

【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9月18日 (2014.9.18)

【公開番号】特開2014-140650(P2014-140650A)

【公開日】平成26年8月7日 (2014.8.7)

【年通号数】公開・登録公報2014-042

【出願番号】特願2013-266390(P2013-266390)

【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 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月18日 (2014.7.18)

【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なスロットマシンにおいて、  
 遊技者により操作可能な第 1 の操作手段と、  
 遊技者により操作可能な第 2 の操作手段と、  
 前記第 1 の操作手段及び前記第 2 の操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段と、  
所定の条件が成立した後、終了条件が成立するまで前記第 1 の操作手段の操作も前記第 2 の操作手段の操作もゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態に制御する非関与制御手段と、  
前記非関与制御状態において、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作に基づいて遊技者にとっての有利度を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、  
を備え、  
前記非関与制御状態の終了後の状態として、前記第 1 の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与し、前記第 2 の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与しない特定進行制御状態があり、  
前記特定演出実行手段は、終了後の状態が前記特定進行制御状態となる非関与制御状態において、前記第 1 の操作手段の操作には基づかず前記第 2 の操作手段の操作に基づいて前記特定演出を実行することが可能である  
 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】0 0 0 4

【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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献1】特開2008-148900号公報

【手続補正4】

【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5】

【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、遊技者が意図せずにゲームが進行してしまうことを防止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6】

【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なスロットマシンにおいて、  
遊技者により操作可能な第1の操作手段と、  
遊技者により操作可能な第2の操作手段と、  
前記第1の操作手段及び前記第2の操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段と、  
所定の条件が成立した後、終了条件が成立するまで前記第1の操作手段の操作も前記第2の操作手段の操作もゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態に制御する非関与制御手段と、  
前記非関与制御状態において、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作に基づいて遊技者にとっての有利度を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、  
を備え、  
前記非関与制御状態の終了後の状態として、前記第1の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与し、前記第2の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与しない特定進行制御状態があり、  
前記特定演出実行手段は、終了後の状態が前記特定進行制御状態となる非関与制御状態において、前記第1の操作手段の操作には基づかず前記第2の操作手段の操作に基づいて前記特定演出を実行することが可能である  
ことを特徴としている。

本発明の手段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 2 L、2 C、2 R) に表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記可変表示装置 (リール 2 L、2 C、2 R) 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、

遊技者により操作可能な第 1 の操作手段 (MAX BET スイッチ 6、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) と、

遊技者により操作可能な第 2 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6) と、

前記第 1 の操作手段及び前記第 2 の操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報 (コマンド) を送信する遊技制御手段 (メイン制御部 41) と、

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) と、

を備え、

前記遊技制御手段 (メイン制御部 41) は、

前記演出制御手段 (サブ制御部 91) に送信される制御情報 (コマンド) を複数格納可能な制御情報格納手段 (コマンド送信用バッファ) と、

前記制御情報格納手段 (コマンド送信用バッファ) に格納されている制御情報 (コマンド) を前記演出制御手段 (サブ制御部 91) に対して 1 ずつ送信する制御情報送信手段と、

最大遅延時間の範囲で前記制御情報 (コマンド) の送信タイミングをランダムに遅延させる送信遅延手段と、

前記第 1 の操作手段 (MAX BET スイッチ 6 / ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) の操作がゲームの進行制御に関与し、前記第 2 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6) の操作がゲームの進行制御に関与しない特定の制御状態 (BET 処理 / リール回転処理) において前記第 1 の操作手段 (MAX BET スイッチ 6 / ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) の操作を検出する関与操作検出手段と、

前記特定の制御状態 (BET 処理 / リール回転処理) において前記第 2 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6) の操作を検出する非関与操作検出手段と、

前記関与操作検出手段が前記第 1 の操作手段 (MAX BET スイッチ 6 / ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) の操作を検出したときまたは前記非関与操作検出手段が前記第 2 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6) の操作を検出したときに、該操作手段の操作を識別可能な操作制御情報 (BET コマンド、操作検出コマンド / リール停止コマンド、操作検出コマンド) を前記制御情報格納手段 (コマンド送信用バッファ) に格納する操作制御情報設定手段と、

を含み、

前記演出制御手段 (サブ制御部 91) は、前記遊技制御手段 (メイン制御部 41) から受信した前記操作制御情報 (BET コマンド、操作検出コマンド / リール停止コマンド、操作検出コマンド) に基づいて演出を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記第 2 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6) は、操作検出部 (検出部) が初期位置 (非操作位置) から規定位置 (最深位置) の範囲で動作可能に形成され、遊技者の操作によって該操作検出部 (検出部) が前記初期位置 (非操作位置) から前記規定位置 (最深位置) に向かって検出位置 (検出境界位置) を超えることで該操作が検出され、操作の解除によって前記操作検出部 (検出部) が前記初期位置 (非操作位置) に復元する操作手段であり、

前記送信遅延手段は、前記第 2 の操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6) の操作が解除された場合において前記操作検出部 (検出部) が前記規定位置 (最深位置) から前記初期位置 (非操作位置) まで復元するのに要する時間よりも短く設定された前記最大遅延時間の範囲で前記制御情報 (コマンド) の送信タイミングをランダムに遅延させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作検出部が初期位置から規定位置の範囲で動作可能に形成され、遊技者の操作によって該操作検出部が初期位置から規定位置に向かって検出位置を超えることで該操作が検出され、操作の解除によって操作検出部が初期位置に復元する操作手段が人為的に連続して操作された場合には、通常、最初の操作に伴って操作検出部が規定位置に到達し、その後、初期位置まで復元してから、次の操作に伴って操作検出部が規定位置に向かって動作することとなるが、制御情報の最大遅延時間が、第2の操作手段の操作が解除された場合において操作検出部が、規定位置から初期位置まで復元するのに要する最短時間よりも短く設定されているため、ゲームの進行制御に関与しない第2の操作手段が連続して操作された場合でも、第2の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が、送信タイミングの遅延によって複数貯まってしまうことがなく、複数貯まってしまうことにより、ゲームの進行制御に関与する第1の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報の送信が大幅に遅れてしまうことを防止できる。

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。

【手続補正7】

【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に記載のロットマシンは、手段1に記載のロットマシンであって、前記非関与操作検出手段は、前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R/MAXBETスイッチ6）の操作状態（ON、OFF）の変化を検出し、

前記操作制御情報設定手段は、前記非関与操作検出手段が前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R/MAXBETスイッチ6）の操作状態（ON、OFF）の変化を検出したときに、該変化後の操作状態（ON、OFF）を識別可能な前記操作制御情報（操作検出コマンド）を格納し、

前記送信遅延手段は、前記第2の操作手段の操作が解除された場合において前記操作検出部（検出部）が前記規定位置（最深位置）から前記検出位置（検出境界位置）まで復元するのに要する時間及び前記第2の操作手段の操作が解除された場合において前記操作検出部（検出部）が前記検出位置（検出境界位置）から前記初期位置（非操作位置）まで復元するのに要する時間よりも短く設定された前記最大遅延時間の範囲で前記制御情報（操作検出コマンド）の送信タイミングをランダムに遅延させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が操作状態が変化した場合のみ送信されるので、操作制御情報の送信に係る制御の負荷を軽減でき、さらに演出制御手段側でも必要以上に操作制御情報を受信せずに済む。また、制御情報の最大遅延時間が、第2の操作手段の操作が解除された場合において操作検出部が、規定位置から検出位置まで復元するのに要する時間及び第2の操作手段の操作が解除された場合において操作検出部が、検出位置から初期位置まで復元するのに要する時間よりも短く設定されているため、第2の操作手段の操作状態に変化し、該第2の操作手段の操作状態を識別可能な操作制御情報が制御情報格納手段に格納されたまま送信が遅延されていても、その後第2の操作手段が非操作状態に変化するまでに最大遅延時間を超える時間を要し、遅延されている間に第2の操作手段が非操作状態に変化し、第2の操作手段の操作状態を識別可能な操作制御情報がさらに制御情報格納手段にされることがない。一方で、第2の操作手段が非操作状態に変化し、該第2の操作手段の操作状態を識別可能な操作制御情報が制御情報格納手段に格納されたまま送信が遅延されていても、その後

第 2 の操作手段が操作状態に変化するまでに最大遅延時間を超える時間を要し、遅延されている間に第 2 の操作手段の操作状態に変化し、第 2 の操作手段の操作状態を識別可能な操作制御情報がさらに制御情報格納手段にされることがない。これにより、ゲームの進行制御に関与しない第 2 の操作手段が連続して操作された場合でも、ゲームの進行制御に関与しない第 2 の操作手段の操作状態を識別可能な操作制御情報が、送信タイミングの遅延によって複数貯まってしまうことがない。

【手続補正 8】

【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に記載のスロットマシンは、手段 1または2に記載のスロットマシンであって、

前記関与操作検出手段は、前記第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作がゲームの進行制御に関与する制御状態（リール回転処理 / BET 処理）において該第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作を検出し、

前記操作制御情報設定手段は、前記第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作がゲームの進行制御に関与する制御状態（リール回転処理 / BET 処理）において前記関与操作検出手段が前記第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作を検出したときにも、該第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を前記制御情報格納手段（コマンド送信用バッファ）に格納するとともに、前記関与操作検出手段が前記第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作を検出したときに、第 1 の操作制御情報（リール停止コマンド / BET コマンド）を格納し、前記非関与操作検出手段が前記第 2 の操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R / MAX BET スイッチ 6）の操作を検出したときに、前記第 1 の操作制御情報とは異なる第 2 の操作制御情報（操作検出コマンド）を格納する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段は、操作制御情報を受信した際に、前後の制御情報などから、第 2 の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与するものであるか否かを特定する必要がなく、操作制御情報のみで第 2 の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与するか否かを判別することができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段 4に記載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、

前記操作制御情報設定手段は、前記第 1 の操作制御情報（BET コマンド / リール停止コマンド）も前記第 2 の操作制御情報（操作検出コマンド）も前記制御情報格納手段（コマンド送信用バッファ）のうち共通の格納領域（通常コマンド送信用バッファ）に格納し、

前記制御情報送信手段は、該共通の格納領域に格納された操作制御情報が前記第 1 の操作制御情報（BET コマンド / リール停止コマンド）であるか、前記第 2 の操作制御情報（操作検出コマンド）であるか、に関わらず、共通の送信処理（コマンド送信処理）によって送信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段の作業用の記憶領域及び制御情報の送信に係る処理プログラムの格納領域のいずれも削減することができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段 5に記載のスロットマシンは、手段 1 ~ 4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定の制御状態（リール回転処理）においてゲームの進行制御に関与しない前記第2の操作手段（1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7）を複数備え、

前記特定の制御状態（リール回転処理）において前記非関与操作検出手段は、前記ゲームの進行制御に関与しない前記第2の操作手段のうちの特定の操作手段（MAX BETスイッチ）の操作を検出する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の制御状態においてゲームの進行制御に関与しない操作手段が複数あっても、一部の操作手段の操作が検出された場合のみゲームの進行に関与しない操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が送信されるので、操作制御情報の送信に係る制御の負荷を軽減でき、さらに演出制御手段側でも必要以上に操作制御情報を受信せずに済む。

【手続補正 11】

【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 6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）に表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）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、

遊技者により操作可能な第1の操作手段（MAX BETスイッチ6、ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

遊技者により操作可能な第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）と、

前記第1の操作手段及び前記第2の操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を行うとともに、該ゲームの進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部41）と、

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）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

前記演出制御手段（サブ制御部91）に送信される制御情報（コマンド）を複数格納可能な制御情報格納手段（コマンド送信用バッファ）と、

前記制御情報格納手段（コマンド送信用バッファ）に格納されている制御情報（コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して1ずつ送信する制御情報送信手段と

、  
最大遅延時間の範囲で前記制御情報（コマンド）の送信タイミングをランダムに遅延させる送信遅延手段と、

前記第１の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６／ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がゲームの進行制御に関与し、前記第２の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ／ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）の操作がゲームの進行制御に関与しない特定の制御状態（ＢＥＴ処理／リール回転処理）において前記第１の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６／ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作を検出する関与操作検出手段と、

前記特定の制御状態（ＢＥＴ処理／リール回転処理）において前記第２の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ／ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）の操作を検出する非関与操作検出手段と、

前記関与操作検出手段が前記第１の操作手段（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６／ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作を検出したときまたは前記非関与操作検出手段が前記第２の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ／ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）の操作を検出したときに、該操作手段の操作を識別可能な操作制御情報（ＢＥＴコマンド、操作検出コマンド／リール停止コマンド、操作検出コマンド）を前記制御情報格納手段（コマンド送信用バッファ）に格納する操作制御情報設定手段と、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した前記操作制御情報（ＢＥＴコマンド、操作検出コマンド／リール停止コマンド、操作検出コマンド）に基づいて演出を実行する操作時演出実行手段を含み、

前記非関与操作検出手段により操作が検出された後、再び検出されるまでに要される時間が、前記最大遅延時間よりも長く設定された操作手段を前記第２の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ／ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）として用いる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非関与操作検出手段により操作が検出された後、再び検出されるまでに要される時間が、制御情報の最大遅延時間よりも長く設定された操作手段を第２の操作手段として用いているため、第２の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与しない特定の制御状態において、第２の操作手段の操作が検出され、該第２の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が制御情報格納手段に格納されたまま送信が遅延されていても、新たに第２の操作手段の操作が検出されるまでに、最大遅延時間を超える時間を要し、遅延されている間に第２の操作手段の操作が検出され、第２の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報がさらに制御情報格納手段にされることがない。これにより、ゲームの進行制御に関与しない第２の操作手段が連続して操作された場合でも、ゲームの進行制御に関与しない第２の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が、送信タイミングの遅延によって複数貯まってしまうことがなく、複数貯まってしまうことにより、ゲームの進行制御に関与する第１の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報の送信が大幅に遅れてしまうことを防止できる。

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。

【手続補正１２】

【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７に記載のスロットマシンは、手段６に記載のスロットマシンであって、前記第２の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ／ＭＡＸＢＥＴスイッチ６）

は、操作検出部（検出部）が初期位置（非操作位置）から規定位置（最深位置）の範囲で動作可能に形成され、遊技者の操作によって該操作検出部（検出部）が前記初期位置（非操作位置）から前記規定位置（最深位置）に向かって検出位置（検出境界位置）を超えることで該操作が検出され、操作の解除によって前記操作検出部（検出部）が前記初期位置（非操作位置）に復元する操作手段であり、操作が解除された場合において前記操作検出部（検出部）が前記規定位置（最深位置）から前記初期位置（非操作位置）まで復元するのに要する時間が、前記最大遅延時間よりも長く設定されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作検出部が初期位置から規定位置の範囲で動作可能に形成され、遊技者の操作によって該操作検出部が初期位置から規定位置に向かって検出位置を超えることで該操作が検出され、操作の解除によって操作検出部が初期位置に復元する操作手段が人為的に連続して操作された場合には、通常、最初の操作に伴って操作検出部が規定位置に到達し、その後、初期位置まで復元してから、次の操作に伴って操作検出部が規定位置に向かって動作することとなるが、第2の操作手段の操作が解除された場合において操作検出部が、規定位置から初期位置まで復元するのに要する時間が、制御情報の最大遅延時間よりも長く設定された操作手段を第2の操作手段として用いているため、ゲームの進行制御に関与しない第2の操作手段が連続して操作された場合でも、第2の操作手段の操作を識別可能な操作制御情報が、送信タイミングの遅延によって複数貯まってしまうことがない。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

本発明の手段8に記載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、

前記関与操作検出手段は、前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作がゲームの進行制御に関与する制御状態（リール回転処理 / BET処理）において該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作を検出し、

前記操作制御情報設定手段は、前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作がゲームの進行制御に関与する制御状態（リール回転処理 / BET処理）において前記関与操作検出手段が前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作を検出したときにも、該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作を識別可能な操作制御情報（操作検出コマンド）を前記制御情報格納手段（コマンド送信用バッファ）に格納し、

前記関与操作検出手段は、前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作がゲームの進行制御に関与する制御状態（リール回転処理 / BET処理）において該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）が操作されたときに、該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）以外の操作手段が操作されている場合には、該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作を検出せず、

前記非関与操作検出手段は、前記特定の制御状態（BET処理 / リール回転処理）において前記第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）が操作されたときに、該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）以外の操作手段が操作されている場合でも、該第2の操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R / MAX BETスイッチ6）の操作を検出する



ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与する制御状態において該第２の操作手段の操作は、他の操作手段と同時に操作されている場合において検出されないので、他の操作手段と第２の操作手段のうち優先度を設けるなどの処理を必要とせず、ゲームの進行制御に関与する状態で第２の操作手段が操作された際の制御を簡素化できる一方で、第２の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与しない特定の制御状態において該第２の操作手段の操作は、他の操作手段と同時に操作されている場合であっても検出されるので、ゲームの進行制御に影響しない特定の制御状態で第２の操作手段が操作された場合には、他の操作手段と同時に操作されていても該第２の操作手段の操作を示す操作制御情報が演出制御手段に送信され、操作制御情報を受信した演出制御手段側で確実に演出を実行させることが可能となる。