

【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11月6日(2014.11.6)

【公開番号】特開2014-166488(P2014-166488A)

【公開日】平成26年9月11日(2014.9.11)

【年通号数】公開・登録公報2014-049

【出願番号】特願2014-75801(P2014-75801)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月24日(2014.9.24)

【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複数備え、  
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、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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前に、特別表示結果の組合せを含む表示結果の組合せについて許容する表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

複数の可変表示部に跨る第1のラインに、特別表示結果の組合せを構成する識別情報が導出されたときに、特別状態に制御する特別状態制御手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記第1のラインに特別表示結果の組合せを構成する識別情報が聴牌したときに聴牌報知を行う第1の聴牌報知手段と、

前記第1のラインに特別表示結果の組合せを構成する識別情報が聴牌していないときであって、前記第1のラインと異なる第2のラインに特別表示結果の組合せを構成する識別情報が聴牌したときに、聴牌報知を行う第2の聴牌報知手段と、

を備える

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

見た目上は特別状態が期待できても聴牌報知が行われないことによって特別状態の発生を期待させることができなくなってしまうという問題があった。

【手続補正3】

【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】**

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、無効ラインに停止した図柄によって特別状態の発生に対する期待感を確実に高め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4】****【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】**

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、

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複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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前に、特別表示結果の組合せを含む表示結果の組合せについて許容する表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

複数の可変表示部に跨る第1のラインに、特別表示結果の組合せを構成する識別情報が導出されたときに、特別状態に制御する特別状態制御手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記第1のラインに特別表示結果の組合せを構成する識別情報が聴牌したときに聴牌報知を行う第1の聴牌報知手段と、

前記第1のラインに特別表示結果の組合せを構成する識別情報が聴牌していないときであって、前記第1のラインと異なる第2のラインに特別表示結果の組合せを構成する識別情報が聴牌したときに、聴牌報知を行う第2の聴牌報知手段と、

を備える

ことを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）のそれぞれに表示結果を導出させることができない可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭け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、前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）のそれぞれに導出された表示結果の組み合わせ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、

少なくともいづれかの可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に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（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）～（3））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と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）の全てに表示結果が導出された時点で、有効ライン（入賞ラインL1～L6）と無効ライン（仮想入賞ラインLv）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ラインL1～L6）に停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否かを判定する手段であり、前記有効ライン（入賞ラインL1～L6）に特別入賞図柄の組み合わせ（赤7-赤7-赤7、青7-青7-青7、白7-白7-白7）が揃ったときに前記特別入賞（ビッグボーナス（1）～（3

) ) が発生したことを判定する入賞判定手段と、

前記有効ライン(入賞ラインL1～L6)に前記特別入賞図柄が聴牌した場合に聴牌報知(聴牌音の出力)を行う第1の聴牌報知手段と、

前記有効ライン(入賞ラインL1～L6)に前記特別入賞図柄が聴牌していない場合であって、前記無効ライン(仮想入賞ラインLv)に前記特別入賞図柄が聴牌した場合に、前記第1の聴牌報知手段による前記有効ラインに前記特別入賞図柄が聴牌した場合の前記聴牌報知と同一の報知態様で聴牌報知(聴牌音の出力)を行う第2の聴牌報知手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有効ラインに特別入賞図柄が聴牌した場合に聴牌報知が行われるため、聴牌報知によって特別入賞が発生することに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、有効ラインに特別入賞図柄が聴牌していない場合であっても、無効ラインに特別入賞図柄が聴牌した場合には、聴牌報知が行われるので、無効ラインに特別入賞図柄が聴牌した場合、すなわち特別入賞が発生した際の表示態様と類似する表示態様となる可能性がある場合にも特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を確実に高めることができる。

#### 【手続補正5】

【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】

本発明の手段2のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞(ビッグボーナス(1)～(3))の発生を許容する旨の決定がなされていることを条件に、前記特別入賞図柄の組み合わせ(赤7-赤7-赤7、青7-青7-青7、白7-白7-白7)を前記無効ライン(仮想入賞ラインLv)に揃える制御を行う無効ライン特別入賞図柄導出制御手段を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞図柄の組み合わせが揃った際に、特別入賞が発生しなかつた場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが示唆されるため、無効ラインに特別入賞図柄が聴牌した場合に聴牌報知が行われることにより、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

#### 【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】

本発明の手段3のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域(リール2L、2C、2Rの表示領域)のそれぞれに表示結果を導出表示させることができない可変表示装置を備え、

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、前記複数の可変表示領域(リール2L、2C、2Rの表示領域)の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域(リール2L、2C、2Rの表示領域)に導出表示された表示結果の組み合わせ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、

少なくともいずれかの可変表示領域(リール2L、2C、2Rの表示領域)に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(ビッグボーナス)への移行を伴う特別入賞(ビッグボーナス(6)～(9))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と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）の全てに表示結果が導出された時点で、有効ライン（入賞ラインL）と無効ライン（仮想入賞ラインLv1～Lv4）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ラインL）に停止した図柄の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否かを判定する手段であり、前記有効ライン（入賞ラインL）に特別入賞図柄の組み合わせ（スイカ・赤7・赤チェリー）が揃ったときに前記特別入賞（ビッグボーナス（6））が発生したことを判定する入賞判定手段と、

前記有効ライン（入賞ラインL）に前記特別入賞図柄が聴牌した場合に聴牌報知（聴牌音の出力）を行う聴牌報知手段と、

前記導出制御手段は、前記特別入賞（ビッグボーナス（6））の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記有効ライン（入賞ラインL）に前記特別入賞図柄の組み合わせ（スイカ・赤7・赤チェリー）が揃い、かつ前記無効ライン（仮想入賞ラインLv1～Lv4）に代替図柄の組み合わせ（赤7・赤7・赤7）が揃う特別表示結果を前記可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に導出させる制御を行う特別入賞導出制御手段を含み、

前記聴牌報知手段は、前記有効ライン（入賞ラインL）に前記特別入賞図柄が聴牌していない場合にも、前記無効ライン（仮想入賞ラインLv1～Lv4）に前記代替図柄が聴牌した場合には、前記聴牌報知（聴牌音の出力）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃って特別入賞が発生した際に、無効ライン上に代替図柄の組み合わせを停止させることにより、代替図柄の組み合わせが無効ライン上に揃ったことで特別入賞が発生したように見せることが可能となる。

また、有効ラインに特別入賞図柄が聴牌した場合に聴牌報知が行われるため、聴牌報知によって特別入賞が発生することに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、有効ラインに特別入賞図柄が聴牌していない場合であっても、無効ラインに代替図柄が聴牌した場合には、聴牌報知が行われるので、特別入賞が発生する際に無効ラインに揃うことによって遊技者から見て特別入賞が発生することとなる代替図柄が無効ラインに聴牌した場合に、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を確実に高めることができる。

また、前記聴牌報知手段は、前記有効ラインに前記特別入賞図柄が聴牌していない場合に、前記有効ラインに前記代替図柄が聴牌した場合にも、前記聴牌報知を行うことが好ましく、この場合においても、特別入賞が発生する際に無効ラインに揃うことによって遊技者から見て特別入賞が発生することとなる代替図柄が有効ラインに聴牌した場合に、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を確実に高めることができる。尚、この場合には、有効ラインが一直線上の図柄を通るものなど、遊技者から見て分かりやすい有効ラインであることが好ましい。これは、遊技者から見て分かりにくい有効ラインに代替図柄が聴牌した際に聴牌報知が行われることによって、見た目上特別入賞の発生が期待できない状態で聴牌報知が行われることとなり、聴牌報知によって特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を十分に高めることができなくなってしまうからである。

#### 【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】

尚、手段1、手段3において所定数の賭数とは、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、手段1、手段3において有効ライン、無効ラインとは、全ての可変表示領域を通るラインであり、一直線に並ぶ図柄を通るラインであっても良いし、一直線とはならない位置に並ぶ図柄を通るラインであっても良い。

また、手段1、手段3において特別入賞図柄の組み合わせとは、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む図柄の組み合わせであっても良い。また、請求項2において代替図柄の組み合わせについても、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む図柄の組み合わせであっても良い。

また、手段1、手段3において有効ラインに特別入賞図柄が聴牌するとは、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、すなわち最終的に特別入賞図柄の組み合わせを有効ラインに揃える制御が行われるか否かに関わらず、複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域を除いて表示結果が導出された時点で、有効ラインに特別入賞図柄が停止することであり、未だ変動中の可変表示領域に表示結果が導出された際に、導出済みの可変表示領域において特別入賞図柄が停止した有効ラインに特別入賞図柄が停止することで、特別入賞図柄の組み合わせが揃う可能性のある状態である。例えば、3つの可変表示領域からなり、特別入賞図柄の組み合わせが「7 - 7 - 7」とした場合には、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、いずれか2つの可変表示領域に表示結果が導出された時点で、それぞれ「7」が有効ラインに停止することである。

また、同様に、手段1において無効ラインに特別入賞図柄が聴牌するとは、最終的に特別入賞図柄の組み合わせを無効ラインに揃える制御が行われるか否かに関わらず、複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域を除いて表示結果が導出された時点で、無効ラインに特別入賞図柄が停止することであり、手段2において無効ラインに代替図柄が聴牌するとは、最終的に代替図柄の組み合わせを無効ラインに揃える制御が行われるか否かに関わらず、複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域を除いて表示結果が導出された時点で、無効ラインに代替図柄が停止することである。

#### 【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】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段3に記載のスロットマシンであって、

前記入賞判定手段が前記特別入賞（ビッグボーナス（6））の発生を判定し、かつ前記無効ライン（仮想入賞ラインL v 1 ~ L v 4）に前記代替図柄の組み合わせ（赤7 - 赤7 - 赤7）が停止している場合に、該無効ライン（仮想入賞ラインL v 1 ~ L v 4）に揃った代替図柄の組み合わせ（赤7 - 赤7 - 赤7）に対して入賞が発生した旨を示す入賞演出（リールLED55による仮想入賞報知演出）を実行する入賞演出手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞図柄の組み合わせが有効ラインに揃って特別入賞が発生した際に、無効ライン上に停止した代替図柄の組み合わせに対して入賞報知が行われるので、有効ラインに揃った特別入賞図柄の組み合わせではなく、無効ライン上に揃った代替図柄の組み合わせを際だたせることが可能となり、代替図柄の組み合わせが無効ライン上に停止したことに対して遊技者の注目を向けることができる。

#### 【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】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段3または手段4に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス（6）～（9））の発生を許容する旨の決定がなされていることを条件に、前記有効ライン（入賞ラインL1）に前記特別入賞図柄の組み合わせ（スイカ・赤7・赤チェリー）が揃わず、かつ前記無効ライン（仮想入賞ラインLv1～Lv4）に代替図柄の組み合わせ（赤7・赤7・赤7）が揃う特殊表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特殊導出制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、無効ラインに代替図柄の組み合わせが揃った際に、特別入賞が発生しなかった場合でも、特別入賞の発生が許容されていることが示唆されるため、無効ラインに代替図柄が聴牌した場合に聴牌報知が行われることにより、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【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】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段3または手段4に記載のスロットマシンであって、

前記入賞判定手段は、前記有効ライン（入賞ラインL）に前記特別入賞図柄の組み合わせ（スイカ・赤7・赤チェリー）とは異なる所定入賞図柄の組み合わせ（リプレイ・赤7・プラム）が揃ったときに所定入賞（リプレイ（4））が発生したことを判定し、

前記導出制御手段は、前記所定入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記有効ライン（入賞ラインL）に前記所定入賞図柄の組み合わせ（リプレイ・赤7・プラム）が揃い、かつ前記無効ライン（仮想入賞ラインLv1～Lv4）に前記代替図柄の組み合わせ（赤7・赤7・赤7）が揃う所定表示結果を前記可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）に導出させる制御を行う所定入賞導出制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞が発生した場合においても所定入賞が発生した場合においても、無効ライン上には共通の代替図柄の組み合わせが揃うこととなるため、同じ代替図柄の組み合わせが無効ラインに停止した場合でも、実際に発生した入賞によって付与される価値が異なることとなるので、ゲームの結果に意外性を持たせることができる。

【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】

本発明の手段7のスロットマシンは、手段1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

少なくとも一部の領域が透過色の画像を表示することにより透過状態となり、前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）のうち少なくとも前記有効ライン上に位置する領域が透過して遊技者に示される透過領域として該複数の可変表示領域（リール2L、2C、2Rの表示領域）の前面に配置された画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記画像表示装置（液晶表示器51）への画像の表示による演出の実行を制御し、該画像表示装置（液晶表示器51）に画像を表示させる演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示領域の変動中に該可変表示領域のうち前記有効ライン（入賞ラインL）上に位置しない領域に画像を表示して演出を行う無効領域画像演出制御手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動中の可変表示領域の手前側に画像を表示して演出をすることで、インパクトのある演出を行える一方、変動中の可変表示領域の手前側に画像が表示される領域が有効ライン上に位置しない領域、すなわち入賞判定の対象とならない領域であるため、少なくとも可変表示領域において入賞判定の対象となる領域の図柄の視認性が確保されることとなり、ゲームの進行に影響を与えることがない。

【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】

本発明の手段8のスロットマシンは、手段1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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、

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、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、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】**

本発明の手段9のスロットマシンは、手段1～8のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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、

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、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、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】**

尚、手段8、9において、前記ゲームが終了とは、前記可変表示領域の全てに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を含む。

また、手段8、9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8、9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。

**【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】

本発明の手段10のスロットマシンは、手段1～9のいずれかに記載のスロットマシンであって、

ゲームの制御を行う遊技制御手段（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、

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（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（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650）と、

を含む

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特典入手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。

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。

尚、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。