

【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2月13日(2014.2.13)

【公開番号】特開2013-144232(P2013-144232A)

【公開日】平成25年7月25日(2013.7.25)

【年通号数】公開・登録公報2013-040

【出願番号】特願2013-93845(P2013-93845)

【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 4 G
A 6 3 F	5/04	5 1 6 D
A 6 3 F	5/04	5 1 6 E
A 6 3 F	5/04	5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成25年12月25日(2013.12.25)

【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であって、

前記可変表示装置に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、

前記可変表示装置に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、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、

前記事前決定手段の決定結果に関わらず、前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞の発生が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、

遊技の制御を行う遊技状態制御手段とを備え、

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できあり、

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を前記可変表示装置に導出可能で、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を前記可変表示装置に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を前記可変表示装置に導出させ、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を前記可変表示装置に導出させる制御を行う

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】0005

【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】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】

従来のスロットマシンにおいては、遊技の興趣を低下させてしまう虞があった。

【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】

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6】

【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】

(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、

前記可変表示装置に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、

前記可変表示装置に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（リール回転処理）と、

前記事前決定手段の決定結果に関わらず、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）の発生が常に許容される（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、

遊技の制御を行う遊技状態制御手段とを備え、

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、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（たとえば、小役（1）～（3））および遊技用価値 c（ただし、c は b と異なる 1 以上の整数）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できあり、

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 11 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 10 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 17 参照）、

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を前記可変表示装置に導出可能で、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を前記可変表示装置に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を前記可変表示装置に導出させ、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を前記可変表示装置に導出させる制御を行う。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

このような構成によれば、遊技者が介入し得ない事前決定手段により特殊入賞の発生を許容する旨が決定され、かつ遊技者が介入し得る特定操作手順で操作されたことを条件として、第 2 の種類の小役入賞が特別遊技状態中において発生する。このため、ランダム性

を持たせつつ遊技者の遊技技量によって、特別遊技状態中における純増数を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【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】

このように構成した場合、第1小役入賞と第1特別入賞との発生を許容する旨が決定されている場合で当該第1小役入賞が発生した場合であっても、次ゲーム以降において第1小役入賞や第2小役入賞の発生が許容される可能性があり、その場合であっても報知条件が成立している場合には第1小役入賞用情報や第2小役入賞用情報などの情報が報知される。その結果、報知条件が成立していないときと比較して、報知条件が成立しているときの遊技者にとっての有利度合いを向上させることができる。

(6) 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8L～8R）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-バナナ-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つたときに、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た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ピ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91、図16参照）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11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10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17参照）、

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2L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8Lを停止操作、中リール2Cについては「バナナ」を、右リール2R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8C、8R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2L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8L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)。

このような構成によれば、通常遊技状態において第 1 小役入賞と第 1 特別入賞との発生を許容する旨が決定されている場合、通常時第 1 小役用手順で操作がなされず第 1 小役入賞を取りこぼすときであっても通常時第 1 特別用手順で操作がなされているときには第 1 特別入賞を発生させることができ、また逆に通常時第 1 特別用手順で操作がなされず第 1 特別入賞を取りこぼすときであっても通常時第 1 小役用手順で操作がなされているときには第 1 小役入賞を発生させることができる。また、通常遊技状態において第 1 小役入賞と第 1 特別入賞との発生を許容する旨が決定されている場合、第 1 特別入賞が持越手段により持ち越し可能なために、当該ゲームにおいて所定の第 1 小役入賞用情報が報知され、次ゲーム以降において第 1 特別入賞用情報が報知される。これにより、通常遊技状態において第 1 小役入賞と第 1 特別入賞との発生を許容する旨が決定されている場合に、当該決定結果を、当該ゲームおよび次ゲーム以降のゲームにおいて極力反映させることができため、遊技技量の介入度合いを高めつつ遊技の興奮を向上させることができる。

また、通常遊技状態において第 2 小役入賞と第 2 特別入賞との発生を許容する旨が決定されている場合についても同様に、当該決定結果を、当該ゲームおよび次ゲーム以降のゲームにおいて極力反映させることができため、遊技技量の介入度合いを高めつつ遊技の興奮を向上させることができる。

さらに、特別入賞が発生して制御される特別遊技状態中の純増数は、特別付与総数が規定値 M を超えたときの第 1 の種類の小役入賞の発生回数と第 2 の種類の小役入賞の発生回数との組合せに応じて異なる値となる。その結果、特別入賞が発生した後においては、遊技技量の介入度合いをより一層高めることができる。

なお、上記の特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態として、前記事前決定手段の決定結果に関わらず、前記小役入賞の発生が常に許容される状態に制御するものであってもよい。これにより、特別遊技状態中の毎ゲームにおいて小役入賞を発生させることができ、少ないゲーム数で特別遊技状態を終了させることが可能となる。

前記報知手段により前記第1特別入賞用情報や前記第2特別入賞情報を報知するゲームは、次ゲーム以降の前記事前決定手段によりいずれの入賞についても発生を許容する旨が決定されなかったゲームであってもよい。これにより、事前決定手段により発生が許容された入賞を取りこぼす虞のない適切なタイミングで第1特別入賞用情報や第2特別入賞情報を報知することができる。

前記事前決定手段は、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、前記第2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を同時に決定することが可能であり（変形例（1-2）参照）、

前記報知手段は、報知条件が成立しているときに、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前記第1小役入賞用情報を報知した後、または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前記第2小役入賞用情報を報知した後であって、次ゲーム以降において、当該特別入賞に応じた情報を報知するように構成してもよい（変形例（1-2）参照）。

これにより、小役入賞の発生を許容する旨と特別入賞の発生を許容する旨とが同時に決定されたゲームにおいて小役入賞が発生した場合であっても、当該小役入賞の種類から同時に許容されている可能性のある特別入賞の種類を特定不能にすることができる。その結果、報知条件が成立していないときと比較して、報知条件が成立しているときの遊技者にとっての有利度合いを向上させることができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0207

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0207】

操作検出コマンドは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、トップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10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、MAXBET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。トップスイッチ8L、8C、8R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10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16】

【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17】

【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、ボタンやダイア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18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0488

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0488】

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のストローブ信号を出力し、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のストローブ信号を出力し、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のストローブ信号を出力し、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。