

【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5月7日 (2015.5.7)

【公開番号】特開2015-27627(P2015-27627A)  
 【公開日】平成27年2月12日 (2015.2.12)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-009  
 【出願番号】特願2014-230885(P2014-230885)  
 【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 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成27年3月18日 (2015.3.18)

【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入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、  
 表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、  
 前記導出操作手段が操作されたときに、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

遊技用価値の付与を伴う小役入賞の発生が前記事前決定手段の決定結果に関わらず常に許容されることにより遊技者にとって有利となる特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態の開始後、遊技者に付与された遊技用価値の総数である特別付与総数を計数する遊技用価値数計数手段と、

前記特別遊技状態において前記特別付与総数が規定値 M（ただし、M は 1 以上の整数）を超えたときに該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段とを備え、

前記特別遊技状態においては、遊技用価値 a（ただし、a は 1 以上の整数）を用いて賭数を設定することによりゲームが開始可能で、かつ前記小役入賞として遊技用価値 b（ただし、b は 1 以上の整数）の付与を伴う第 1 の種類の小役入賞および遊技用価値 c（ただし、c は b と異なる 1 以上の整数）の付与を伴う第 2 の種類の小役入賞を発生させることが可能であり、

前記特別付与総数が前記規定値 M を超えたときの前記第 1 の種類の小役入賞の発生回数と前記第 2 の種類の小役入賞の発生回数との組合せに応じて、前記特別遊技状態が終了したときの前記特別付与総数と前記特別遊技状態において賭数の設定に用いられた遊技用価値の総数との差である純増数が異なる値となるように前記規定値 M、前記遊技用価値 a、b、c がそれぞれ設定され、

前記純増数は、前記特別遊技状態において、前記第 1 の種類の小役入賞および前記第 2 の種類の小役入賞が各々発生したときにのみ最大となり、

前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態において前記入賞のうち前記小役入賞と異なる特殊入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記第１の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出可能な制御を行い、かつ前記第２の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出させない制御を行い、

前記特別遊技状態において前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されている場合であって、特定操作手順で前記導出操作手段の操作がなされたときには、前記第２の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出させる制御を行い、前記特定操作手順以外の操作手順で前記導出操作手段の操作がなされたときには、前記第２の種類の小役入賞以外の入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出させる制御を行い、

前記特別遊技状態と、該特別遊技状態に制御される前の該特別遊技状態への制御が許容されている状態とで、前記特殊入賞の発生が許容される確率が同じであ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】０００１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、たとえば、スロットマシンに関する。詳しくは、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、可変表示部を変動表示した後、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】０００４

【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】０００５

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正５】

【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】

【特許文献１】特開２００２－８５６４６号公報

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 8 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させることができるスロットマシンを提供することである。

## 【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 0 9 】

本発明は、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入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、  
表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

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

遊技用価値の付与を伴う小役入賞の発生が前記事前決定手段の決定結果に関わらず常に許容されることにより遊技者にとって有利となる特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態の開始後、遊技者に付与された遊技用価値の総数である特別付与総数を計数する遊技用価値数計数手段と、

前記特別遊技状態において前記特別付与総数が規定値M（ただし、Mは1以上の整数）を超えたときに該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段とを備え、

前記特別遊技状態においては、遊技用価値a（ただし、aは1以上の整数）を用いて賭数を設定することによりゲームが開始可能で、かつ前記小役入賞として遊技用価値b（ただし、bは1以上の整数）の付与を伴う第1の種類の小役入賞および遊技用価値c（ただし、cはbと異なる1以上の整数）の付与を伴う第2の種類の小役入賞を発生させることが可能であり、

前記特別付与総数が前記規定値Mを超えたときの前記第1の種類の小役入賞の発生回数と前記第2の種類の小役入賞の発生回数との組合せに応じて、前記特別遊技状態が終了したときの前記特別付与総数と前記特別遊技状態において賭数の設定に用いられた遊技用価値の総数との差である純増数が異なる値となるように前記規定値M、前記遊技用価値a、b、cがそれぞれ設定され、

前記純増数は、前記特別遊技状態において、前記第1の種類の小役入賞および前記第2の種類の小役入賞が各々発生したときにのみ最大となり、

前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態において前記入賞のうち前記小役入賞と異なる特殊入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記第1の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出可能な制御を行い、かつ前記第2の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出させない制御を行い、

前記特別遊技状態において前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されている場合であって、特定操作手順で前記導出操作手段の操作がなされたときには、前記第2の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出させる制御を行い、前記特定操作手順以外の操作手順で前記導出操作手段の操作がなされたときには、前記第2の種類の小役入賞以外の入賞に対応する入賞表示結果の組合せを導出させる制御を行い、

前記特別遊技状態と、該特別遊技状態に制御される前の該特別遊技状態への制御が許容されている状態とで、前記特殊入賞の発生が許容される確率が同じである。

また、本発明のスロットマシンは、以下のものであってもよい。

( 1 ) 遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数 ( レギュラーボーナス中は 2、それ以外の遊技状態中は 3 ) 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、該可変表示装置に導出表示された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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段 ( 抽選処理 ) 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 ( ストップスイッチ 8 L ~ 8 R ) と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作手順に応じて、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段 ( リール回転処理 ) と、

前記入賞のうち特別入賞 ( チャレンジボーナス ( 1 ) ~ ( 3 ) ) に対応する入賞表示結果 ( たとえば、「赤 7 - パナナ - 赤 7」) が前記可変表示装置に導出されたときに、前記入賞のうち前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞 ( 小役 ( 1 ) ~ ( 3 )、スイカ、チェリー) に対応する入賞表示結果が前記可変表示装置に導出される確率が通常遊技状態であるときよりも高まる ( 常に当選する ) ことにより遊技者にとって有利となる特別遊技状態 ( チャレンジボーナス ) に制御する特別遊技状態制御手段 ( 入賞判定処理においてチャレンジボーナス入賞時にチャレンジボーナスに制御するための処理 ) 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、該特別入賞に対応する入賞表示結果が前記可変表示装置に導出されなかったときに、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 ( 特別ワーク ) と、

前記特別遊技状態の開始後、遊技者に付与された遊技用価値の総数である特別付与総数を計数する遊技用価値数計数手段 ( 払出処理において払い出されたメダルの枚数を計数するための処理 ) と、

前記特別遊技状態において前記特別付与総数が規定値 M ( ただし、M は 1 以上の整数 ) を超えたときに該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段 ( 払出処理において計数された枚数が終了条件を成立させる予め定められた枚数を超えているか否かを判定し超えている場合にビッグボーナスやチャレンジボーナスの終了制御に関する処理 ) と、

所定の報知条件 ( たとえば、RT 中、AT 中 ) が成立しているときに、所定の情報 ( ナビ演出 ) を報知する報知手段 ( サブ制御部 9 1、図 1 6 参照 ) とを備え、

前記特別遊技状態においては、遊技用価値 a ( ただし、a は 1 以上の整数、たとえば 3 ) を用いて賭数を設定することによりゲームが開始可能で、かつ少なくとも前記小役入賞として遊技用価値 b ( ただし、b は 1 以上であり、M よりも小さい整数 ) の付与を伴う第 1 の種類の小役入賞 ( たとえば、小役 ( 1 ) ~ ( 3 ) ) および遊技用価値 c ( ただし、c は b と異なり、1 以上であり、M よりも小さい整数 ) の付与を伴う第 2 の種類の小役入賞 ( たとえば、チェリーを 2 ラインに入賞 ) を発生させることが可能であり、

前記特別付与総数が前記規定値 M を超えたときの前記第 1 の種類の小役入賞 ( 払出枚数が 1 1 枚の小役 ( 1 ) ~ ( 3 ) 等 ) の発生回数と前記第 2 の種類の小役入賞 ( 払出枚数が 1 0 枚の 2 ライン入賞のチェリー ) の発生回数との組合せに応じて、前記特別遊技状態が終了したときの前記特別付与総数と前記特別遊技状態において賭数の設定に用いられた遊技用価値の総数との差である純増数が異なる値となるように前記規定値 M、前記遊技用価値 a、b、c がそれぞれ設定され ( 図 1 7 参照 )、

前記事前決定手段は、前記通常遊技状態において、前記小役入賞のうち第 1 小役入賞の発生を許容する旨と前記特別入賞のうち第 1 特別入賞の発生を許容する旨とを同時に決定することが可能であり ( 小役 ( 1 ) とチャレンジボーナス ( 1 ) )、かつ前記小役入賞のうち第 2 小役入賞の発生を許容する旨と前記特別入賞のうち第 2 特別入賞の発生を許容する旨とを同時に決定することが可能であり ( 小役 ( 2 ) とチャレンジボーナス ( 2 ) )、

前記導出制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第 1 小役入賞の発生を許容する旨と前記第 1 特別入賞の発生を許容する旨とが決定されている場合に、通常時第 1 小役用手順で前記導出操作手

段の操作がなされたとき（左リール 2 L について「青 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 L を停止操作、中リール 2 C については「バナナ」を、右リール 2 R については「赤 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 C、8 R を停止操作）に、前記第 1 小役入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる制御を行ない、前記通常時第 1 小役用手順と異なる通常時第 1 特別用手順（左リール 2 L について「赤 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 L を停止操作、中リール 2 C については「バナナ」を、右リール 2 R については「赤 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 C、8 R を停止操作）で前記導出操作手段の操作がなされたときに、前記第 1 特別入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる制御を行ない（チャレンジボーナス（1）＋小役（1）同時当選時のリール制御参照）、

前記通常遊技状態において前記第 2 小役入賞の発生を許容する旨と前記第 2 特別入賞の発生を許容する旨とが決定されている場合に、前記通常時第 1 小役用手順と異なる通常時第 2 小役用手順で前記導出操作手段の操作がなされたとき（左リール 2 L について「青 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 L を停止操作、中リール 2 C については「バナナ」を、右リール 2 R については「青 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 C、8 R を停止操作）に、前記第 2 小役入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる制御を行ない、前記通常時第 1 特別用手順とも前記通常時第 2 小役用手順とも異なる通常時第 2 特別用手順（左リール 2 L について「赤 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 L を停止操作、中リール 2 C については「バナナ」を、右リール 2 R については「青 7」を引き込み可能なタイミングでストップスイッチ 8 C、8 R を停止操作）で前記導出操作手段の操作がなされたときに、前記第 2 特別入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる制御を行ない（チャレンジボーナス（2）＋小役（2）同時当選時のリール制御参照）、

前記報知手段は、

前記通常遊技状態において前記第 1 小役入賞の発生を許容する旨と前記第 1 特別入賞の発生を許容する旨とが決定されたゲームにおいて、所定の第 1 小役入賞用情報を報知し（図 16（b）のタイミング 1 におけるナビ演出）、次ゲーム以降において、所定の第 1 特別入賞用情報を報知し（図 16（b）のタイミング 4 におけるナビ演出）、

前記通常遊技状態において前記第 2 小役入賞の発生を許容する旨と前記第 2 特別入賞の発生を許容する旨とが決定されたゲームにおいて、所定の第 2 小役入賞用情報を報知し（図 16（b）のタイミング 1 におけるナビ演出参照）、次ゲーム以降において、所定の第 2 特別入賞用情報を報知する（図 16（b）のタイミング 4 におけるナビ演出参照）。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0046】

（H）（G）のスロットマシンにおいて、前記演出用操作手段は、複数のセンサ（受光装置 57a、57b）の検出状態に基づき所定の領域内に対する操作を検出し、該操作された位置を特定するタッチパネルを含み、

前記演出制御手段（サブ制御部 91）は、前記複数のセンサのうちいずれかのセンサ（受光装置 57a、57b）の検出時間が所定時間を超えたときに、該検出時間が所定時間を超えたセンサ（受光装置 57a、57b）の検出を無効化する異常センサ無効化手段を含む。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0106

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 1 0 6 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ CPU 9 1 a、ROM 9 1 b、RAM 9 1 c、I/Oポート 9 1 dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行なうサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行なう表示制御回路 9 2、演出効果 LED 5 2、リール LED 5 5 の駆動制御を行なう LED 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行なう音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ CPU 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、日付情報および時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 9 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部 9 1 に対して出力する電断検出回路 9 8、受光装置 5 7 a、5 7 b からの信号に基づき、液晶表示器 5 1 の表示面に対してタッチ操作された位置を特定する処理などを行なうタッチパネルコントローラ 9 9、その他の回路等、が搭載されており、サブ CPU 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ 9 9 からの出力情報を受けて、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

## 【 手 続 補 正 1 1 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 2 4

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 1 2 4 】

詳しくは、規定数の賭数が未だ設定されておらず、メダルの投入が許可された状態においてメダルの投入が検出されると、メダルの投入が投入メダルセンサ 3 1 により 1 枚検出される毎に賭数が 1 ずつ加算される。そして、規定数の賭数が設定されると、スタートスイッチ 7 の操作が有効化される。その後、スタートスイッチ 7 の操作が検出された時点で、すなわち当該ゲームに用いられる賭数が確定した時点で、メイン CPU 4 1 a は設定された賭数分のメダル IN 信号をまとめて出力する。また、クレジットを用いて規定数の賭数の全部または一部が設定された場合にも、規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 の操作が検出された時点で、メイン CPU 4 1 a が設定された賭数分のメダル IN 信号をまとめて出力する。

## 【 手 続 補 正 1 2 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 2 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 2 0 7 】

操作検出コマンドは、1 枚 BET スイッチ 5、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の検出状態、すなわち ON/OFF、これらスイッチが遊技の進行上有効な状態であるか、無効な状態であるか（1 枚 BET スイッチ 5、MAX BET スイッチ 6 の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ 7 の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ 7 が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作の受付は、リールが定速回転となり、リールの停止準備ができた後、それぞれの停止操作が検出されるまで有効となり、それ以外では無効となる。精算スイッチ 1 0 は、ゲーム終了後、次ゲームが開始されるまでの期間においてクレジットが残存するか、賭数が設定されている場合に有効となり、それ以外は無効となる。）、を示すコマンドであり、これらスイッチの検出状態が変化したときに、

その操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信される。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0316

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0316】

これに対して本実施の形態のサブCPU91aは、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信して、タッチパネルの動作チェックを行なう場合には、コマンド受信割込処理を、タッチ操作が検出されるまでの間禁止し、この間は、新たなコマンドを受信しないようになっており、この間に新たなコマンドが送信された場合でも、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、新たなコマンドは受信されず、当該コマンドに基づく処理が行なわれないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行なうことができる。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0318

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0318】

なお、本実施の形態では、演出操作手段としてタッチパネルを適用しているが、タッチパネル以外の演出操作手段、たとえば、ボタンやダイヤルなどを適用してもよく、タッチパネル以外の演出操作手段以外の動作チェックを行なう場合にも、上記と同様に演出操作手段の操作が検出されるまでコマンドの受信を禁止することで、動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、動作チェックの検査を正常に行なうことができるし、演出操作手段の操作が検出されるまで受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しを行なわないことで、動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、動作チェックの検査を正常に行なうことができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0443

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0443】

ゲーム制御処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行なった後、またはリセット/設定スイッチ38の操作により設定変更を行なった直後にも実行される。1ゲームの処理が開始すると、まず、1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6を操作することにより、あるいはメダル投入部4からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートスイッチ7を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行なう。前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数（この実施の形態では3）が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0445

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 4 4 5 】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる。リール回転処理では、前回のゲームでのリール 2 L、2 C、2 R の回転開始から 1 ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、4 . 1 秒）が経過していることを条件に、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を駆動させ、左、中、右の全てのリール 2 L、2 C、2 R を回転開始させる。リール 2 L、2 C、2 R の回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R により基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作有効とする。その後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者によって操作されることにより、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を駆動停止させ、リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる。リール 2 L、2 C、2 R の回転開始時、および回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

## 【 手 続 補 正 1 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 4 8 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 4 8 8 】

なお、実際操作手順や通常操作手順が、リール停止順序をも含む場合には、出力手段は、たとえば、内部当選コマンドおよび遊技状態コマンドに基づき、第 1 のストロープ信号を出力し、第 1 停止させるリールについての領域番号を特定するためのデータを出力し、第 2 のストロープ信号を出力し、第 2 停止させるリールについての領域番号を特定するためのデータを出力し、さらに、第 3 のストロープ信号を出力し、第 3 停止させるリールについての領域番号を特定するためのデータを出力することにより、実際操作手順特定情報や通常操作手順特定情報の出力を完了する。これにより、実際操作手順特定情報や通常操作手順特定情報から、各リールについての停止操作すべき位置に加えて、リール停止順序を特定することができる。