

【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26日(2011.5.26)

【公開番号】特開2009-45298(P2009-45298A)

【公開日】平成21年3月5日(2009.3.5)

【年通号数】公開・登録公報2009-009

【出願番号】特願2007-215295(P2007-215295)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成23年4月12日(2011.4.12)

【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、

遊技の進行制御を行うとともに、制御情報を送信する遊技制御手段を搭載した遊技制御基板と、

前記遊技制御基板と接続され、前記遊技制御手段から受信した制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段を搭載した演出制御基板と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケースと、

取り出し規制部位を破壊しない限り、前記基板ケースに収容された遊技制御基板を該基板ケースから取り出し不能とする取り出し規制手段と、

前記取り出し規制部位を被覆する取り出し規制部位被覆部材と、

被覆解除部位を破壊しない限り、前記取り出し規制部位被覆部材による前記取り出し規制部位の被覆を解除不能とする被覆解除規制手段と、

前記可変表示装置の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

を備え、

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及び前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の付与入賞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、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当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持越手段と、

前記特別入賞が発生したときに前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記付与入賞が発生したときに前記遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該特別入賞が発生するまで、前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果を特定可能な決定結果情報を前記制御情報として前記演出制御手段に送信する決定結果情報送信手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数種類の付与入賞のうちの第1の付与入賞の発生を許容する旨が決定され、第1の手順にて前記導出操作手段が操作されたときに前記第1の付与入賞に対応する第1の付与入賞表示結果を導出させる制御を行い、前記第1の手順以外の手順にて前記導出操作手段が操作されたときに前記第1の付与入賞表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行う第1の導出制御手段と、

前記複数種類の付与入賞のうちの第2の付与入賞の発生を許容する旨が決定され、前記第1の手順とは異なる第2の手順にて前記導出操作手段が操作されたときに前記第2の付与入賞に対応する第2の付与入賞表示結果を導出させる制御を行い、前記第2の手順以外の手順にて前記導出操作手段が操作されたときに前記第2の付与入賞表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行う第2の導出制御手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定された後、所定期間の間、前記事前決定手段により前記第1の付与入賞または前記第2の付与入賞の発生を許容する旨が決定された旨を特定可能な前記決定結果情報を受信したときに、該許容された付与入賞に対応する付与入賞表示結果を導出させるための導出操作手順を特定可能に報知する導出操作手順報知手段を含み、

前記特定遊技状態において前記導出操作手順が報知されているときには、該報知された導出操作手順により前記導出操作手段が操作されることにより前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数に対してゲームの結果として得られる遊技用価値の数の割合である1ゲームあたりの付与率が100%を超え、前記特定遊技状態において前記導出操作手順が報知されていないときには、前記1ゲームあたりの付与率が100%以下となる

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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とともに、制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（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、

前記遊技制御基板（遊技制御基板40）と接続され、前記遊技制御手段（メイン制御部41）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）を搭載した演出制御基板（演出制御基板90）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

、

取り出し規制部位（封止片231、211の接続片231a、211a）を破壊しない

限り、前記基板ケース（基板ケース 200）に収容された遊技制御基板（遊技制御基板 40）を該基板ケース（基板ケース 200）から取り出し不能とする取り出し規制手段（ワンウェイネジ）と、

前記取り出し規制部位（封止片 231、211 の接続片 231a、211a）を被覆する取り出し規制部位被覆部材（被覆部材 236）と、

被覆解除部位（被覆片 236）を破壊しない限り、前記取り出し規制部位被覆部材（被覆部材 236）による前記取り出し規制部位（封止片 231、211 の接続片 231a、211a）の被覆を解除不能とする被覆解除規制手段（被覆部材 236 の嵌入部 236c）と、

前記可変表示装置（リール 2L、2C、2R）の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）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、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）及び前記遊技用価値（メダル）の付与を伴う複数種類の付与入賞（小役）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と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）が操作されたときに、前記可変表示装置（リール 2L、2C、2R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（ビッグボーナス）が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（ビッグボーナスの当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記特別入賞（ビッグボーナス）が発生したときに前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記付与入賞（小役）が発生したときに前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス）の発生を許容する旨が決定されたときに、該特別入賞（ビッグボーナス）が発生するまで、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態（RT）に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果（抽選結果）を特定可能な決定結果情報（内部当選コマンド）を前記制御情報（コマンド）として前記演出制御手段（サブ制御部 91）に送信する決定結果情報送信手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数種類の付与入賞（小役）のうちの第 1 の付与入賞（赤チェリー）の発生を許容する旨が決定され、第 1 の手順（「赤チェリー」の引込範囲内で左リールの停止操作を行う手順）にて前記導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）が操作されたときに前記第 1 の付与入賞に対応する第 1 の付与入賞表示結果（赤チェリー - any - any）を導出させる制御を行い、前記第 1 の手順以外の手順（「赤チェリー」の引込範囲外で左リールの停止操作を行う手順）にて前記導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）が操作されたときに前記第 1 の付与入賞表示結果以外の表示結果（ハズレ）を導出させる制御を行う第 1 の導出制御手段と、

前記複数種類の付与入賞（小役）のうちの第 2 の付与入賞（青チェリー / 白チェリー）の発生を許容する旨が決定され、前記第 1 の手順（「赤チェリー」の引込範囲内で左リールの停止操作を行う手順）とは異なる第 2 の手順（「青チェリー」の引込範囲内で左リールの停止操作を行う手順 / 「白チェリー」の引込範囲内で左リールの停止操作を行う手順）にて前記導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）が操作されたときに前記第 2 の付与入賞（青チェリー / 白チェリー）に対応する第 2 の付与入賞表示結果（青チェ

リー - any - any / 白チェリー - any - any) を導出させる制御を行い、前記第 2 の手順以外の手順 (「青チェリー」 の引込範囲外で左リールの停止操作を行う手順 / 「白チェリー」 の引込範囲外で左リールの停止操作を行う手順) にて前記導出操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) が操作されたときに前記第 2 の付与入賞表示結果以外の表示結果 (ハズレ) を導出させる制御を行う第 2 の導出制御手段と、

を含み、

前記演出制御手段 (サブ制御部 9 1) は、前記特別入賞 (ビッグボーナス) の発生を許容する旨が決定された後、所定期間 (0、50、100 ゲームのうちゲーム数振分抽選手段にて当選したゲーム数) の間、前記事前決定手段により前記第 1 の付与入賞 (赤チェリー) または前記第 2 の付与入賞 (青チェリー / 白チェリー) の発生を許容する旨が決定された旨を特定可能な前記決定結果情報 (内部当選コマンド) を受信したときに、該許容された付与入賞 (小役) に対応する付与入賞表示結果を導出させるための導出操作手順 (チェリーの入賞手順) を特定可能に報知する導出操作手順報知手段を含み、

前記特定遊技状態 (RT) において前記導出操作手順 (チェリーの入賞手順) が報知されているとき (AT 中) には、該報知された導出操作手順 (チェリーの入賞手順) により前記導出操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) が操作されることにより前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数 (投入枚数) に対してゲームの結果として得られる遊技用価値の数 (払出枚数) の割合である 1 ゲームあたりの付与率 (1 ゲームあたりのメダル払出率) が 100 % を超え、前記特定遊技状態 (RT) において前記導出操作手順 (チェリーの入賞手順) が報知されていないときには、前記 1 ゲームあたりの付与率 (1 ゲームあたりのメダル払出率) が 100 % 以下となる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、基板ケースから遊技制御基板を取り出す場合に破壊する必要がある取り出し規正部位が、取り出し規正部位被覆部材により被覆されるので、基板ケースから遊技制御基板を取り出すためには、取り出し規正部位被覆部材の被覆を解除したうえで、さらに取り出し規正部位を破壊する必要があるが、基板ケースから遊技制御基板を取り出すことが一層困難となるため、遊技制御基板への不正を効果的に抑制できる。

また、取り出し規正部位被覆部材の被覆を解除するためには被覆解除部位を破壊しなければならず、これにより取り出し規正部位被覆部材の被覆を解除した後に再度取り出し規正部位被覆部材により取り出し規正部位を被覆させた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、遊技制御基板への不正をより効果的に抑制することができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されると、該許容された特別入賞が発生するまで特定遊技状態に制御され、この特定遊技状態においては、許容された第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞が全て発生することを条件として、遊技用価値の増加が期待できる。すなわち特別入賞の発生を許容する旨が決定されたことを契機として遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御されることとなり、特別遊技状態から特定遊技状態が続くことはないが、特定遊技状態から特別遊技状態という流れで遊技者にとって有利な遊技状態が続くこととなるため、特別遊技状態に制御されるまでに段階的に遊技者の期待感を高めることが可能となる。

また、特定遊技状態は、許容された第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞が全て発生することを条件として、遊技用価値の増加が期待できるものであるが、許容された種類の付与入賞を全て発生させるためには、その種類に応じて定められた操作手順で導出操作手段が操作されなければならないいうのに、第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞が発生することとなる入賞表示結果を導出させるための操作手順が、第 1 の付与入賞と第 2 の付与入賞とで異なっており、許容された付与入賞の種類が分からなければ、許容された付与入賞を確実に発生させることはできず、特定遊技状態においても導出操作手順が報知されていないときには遊技用価値の増加は期待できない。

ここで、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、単に特定遊技状態に制御されるだけでなく、その後の所定ゲーム数の間は、事前決定手段により第 1 の付与入賞

または第2の付与入賞の発生を許容する旨が決定されると、該許容された種類の付与入賞が発生することとなる表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報が遊技者に報知されるので、報知された情報に応じた手順で遊技者が導出操作手段を操作できるものと仮定すれば、許容された第1の付与入賞及び第2の付与入賞を発生させることが可能となる。ただし、許容された種類の付与入賞が発生することとなる表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報が遊技者に報知されるとは言っても、その通りに遊技者が導出操作手段を操作できなければ、遊技用価値の増加は見込めず、遊技者が技術介入を行うことによって初めて特定遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態とすることができるようになる。

また、特定遊技状態は、特別入賞の発生を許容する旨が決定された後、特別入賞が発生するまで継続するが、第1の付与入賞または第2の付与入賞の発生を許容する旨が決定されたときに導出操作手順が報知されるのは、所定ゲーム数に限られており、所定ゲーム数を消化した後は、特定遊技状態にあっても導出操作手順が報知されず、遊技者の技術介入も実質的に不可能となって遊技用価値の増加が期待できなくなるため、所定ゲーム数の経過後は、遊技者に対して特別入賞を発生させることを促すことが可能となる。

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、前記導出操作手順報知手段により導出操作手順が報知される所定期間とは、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定された後、所定ゲーム数を消化するまでの期間であっても良いし、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定された後、所定の終了条件（終了抽選に当選することや、終了条件として定められた種類の入賞の発生が許容されることまたはその入賞が発生すること）が成立するまでの期間、所定の終了条件が成立した後、所定ゲーム数を消化するまでの期間であっても良い。さらには、所定ゲーム数毎に終了させるか否かを決定し、終了が決定されるまでの期間であっても良い。

また、導出操作手段の操作手順とは、導出操作手段が操作されるタイミングであっても良いし、可変表示装置が複数の可変表示領域から構成され、それぞれに表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段が個々に設けられている場合には、導出操作手段が操作される順序であっても良い。

また、前記特定遊技状態において導出操作手順報知手段により導出操作手順が報知されていない場合の1ゲームあたりの付与率は、前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に遊技者が行い得る全ての操作手順に対して第1の付与入賞または第2の付与入賞を発生させることが可能な操作手順の割合で第1の付与入賞または第2の付与入賞が発生することを条件として算出されるものとしても良いし、操作手順の異なる付与入賞の種類数に対する割合（例えば、操作手順の異なる3種類の付与入賞があれば3/1）で第1の付与入賞または第2の付与入賞が発生することを条件として算出されるものとしても良い。また、操作手順の異なる付与入賞の種類数に対して、各々の付与入賞の発生を許容する旨の決定される確率で重み付けをすることによって算出されるものとしても良い。また、いずれの種類付与入賞の発生を許容する旨が決定されているかに関わらずに一定の操作手順で導出操作手段が操作されることを条件として算出されるものとしても良い。これらのいずれの手法によって算出した場合でも、前記特定遊技状態において導出操作手順報知手段により導出操作手順が報知されていない場合の1ゲームあたりの付与率は100%以下となる。

【手続補正3】

【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 1 に記載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

、
取り外し規制部位（封止片 2 3 2 の接続片 2 3 2 a）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 2 5 0）に対する前記基板ケース（基板ケース 2 0 0）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 2 5 0）と該基板ケース（基板ケース 2 0 0）とを連結する連結手段（ワンウェイネジ）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外すためには取り外し規制部位を破壊しなければならず、これにより基板ケースを取り外した場合にその痕跡が残るため、基板ケースごと不正な基板が収容されたものに交換するような不正がなされた場合でも、かかる不正を早期に発見することができる。

また、上記構成に加えて、前記取り外し規制部位を被覆する取り出し規制部位被覆部材と、被覆解除部位を破壊しない限り、前記取り外し規制部位被覆部材による前記取り外し規制部位の被覆を解除不能とする取り外し規制部位被覆解除規制手段と、をさらに備えることが好ましく、このようにすることで、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外す場合に破壊する必要のある取り外し規制部位が、取り外し規制部位被覆部材により被覆されるので、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外すためには、取り外し規制部位被覆部材の被覆を解除したうえで、さらに取り外し規制部位を破壊する必要があるため、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外すことが一層困難となるため、基板ケースごと不正な基板が収容されたものに交換するといった不正を一層効果的に抑制できる。また、取り外し規制部位被覆部材の被覆を解除するためには被覆解除部位を破壊しなければならず、これにより取り外し規制部位被覆部材の被覆を解除した後に再度取り外し規制部位被覆部材により取り外し規制部位を被覆させた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、基板ケースごと不正な基板が収容されたものに交換するといった不正をより一層効果的に抑制することができる。

また、前記取り出し規制手段と、前記連結手段と、が共通の手段で構成されていても良い。すなわち前記スロットマシンの本体に対する前記基板ケース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と該基板ケースとを連結することで、前記基板ケースに収容された遊技制御基板を該基板ケースから取り出し不能となる手段にて構成されていても良く、これにより、一度の行程で基板ケースに収容された遊技制御基板を取り出し不能とし、かつスロットマシン本体に対する基板ケースの取り外しを不能化できる。

さらにこの場合にも、前記取り外し規制部位を被覆する取り出し規制部位被覆部材と、被覆解除部位を破壊しない限り、前記取り外し規制部位被覆部材による前記取り外し規制部位の被覆を解除不能とする取り外し規制部位被覆解除規制手段と、をさらに備えることが好ましく、このようにすることで、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外すか、基板ケースから遊技制御基板を取り出す場合に破壊する必要のある取り外し規制部位が、取り外し規制部位被覆部材により被覆されるので、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外したり、基板ケースから遊技制御基板を取り出すためには、取り外し規制部位被覆部材の被覆を解除したうえで、さらに取り外し規制部位を破壊する必要があるため、スロットマシンの本体から基板ケースを取り外したり、基板ケースから遊技制御基板を取り出すことが一層困難となるため、遊技制御基板への不正及び基板ケースごと不正な基板が収容されたものに交換するといった不正を一層効果的に抑制できる。また、取り外し規制部位被覆部材の被覆を解除するためには被覆解除部位を破壊しなければならず、これにより取り外し規制部位被覆部材の被覆を解除した後に再度取り外し規制部位被覆部材により取り外し規制部位を被覆させた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、遊技制御基板への不正及び基板ケースごと不正な基板が収容されたものに交換するといった不正をより一層効果的に抑制することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段2に記載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氣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、

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、

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、

接続解除部位（接続片522a）を破壊しない限り、前記遊技制御基板（遊技制御基板40）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接続解除規制部材（コネクタカバー520）と、

を備える

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遊技者にとって有利な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う不正営業の実施等を効果的に防止できる。また、接続解除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ケーブル側コネクタから分離することができない状態となるので、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。

【手続補正5】

【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3に記載のスロットマシンは、請求項1または手段1、2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、

前記特別入賞（ビッグボーナス）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（ビッグボーナスの当選フラグ）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（ビッグボーナスの当選フラグ）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（ビッグボーナスの当選フラグ）が記憶されていると判定した場合に、前記特別入賞（ビッグボーナス）の発生が許容されている旨を前記報知手段（液晶表示器 5 1 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ため、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 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

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 ~ 3 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 4 1）は、

前記遊技制御手段を構成するマイクロコンピュータ（CPU 4 1 a）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（RAM 4 1 c）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）の起動時に、前記データ記憶手段（RAM 4 1 c）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 4 1）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 3 1）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）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（RAM 4 1 c）に保持されているデータを初期化させる（CPU 4 1 a は、起動時に断線監視用 IC 5 0 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氣的に解除された場合のどちらでも良い。

【手続補正 7】

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

外部出力信号を出力するための外部出力端子を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）は、前記スロットマシンにおいて発生した複数種類の異常（投入エラー、払出エラーなど）を検出する異常検出手段を含み、

前記スロットマシンは、前記異常検出手段により異常が検出されたことに基づいて、異常が発生した旨及び異常の種類を特定可能な異常信号（セキュリティー信号）を、異常の種類に関わらず同一の前記外部出力端子から出力させるための外部出力制御手段（パラレル・シリアル変換回路 1002）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、種類の異なる異常信号は頻繁に出力される信号ではなく、このような信号に対して個々に外部出力端子を設ける必要は低く、必要以上に多くの端子を設ける必要がなくなる。

尚、外部出力制御手段は、遊技制御手段が含まれていても良いし、遊技制御手段とは別個に備えていても良い。

また、異常が発生した旨及び異常の種類を特定可能な異常信号を、異常の種類に関わらず同一の前記外部出力端子から出力させるとは、同一のコネクタにまとめられた端子ではなく、1つの信号線に対して割り当てられた1つの外部出力端子から異常が発生した旨及び異常の種類を特定可能な異常信号を出力させることである。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

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

前記事前決定手段は、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）とも前記特定遊技状態（RT）とも異なる遊技者にとって有利な有利状態が 1 ゲーム限りで終了する単独有利状態（シングルボーナス）への移行を伴う単独有利入賞（シングルボーナス）の発生を許容する旨及び前記第 1 の付与入賞（赤チェリー）または前記第 2 の付与入賞（青チェリー / 白チェリー）の発生を許容する旨の双方を同時に決定し、

前記遊技用価値付与手段は、前記第 1 の付与入賞（赤チェリー）または前記第 2 の付与入賞（青チェリー / 白チェリー）が発生したときに、前記単独有利状態（シングルボーナス）において 1 ゲームあたりに付与される前記遊技用価値の平均値（シングルボーナスでの 1 ゲームあたりのメダルの獲得期待値）よりも多くの数（15 枚）の遊技用価値を付与する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞のいずれかの発生を許容する旨が決定されているときに導出操作手段の操作手順により許容された付与入賞が発生させることができず、遊技用価値の付与という利益を遊技者が失ったとしても、単独有利入賞の発生を許容する旨が同時に決定されることで、次のゲームで単独有利状態による利益を遊技者が得ることができる。これにより、許容された付与入賞の取りこぼしにより生じる遊技者の損失を軽減させることができる。

尚、前記第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞の発生を許容する旨は、前記単独有利入賞の発生を許容する旨が決定されるのと同時にのみ、決定されるものであっても良い（特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に、単独有利入賞の発生を許容する旨が決定されないとする場合を除く）し、前記単独有利入賞の発生を許容する旨も、前記第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞の発生を許容する旨が決定されるのと同時にのみ、決定されるものであっても良い。

また、前記導出制御手段は、第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞の発生を許容する旨と単独有利入賞の発生を許容する旨とが同時に決定されている場合に、許容された付与入賞が発生することとなる入賞表示結果よりも単独有利入賞が発生することとなる入賞表示結果を優先的に導出させるとともに、前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているときには、前記単独有利入賞の発生を許容する旨が決定されないようにしても良く、このようにすることで、特定遊技状態以外では、第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞が発生したときに付与される遊技用価値の数よりも獲得期待値の低い単独有利状態に移行する単独有利入賞が、該単独有利入賞と同時に許容される第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞よりも優先的に発生するため、通常遊技状態（遊技者にとって不利な状態）における遊技用価値の付与率を低下させることが可能となり、特定遊技状態における遊技用価値の付与率を相対的に高めることができる。一方で、特定遊技状態においては、単独有利入賞を敢えて避けるという面倒な操作手順で導出操作手段を操作しなくても、許容された第 1 の付与入賞または第 2 の付与入賞が発生させることができる。