

【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27年6月25日(2015.6.25)

【公開番号】特開2015-44110(P2015-44110A)

【公開日】平成27年3月12日(2015.3.12)

【年通号数】公開・登録公報2015-016

【出願番号】特願2014-250529(P2014-250529)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成27年5月7日(2015.5.7)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出されるより前に、第1決定を行う第1決定手段と、

表示結果が導出されるより前に、有利度合いの異なる複数種類の有利状態のいずれかへの制御を許容する第2決定を行う第2決定手段と

1ゲームよりも長い特定期間継続する連続演出を演出手段に実行させ、前記有利状態に制御されるか否かを示す情報を前記連続演出にて報知する連続演出実行手段とを備え、

前記第2決定手段は、前記第1決定手段により前記第1決定が行われたときに前記第2決定を行うことが可能であるとともに、該第2決定により制御が許容される前記有利状態の有利度合いに応じて、該第1決定が行われたときに該第2決定を異なる割合で行い、

前記第1決定手段は、前記第1決定が行われた結果を該第1決定が行われたゲームよりも後に持ち越さず、

前記第2決定手段は、前記第2決定が行われた結果を該第2決定が行われたゲームよりも後に持ち越すことが可能であり、

前記連続演出実行手段は、前記連続演出が開始されてから該連続演出にて前記有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知されるまでの間において、前記第1決定が行われたときに、該第1決定が行われたときから前記特定期間が終了するまでの前記連続演出の少なくとも一部の演出態様を、該第1決定が行われたときまでに実行されていた連続演出の演出態様よりも前記有利状態に制御されることの期待度が高い演出態様として実行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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、スロットマシンに関し、特に1ゲームよりも長い期間で継続する連続演出を実行するスロットマシンに関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【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】特開2003-265692号公報（段落0063、0157等）

【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】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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明は、1ゲームよりも長い期間で継続する連続演出を、遊技者の期待感に沿って行うことの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7】

【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】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出されるより前に、第1決定（チェリー）を行う第1決定手段と、

表示結果が導出されるより前に、有利度合いの異なる複数種類の有利状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）のいずれかへの制御を許容する第2決定（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））を行う第2決定手段と、

1ゲームよりも長い特定期間継続する連続演出を演出手段（液晶表示器4）に実行させ、前記有利状態に制御されるか否かを示す情報を前記連続演出（ステップS309、S327、S329、S337、S340、S342、S355、S369、S373）にて報知する連続演出実行手段とを備え、

前記第2決定手段は、前記第1決定手段により前記第1決定が行われたときに前記第2決定を行うことが可能であるとともに、該第2決定により制御が許容される前記有利状態の有利度合いに応じて、該第1決定が行われたときに該第2決定を異なる割合で行い、

前記第1決定手段は、前記第1決定が行われた結果を該第1決定が行われたゲームよりも持ち越さず、

前記第2決定手段は、前記第2決定が行われた結果を該第2決定が行われたゲームよりも後に持ち越すことが可能であり、

前記連続演出実行手段は、前記連続演出が開始されてから該連続演出にて前記有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知されるまでの間において、前記第1決定が行われたときに、該第1決定が行われたときから前記特定期間が終了するまでの前記連続演出の少なくとも一部の演出態様を、該第1決定が行われたときまでに実行されていた連続演出の演出態様よりも前記有利状態に制御されることの期待度が高い演出態様として実行する（ステップS325）

ことを特徴とするスロットマシン。

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該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）において、

表示結果が導出されるより前に、第1決定（チェリー）と、該第1決定とは異なる決定であって通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への制御を許容する決定である第2決定（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））とを含む複数の決定を行うことが可能な決定手段と、

1ゲームよりも長い特定期間継続する連続演出（連続演出）を演出手段（液晶表示器4）に実行させ、前記有利状態に制御されるか否かを示す情報を前記連続演出にて報知する連続演出実行手段（ステップS309、S327、S329、S337、S340、S342、S355、S369、S373）と、

前記連続演出が開始されるときに、実行すべき連続演出（連続演出の演出パターン（特にシナリオ））の演出態様を、前記有利状態に制御されることの期待度が異なる複数種類の演出態様の中から選択する演出態様選択手段（ステップS353）とを備え、

前記決定手段は、前記第1決定が行われたときに前記第2決定も行うことが可能であり、前記第1決定が行われた結果を該第1決定が行われたゲームより後に持ち越さず、前記第2決定が行われた結果を該第2決定が行われたゲームよりも後に持ち越すことが可能であり、

前記連続演出実行手段は、前記連続演出が開始されてから該連続演出にて前記有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知されるまでの間において、前記第1決定が行われたときに、該第1決定が行われたときから前記特定期間が終了するまでの前記連続演出の少なくとも一部の演出態様を、該第1決定が行われたときまでに実行されていた連続演出の演出態様よりも前記有利状態に制御されることの期待度が高い演出態様として実行し（ステップS325）、

前記スロットマシンは、

前記有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知される前の前記連続演出における所定期間ににおいて、遊技者により所定の操作手段が操作されたときに、前記連続演出の残りの部分のうちの少なくとも一部の実行を省略する演出実行省略手段をさらに備えることを特徴とする。

【手続補正8】

【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】

上記スロットマシンでは、第1決定が行われたときには、遊技者にとって有利な有利状態に制御される可能性が、第1決定が行われなかつた場合に比べて高くなっている。

【手続補正9】

【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】

そして、このように有利状態に制御されることへの期待感の高まる第1決定が行われたことを契機として、連続演出の演出態様を選択し、選択した演出態様にて連続演出を実行することにより、遊技者の期待感をより効果的に高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正10】

【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、この連続演出は、1ゲームよりも長い期間に亘って継続するものであるため、連続演出が行われている間のゲームで新たに第1決定が行われることもある。ここで、連続演出が行われている間に第1決定が行われたときに、これを契機として有利状態に制御されることがある。

つまり、連続演出が行われている間であっても、第1決定が行われたことに応じて表示結果が導出されれば、そこで有利状態に制御されることに対する期待感が、一段と高まるものとなる。このような場合においては、そこから連続演出の終了までの連続演出の少なくも一部の演出態様が、そこまで実行されていた連続演出の演出態様よりも有利状態に制御されることの期待度が高い演出態様に差し替えられるものとなる。これにより、遊技者の期待感の高まりに沿った演出を行うことができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正11】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記決定手段は、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と該特別入賞以外の一般入賞（小役、リプレイ）とを含む複数種類の入賞の発生を許容するか否かを決定する手段であって、前記一般入賞のうちの特殊一般入賞の発生（チェリー）を許容する旨を決定する単独決定手段（図15（b）：チェリー）と、前記特別入賞の発生を許容する旨を新たに決定するときに前記特殊一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する同時決定手段（図15（b）：レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー）とを含むものとし、

前記スロットマシンは、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されており、該決定に基づいて該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越し手段（ステップS106）をさらに備えるものとすることができる。

ここで、前記特殊一般入賞を許容する旨の決定を、前記第1決定とし、

前記特別状態を、前記有利状態とし、

前記連続演出は、前記有利な状態に制御されるか否かを示す情報として、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知するものとし、

前記複数種類の演出態様は、前記有利状態に制御されることの期待度として、前記特別

入賞の発生が許容されていることの期待度が異なるものとすることが出来る。

【手続補正12】

【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】

この場合において、

前記決定手段が、再遊技の付与を伴い、前記特別入賞の導出を許容する旨の決定が持ち越されているときにおいて、該特別入賞に優先して発生させられる再遊技入賞（リプレイ）の発生を許容するか否かを決定する再遊技決定手段（図15（b）：リプレイ）を含むものである場合には、

上記スロットマシンは、前記通常状態において前記特殊一般入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定する確率を前記通常状態よりも高くする再遊技高確率状態（RT）に状態を制御する再遊技高確率状態制御手段（ステップS105）をさらに備えるものとすることができる。

【手続補正13】

【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】

前記再遊技高確率状態制御手段（ステップS105）は、また、前記通常状態において前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨を決定する確率を前記通常状態よりも高くする再遊技高確率状態（RT）に状態を制御するものとすることもできる。

ここで、前記同時決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨と前記特殊一般入賞の発生を許容する旨が同時に決定されたときは、該決定を以て、前記単独決定手段により前記特殊一般入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、該決定に基づく特殊一般入賞の発生を以て、前記再遊技高確率状態に制御するものとすることができる。

【手続補正14】

【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】

この場合、連続演出が実行されている間は再遊技高確率状態に状態が制御され、仮に特別入賞の発生が許容されていたとしても、これに優先して再遊技入賞が発生するので、連続演出が実行されている間に特別入賞の発生が許容されているかどうかが遊技者に察知されにくくなる。

【手続補正15】

【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】

なお、この場合において、前記再遊技高確率状態制御手段は、前記特殊一般入賞の発生を許容する旨が決定された後の所定ゲーム数の期間だけ、前記再遊技高確率状態に状態を制御し、前記連続演出実行手段は、該再遊技高確率状態に状態が制御されているときに、前記連続演出を実行するものとしてもよい。

**【手続補正16】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0020****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0020】**

一方、前記再遊技高確率状態制御手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定された後から該特別入賞が発生するまで、前記再遊技高確率状態に状態を制御するものとしてもよい。なお、前記特殊一般入賞の発生を許容する旨が決定されたことに基づいて制御される再遊技高確率状態と、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定に基づいて制御される再遊技高確率状態では、再遊技表示結果の導出を許容する旨の決定される確率が異なるものとなるようになることができる。

**【手続補正17】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0025****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0025】**

上記スロットマシンは、

前記第1決定に基づく表示結果が導出されたときに、前記ゲーム準備状態への移行を所定期間だけ遅延させるゲーム移行遅延手段（ステップS216～S220）をさらに備えるものとしてもよい。この場合において、

前記連続演出実行手段は、前記ゲーム移行遅延手段により前記ゲーム準備状態への移行が遅延させられるときには、該遅延の開始時から前記連続演出のうちの前記視認性変化演出手段による演出を行わせるものとすることができます（ステップS212、S357：通常の遊技状態でのチェリー入賞に基づくウェイトの前に遊技状態コマンドを送信）。

**【手続補正18】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0026****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0026】**

ここでは、有利状態に制御される期待感の高まる第1決定に基づく表示結果が導出されたときにゲーム準備状態への移行が遅延されるため、この遅延によって有利状態に制御されることへの期待感をいっそう高めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。もっとも、視認性変化演出手段による演出は、ゲーム準備状態へ移行してからではなく、遅延の開始時から行うことができるものとなっているため、視認性変化演出手段を含めた多くの演出手段によって、演出効果を高めることができるものとなる。

**【手続補正19】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0027****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0027】**

上記スロットマシンにおいて、

前記連続演出は、前段演出（第5段階までの演出）と、該前段演出の終了とともに実行開始され、前記有利状態に制御されるか否かを示す情報を終了の際に報知する報知演出（最終段階の演出）とを含むものとしてもよい。この場合において、

上記スロットマシンは、前記連続演出実行手段による連続演出の実行を省略させるために遊技者の操作により操作される演出省略操作手段（メダル投入口13、1枚BETボタ

ン14、MAXBETボタン15)をさらに備えるものとすることができます。

前記連続演出実行手段は、

前記演出省略操作手段が操作されることなく前記前段演出から前記報知演出までが実行されたときに、該報知演出の終了の際に前記有利状態に制御されるか否かを示す情報を報知する非省略実行手段(ステップS373)と、

前記報知演出が実行開始する前に前記演出省略操作手段が操作されたときに、前記前段演出の実行を省略して該報知演出を実行し、該報知演出の終了の際に前記有利状態に制御されるか否かを示す情報を報知する省略実行手段(ステップS308、S309)とを含むものとすることができます。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

ここでは、前段演出と報知演出とを含む連続演出において有利状態に制御されるか否かを示す情報は、報知演出の終了の際に報知される。また、ここでは、演出の実行を省略するために遊技者により操作される演出省略操作手段を備えているが、演出省略操作手段が操作されることなく前段演出から報知演出までが実行されたときには、これで報知演出が終了となって有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知される。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

一方、報知演出が実行開始する前に演出省略操作手段が操作されたときには、前段演出の実行は省略されてしまうが、報知演出から実行を開始させ、該報知演出の終了の際に有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知される。すなわち、有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知されるまでに少なくとも報知演出は省略されることなく実行される。

【手続補正22】

【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】

前段演出と報知演出とが一連の関連性を持って展開していくものとしても、報知演出は、一般的に全体の展開の中の纏めをする部分と考えられるので、演出省略操作手段の操作によって有利状態に制御されるか否かを示す情報がいきなり報知されてしまつて演出の展開が完全に分かりにくくなってしまうことが生じにくくなる。一方、報知演出よりも先に実行される前段演出は演出省略操作手段の操作によって実行を省略させることができるので、遊技者が演出手段において実行されている演出に煩わされずに、自由に遊技を進めることができるようとするという要請も担保することができる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

なお、前記報知演出は、少なくとも開始の際の態様が前記有利状態に制御されるか否かが確定的に判断できないものであって、終了時点まで前記有利状態に制御されるか否かが確定的に判断できるようになっていればよい。例えば、前記有利状態に制御される旨を示す情報を報知するか否かに応じて報知演出が態様を異なるものとするが、前半部分の態様は何れでも変わらないものとしてもよい。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

また、ここでの連続演出は、少なくとも前段演出と報知演出とを含むのであれば、例えば、さらに報知演出の終了とともに実行される後段演出を含むものであってもよい。ここで、前記有利状態に制御される旨を示す情報を報知する場合には後段演出を実行するものとするが、そうでない場合は後段演出を実行させずに演出が終了となるものであってもよい。つまり、報知演出の終了と同時に後段演出が実行開始されるかどうかによって、前記有利状態に制御されるか否かを示す情報が報知されるものとなる。このような場合の報知演出は、全く同じ態様のものとすることができます。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

なお、前記連続効果音は、前記連続演出が実行されている期間において継続して出力されるものであってもよい。また、前記連続演出が実行されている期間以外の所定の期間（例えば、特別状態に制御されている期間）において継続して出力されるものとしてもよい。

【手続補正26】

【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】

上記スロットマシンは、

遊技の進行に関わる信号を出力する第1の電子部品（1枚BETスイッチ45、MAX BETスイッチ46、投入メダルセンサ44、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、リールセンサ3SL、3SC、3SR、払出センサ81）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（リールモータ3ML、3MC、3MR、ホッパーモータ82）とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品と、

前記遊技用電子部品と電気的に接続され、前記第1の電子部品から信号入力されること及び／または前記第2の電子部品へ信号出力することにより、遊技を進行させる制御を行う少なくとも前記決定手段及び前記特別決定持越手段を含む遊技制御手段（遊技制御部110）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板101）と、

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／基板側コネクタ622gとケーブル側コネクタ612g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間に設けられ、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板とを電気的に接続するための少なくとも一の配線（ケーブル601a、601g）と、

少なくとも前記配線とコネクタ同士で接続され、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基

板との間で信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板 107）と、

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わる解除規制部材を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する接続解除規制手段（コネクタ規制部材 500、650）とを備えるものとすることができます、

前記接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板と前記中継基板との間における前記配線（ケーブル 601a）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の接続解除規制手段（コネクタ規制部材 500）と、

前記中継基板と前記遊技用電子部品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の接続解除規制手段（コネクタ規制部材 650）とを含むものとすることができます。

#### 【手続補正 27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0068

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0068】

電源基板 100 は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの仮想払出手率の設定値（設定 1 ~ 設定 6）を変更するための設定スイッチ 91、設定スイッチ 91 を操作有効とする設定キースイッチ 92、内部状態（RAM112）をリセットする第2リセットスイッチ 93、及び電源のON/OFF 切り替えを行うメインスイッチ 94 にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板 101 へと送る。これらのスイッチ 91 ~ 94 は、スロットマシン 1 の内部に設けられている。

#### 【手続補正 28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0102

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0102】

これら各ケーブル 600a ~ 600c、601a ~ 601o は、各基板に対してコネクタ接続されており、基板との配線接続を解除可能となっている。具体的には、ケーブル 600a の両端には、ケーブル側コネクタ 610a、611a が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610a は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620a に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611a は、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 621a に接続可能なコネクタである。ケーブル 600b の両端には、ケーブル側コネクタ 610b、611b が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610b は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620b に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611b は、リール中継基板 103 に固設された基板側コネクタ 621b に接続可能なコネクタである。ケーブル 600c の両端には、ケーブル側コネクタ 610c、611c が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610c は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620c に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611c は、電源基板 100 に固設された基板側コネクタ 621c に接続可能なコネクタである。ケーブル 600d の両端には、ケーブル側コネクタ 610d、611d が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610d は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620d に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611d は、演出中継基板 106 に固設された基板

側コネクタ 621d に接続可能なコネクタである。

【手続補正 29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0350

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0350】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)との同時当選であったかどうかに関わりなく、チェリーに入賞したことを契機として、遊技状態をRTに制御するものとしていた。これに対して、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したこと(チェリーとの同時当選を含む)も契機として、遊技状態をRTに制御するものとしてもよい。ここでは、チェリーとレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の同時当選の場合は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したことを契機としてRTに制御され、チェリーの単独当選の場合は、該当選に基づくチェリーの入賞を契機としてRTに制御されるものとなる。