制御手段が設けられた遊技制御基板などの各種基板が搭載されており、これらの基板には、遊技者による遊技の進行操作が可能なスイッチ類等からなる電子部品がケーブルを介して接続されている。これら電子部品と基板とを接続するケーブルは、スロットマシンの製造時ににおける組み付け作業や配線作業を容易にするため、一般的にコネクタでの接続を解除することで分離可能とされている。また、電子部品は、機種変更の際等においても交換せずに継続使用する共通部品であることから遊技機の本体に固設され、例えば遊技制御基板は、故障や機種変更の際に交換されるものであるため、例えば遊技制御基板に設けられる基板側コネクタからケーブル側コネクタを抜脱して接続を解除することで、遊技制御基板を本体から容易に取り出して交換できるようになっている。しかしながら、遊技制御基板と電子部品との配線接続をコネクタの抜脱により容易に解除できる状態のままスロットマシンをメーカーから遊技店に出荷すると、例えば遊技店において、基板側コネクタからケーブル側コネクタを抜脱し、これに替えていわゆる打ち込み器具等の不正な器具に接続されたケーブル側コネクタを基板側コネクタに容易に接続することが可能となる。この打ち込み器具とは、例えば上記各種電子部品から遊技制御基板に入出力される信号を擬似的に再現した信号を遊技制御基板に入出力することで、スロットマシンに設けられた各種

スイッチ等を操作することなく、ゲームを自動的に進行させることができるものである。従って、例えば、特許文献1のように、ゲームの進行状況に応じて特典を取得するためのコード情報が表示されるスロットマシンにおいては、遊技店等が遊技制御基板に設けられた基板側コネクタに接続されている正規なコネクタを抜脱し、これに替えて打ち込み器具に接続された不正なコネクタを接続して、各種信号を適宜タイミングで遊技制御基板に入出力して遊技を自動的に進行させることで、コード情報、すなわち特典を得るための情報を容易に取得できる状態に設定しておくことが可能となる。よって、このような不正な打ち込み器具を使用して特典を得るための情報を容易に取得できる状態に設定したスロットマシンを、例えば遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業が実施された場合、遊技の公平性が損なわれる虞があったが、該虞れを上記手段1の構成によれば解決することができる。

また、電子部品接続解除規制手段により接続解除規制状態が形成されることで、コネクタ同士での接続を解除するためには解除規制部位を破壊しなければならず、これにより接続を解除した後に再度接続解除規制状態を形成することが極めて困難となり、かつ、手間がかかるため、上記不正行為をより効果的に抑制することができる。

また、前記中継基板は、一の遊技用電子部品と遊技制御基板との間に1つ、または複数接続されても良く、複数の中継基板が接続される場合において、前記電子部品接続解除規制手段は、一の中継基板と他の中継基板との間における前記配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第3の電子部品接続解除規制手段を備えることが好ましく、このようにすることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。

また、初期状態においては、第1の入賞が発生することで遊技者にとって有利な再遊技高確率状態に移行する可能性がある一方、第2の入賞が発生することで遊技者にとって不利な通常遊技状態に移行する可能性もある。そして初期状態において第2の入賞が発生すると遊技者にとって不利な遊技状態であり、かつ再遊技高確率状態へ移行することのない通常遊技状態に移行するが、通常遊技状態が終了することで再度初期状態に移行することとなる。このため、初期状態において再遊技高確率状態に移行することなく通常遊技状態に移行した場合でも、その後再び初期状態に移行するので、周期的に再遊技高確率状態へ移行する可能性のある初期状態が訪れることとなり、再遊技高確率状態への遊技者の期待感を持続させることができる。すなわち周期的に初期状態に制御されることによって、遊技高確率状態または通常遊技状態のどちらかに移行される可能性があるため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

つまり、本発明の手段1によれば、上記した特許文献2に記載されたスロットマシンでは、通常遊技状態において可変表示装置の表示結果として所定の表示結果が導出されたことを契機として再遊技高確率状態に移行するようになっているが、所定の表示結果が導出される確率、すなわち再遊技高確率状態に移行する確率に変化がなく、ゲームの流れが单调となってしまうという問題を解決することができる。

尚、前記遊技用価値の増加が期待できるとは、1ゲームあたりの遊技用価値の増減率が1を超えることである。前記遊技用価値の増加が期待できないとは、1ゲームあたりの遊技用価値の増減率が1以下であることである。

また、前記再遊技高確率状態は、例えば、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の発生が許容されるか、特別入賞が発生するまで継続するものであっても良いし、規定ゲーム数に到達することや特定の入賞が発生することなどの終了条件が成立によって終了するものであっても良い。また、特別入賞の発生が許容されること、特別入賞が発生すること以外の条件で終了する場合には、その後初期状態に移行するようにも良く、このようにすることで、再遊技高確率状態に移行しても周期的に初期状態に制御されることによって、遊技高確率状態または通常遊技状態のどちらかに移行される可能性があるため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

また、前記通常遊技状態が終了することとなる所定の終了条件としては例えば、通常遊技状態が開始した後、予め定められたゲーム数に到達することや、予め定められた入賞が

発生すること、可変表示装置の表示結果が予め定められた表示結果となることなどが該当し、これらの条件が成立したときに通常遊技状態を終了させて初期状態に移行させれば良い。

また、所定の初期化条件とは、遊技状態の初期化、すなわち遊技状態が記憶されているRAMなどの記憶手段の初期化がなされることや、特別遊技状態の終了、前記第1の終了条件の成立による前記再遊技高確率状態の終了、前記第2の終了条件の成立による前記通常遊技状態の終了などが該当する。

また、前記第1の入賞または第2の入賞は、前記再遊技入賞であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う付与入賞であっても良い。

尚、本手段1のスロットマシンについて、

前記遊技制御基板（遊技制御基板40）は、該遊技制御基板に形成された配線パターンに電気的に接続する基板側コネクタ（基板側コネクタ620a）を有し、

前記スロットマシンは、

前記基板側コネクタ（基板側コネクタ620a）に接続されるケーブル側コネクタ（ケーブル側コネクタ610a）を有し、前記前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間ににおける配線を構成する接続ケーブル（ケーブル600a）と、

前記遊技制御基板（遊技制御基板40）を収容する基板ケース（基板ケース200）と

前記基板ケース（基板ケース200）と別体に設けられ、該基板ケースに取り付けられた状態において当該基板ケースに収容された遊技制御基板の前記基板側コネクタ（基板側コネクタ620a）と前記ケーブル側コネクタ（ケーブル側コネクタ610a）との接続を解除不能とする規制部材（コネクタ規制部材500）と、

所定の取り外し規制部位（封止片232）を破壊しない限り、前記スロットマシンの本体（取付ベース250）に対する前記基板ケース（基板ケース200）の取り外しが不能となるように該スロットマシンの本体（取付ベース250）と該基板ケース（基板ケース200）とを連結する連結手段（ワンウェイネジ）と、

を備え、

前記連結手段（ワンウェイネジ）による前記基板ケース（基板ケース200）と前記遊技機の本体（取付ベース250）との連結により、前記基板ケース（基板ケース200）からの前記規制部材（コネクタ規制部材500）の取り外しを規制することにより前記第1の電子部品接続解除規制手段が構成されるようにしても良い。

このようにすれば、規制部材を基板ケースに取り付けることで、当該基板ケースに収容された遊技制御基板の基板側コネクタとケーブル側コネクタとの接続が解除不能とされるとともに、この状態で連結手段により基板ケースとスロットマシンの本体とを連結することで基板ケースからの規制部材の取り外しが規制されることになり、取り外し規制部位を破壊して基板ケースとスロットマシンの本体との連結を解除しなければ、基板側コネクタからケーブル側コネクタとの接続を解除できない状態となる。すなわち取り外し規制部位の破壊という痕跡を残さなければケーブル側コネクタを基板ケースから分離することができない状態となり、痕跡を残さずに打ち込み器具などの不正器具を接続することができなくなる。また、故障などにより遊技制御基板を収容した基板ケースごと基板を交換する場合には、取り外し規制部位を破壊して基板ケースとスロットマシンの本体との連結を解除すれば、規制部材を基板ケースから取り外してケーブル側コネクタと基板側コネクタとの接続が解除可能となるため、無駄に規制部材を破壊することなく、基板側コネクタからケーブル側コネクタを分離させて基板ケースごとスロットマシンの本体から取り外すことが可能となる。一方、ケーブルのみを交換する場合には、規制部材を破壊して基板側コネクタとケーブル側コネクタとの接続が解除可能となるため、無駄に基板ケースを破壊することなく、基板側コネクタからケーブル側コネクタを分離させてケーブルを基板ケースから取り外すことが可能となる。

尚、規制部材は、部材そのものが基板側コネクタとケーブル側コネクタとの接続を解除

不能とするものであっても良いし、第1の部材に対して結束バンドなどの第2の部材を装着することで基板側コネクタとケーブル側コネクタとの接続を解除不能とするものであっても良い。

【手続補正11】

【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】

本発明の手段2のスロットマシンは、請求項1または手段1に記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御基板(遊技制御基板40)は、該遊技制御基板に形成された配線パターンに電気的に接続する基板側コネクタ(基板側コネクタ620a)を有し、

前記スロットマシンは、

前記基板側コネクタ(基板側コネクタ620a)に接続されるケーブル側コネクタ(ケーブル側コネクタ610a)を有し、前記前記遊技用電子部品(投入メダルセンサ31)と前記遊技制御基板(遊技制御基板40)との間における配線を構成する接続ケーブル(ケーブル600a)と、

前記基板側コネクタ(基板側コネクタ620a)の周辺位置に設けられた取付部(係止孔部513)と、

前記取付部(係止孔部513)に取り付けると、所定の分離規制部位(接続片522a)を破壊しない限り、該取付部(係止孔部513)からの分離が不能となる特殊部材(コネクタカバー520)と、

を備え、

前記ケーブル側コネクタ(ケーブル側コネクタ610a)を前記基板側コネクタ(基板側コネクタ620a)に接続した状態で前記特殊部材(コネクタカバー520)を前記取付部(係止孔部513)に取り付けることで、該特殊部材(コネクタカバー520)の一部が前記ケーブル側コネクタの抜き方向に重なる位置に配置され、該ケーブル側コネクタ(ケーブル側コネクタ610a)の抜き方向への移動を規制することにより前記第1の電子部品接続解除規制手段が構成される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ケーブル側コネクタを基板側コネクタに接続した後、基板側コネクタ周辺に設けられた取付部に対して特殊部材を取り付けるのみで、特殊部材の一部がケーブル側コネクタの抜き方向に重なり、ケーブル側コネクタの抜き方向への移動が規制されるので、ケーブル側コネクタと基板側コネクタとの接続の解除を規制するにあたり、その組み付け作業を軽減できる。また、例えば、遊技制御基板が基板ケースに収容された状態であっても、そのままの状態でケーブル側コネクタを基板側コネクタに接続し、その後取付部に対して特殊部材を取り付けるのみで良く、このような場合には、ケーブル側コネクタと基板側コネクタとの接続の解除を規制するにあたり、その組み付け作業を一層効果的に軽減できる。また、特殊部材は一度取付部に対して取り付けられると、分離規制部位を破壊しない限り取り外すことができなくなるため、痕跡を残さずに打ち込み器具などの不正器具を接続することができなくなる。

尚、取付部は、前記基板側コネクタの周辺位置に設けられているものであれば良く、基板自体に設けられているものであっても良いし、遊技制御基板を収容する基板ケースに設けられているものであっても良いし、遊技制御基板または基板ケースに取り付けられる部材に設けられるものであっても良い。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

**【補正の内容】****【0015】**

本発明の手段3のスロットマシンは、請求項1、手段1、手段2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

前記遊技制御手段を構成するマイクロコンピュータ（CPU41a）が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段（RAM41c）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）の起動時に、前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータに基づいて該遊技制御手段（メイン制御部41）の制御状態を復帰させる遊技制御状態復帰処理を実行する遊技制御状態復帰処理手段と、

を含み、

前記スロットマシンは、前記電力供給が停止している状態で前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板40）との間における配線上のコネクタ同士での接続が解除された場合に、前記データ記憶手段（RAM41c）に保持されているデータを初期化させる（CPU41aは、起動時に断線監視用IC50に断線フラグが記憶されている場合にデータを初期化する）停電時データ初期化手段を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、打ち込み器具などの不正器具を接続するには、遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における配線上のコネクタ同士の接続の解除が必要となるが、無理矢理コネクタの接続を解除して打ち込み器具を使用し、不正に大当たりの当選を設定しても、正規のコネクタと交換するためにコネクタの接続を解除することでデータ記憶手段のデータが初期化されてしまうので、打ち込み器具を使用して特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を効果的に防止することができる。

尚、前記スロットマシンへの電力供給が停止している状態で前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における配線上のコネクタ同士での接続が解除された場合に、前記データ記憶手段に保持されているデータを初期化させる停電時データ初期化手段は、回路構造上、前記スロットマシンへの電力供給が停止している状態で前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における配線上のコネクタ同士での接続が解除された場合に前記データ記憶手段に保持されているデータが失われるものであっても良いし、前記スロットマシンへの電力供給が停止している状態で前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における配線上のコネクタ同士での接続が解除されたか否かを監視する監視手段を設けるとともに、接続が解除された場合にはその旨を記憶しておき、起動時に接続が解除された旨が記憶されている場合にデータ記憶手段に保持されているデータを制御的に初期化するものであっても良い。

また、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における配線上のコネクタ同士での接続が解除された場合とは、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における配線上のコネクタ同士での接続が機械的に解除された場合及び電気的に解除された場合のどちらでも良い。

**【手続補正13】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0016****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0016】**

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、請求項1または手段1～手段3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

ゲームの進行上で使用する報知手段（液晶表示器51など）を備え、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段により遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）が発生しなかつたときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている旨を示す特別決定情報（特別役の当選フラグ）を含む、前記遊技制御手段（メイン制御部41）を構成するマイクロコンピュータ（CPU41a）が動作を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段（RAM41c）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）の起動時に、前記データ記憶手段（RAM41c）に記憶されているデータに基づいて該遊技制御手段（メイン制御部41）の制御状態を復帰させる遊技制御状態復帰処理を実行する遊技制御状態復帰処理手段と、

前記遊技制御状態復帰処理手段によって前記遊技制御手段（メイン制御部41）の制御状態を復帰させる際に、前記特別決定情報（特別役の当選フラグ）が記憶されているか否かを判定する特別決定情報判定手段と、

前記特別決定情報判定手段が前記特別決定情報（特別役の当選フラグ）が記憶されていると判定した場合に、前記特別入賞（特別役）の発生が許容されている旨を前記報知手段（液晶表示器51など）にて報知させる報知制御を行う起動時報知制御手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、打ち込み器具などの不正器具を接続するには、一度電源を切る必要がある（電源を切らずにコネクタを外すと故障の原因となる）が、コネクタの接続を解除して打ち込み器具を使用し、不正に特別入賞の当選を設定しても、遊技制御手段を再起動させた際に、特別入賞に当選していることが外部から容易に判別できてしまうので、打ち込み器具を使用して特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を効果的に防止することができる。

また、起動時に特別入賞の発生を許容する旨が決定されている状態で復帰する場合には、ゲームの進行上で使用する報知手段で特別入賞の発生が許容されている旨が報知されるので、報知手段がない状態で営業を開始することは困難であり、報知手段を取り外して報知させないようにするといった細工をすることを防止できるので、遊技店による不正営業を一層確実に防止することができる。

尚、遊技制御手段の起動時とは、電源投入に伴う起動時や、遊技制御手段の不具合に伴う再起動時などが該当する。

また、ゲームの進行上で使用する報知手段とは、ゲームの状況やクレジットの記憶数などを報知する表示器や告知用のランプ、演出用の表示装置、ランプなどが該当する。

また、前記起動時報知制御手段が、前記特別入賞の発生が許容されている旨を前記放置手段にて報知させる報知制御を行うとは、遊技制御手段が報知手段を直接制御して前記特別入賞の発生が許容されている旨を報知させるものであっても良いし、例えば遊技制御手段とは別個に演出の制御を行う演出制御手段を設け、遊技制御手段が演出制御手段に対して前記特別入賞の発生が許容されている旨の報知を指示し、報知手段を間接的に制御して前記特別入賞の発生が許容されている旨を報知させるものであっても良い。

【手続補正14】

【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】

本発明の手段5のスロットマシンは、請求項1または手段1～手段4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット：遊技者所有のメダル数）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）を返却させる遊技用価値返却制御（クレジットの精算処理）を行う遊技用価値返却制御手段と、

を含み、

前記スロットマシンは、

所定条件（特別役の入賞、連続演出の開始）の成立に基づいて、1ゲームを超えて連続遊技効果音（BGM）を継続して出音する制御を行う出音制御手段（サブ制御部91による出音制御）と、

前記出音制御手段が通常音量にて連続遊技効果音（BGM）を出音している状態において、前記ゲームが終了した後、前記賭数設定手段による賭数の設定がなされずに所定時間（30秒）が経過したときに、該スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う音量低減制御手段（サブ制御部91による消音制御）と、

を備え、

前記音量低減制御手段は、前記出音制御手段が前記通常音量にて連続遊技効果音（BGM）を出音している状態で、前記遊技用価値返却制御手段による遊技用価値返却制御（クレジットの精算処理）が実行されたときにも、前記スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態で、前回のゲームが終了してから賭数の設定がなされないまま所定時間が経過した場合、すなわち、前回のゲームが終了してからゲームの進行に関わる操作がなされない状態が所定時間継続した場合だけでなく、遊技者による遊技用価値返却操作手段の操作に応じて遊技用価値返却制御が行われることでもスロットマシンから出力される効果音の音量が下がる。すなわち、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態では、前回のゲームが終了してから所定時間が経過する前であっても、遊技者の意思によりスロットマシンから出力される効果音の音量を下げることができるため、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

#### 【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0018】

本発明の手段6のスロットマシンは、請求項1または手段1～手段5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

遊技者による賭数の設定操作（メダルの投入、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6によるクレジットのベット操作）に応じて賭数を設定する賭数設定手段と、

前記賭数設定手段により設定された賭数を記憶する賭数記憶手段（RAM41cに割り当てられたBETカウンタ）と、

所定の賭数返却操作手段（精算スイッチ10）の操作に応じて前記賭数記憶手段に記憶されている賭数に相当する遊技用価値を返却させる賭数返却制御（賭数の精算処理）を行う賭数返却制御手段と、

を含み、

前記スロットマシンは、

所定条件（特別役の入賞、連続演出の開始）の成立に基づいて、1ゲームを超えて連続遊技効果音（BGM）を継続して出音する制御を行う出音制御手段（サブ制御部91による出音制御）と、

前記出音制御手段が通常音量にて連続遊技効果音（BGM）を出音している状態において、前記ゲームが終了した後、前記賭数設定手段による賭数の設定がなされずに所定時間（30秒）が経過したときに、該スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う音量低減制御手段（サブ制御部91による消音制御）と、

を備え、

前記音量低減制御手段は、前記出音制御手段が前記通常音量にて連続遊技効果音（BGM）を出音している状態で、で前記賭数返却制御手段による賭数返却制御（賭数の精算処理）が実行されたときにも、前記スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態で、前回のゲームが終了してから賭数の設定がなされないまま所定時間が経過した場合、すなわち、前回のゲームが終了してからゲームの進行に関わる操作がなされない状態が所定時間継続した場合だけでなく、遊技者による賭数返却操作手段の操作に応じて賭数返却制御が行われることでもスロットマシンから出力される効果音の音量が下がる。すなわち、連続遊技効果音が通常音量で出音されている状態では、前回のゲームが終了してから所定時間が経過する前であっても、遊技者の意思によりスロットマシンから出力される効果音の音量を下げることができるため、遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

#### 【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0019】

尚、手段5、手段6において、前記ゲームが終了したことに基づいて計時を開始するとは、前記可変表示装置の表示結果が導出されたとき、あるいは遊技用価値の付与を伴う入賞が発生した場合には該入賞に応じた遊技用価値の付与が終了したとき等、ゲームの終了に起因したタイミングから計時を開始するものを含む。

また、手段5、手段6において、1ゲームを超えて連続遊技効果音を継続して出音するとは、例えばゲーム中に出音を開始してから、当該ゲームが終了した後も継続して連続遊技効果音を出音することであり、1ゲームが終了した後、次以降のゲームが開始されるまでの間継続して出音するもの、つまり複数ゲームにわたり継続して出音するもののみに限定されるものではなく、1ゲームが終了した後、少なくとも次ゲームが開始可能な状態となるまでの間（所定数の賭数が設定されるまでの間）継続して出音するもの等も含まれる。

また、手段5、手段6において、スロットマシンから出力される効果音の音量を下げる制御とは、スロットマシンから出力される効果音の音量のレベルを通常のレベルよりも下げる制御であっても良いし、完全に消音する制御であっても良い。さらに現在出力されている効果音を停止し、それよりも出力音量の低い効果音を出力する制御であっても良い。