

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7409727号
(P7409727)

(45)発行日 令和6年1月9日(2024.1.9)

(24)登録日 令和5年12月25日(2023.12.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 0 2 D

A 6 3 F 5/04 6 9 9

請求項の数 1 (全115頁)

(21)出願番号	特願2023-63139(P2023-63139)	(73)特許権者	597044139
(22)出願日	令和5年4月10日(2023.4.10)		株式会社大都技研
審査請求日	令和5年5月1日(2023.5.1)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
早期審査対象出願		(74)代理人	100128934
			弁理士 横田 一樹
		(74)代理人	100112689
			弁理士 佐原 雅史
		(72)発明者	木原 海俊
			東京都台東区東上野一丁目1番14号
			株式会社大都技研内
		審査官	高木 亨

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技台

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

電力を供給する電源装置と、
第一の操作手段と、
第二の操作手段と、
複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段と、
を備えた遊技台であって、
前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、
前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御を実行しないが、
前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御を実行し、
前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、

前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、

前記設定確認状態において設定値を確認している場合であって前記第二の操作手段が操作されているときに該設定確認状態から前記遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第二の操作手段の該操作に対する制御を実行しない、

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このようなスロットマシンには、操作手段を備えたものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-73461号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このようなスロットマシンには、操作手段を備えたものがある（例えば、特許文献1参照）。

【0005】

しかしながら、従来の遊技台には、操作手段に改良の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技台は、電力を供給する電源装置と、第一の操作手段と、第二の操作手段と、複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段と、を備えた遊技台であって、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記設定確認状態において設定値を確認している場合であって前記第二の操作手段が操作されているときに該設定確認状態から前記遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第二の操作手段の該操作に対する制御を実行しない、ことを特徴とする遊技台である。

【発明の効果】

【0007】

本発明の目的は、操作手段に特徴を持った遊技台を提供することにある。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】スロットマシン100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】（a）前面扉102を開けた状態のスロットマシン100を示す正面図である。

（b）主基板表示器190の一例を示す正面図である。（c）LED対応シール192の一例を示す正面図である。

【図3】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図4】（a）各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。（b）入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【図5】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】初期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】設定変更処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図9】デバイス監視処理の流れを示すフローチャートである。

【図10】（a）電源投入時の各ボタンの制御状況を示した図である。（b）電源投入時（エラー検知状態）の各ボタンの制御状況を示した図である。（c）設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状況を示した図である。

【図11】（a）設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図である。（b）設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図である。

【図12】（a）電源投入時の有効ボタン（第二の操作手段）が同時操作された場合の制御の一例を示した図である。（b）電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタン（第二の操作手段）が同時操作された場合の制御の一例を示した図である。

【図13】各ボタンの操作状態での他の各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【図14】（a）電断が発生してから、MAXベットボタン132の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。（b）電断が発生してから、スタートレバー135の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【図15】（a）設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態において停止ボタン137～139の第3停止操作がされている状態で、前面扉102を開放した後、停止ボタン137～139の第3停止操作がされていない状態となるまでの流れを時系列で示した図である。（b）設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態において停止ボタン137～139の第3停止操作がされている状態で、前面扉102を開放した後、第3停止操作状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【図16】（a）リール112の回転中に電断が発生してから、停止ボタン139の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。（b）リール110～112が第一の停止態様で停止中に電断が発生してから、停止ボタン139の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【図17】（a）エラー検知状態で電断が発生してから、リセットボタン243の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。（b）リセットボタン243の押下状態で設定変更可能状態への移行を伴う電源投入を行う流れを時系列で示した図である。

【図18】（a）電源投入時の各ボタンの制御状態（変形例）を示した図であり、図10（a）に対応する図である。（b）電源投入時（エラー検知状態）の各ボタンの制御状態（変形例）を示した図であり、図10（b）に対応する図である。（c）設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状態（変形例）を示した図であり、図10（c）に対応する図である。

【図19】（a）設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図であり、図11（a）に対応する図である。（b）設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図であり、図11（b）に対応する図である。

【図20】（a）電源投入時の有効ボタンが同時操作された場合の制御の他の一例を示した図である。（b）電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタンが同時操作された場合の

10

20

30

40

50

制御の他の一例を示した図である。

【図 2 1】各ボタンの操作状態での他の各ボタンの制御状態の変形例を示した図である。

【図 2 2】(a) 演出ボタン 1 5 6 に対する制御と、音量ボタン 1 9 3 a に対する制御の一例を時系列で示した図である。(b) 演出ボタン 1 5 6 に対する制御と、音量ボタン 1 9 3 a に対する制御の他の一例を時系列で示した図である。

【図 2 3】変形例に係るスロットマシン 1 1 0 0 と貸出機 1 7 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 2 4】変形例に係るスロットマシン 1 1 0 0 の制御部の回路ブロック図である。

【図 2 5】(a) 電源投入時の計数ボタン、遊技メダル数クリアボタンの制御状態を示した図である。(b) 設定変更状態終了時の計数ボタン、遊技メダル数クリアボタンの制御状態を示した図である。(c) 設定確認状態終了時の計数ボタン、遊技メダル数クリアボタンの制御状態を示した図である。(d) 計数ボタンと遊技メダル数クリアボタンが同時操作された場合の制御の一例を示した図である。(e) 計数ボタンの操作状態での遊技メダル数クリアボタンの制御状態の一例を示した図である。(f) 遊技メダル数クリアボタンの操作状態での計数ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【図 2 6】(a) スロットマシン 1 0 0 の正面図から各ボタンを抜き出して、各ボタンの操作面の最大突出高さを示した図である。(b) スロットマシン 1 0 0 の正面図から各ボタンを抜き出して、各ボタンの操作面の面積を示した図である。

【図 2 7】(a) 通常の設定変更モードの流れを時系列で示した図である。(b) 通常の設定確認モードの流れを時系列で示した図である。

【図 2 8】(a) 設定確認モードにおいて前面扉 1 0 2 が閉鎖された場合に遊技可能状態となる例を時系列で示した図である。(b) 設定確認モードにおいて前面扉 1 0 2 が閉鎖された場合に設定確認モードを維持する例を時系列で示した図である。(c) 計数ボタンの操作状態での遊技メダル数クリアボタンの制御状態の一例を示した図である。(d) 遊技メダル数クリアボタンの操作状態での計数ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【図 2 9】扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【図 3 0】扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 2）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【図 3 1】扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 3）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【図 3 2】扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 4）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【図 3 3】扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 5）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

<<実施形態 1>>

以下、図面を用いて、本発明の実施形態 1 に係る遊技台（スロットマシン）について説明する。

【0 0 1 0】

<全体構成>

まず、図 1 を用いてスロットマシン 1 0 0 の全体構成について説明する。図 1 は、スロットマシン 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0 0 1 1】

図 1 に示すスロットマシン 1 0 0 は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体 1 0 1 と、本体 1 0 1 の正面に取り付けられ、本体 1 0 1 に対して開閉可能な前面扉 1 0 2（扉体）と、を備える。なお、前面扉 1 0 2（扉体）については、図 2 を用いて後述する。

【0 0 1 2】

10

20

30

40

50

本体１０１の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０～１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【００１３】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０～１１２が構成されている（図４（a）参照）。リール１１０～１１２上の図柄は、遊技者から見ると、各リール１１０～１１２の手前に設けられた図柄表示窓１１３から縦方向に概ね三つ表示され、合計九つの図柄が見えるようになっている。

10

【００１４】

そして、各リール１１０～１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組合せが変動することとなる。つまり、各リール１１０～１１２は、複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【００１５】

各々のリール１１０乃至１１２の背面には、図柄表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（インデックスセンサともいう。図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

20

【００１６】

告知ランプ１２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中（特別遊技状態中）であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

30

【００１７】

ベットボタン１３０乃至１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン（以下、「１枚ベットボタン」という場合がある。）１３０が押下される毎に１枚ずつ最大３枚まで投入され、ベットボタン（以下、「２枚ベットボタン」という場合がある。）１３１が押下されると２枚投入され、ベットボタン（以下、「MAXベットボタン」という場合がある。）１３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン１３２はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

40

【００１８】

メダル投入口１４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン１３０乃至１３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１４１から実際のメダルを投入（投入操作）する

50

こともでき、投入とは両者を含む意味である。

【0019】

メダル投入口141の左側には、後述する管理者用画面SD等において、メニューの選択や音量調整等を行うための操作手段である十字キー193a（第一の操作手段。上ボタン、下ボタン、右ボタン、左ボタンの4つで構成される。以下、「音量ボタン」という場合がある。）やOKボタン193b（以下、これらを総称して「十字ボタン193」という場合がある。）、各種演出において遊技者の操作を受け付ける演出ボタン（第一の操作手段）156を配置している。

【0020】

貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器であり、押順演出を行うための指示モニタとしても利用される。本例では、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および、払出枚数表示器127は、7セグメント（SEG）表示器で構成している。

【0021】

スタートレバー135は、リール110乃至112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン130乃至132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110乃至112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【0022】

ストップボタンユニット136には、ストップボタン（停止ボタン）137乃至139が設けられている。ストップボタン137乃至139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110乃至112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110乃至112に対応付けられている。なお、各ストップボタン137乃至139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137乃至139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【0023】

以下、ストップボタン137乃至139に対する操作を停止操作といい、最初の停止操作を第1停止操作（以下、「1停」や「第1停止」ともいう。）、次の停止操作を第2停止操作（以下、「2停」や「第2停止」ともいう。）、最後の停止操作を第3停止操作（以下、「3停」や「第3停止」ともいう。）という。

【0024】

また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを、順に第1停止リール、第2停止リール、第3停止リールという。さらに、回転中の各リール110乃至112を全て停止させるためにストップボタン137乃至139を停止操作する順序を、操作順序（または、押順）という。

【0025】

ストップボタン137～139の操作順序（押順）は、左ストップボタン137を「左またはR」、中ストップボタン138を「中またはC」、右ストップボタン139を「右またはR」で表した場合、（1）左→中→右の操作順序（左中右またはLCR）、（2）左→右→中の操作順序（左右中またはLRC）、（3）中→左→右の操作順序（中左右またはCLR）、（4）中→右→左の操作順序（中右左またはCRL）、（5）右→左→中の操作順序（右左中またはRLC）、（6）右→中→左の操作順序（右中左またはRCL）の6種類である。

【0026】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留さ

10

20

30

40

50

れたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【0027】

なお、本例では、精算ボタン134は、前面扉102の垂直面102b（スロットマシン100において遊技者に対して略垂直方向となり、遊技者に対向する外面。図26（a）参照）から手前（遊技者側。前面扉102を開く方向）に突出するように配設されているが、演出ボタン156等のように、前面扉102の水平面102aから上方（前面扉102を開く方向に対して垂直の方向）に突出するように配設してもよい。

【0028】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受け皿161が設けられている。音孔181はスロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には音孔143が設けられている。

【0029】

この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された液晶表示装置157（表示手段。以下、「演出画像表示装置」ともいう）を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが液晶表示装置157の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【0030】

なお、表示手段は、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【0031】

<内部構造>

次に、図2（a）を用いて、スロットマシン100の内部構造について説明する。図2（a）は、前面扉102を開けた状態のスロットマシン100を示す正面図である。

【0032】

本体101は、上面板261、左側の側面板260、右側の側面板260、下面板264および背面板242で囲われ、前面に開口する箱体である。本体101の内部には、背面板242の上部に設けた通風口249と重ならない位置に、内部に主制御基板を収納した主制御基板収納ケース210が配置され、この主制御基板収納ケース210の下方に、3つのリール110乃至112が配置されている。

【0033】

主制御基板収納ケース210に収容された主制御基板には、各種の遊技情報が報知可能な主基板表示器（発光手段）190が配設されている。詳細は図2（b）を用いて後述するが、この主基板表示器190は、前面扉102を開けないと視認不可能であり、スロットマシン（遊技台）100の外観からは視認困難な位置（スロットマシン100の内部であって遊技者からは視認困難な位置）に設けられている。

10

20

30

40

50

【0034】

本例によれば、主基板表示器（発光手段）190はスロットマシン（遊技台）100の外観からは視認困難な位置に設けられているため、主基板表示器（発光手段）190を遊技者から見えないようにすることで、主基板表示器（発光手段）190の発光が演出の一部であるとの誤認を遊技者に与えることを未然に防止することができ、遊技者に不利益を与えることが無い。

【0035】

また、主基板表示器190の近傍（本例では、前面扉102の回動中心となるヒンジ装置276が取り付けられている、本体101内部の左側の側面板260）には、主基板表示器190が備える複数のLED（発光部）の各々が、どの操作手段に対応するLEDであるかを示すLED対応シール（第一の表示部）192が配設されている。なお、LED対応シール（第一の表示部）192の詳細については、図2（c）を用いて後述する。

10

【0036】

本例によれば、本遊技台に詳しくない管理者であっても、取扱説明書等を確認することなく、遊技台に設けられたLED対応シール192を確認することで、主基板表示器190の何れのLED（発光部）が何れの操作手段に対応しているかを把握することが可能となり、遊技店の店員等の利便性を向上することができる。

【0037】

特に、LED対応シール192が主基板表示器190の近傍に配設されているため、主基板表示器190のLEDと操作手段の対応関係が見やすく、確認が容易となるため、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

20

【0038】

また、LED対応シール192が、前面扉102の回動中心となるヒンジ装置276が取り付けられる側面板260に配設されているため、前面扉102を開いた際にLED対応シール192が目につき易い上に、LED対応シール192の表示が確認し易く、遊技店の店員等の作業性を高めることができる。

【0039】

主制御基板収納ケース210及びリール110乃至112の側方、即ち向って左側の側面板260には、内部に副制御基板を収納した副制御基板収納ケース220が配設してある。また、向かって右側の側面板260には、主制御基板に接続されて、スロットマシン100の情報を外部装置に出力する外部集中端子板248が取り付けられている。

30

【0040】

また、本体101の内部には、回転操作により、オン（第二の操作状態。以下、「ON」という場合がある。）とオフ（第一の操作状態。以下、「OFF」という場合がある。）に切り替え可能な設定キースイッチ（操作手段。以下、「設定キーSW」ともいう。図示省略）が設けられている。この設定キーSWは、後述する設定値（本例では設定1～設定6）の設定変更や設定確認を開始するための操作手段である。

【0041】

また、本体101の内部には、押下操作により、設定変更を行うための操作（設定値変更操作）が可能なリセットスイッチ（以下、「リセットSW」や「リセットボタン」ともいう。）243が設けられている。このリセットSW243は、後述する各種エラーを解消する操作（エラー解消操作）が可能なエラー解除スイッチとしても機能する操作手段である。

40

【0042】

これらの設定キーSWとリセットSW243は、前面扉102（扉体）が開放状態（開放状態）の場合にのみ操作可能な位置に設けられた操作手段であり、前面扉102（扉体）が閉鎖状態の場合には操作が困難または不能である。換言すれば、遊技店の管理者（店員等）のみが操作可能な操作手段であり、遊技者が操作不能な操作手段である。

【0043】

また、本体101の内部には、設定値の表示が可能な設定値表示装置101a（図17

50

(b) 参照) が設けられている。本例では、設定値表示装置 101a を 7 セグメント表示器で構成している。詳細は後述するが、設定変更の操作が行われた場合には、設定値表示装置 101a において、設定値 (設定 1 ~ 設定 6 のいずれか) が表示されるとともに、スタートレバー 135 の操作によって設定値が確定すると、設定値は非表示となる。一方、設定確認の操作が行われた場合には、設定値表示装置 101a において、現在の設定値を示す数値が表示される。

【0044】

下面板 264 には、メダル払出装置 180 (バケットに溜まったメダルを払出す装置) が配設され、このメダル払出装置 180 の上方、即ちリール 110 乃至 112 の下方には、電源基板を有する電源装置 (電力供給手段) 252 が配設され、電源装置 252 正面には電源スイッチ (以下、「電源 SW」という場合がある。) 244 を配設している。電源装置 (電力供給手段) 252 は、スロットマシン 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して後述する主制御部 300、副制御部 400、500 等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品 (例えば主制御部 300 の RAM 308 等) に所定の期間 (例えば 10 日間) 電源を供給するための蓄電回路 (例えばコンデンサ) を備えている。

【0045】

メダル払出装置 180 の右側には、メダル補助収納庫 240 が配設してあり、この背後にはオーバフロー端子が配設されている (図示省略)。電源装置 252 には、電源コード 264 を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード 264 が、本体 101 の背面板 242 に開設した電源コード用穴 262 を通して外部に延出している。

【0046】

前面扉 102 は、本体 101 の左側の側面板 260 にヒンジ装置 276 を介して蝶着され、本体 101 に対して開閉可能な扉体である。

【0047】

本例では、ドアキー孔 140 (図 1 参照) に、遊技店の管理者が保有するキーを挿入することで、閉鎖状態でロックされた前面扉 102 を、開放状態にすることができる。このため、管理者は、前面扉 102 を解錠する (閉鎖状態から開放状態にする) ことができるが、管理者以外の者 (例えば遊技者) は、前面扉 102 を解錠することはできない。

【0048】

本体 101 の右側の側面板 260 には、投光部と受光部から成る光学式センサ (検出手段。以下、「開閉センサ」ともいう。図示省略) が設けられており、この開閉センサの投光部と受光部の間を、前面扉 102 に設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。

【0049】

主制御部 300 は、後述する主制御タイマ割込み処理のデバイス監視処理において、この開閉センサを含む各種センサ 318 の状態を監視している。前面扉 102 が閉鎖状態となり、前面扉 102 の遮光片が、本体 101 の開閉センサの投光部からの光を遮光する位置に移動すると、開閉センサは、閉鎖検出状態であることを示す信号 (例えばローレベルの信号) を主制御部 300 に向けて出力する。

【0050】

一方、前面扉 102 が開放状態となり、前面扉 102 の遮光片が、本体 101 の開閉センサの投光部からの光を遮光しない位置に移動すると、開閉センサは、開放検出状態であることを示す信号 (例えばハイレベルの信号) を主制御部 300 に向けて出力する。

【0051】

すなわち、開閉センサは、前面扉 (扉体) 102 の開閉状態を検出可能な検出手段であり、前面扉 102 が閉鎖状態 (閉状態) の場合に、検出状態が閉鎖検出状態になり、前面扉 102 が開放状態 (開状態) の場合に、検出状態が開放検出状態になる。

【0052】

なお、本発明に係る「検出手段」は、光学式センサに限定されず、例えば、磁気センサ、近接スイッチ、マイクロ・スイッチ、ホール素子等であってもよい。また、扉体の開閉に伴って開放検出状態と閉鎖検出状態が必ず切り替わるものに限定されず、扉体が開放状態であっても、検出状態が閉鎖検出状態になることが可能なものであってもよいし、反対に、扉体が閉鎖状態であっても、検出状態が開放検出状態になることが可能なものであってもよい。

【0053】

ここで、本例に係る開閉センサは、所定の操作が行われることで、前面扉（扉体）102が開放状態であっても、検出状態が閉鎖検出状態になるように構成されている。具体的には、前面扉102が開放状態にある場合に、本体101の開閉センサの投光部と受光部の間に、一定の長さの遮光片を挿入してテープ等で固定し、本体101の開閉センサの投光部からの光を遮光することで、前面扉102が開放状態であっても、開閉センサの検出状態を強制的に閉鎖検出状態にすることができる。

【0054】

なお、本発明に係る「所定の操作」は、本例に限定されず、例えば、開閉センサを閉鎖検出状態にするDIPスイッチを設け、所定の操作として、このDIPスイッチの操作を行ってもよい。また、検出手段を磁気センサで構成した場合には、磁石を近接させることで、開閉センサの検出状態を閉鎖検出状態にしてもよい。

【0055】

図柄表示窓113の上部には、演出装置160、および、この演出装置160を制御する演出制御基板（図示省略）、スピーカ272を設けている。図柄表示窓113の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセクタ170、このメダルセクタ170が不正なメダル等をメダル受皿161に落下させる際にメダルが通過する通路266等を設けている。さらに、音孔181に対応する位置にはスピーカ277を設けている。

【0056】

＜主基板表示器、LED対応シール＞

次に、図2（b）、（c）を用いて、主基板表示器190とLED対応シール192について説明する。図2（b）は、主基板表示器190の一例を示す正面図であり、同図（c）は、LED対応シール192の一例を示す正面図である。

【0057】

主基板表示器（発光手段）190は、複数（本例では、8個）のLED（発光部）からなる表示器であり、8個のLED a～hのうちの1つ、複数、または、全てを点灯することで、予め定めた遊技情報が報知可能である。なお、本願発明に係る「発光手段」は、LEDで構成された表示器に限定されず、ランプ、7セグメント表示器、液晶表示装置等を適用してもよい。また、本願発明に係る「発光手段」によって報知可能な遊技情報は、8種類に限定されないことは言うまでもない。

【0058】

主基板表示器190のLED aは、MAXベットボタン132の操作中（本例では、主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯されるLEDである。

【0059】

図2（b）に示すように、主基板表示器190のLED aの下方（LED aからの光が届く範囲）には、LED aを識別するための識別情報（本例では、「LED 1」という文字列）が印刷され、同図（c）に示すように、LED対応シール192におけるLED aに対応する位置には、LED aの識別情報（「LED 1」という文字列）に対応する数字（本例では、1）と、LED aに対応する操作手段を識別するための識別情報（本例では、「MAXベットボタン」という文字列）が印刷されている。

【0060】

主基板表示器190のLED bは、1枚ベットボタン130の操作中（本例では、主制御部300の1枚ベットボタン130センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され

10

20

30

40

50

るLEDである。

【0061】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED bの下方(LED bからの光が届く範囲)には、LED bを識別するための識別情報(本例では、「LED 2」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED bに対応する位置には、LED bの識別情報(「LED 2」という文字列)に対応する数字(本例では、2)と、LED bに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「1枚ベットボタン」という文字列)が印刷されている。

【0062】

主基板表示器190のLED cは、精算ボタン134の操作中(本例では、主制御部300の精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンの場合)に点灯されるLEDである。

10

【0063】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED cの下方(LED cからの光が届く範囲)には、LED cを識別するための識別情報(本例では、「LED 3」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED cに対応する位置には、LED cの識別情報(「LED 3」という文字列)に対応する数字(本例では、3)と、LED cに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「精算ボタン」という文字列)が印刷されている。

【0064】

主基板表示器190のLED dは、スタートレバー135の操作中(本例では、主制御部300のスタートレバー135センサの検出信号の状態がオンの場合)に点灯されるLEDである。

20

【0065】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED dの下方(LED dからの光が届く範囲)には、LED dを識別するための識別情報(本例では、「LED 4」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED dに対応する位置には、LED dの識別情報(「LED 4」という文字列)に対応する数字(本例では、4)と、LED dに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「スタートレバー」という文字列)が印刷されている。

30

【0066】

主基板表示器190のLED eは、左停止ボタン137の操作中(本例では、主制御部300のストップボタン137センサの検出信号の状態がオンの場合)に点灯されるLEDである。

【0067】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED eの下方(LED eからの光が届く範囲)には、LED eを識別するための識別情報(本例では、「LED 5」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED eに対応する位置には、LED eの識別情報(「LED 5」という文字列)に対応する数字(本例では、5)と、LED eに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「左停止ボタン」という文字列)が印刷されている。

40

【0068】

主基板表示器190のLED fは、中停止ボタン138の操作中(本例では、主制御部300のストップボタン138センサの検出信号の状態がオンの場合)に点灯されるLEDである。

【0069】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED fの下方(LED fからの光が届く範囲)には、LED fを識別するための識別情報(本例では、「LED 6」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED fに対応する位置には、LED fの識別情報(「LED 6」という文字列)に対応する数字

50

(本例では、6)と、LED fに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「中停止ボタン」という文字列)が印刷されている。

【0070】

主基板表示器190のLED gは、右停止ボタン139の操作中(本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合)に点灯されるLEDである。

【0071】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED gの下方(LED gからの光が届く範囲)には、LED gを識別するための識別情報(本例では、「LED 7」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED gに対応する位置には、LED gの識別情報(「LED 7」という文字列)に対応する数字(本例では、7)と、LED gに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「右停止ボタン」という文字列)が印刷されている。

10

【0072】

主基板表示器190のLED hは、リセットボタン243の操作中(本例では、主制御部300のリセットSW243センサの検出信号の状態がオンの場合)に点灯されるLEDである。

【0073】

図2(b)に示すように、主基板表示器190のLED hの下方(LED hからの光が届く範囲)には、LED hを識別するための識別情報(本例では、「LED 8」という文字列)が印刷され、同図(c)に示すように、LED対応シール192におけるLED hに対応する位置には、LED hの識別情報(「LED 8」という文字列)に対応する数字(本例では、8)と、LED gに対応する操作手段を識別するための識別情報(本例では、「リセットボタン」という文字列)が印刷されている。

20

【0074】

本例によれば、本遊技台に詳しくない管理者であっても、取扱説明書等を確認することなく、遊技台に設けられたLED対応シール192を確認することで、主基板表示器190の何れのLED(発光部)が何れの操作手段に対応しているかを把握することが可能となり、遊技店の店員等の利便性を向上することができる。

【0075】

また、主基板表示器190のLEDの下方(発光部からの光が届く範囲)には、LEDを識別するための識別情報が施されているため、発光しているLEDの識別が容易になる上に、識別情報をLEDで照らすことで識別情報の視認性を高めることができ、遊技店の店員等の作業性を高めることができる。

30

【0076】

なお、各LED a~hによる報知態様は、LEDの点灯に限定されず、LEDの点滅や消灯によってそれぞれの状態を報知するものであってもよい。また、主基板表示器190は、遊技に関する情報が報知可能なものであればよく、例示した操作手段以外の操作手段の操作状況や、各種エラーや、例示した操作情報以外の情報(例えば、遊技状態、入賞役、当選役)を報知するものであってもよい。また、LEDの配置や数、LEDや操作手段を識別するための識別情報の名称等も本例に限定されるものではない。

40

【0077】

また、本例では、主基板表示器(発光手段)190を主制御基板に配設する例を示したが、本発明に係る「発光手段」は、他の基板(例えば、副制御基板や電源基板)に配設してもよい。

【0078】

<制御部>

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【0079】

50

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部（メイン制御手段）300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

【0080】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、WDT（ウォッチドックタイマ）314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。

【0081】

この基本回路302のCPU304は、水晶発振器315bが出力する所定期期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器315bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

【0082】

主制御部300は、水晶発振器315aが出力するクロック信号を受信する度に0～65535の範囲で数値を導出する乱数値生成回路316（この回路には2つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする）と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路338を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路338から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0083】

乱数値生成回路316は、基本回路302で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路316における乱数値の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの2種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ（ダウン）する数値を取得して、その数値を乱数値として導出する。乱数モードには、さらに2つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数値の種を用いて所定関数（例えばモジュラス関数）による演算を行い、この演算結果を乱数値として導出する。二つ目の方法は、0～65535の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数値として導出する。乱数値生成回路316では、各種センサ318からセンサ回路320に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路316は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ（ダウン）させるカウンタの初期値として用いたり、乱数値の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

【0084】

また、主制御部300には、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン13

８センサ、ストップボタン１３９センサ、精算ボタン１３４センサ、メダル払出装置１８０から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール１１０の光学式センサ、リール１１１の光学式センサ、リール１１２の光学式センサ、開閉センサ、設定キーＳＷセンサ、リセットＳＷ２４３センサ等）の状態を監視している。

【００８５】

なお、センサ回路３２０がスタートレバーセンサのＨレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数値生成回路３１６に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路３１６は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【００８６】

メダル受付センサは、メダル投入口１４１の内部通路に２個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー１３５センサは、スタートレバー１３５内部に２個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン１３７センサ、ストップボタン１３８センサ、および、ストップボタン１３９は、各々のストップボタン１３７乃至１３９に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【００８７】

ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３１センサ、および、ベットボタン１３２センサは、メダル投入ボタン１３０乃至１３２のそれぞれに設置されており、ＲＡＭ３０８に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン１３４センサは、精算ボタン１３４に設けられている。精算ボタン１３４が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置１８０が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【００８８】

リール１１０の光学式センサ、リール１１１の光学式センサ、および、リール１１２の光学式センサは、各リール１１０乃至１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにＬレベルになる。ＣＰＵ３０４は、この信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

【００８９】

上述の通り、開閉センサは、前面扉（扉体）１０２の開閉状態を検出可能なセンサである。前面扉１０２が閉鎖状態になると、開閉センサは、閉鎖検出状態であることを示す信号（例えばローレベルの信号）をＣＰＵ３０４に向けて出力する。一方、前面扉１０２が開放状態になると、開閉センサは、開放検出状態であることを示す信号（例えばハイレベルの信号）をＣＰＵ３０４に向けて出力する。

【００９０】

設定キーＳＷセンサ、および、リセット２４３ＳＷセンサは、各々のＳＷに設置されており、遊技店の店員等によるＳＷの操作を検出する。

【００９１】

主制御部３００は、リール装置１１０乃至１１２に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路３２２、投入されたメダルを選別するメダルセクタ１７０に設けたソレノイドを駆動する駆動回路３２４、メダル払出装置１８０に設けたモータを駆動する駆動回路３２６、各種ランプ３３６（入賞ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９は、遊技開始ランプ１２１、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７、主基板表示器１９０）を駆動する駆動回路３２８を備えている。

【００９２】

また、基本回路３０２には、情報出力回路３３４（外部集中端子板２４８）を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３４を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２にスロットマシン１００の遊技情報（例えば

10

20

30

40

50

、遊技状態)を出力する。

【0093】

また、主制御部300は、電源装置(電力供給手段)252(図2参照)から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路330を備えており、電圧監視回路330は、電源の電圧値が所定の値(本実施例では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【0094】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第1副制御部400との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0095】

<副制御部>

次に、スロットマシン100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主制御部300が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402は、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM406は、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等を記憶する。

【0096】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【0097】

また、第1副制御部400には、音源IC418を設けており、音源IC418に出力インタフェースを介してスピーカ272、277を設けている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM(サウンドROM)が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

【0098】

また、第1副制御部400には、駆動回路422が設けられ、駆動回路422に入出力インタフェースを介して各種ランプ420(上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ等)が接続されている。

【0099】

また、第1副制御部400には、シャッタ163のモータを駆動する駆動回路424を設けており、駆動回路424には出力インタフェースを介してシャッタ163を設けている。この駆動回路424は、CPU404からの命令に応じてシャッタ163に設けたステッピングモータ(図示省略)に駆動信号を出力する。

【0100】

また、第1副制御部400には、センサ回路426を設けており、センサ回路426には、入力インタフェースを介して、十字ボタン193(十字キー(音量ボタン)193a, OKボタン193b)や演出ボタン156の押下操作を検知可能な各種センサ428(

10

20

30

40

50

十字ボタン１９３センサ、演出ボタン１５６センサ）を接続している。ＣＰＵ４０４は、割り込み時間ごとに、十字ボタン１９３（十字キー（音量ボタン）１９３ａ，ＯＫボタン１９３ｂ）と演出ボタン１５６センサの状態を監視している。

【０１０１】

また、ＣＰＵ４０４は、出力インタフェースを介して第２副制御部５００へ信号の送受信を行う。第２副制御部５００は、液晶表示装置１５７の表示制御を含む演出装置１６０の各種制御を行う。なお、第２副制御部５００は、例えば、液晶表示装置１５７の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ１６３のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【０１０２】

第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ５０６は、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等を記憶する。

【０１０３】

ＣＰＵ５０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ５０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ５１２に送信する。カウンタタイマ５１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ５０４に送信する。ＣＰＵ５０４は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【０１０４】

また、第２副制御部５００には、ＶＤＰ５１６（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このＶＤＰ５１６には、バスを介してＲＯＭ５０６、ＶＲＡＭ５１８が接続されている。ＶＤＰ５１６は、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出し、ＶＲＡＭ５１８のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置１５７に画像を表示する。

【０１０５】

また、第２副制御部５００には、センサ回路５３２を設けており、センサ回路５３２には、入力インタフェースを介して、シャッタ１６３の位置を検知可能なシャッタセンサ５３８を接続している。ＣＰＵ４０４は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ５３８の状態を監視している。

【０１０６】

<図柄配列>

図４（ａ）を用いて、上述の各リール１１０乃至１１２に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【０１０７】

各リール１１０乃至１１２には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では８種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号０～２０の２１コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号０～２０は、各リール１１０乃至１１２上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール１１０の番号１のコマには「リプレイ」の図柄、中リール１１１の番号０のコマには「ベル」の図柄、右リール１１２の番号２のコマには「スイカ」の図柄、がそれぞれ配置されている。

【０１０８】

<入賞役の種類>

次に、図４（ｂ）を用いて、スロットマシン１００の入賞役の種類について説明する。

なお、同図は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の作動または払出を示している。

【0109】

本実施形態における入賞役のうち、ビッグボーナス（BB1、BB2）および、レギュラーボーナス（RB）はボーナス遊技に移行する役として、また、再遊技（リプレイ）は新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本実施形態における「入賞役」には、作動役である、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、再遊技が含まれる。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、再遊技への入賞が含まれる。

10

【0110】

スロットマシン100の入賞役には、ビッグボーナス（BB1、BB2）と、レギュラーボーナス（RB）と、小役（チェリー、スイカ、ベル）と、再遊技役（リプレイ）がある。なお、入賞役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。

【0111】

「ビッグボーナス（BB1、BB2）」（以下、単に、「BB」と称する場合がある）は、入賞により特別遊技であるビッグボーナス遊技（BB遊技）が開始される特別役（作動役）である。対応する図柄組合せは、BB1が「白7ー白7ー白7」、BB2が「青7ー青7ー青7」である。また、BB1、BB2についてはフラグ持越しを行う。すなわち、BB1、BB2に内部当選すると、これを示すフラグが立つ（主制御部300のRAM308の所定のエリア内に記憶される）が、その遊技においてBB1、BB2に入賞しなかったとしても、入賞するまで内部当選を示すフラグが立った状態が維持され、次遊技以降でもBB1、BB2に内部当選中となり、BB1に対応する図柄組み合わせ「白7ー白7ー白7」、BB2に対応する図柄組み合わせ「青7ー青7ー青7」が、揃って入賞する状態にある。

20

【0112】

「レギュラーボーナス（RB）」は、入賞によりレギュラーボーナス遊技（RB遊技）が開始される特殊役（作動役）である。対応する図柄組合せは、「ボーナスーボーナスーボーナス」である。なお、RBについても上述のBBと同様にフラグ持越しを行う。但し、（詳細は後述するが）ビッグボーナス遊技（BB遊技）においては、レギュラーボーナス遊技（RB遊技）が内部当選することや、図柄組み合わせが入賞ライン上に表示されること、を開始条件とせず、ビッグボーナス遊技の開始後からレギュラーボーナス遊技を開始し、1回のレギュラーボーナス遊技を終了した場合には次のレギュラーボーナス遊技をすぐに開始するような自動的にレギュラーボーナス遊技を開始させる設定としてもよい。

30

【0113】

「小役（チェリー、スイカ、ベル）」（以下、単に、「チェリー」、「スイカ」、「ベル」と称する場合がある）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組合せは、チェリーが「チェリーーANYーANY」、スイカが「スイカースイカースイカ」、ベルが「ベルーベルーベル」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「チェリーーANYーANY」の場合、左リール110の図柄が「チェリー」であればよく、中リール111と右リール112の図柄はどの図柄でもよい。

40

【0114】

「再遊技役（リプレイ）」は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。なお、対応する図柄組合せは、「リプレイヤーリプレイヤーリプレイ」である。

【0115】

<RT系の遊技状態の種類>

次に、スロットマシン100におけるRT系の遊技状態の種類および変遷について説明

50

する。

【0116】

＜再遊技低確率状態（RT1）＞

再遊技低確率状態（RT1）は、スロットマシン100の電源投入直後等に最初に設定されるデフォルトのRT系の遊技状態（以下、「通常遊技状態」ともいう。）であって、遊技者にとって他の遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態である。

【0117】

本例では、この再遊技低確率状態（RT1）において、再遊技役2（昇格リプレイ1）または再遊技役3（昇格リプレイ2）に入賞した場合に、後述する再遊技高確率状態（RT2）に移行する。また、この再遊技低確率状態（RT1）において、特別役に内部当選した場合に、後述する特別役内部当選状態（RT3）に移行する。

10

【0118】

＜再遊技高確率状態（RT2）＞

再遊技高確率状態は、再遊技の内部当選確率が再遊技低確率状態（RT1）よりも高い遊技状態である。

【0119】

本例では、この再遊技高確率状態（RT2）において、特別役に内部当選した場合に、後述する特別役内部当選状態（RT3）に移行する。

【0120】

＜特別役内部当選状態（RT3）＞

特別役内部当選状態（RT3）は、特別役に対応する内部当選フラグがオンに設定された状態であり、遊技者が所定のタイミングで停止操作をすることで、このフラグに対応する特別役に対応する図柄組み合わせを表示させることができる遊技状態である。

20

【0121】

本例では、この特別役内部当選状態（RT3）において、特別役に入賞した場合に、後述する特別遊技状態（RT4）に移行する。

【0122】

＜特別遊技状態（RT4）＞

特別遊技状態（RT4）は、全ての遊技状態中で最も遊技者に有利な遊技状態である。本例では、特別遊技状態（RT4）において、規定枚数（例えば200枚）が払い出された場合に再遊技低確率状態（RT1）に移行する。

30

【0123】

なお、本例では、特別遊技状態（RT4）の終了条件は、特に限定されず、例えば、所定役に内部当選した場合や、所定回数（例えば、8回）の入賞があった場合や、所定回数（例えば、6回）の遊技が行われた場合であってもよい。

【0124】

＜主制御部メイン処理＞

まず、図5を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0125】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）338を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って主制御部メイン処理を実行する。

40

【0126】

電源投入が行われると、まず、ステップS101で各種の初期設定処理を行う。詳細は後述するが、この初期設定処理では、初期設定、設定変更、復帰処理等に関する処理等を行う。

【0127】

50

ステップS102では、メダル投入・スタート操作受付処理を実行する。ここではベットボタン130～132による電子的なメダル投入操作、または、メダル投入口141からの直接的なメダル投入操作があったか否かをセンサ回路320による検出によって判定し、投入操作があった場合には、投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。また、第1副制御部400に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。

【0128】

また、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックをセンサ回路320の検出に基づいて行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、第1副制御部400に対してスタートレバー135が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

【0129】

ステップS103では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する入賞ライン確定処理を行う。

【0130】

ステップS104では、乱数発生回路316で発生させた乱数を取得する乱数取得処理を行い、次のステップS105では、入賞役内部抽選処理を行う。この入賞役内部抽選処理では、現在の遊技状態に応じてROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これと取得した乱数値とを用いて内部抽選を行うとともに、この内部抽選の結果を示す内部抽選コマンドを第1副制御部400へ送信するための準備を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。

【0131】

ステップS106では、入賞役内部抽選処理の内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択するリール停止データ選択処理を行う。なお、このリール停止データは、主制御部300のROM306内に記憶されている。また、ステップS106では、選択されたリール停止データに関する情報を含んだリール停止データコマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。ステップS107では、リール回転開始処理が実行され、全リール110～112の回転を開始させる。

【0132】

ステップS108では、リール停止制御処理を行う。リール停止制御処理では、ストップボタン137～139の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを停止させるために、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従ってリール110～112の何れかを停止させる。全リール110～112が停止するとステップS109へ進む。

【0133】

なお、このステップS108では、各停止操作に対しては停止操作したストップボタン137～139に関する停止ボタン受付コマンド（詳しくは、第1停止操作に対しては、停止ボタン受付1コマンド、第2停止操作に対しては、停止ボタン受付2コマンド、第3停止操作に対しては、停止ボタン受付3コマンド）を第1副制御部400に送信する準備を行い、各リールの停止に対しては、リールの停止位置に関するリール停止コマンド（詳しくは、第1停止リールに対しては、リール停止1コマンド、第2停止操作に対しては、リール停止2コマンド、第3停止操作に対しては、リール停止3コマンド）を第1副制御部400に送信する準備を行う。

【0134】

ステップS109では、入賞判定を行う入賞判定処理を行う。この入賞判定処理では、有効化された入賞ライン114上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示さ

10

20

30

40

50

れた場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「ベルーベルーベル」が揃っていたならば小役（ベル）に入賞したと判定される。また、このステップ S 1 0 9 では、入賞判定の結果を示す入賞判定コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信するための準備を行う。

【0135】

ステップ S 1 1 0 では、メダル払出処理を行う。メダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを入賞ライン数に応じて払い出す。

【0136】

ステップ S 1 1 1 では、遊技状態制御処理を行う。この遊技状態制御処理では、R T 系の各遊技状態の移行に関する処理を行い、それらの開始条件又は終了条件の成立により、遊技状態を移行させる。また、現在の R T 系の遊技状態を示す情報を含む遊技状態コマンドを送信するための準備を行う。

10

【0137】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップ S 1 0 2 へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（ステップ S 2 0 6）において送信される。

【0138】

<初期設定処理>

20

次に、図 6 を用いて、図 5 を用いて説明した主制御部メイン処理における初期設定処理（ステップ S 1 0 1）について説明する。なお、同図は初期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0139】

ステップ S 2 0 1 では、起動時初期設定を行う。この起動時初期設定では、C P U 3 0 4 のスタックポインタ（S P）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込禁止の設定、I / O 3 1 0 の初期設定、R A M 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、W D T 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【0140】

ステップ S 2 0 2 では、R A M 3 0 8 に異常があるか無いかを判定し、異常がある場合にはステップ S 2 0 7 に進んで初期化処理を実行し、異常が無い場合にはステップ S 2 0 3 に進む。

30

【0141】

ステップ S 2 0 3 では、前面扉 1 0 2 が開放状態（扉開放中）であるか否かを判定し、扉開放中の場合にはステップ S 2 0 4 に進み、扉開放中でない場合にはステップ S 2 0 5 に進んで復帰処理を実行する。また、ステップ S 2 0 4 では、設定キー S W が O N か O F F かを判定し、O N の場合にはステップ S 2 0 6 に進んで設定変更処理を実行し、O F F の場合にはステップ S 2 0 5 に進んで復帰処理を実行する。

【0142】

ステップ S 2 0 5 の復帰処理では、スロットマシン 1 0 0 を電断前の状態に復帰させる処理（例えば、主制御部タイマ割込み処理のステップ S 4 1 1 の電断処理において、R A M 3 0 8 に退避した復帰データの復帰等）を実行した後に、初期設定処理を終了する。

40

【0143】

ステップ S 2 0 6 では、設定変更処理を行った後に、ステップ S 2 0 7 に進む。詳細は後述するが、この設定変更処理では、設定変更に関する処理等を行う。

【0144】

ステップ S 2 0 7 では、初期化処理を行う。この初期化処理では、R A M 3 0 8 のデータを初期化する処理（R A M クリア）等を実行した後に、初期設定処理を終了する。

【0145】

<設定変更処理>

50

次に、図 7 を用いて、図 6 を用いて説明した初期設定処理における設定変更処理（ステップ S 2 0 6）について説明する。なお、同図は設定変更処理の流れを示すフローチャートである。

【0146】

スロットマシン 1 0 0 は、前面扉（扉体）1 0 2 を開放し、本体 1 0 1 の内部に設けられた設定キー SW をオン（第二の操作状態）にする操作が行われた状態で電源を投入した場合（または、電源の投入後、所定時間が経過する前（主制御部 3 0 0 が設定キー SW のオン・オフの状態を確認する前）に設定キー SW をオンにした場合）に、設定値の変更（設定変更）が可能な状態（設定変更モード）に移行可能である。

【0147】

ステップ S 3 0 1 では、RAM 3 0 8 のデータを初期化する処理（RAM クリア）を行い、次のステップ S 3 0 2 では、設定変更を開始することを示す設定変更開始コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信するための準備を行う。第 1 副制御部 4 0 0 は、この設定変更開始コマンドを主制御部 3 0 0 から受信した場合に、管理者用画面の表示を開始する処理を実行する。

【0148】

ステップ S 3 0 3 では、割込みステータスを設定変更中に設定する。これにより、後述する主制御部タイマ割込処理のステップ S 4 0 4 の各種遊技処理では、設定変更中に応じた処理が実行される。

【0149】

ステップ S 3 0 4 では、設定値表示装置 1 0 1 a を用いて現在の設定値を表示し、例えば、現在の設定値が設定 6 であれば、設定 6 を示す数字の 6 を表示する。ステップ S 3 0 5 では、リセット SW 2 4 3 の操作があったか否かを判定し、操作があった場合には、現在の設定値を変更し、操作が無い場合には、ステップ S 3 0 7 においてスタートレバー 1 3 5 の操作を受け付けるまで、ステップ S 3 0 5 の処理を繰り返し実行する。

【0150】

より具体的には、ステップ S 3 0 5 ～ S 3 0 7 の処理では、リセット SW 2 4 3 の操作を 1 回検出する毎に、現在設定されている設定値 1 ～ 6 に対して 1 ずつ加算更新し、設定値が 6 を超えると 1 に戻すことを繰り返して実行することで、設定値を変更する。また、ステップ S 3 0 7 において、スタートレバー 1 3 5 の操作があったと判定した場合には、リセット SW 2 4 3 による設定値の変更操作を終了して、ステップ S 3 0 8 に進む。

【0151】

なお、リセット SW 2 4 3 の押下操作を行わずにスタートレバー 1 3 5 の操作を実行した場合や、リセット SW 2 4 3 の押下操作を繰り返すことにより設定値が 1 周（例えば、設定 5 → 設定 6 → 設定 1 → … → 設定 5）してスタートレバー 1 3 5 の操作を実行した場合には、前回の設定と同じ設定となる。

【0152】

ステップ S 3 0 8 では、設定値表示装置 1 0 1 a に表示されている設定値を、新たな設定値として RAM 3 0 8 に記憶し（設定値を確定し）、次のステップ S 3 0 9 では、設定値表示装置 1 0 1 a の表示を消去し、設定値を非表示にする。

【0153】

なお、本例では、スタートレバー 1 3 5 の操作を受け付けた場合に、設定値を確定するように構成したが、前面扉 1 0 2 が開放状態であるか否かの判定処理を加え、前面扉 1 0 2 が開放状態の場合にのみ、設定値を確定するように構成してもよい。この場合、前面扉 1 0 2 が閉鎖状態の場合には設定値を確定することはできないが、管理者用画面の表示を継続してもよい。

【0154】

ステップ S 3 1 0 では、設定キー SW が OFF か ON かを判定し、ON の場合には、ステップ S 3 1 0 の処理を繰り返し実行し、OFF の場合には、設定変更を終了すべく、ステップ S 3 1 1 に進む。ステップ S 3 1 1 では、設定変更を終了することを示す設定変更

10

20

30

40

50

終了コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。第1副制御部400は、この設定変更終了コマンドを主制御部300から受信した場合に、管理者用画面の表示を終了する処理を実行する。

【0155】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に、図8を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0156】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0157】

ステップS401では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップS402では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0158】

ステップS403では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。ステップS404では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。ステップS405では、タイマ更新処理を行う。より具体的には、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【0159】

ステップS406では、コマンド設定送信処理を行い、送信準備されていた各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0160】

ステップS407では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【0161】

ステップS408では、デバイス監視処理を行う。詳細は後述するが、このデバイス監視処理では、設定値確認処理、扉開放監視処理、精算処理等を行う。

【0162】

ステップS409では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS411に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS410に進む。

【0163】

ステップS410では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS401で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する処理等を行い、主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップS411では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、主制御部メイン処理に復帰する。

10

20

30

40

50

【0164】

＜デバイス監視処理＞

次に、図9を用いて、図8を用いて説明した主制御部タイマ割込み処理におけるデバイス監視処理（ステップS408）について説明する。なお、同図はデバイス監視処理の流れを示すフローチャートである。

【0165】

ステップS501では、設定値確認処理を行った後にステップS502に進む。この設定値確認処理では、設定確認に関する処理を行う。

【0166】

スロットマシン100は、前面扉（扉体）102を開放し、電源を投入した後に、本体101の内部に設けられた設定キーSWをオン（第二の操作状態）にする操作が行われた場合に、設定値の確認（設定確認）が可能な状態（設定確認モード）に移行可能である。

【0167】

ここで、設定確認とは、遊技台の設定値を確認することをいい、本例では、操作手段（設定スイッチ）による押下操作によって、初期設定された設定値（例えば、設定1）、または、設定変更によって設定された設定値（設定1～設定6のいずれか）を払出枚数表示器127に表示することで、設定値を確認することが可能である。

【0168】

また、設定確認モードにおいて、設定キーSWをオフ（第一の操作状態）にする操作が行われ（または、設定キーSWをオフにする操作が行われた後に設定キーSWが抜かれ）、前面扉102が閉鎖されると、設定値が確認可能な状態（設定確認モード）が終了し、遊技の進行が可能な遊技可能状態（通常遊技状態）に移行する。

【0169】

ステップS502では、扉開放監視処理を行う。主制御部300は、扉開放監視処理（判定手段）において、開閉センサの状態を監視し、閉鎖検出状態であることを示す信号を検知すると、前面扉102の閉鎖（閉状態）を検知したことを示す閉鎖検知情報をRAM308に記憶するとともに、前面扉102の閉鎖を検知したことを示す扉閉鎖検知コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。第1副制御部400は、この扉閉鎖検知コマンドを主制御部300から受信した場合に、前面扉102の閉鎖を検知したことを示す閉鎖検知情報（本例では、「閉鎖」を示す情報と、閉鎖の日時）をRAM408に時系列で履歴情報として記憶する。

【0170】

一方、主制御部300は、扉開放監視処理において、開閉センサの状態を監視し、開放検出状態であることを示す信号を検知すると、前面扉102の開放（開状態）を検知したことを示す開放検知情報をRAM308に記憶するとともに、前面扉102の開放を検知したことを示す扉開放検知コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。第1副制御部400は、この扉開放検知コマンドを主制御部300から受信した場合に、前面扉102の開放を検知したことを示す開放検知情報（本例では、「開放」を示す情報と、開放の日時）をRAM408に時系列で履歴情報として記憶するとともに、扉開放報知を行う。

【0171】

扉開放報知については後述するが、本例では、前面扉102が扉体開放状態になった場合に、発光体（各種ランプ420等）を開放発光態様で発光し、音出力手段（スピーカ272, 277）から開放音（例えば、「扉開放中です」という音声）を出力する。なお、扉開放報知の態様は特に限定されず、例えば、液晶表示装置157の表示領域に「扉開放中です」という文字列を表示してもよい。

【0172】

ステップS503では、精算処理を行った後に、ステップS504に進む。この精算処理では、主制御部300は、精算ボタン134の有効期間（例えば、遊技が開始可能となってからスタートレバー135の操作を受け付けるまでの期間）において、精算ボタン1

10

20

30

40

50

3 4 センサの状態を監視し、精算ボタン 1 3 4 が操作されたことを示す信号を検知すると、電子的に貯留されているメダルを精算する処理を行うとともに、メダルを精算する処理を実行したことを示す精算コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信するための準備を行う。

【0 1 7 3】

ステップ S 5 0 4 では、その他のデバイス監視処理を行った後に、デバイス監視処理を終了する。その他のデバイス監視処理では、エラー報知開始処理、エラー報知終了処理等を行う。

【0 1 7 4】

ここで、本実施形態に係るスロットマシン 1 0 0 において発生し得るエラーとしては、ドアオープンエラー（扉開放エラー）、ホッパーエンptyエラー、メダル投入異常 1（メダルセクターエラー）、メダル投入異常 2 ～ 4、メダル払出異常 1 ～ 3、オーバーフロー異常、RAM 不良、入賞異常等が挙げられる。

【0 1 7 5】

ドアオープンエラー（扉開放エラー）は、遊技台の扉開放を報知するエラーであり、前面扉 1 0 2 が開けられた場合に発生し（エラー検知状態となり）、前面扉 1 0 2 が閉められた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。

【0 1 7 6】

上述の通り、主制御部 3 0 0 は、扉開放監視処理において、開閉センサの状態を監視し、閉鎖検出状態であることを示す信号を検知すると、扉閉鎖検知コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 は、閉鎖検知情報（本例では、「閉鎖」を示す情報と、閉鎖の日時）を RAM 4 0 8 に時系列で履歴情報として記憶する一方で、開放検出状態であることを示す信号を検知すると、扉開放検知コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 は、開放検知情報（本例では、「開放」を示す情報と、開放の日時）を RAM 4 0 8 に時系列で履歴情報として記憶するとともに、扉開放報知を行う。

【0 1 7 7】

ホッパーエンptyエラーは、メダルの払出に関する払出エラーであり、本体 1 0 1 の内部に収容されたホッパーに貯留されたメダルの枚数が規定枚数以下になった場合に発生し（エラー検知状態となり）、規定枚数以上のメダルをホッパーに補充することで解消する（エラー非検知状態となる）。

【0 1 7 8】

メダル投入異常 1（メダルセクターエラー）は、投入されたメダルがメダルセクタ等に滞留した場合に発生し（エラー検知状態となり）、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では、リセット SW 2 4 3）の操作を受け付けた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。メダル投入異常 2 は、メダル投入枚数が規定枚数以上の場合に発生し（エラー検知状態となり）、設定値変更または RAM クリアにより解消する（エラー非検知状態となる）。

【0 1 7 9】

メダル投入異常 3 は、メダル投入処理中以外に投入センサ 1 または投入センサ 2 のいずれかがオンになった場合に発生し（エラー検知状態となり）、メダル投入異常 4 は、投入されたメダルが投入センサ 1 および投入センサ 2 を正常に通過しなかった場合に発生し（エラー検知状態となり）、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では、リセット SW 2 4 3）の操作を受け付けた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。

【0 1 8 0】

メダル払出異常 1 は、メダル払出装置の駆動時に一定時間、メダルの払出が無い場合に発生し（エラー検知状態となり）、メダル払出異常 2 は、メダル払出装置の駆動時にメダルが滞留した場合に発生し（エラー検知状態となり）、メダル払出異常 3 は、メダル払出処理中以外に払出センサ 1 または払出センサ 2 のいずれかがオンになった場合に発生し（エラー検知状態となり）、いずれも、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では、リセット SW 2 4 3）の操作を受け付けた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。

10

20

30

40

50

【0181】

オーバーフロー異常は、メダル補助収容庫のオーバーフロー端子がオン状態になった場合に発生し（エラー検知状態となり）、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では、リセットSW243）の操作を受け付けた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。RAM不良は、RAMの確認により異常が検出された場合に発生し（エラー検知状態となり）、エラー解除スイッチ（本例では、リセットSW243）の操作を受け付けた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。入賞異常は、リール110～112の停止後に、内部抽選により確定した入賞と異なる入賞図柄が入賞した場合に発生し（エラー検知状態となり）、エラー解除スイッチ（本例では、リセットSW243）の操作を受け付けた場合に解消する（エラー非検知状態となる）。

10

【0182】

なお、本発明に係る遊技台は、スロットマシンに限定されず、パチンコ機に適用することもできる。ぱちんこ機において発生し得るエラーとしては、例えば、下受け皿満タンエラー、払出装置エラー、払出超過エラー、不正払出エラー、主制御部通信エラー、磁気異常エラー、磁界異常エラー、枠開放エラー、RAMクリアエラー、衝撃センサエラー等が挙げられ、これらのエラーも、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチの操作を受け付けた場合に解消する。

【0183】

主制御部300は、いずれかのエラーを検出した場合に、割込みステータスをエラー検知状態に設定した後、払出枚数表示器127に、エラーに対応するエラーコードを表示するとともに、検知したエラーに対応するエラーコマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。第1副制御部400は、このエラーコマンドを主制御部300から受信した場合に、エラー報知を開始する処理を実行する。

20

【0184】

例えば、セクターエラーが発生した場合には、表示手段（液晶表示装置157）の表示領域に、「セクターエラー発生！！」という文字列の表示と、「遊技店員をお呼びください。」という文字列を表示し、発光体（各種ランプ420等）をエラー発光態様で発光し、音出力手段（スピーカ272, 277）から、エラー音（「エラーが発生しました。遊技店員をお呼びください」といった音声）を出力する。なお、エラー報知の態様は、特に限定されず、例えば、可動手段（リール110～112）の動きによってエラー報知を行ってもよい。

30

【0185】

また、主制御部300は、エラー報知終了条件が成立した場合（例えば、エラーを解除する操作（本例では、リセットSW243をONにする操作）を受け付けた場合）には、割込みステータ스에記憶したエラー検知状態を消去した後、エラー報知終了処理を実行する。このエラー報知終了処理では、主制御部300は、払出枚数表示器127に表示していたエラーコードを消去するとともに、解消したエラーに対応するエラー解消コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。第1副制御部400は、このエラー解消コマンドを主制御部300から受信した場合に、実行中のエラー報知を終了する処理を実行する。

40

【0186】

＜ボタン押下状態での復電＞

次に、図10を用いて、ボタン押下状態での復電について説明する。

【0187】

図10（a）は、電源投入時の各ボタンの制御状況を示した図であり、同図（b）は、電源投入時（エラー検知状態）の各ボタンの制御状況を示した図であり、同図（c）は、設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状況を示した図である。

【0188】

スロットマシン100では、第一の操作手段が操作されていない状態で電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して

50

該第一の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第一の操作手段の操作に対する制御を実行しないが、第二の操作手段が操作されていない状態で電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になると、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行するように構成している。

【0189】

以下、「第一の操作手段の操作に対する制御を実行しない」ことを、「無効」という場合があり、「第一の操作手段」を、「無効ボタン」という場合がある。また、「第二の操作手段の操作に対する制御を実行する」ことを、「有効」という場合がある。「第二の操作手段」を、「有効ボタン」という場合がある。

10

【0190】

＜ボタン押下状態での復電／MAXベットボタン＞

図1を用いて説明したMAXベットボタン132は、図10(a)に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）の一つであり、本例では、主制御部300によって制御される。

【0191】

本例では、MAXベットボタン132（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、MAXベットボタン132（第二の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰してMAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になると、主制御部300は、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を3枚分投入する処理）を実行する。

20

【0192】

一方、主制御部300は、ベットボタン132センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態に該当する場合には、図10(b)に示す電源投入時（エラー検知状態）の各ボタンの制御状態に従って、MAXベットボタン132の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。また、主制御部300は、ベットボタン132センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスが設定変更中に該当する場合（設定変更を伴う電源投入が行われた場合）には、図10(c)に示す設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状態に従って、MAXベットボタン132の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

30

【0193】

遊技価値のベットが可能な状態（例えば、遊技価値のベットがされていない非遊技状態）においてMAXベットボタン132が操作されると、メダル3枚分の遊技価値のベットが実行されるが、続いて精算ボタン134が操作されると、メダル3枚分の遊技価値のベットを含む、全ての遊技価値が精算され（メダルであれば、全てのメダルが排出され）、MAXベットボタン132が操作される直前の、遊技価値のベットが可能な状態に復帰することが可能である。

40

【0194】

すなわち、MAXベットボタン132（操作手段）の操作に対する制御（例えば、メダル3枚分の遊技価値をベットする処理）が実行されても、或る操作（例えば、精算ボタン134による操作）によって該制御が実行される前の状態（遊技価値のベットが可能な状態）に復帰可能である。

【0195】

＜ボタン押下状態での復電／1枚ベットボタン＞

図1を用いて説明した1枚ベットボタン130は、図10(a)に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が

50

実行される)有効ボタン(第二の操作手段)の一つであり、本例では、主制御部300によって制御される。

【0196】

本例では、1枚ベットボタン130(第二の操作手段)が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、1枚ベットボタン130(第二の操作手段)が操作されている状態で電断から復帰して1枚ベットボタン130(第二の操作手段)の操作が有効化される状態(本例では、主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態)になると、主制御部300は、1枚ベットボタン130(第二の操作手段)の操作に対する制御(本例では、電子的に貯留されているメダル(クレジット)を1枚分投入する処理)を実行する。

10

【0197】

一方、主制御部300は、ベットボタン130センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態に該当する場合には、図10(b)に示す電源投入時(エラー検知状態)の各ボタンの制御状態に従って、1枚ベットボタン130の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。また、主制御部300は、ベットボタン130センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスが設定変更中に該当する場合(設定変更を伴う電源投入が行われた場合)には、図10(c)に示す設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状態に従って、1枚ベットボタン130の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

20

【0198】

遊技価値のベットが可能な状態(例えば、遊技価値のベットがされていない非遊技状態)において1枚ベットボタン130が操作されると、メダル1枚分の遊技価値のベットが実行されるが、続いて精算ボタン134が操作されると、メダル1枚分の遊技価値のベットを含む、全ての遊技価値が精算され(メダルであれば、全てのメダルが排出され)、1枚ベットボタン130が操作される直前の、遊技価値のベットが可能な状態に復帰することが可能である。

【0199】

すなわち、1枚ベットボタン130(操作手段)の操作に対する制御(例えば、メダル1枚分の遊技価値をベットする処理)が実行されても、或る操作(例えば、精算ボタン134による操作)によって該制御が実行される前の状態(遊技価値のベットが可能な状態)に復帰可能である。

30

【0200】

<ボタン押下状態での復電/2枚ベットボタン>

なお、本例では、3種類のベットボタン130~132のうち、MAXベットボタン132と1枚ベットボタン130を、有効ボタン(第二の操作手段)としたが、2枚ベットボタン131を、有効ボタン(第二の操作手段)に加えてもよい。

【0201】

この場合、2枚ベットボタン131(第二の操作手段)が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、2枚ベットボタン131(第二の操作手段)が操作されている状態で電断から復帰して2枚ベットボタン131(第二の操作手段)の操作が有効化される状態(本例では、主制御部300のベットボタン131センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態)になると、主制御部300は、2枚ベットボタン131(第二の操作手段)の操作に対する制御(本例では、電子的に貯留されているメダル(クレジット)を2枚分投入する処理)を実行する。

40

【0202】

一方、主制御部300は、ベットボタン131センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態に該当する場合、または、ベットボタン131センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスが設定変更中に該当する

50

場合（設定変更を伴う電源投入が行われた場合）には、2枚ベットボタン131の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0203】

また、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、および、2枚ベットボタン131の少なくとも一つのボタンが、無効ボタン（第一の操作手段）であってもよい。

【0204】

遊技価値のベットが可能な状態（例えば、遊技価値のベットがされていない非遊技状態）において2枚ベットボタン131が操作されると、メダル2枚分の遊技価値のベットが実行されるが、続いて精算ボタン134が操作されると、メダル2枚分の遊技価値のベットを含む、全ての遊技価値が精算され（メダルであれば、全てのメダルが排出され）、2枚ベットボタン131が操作される直前の、遊技価値のベットが可能な状態に復帰することが可能である。

10

【0205】

すなわち、2枚ベットボタン131（操作手段）の操作に対する制御（例えば、メダル2枚分の遊技価値をベットする処理）が実行されても、或る操作（例えば、精算ボタン134による操作）によって該制御が実行される前の状態（遊技価値のベットが可能な状態）に復帰可能である。

【0206】

<ボタン押下状態での復電／精算ボタン>

図1を用いて説明した精算ボタン134は、図10（a）に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）の一つであり、本例では、主制御部300によって制御される。

20

【0207】

本例では、精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰して精算ボタン134（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300の精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になると、主制御部300は、精算ボタン134（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を精算（払い出し）する処理）を実行する。

30

【0208】

一方、主制御部300は、精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態に該当する場合には、図10（b）に示す電源投入時（エラー検知状態）の各ボタンの制御状態に従って、精算ボタン134の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。また、主制御部300は、精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスが設定変更中（設定変更を伴う電源投入が行われた場合）に該当する場合には、図10（c）に示す設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状態に従って、精算ボタン134の操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

40

【0209】

遊技価値がベットされた状態において精算ボタン134が操作されると、全ての遊技価値が精算（メダルであれば、全てのメダルが排出）され、遊技価値がベットされていない状態となるが、続いてベットボタン（1枚ベットボタン130、2枚ベットボタン131、または、MAXベットボタン132）が操作されると、精算ボタン134が操作される直前の、遊技価値がベットされた状態に復帰することが可能である。

【0210】

すなわち、精算ボタン134（操作手段）の操作に対する制御（例えば、ベットされている遊技価値を精算（払い出し）する処理）が実行されても、或る操作（例えば、1枚ベ

50

ットボタン１３０、２枚ベットボタン１３１、または、MAXベットボタン１３２による操作）によって該制御が実行される前の状態（遊技価値がベットされた状態）に復帰可能である。

【０２１１】

なお、精算ボタン１３４が操作されると、全ての遊技価値が精算（メダルであれば、全てのメダルが排出（例えば、最大ベット枚数である５０枚のメダルがベットされていた場合には、この５０枚のメダルの全てが排出））されるため、精算ボタン１３４が操作される直前の、遊技価値がベットされた状態に復帰するためには、排出されたメダルを投入することで、精算された分の遊技価値を再度、ベットする必要がある、復帰までに時間を要してしまうことになる。

【０２１２】

なお、精算ボタン１３４が、精算ボタン１３４を操作すると、ベットされている遊技価値をベットされていない状態にするボタンであった場合でも、１枚ベットボタン１３０や２枚ベットボタン１３１を操作して、再度、ベットされた状態に復帰させる場合には、復帰させるまでに２回以上の操作を要してしまうことになる。

【０２１３】

これに対して、ベットボタン（１枚ベットボタン１３０、２枚ベットボタン１３１、または、MAXベットボタン１３２）が操作されても、続けて精算ボタン１３４を１回操作すれば、ベットボタンが操作される直前の、遊技価値のベットが可能な状態に復帰することが可能である。

【０２１４】

すなわち、精算ボタン１３４（操作手段）の操作に対する制御（例えば、ベットされている遊技価値を精算（払い出し）する処理）が実行された場合よりも、ベットボタン（１枚ベットボタン１３０、２枚ベットボタン１３１、または、MAXベットボタン１３２）の操作に対する制御（例えば、所定枚数分の遊技価値をベットする処理）が実行された場合の方が、該制御が実行される前の状態に復帰するのが容易である。

【０２１５】

＜ボタン押下状態での復電／スタートレバー＞

図１を用いて説明したスタートレバー１３５は、図１０（ａ）～同図（ｃ）に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該操作に対する制御が実行されない）無効ボタン（第一の操作手段）の一つであり、本例では、主制御部３００によって制御される。

【０２１６】

本例では、スタートレバー１３５（第一の操作手段）が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、スタートレバー１３５（第一の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰してスタートレバー１３５（第一の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部３００のスタートレバー１３５センサの検出信号の状態がオンである状態）になったとしても、主制御部３００は、スタートレバー１３５（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、全リール１１０～１１２の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しない。

【０２１７】

遊技が開始可能な状態（例えば、全てのリール１１０～１１２が停止した状態で規定枚数のメダルが投入された状態）においてスタートレバー１３５が操作されると、全てのリール１１０～１１２が回転した状態となるが、当該遊技においては、スタートレバー１３５が操作される直前の、遊技が開始可能な状態に復帰すること（開始された遊技をキャンセルすること）は、基本的に不可能である。

【０２１８】

また、遊技が開始可能な状態（例えば、全てのリール１１０～１１２が停止した状態で規定枚数のメダルが投入された状態）においてスタートレバー１３５が操作され、全てのリール１１０～１１２が回転した状態において、例えば、リセットボタン２４３が操作さ

10

20

30

40

50

れた場合に、当該遊技において、スタートレバー１３５が操作される直前の、遊技が開始可能な状態に復帰すること（開始された遊技をキャンセルすること）が可能な仕様であったとしても、遊技者はリセットボタン２４３を操作できないことから、スタートレバー１３５が操作される直前の、遊技が開始可能な状態に復帰することは、困難である。

【０２１９】

すなわち、スタートレバー１３５（操作手段）の操作に対する制御（例えば、全リール１１０～１１２の回転を開始させるリール回転開始処理）が実行されると、該制御が実行される前の状態（当該遊技において、スタートレバー１３５が操作される直前の、遊技が開始可能な状態）に復帰が困難又は不可能である。

【０２２０】

なお、スタートレバー１３５の操作に対する制御（全リール１１０～１１２の回転を開始させるリール回転開始処理）が実行された或る遊技の次遊技を行えば、遊技が開始可能な状態に移行することは可能であるが、或る遊技において、スタートレバー１３５が操作される直前の、遊技が開始可能な状態に再度、復帰するわけではないため、「スタートレバー１３５の操作に対する制御が実行された或る遊技において、遊技が開始可能な状態に復帰した」とはいうことはできない。

【０２２１】

＜ボタン押下状態での復電／停止ボタン＞

図１を用いて説明した停止ボタン（ストップボタン）１３７～１３９は、図１０（ａ）～同図（ｂ）に示すように、状況に応じて、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）となる場合と、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該操作に対する制御が実行されない）無効ボタン（第一の操作手段）となる場合がある有効／無効ボタン（第一の操作手段または第二の操作手段）の一つであり、本例では、主制御部３００によって制御される。

【０２２２】

本例では、複数の停止ボタン（停止操作手段）１３７～１３９が操作されることによって複数のリール１１０～１１２が第一の停止態様で停止され、且つ、複数の停止ボタン（停止操作手段）１３７～１３９のうちの最後に操作された停止ボタン（停止操作手段）が操作されている状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、該最後に操作された停止ボタン（停止操作手段）の操作が継続されている状態で電断から復帰しても、演出手段による該第一の停止態様に応じた入賞演出を実行しないが、該最後に操作された停止ボタン（停止操作手段）が操作されていない状態になると、停止ボタン１３７～１３９は、有効ボタン（第二の操作手段）として機能し、演出手段による該第一の停止態様に応じた入賞演出を実行する。

【０２２３】

一方、複数のリール１１０～１１２のうちの少なくとも一つのリールが回転し、且つ、複数の停止ボタン（停止操作手段）１３７～１３９が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、停止ボタン（停止操作手段）１３７～１３９が操作されている状態で電断から復帰して該停止操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、停止ボタン（停止操作手段）１３７～１３９は、無効ボタン（第一の操作手段）として機能し、停止ボタン１３７～１３９（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、操作が行われた停止ボタン１３７～１３９に対応するリール１１０～１１２を停止させるリール停止制御処理）を実行しない。

【０２２４】

本例によれば、停止操作手段の操作の状況に応じて、当該操作に対する制御を変化させることができ、誤操作によって遊技者が不利益を被る恐れがあるリールの停止制御は復電時には無効とすることで、誤操作による不利益を被ることを防止することができる一方で、復電時の入賞演出の保留制御を有効にし、最後に操作された停止操作手段の操作が継続している間は入賞演出を実行しないことで、入賞演出の見逃しを防止することができ、遊

10

20

30

40

50

技者の満足度高めることができる。

【0225】

リール110～112のいずれかが回転している状態において、回転中のリール110～112に対応する停止ボタン137～139のいずれかが操作されると、操作された停止ボタン137～139に対応するリール110～112のいずれかが停止した状態となるが、当該遊技においては、停止ボタン137～139が操作される直前の、停止したリール110～112が再度、回転した状態に復帰することは、基本的に不可能である。

【0226】

また、回転中のリール110～112に対応する停止ボタン137～139のいずれかが操作され、操作された停止ボタン137～139に対応するリール110～112のいずれかが停止した状態において、例えば、リセットボタン243が操作された場合に、当該遊技において、停止ボタン137～139が操作される直前の、停止したリール110～112が再度、回転した状態に復帰することが可能な仕様であったとしても、遊技者はリセットボタン243を操作できないことから、停止ボタン137～139が操作される直前の、停止したリール110～112が回転した状態に復帰することは、困難である。

【0227】

すなわち、停止ボタン137～139（操作手段）の操作に対する制御（例えば、操作が行われた停止ボタン137～139に対応するリール110～112を停止させるリール停止制御処理）が実行されると、該制御が実行される前の状態（停止ボタン137～139が操作される直前の、停止したリール110～112が回転した状態）に復帰が困難又は不可能である。

【0228】

なお、停止ボタン137～139の操作に対する制御（操作が行われた停止ボタン137～139に対応するリール110～112を停止させるリール停止制御処理）が実行された或る遊技の次遊技を行えば、全てのリール110～112が回転した状態に移行することは可能であるが、或る遊技において停止した状態のリールを、当該或る遊技において再度、回転した状態に戻すわけではないため、「停止ボタン137～139の操作に対する制御が実行された或る遊技において、全てのリール110～112が回転した状態に復帰した」とはいうことはできない。

【0229】

<ボタン押下状態での復電／リセットボタン>

図2を用いて説明したリセットボタン（リセットSW）243は、状況に応じて、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）となる場合と、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該操作に対する制御が実行されない）無効ボタン（第一の操作手段）となる場合がある有効／無効ボタン（第一の操作手段または第二の操作手段）の一つであり、本例では、主制御部300によって制御される。

【0230】

本例では、リセットボタン243が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、リセットボタン243が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン243の操作が有効化される状態（本例では、設定変更を伴う電源投入で電断から復帰してリセットSW243センサの検出信号の状態がオンになった状態）になったとしても、リセットボタン243は、無効ボタン（第一の操作手段）として機能し、主制御部300は、リセットボタン243（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理）を実行しない。

【0231】

一方、リセットボタン243が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、リセットボタン243が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン243の操作が有効化される状態（本例では、エラー検知状態で電断から復帰してリセットSW243センサの検出信号の状態がオンになった状態）になると、リセッ

トボタン 243 は、有効ボタン（第二の操作手段）として機能し、主制御部 300 は、リセットボタン 243（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を実行する。

【0232】

本例によれば、リセットボタンの操作の状況に応じて、当該操作に対する制御を変化させることができ、例えば、設定値の変更については、復電時に設定値の変更を行ってしまうと、それまで設定していた設定値がわからなくなってしまう恐れがあるので、設定値変更操作に基づく制御を行わないようにする一方で、エラー解除については、エラーの原因が解消していなければエラー解除はできないので、復電時にエラーの原因が解消できていれば、エラー解消操作に基づく制御を行うことで、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

10

【0233】

或る状態（例えば、エラー検知状態）においてリセットボタン 243 が操作されると、エラーが解消された状態となるが、リセットボタン 243 が操作される直前の、エラー検知状態に復帰することは、基本的に不可能である。

【0234】

また、或る状態（例えば、エラー検知状態）においてリセットボタン 243 が操作され、エラーが解消された状態となった場合に、遊技者が故意にエラーを発生させることで、リセットボタン 243 が操作される直前の、エラー検知状態に復帰することが可能であったとしても、遊技者が全てのエラーを任意に発生させることは不可能であることから、リセットボタン 243 が操作される直前の、エラー検知状態に復帰することは、困難である。

20

【0235】

すなわち、リセットボタン 243（操作手段）の操作に対する制御（エラー解消操作に対応する処理）が実行されると、該制御が実行される前の状態（リセットボタン 243 が操作される直前の、エラー検知状態）に復帰が困難又は不可能である。

【0236】

<ボタン押下状態での復電／演出ボタン>

図 1 を用いて説明した演出ボタン 156 は、図 10（a）～同図（c）に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該操作に対する制御が実行されない）無効ボタン（第一の操作手段）の一つであり、本例では、第 1 副制御部 400 によって制御される。

30

【0237】

本例では、演出ボタン 156（第一の操作手段）が操作されていない状態で電源装置 252 の電源が遮断される電断が発生し、演出ボタン 156（第一の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰して演出ボタン 156（第一の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、第 1 副制御部 400 の演出ボタン 156 センサの検出信号の状態がオンである状態）になったとしても、第 1 副制御部 400 は、演出ボタン 156（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理）を実行しない。

【0238】

或る状態（例えば、メニュー表示が可能な状態）において演出ボタン 156 が操作されると、演出ボタン 156 の操作に基づいてメニュー表示が表示されるが、本例では、所定時間内に演出ボタン 156 が操作されると、メニュー表示がキャンセル（消去）され、演出ボタン 156 が操作される直前の、メニュー表示が可能な状態に復帰することが可能である。

40

【0239】

すなわち、演出ボタン 156（操作手段）の操作に対する制御（例えば、メニュー表示を行う処理）が実行されても、或る操作（例えば、演出ボタン 156 による操作）によって該制御が実行される前の状態（メニュー表示が可能な状態）に復帰可能である。

【0240】

50

なお、設定変更状態や設定確認状態においては、演出ボタン１５６や十字キー１９３a等を用いて当該状態におけるメニュー操作等を行うことができる状態であるものとする。つまり、設定変更状態や設定確認状態に移行すると、演出ボタン１５６や十字キー１９３aの操作が有効となると言える。

【０２４１】

＜ボタン押下状態での復電／音量ボタン＞

図１を用いて説明した音量ボタン（十字キー）１９３aは、図１０（a）～同図（c）に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該操作に対する制御が実行されない）無効ボタン（第一の操作手段）の一つであり、本例では、第１副制御部４００によって制御される。

10

【０２４２】

本例では、音量ボタン１９３a（第一の操作手段）が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、音量ボタン１９３a（第一の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰して音量ボタン１９３a（第一の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、第１副制御部４００の十字ボタン１９３センサの検出信号の状態がオンである状態）になったとしても、第１副制御部４００は、音量ボタン１９３a（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、音量の調整を行う処理）を実行しない。

【０２４３】

或る状態（例えば、音量が或る音量に設定された状態）において音量ボタン１９３a（右）が操作されると、音量ボタン１９３a（右）の操作に基づいて或る音量が１段階増加するが、続いて音量調整ボタン１９３a（左）が操作されると、或る音量が１段階減少し、音量ボタン１９３a（右）が操作される直前の、音量が或る音量に設定された状態に復帰することが可能である。

20

【０２４４】

すなわち、ボタン１９３a（右）（操作手段）の操作に対する制御（例えば、或る音量を１段階増加させる処理）が実行されても、或る操作（例えば、音量調整ボタン１９３a（左）による操作）によって該制御が実行される前の状態（音量が或る音量に設定された状態）に復帰可能である。

【０２４５】

なお、本例では、リセットボタン２４３が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、リセットボタン２４３が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン２４３の操作が有効化される状態になったとしても、リセットボタン２４３の操作に対する制御（設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理）を実行しないように構成したが、本願発明は、本例に限定されず、リセットボタン２４３が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、リセットボタン２４３が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン２４３の操作が有効化される状態になった場合に、リセットボタン２４３の操作に対する制御（設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理）を実行する（または実行可能）に構成してもよい。

30

【０２４６】

換言すれば、本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン）は、電力を供給する電源装置（例えば、図２に示す電源装置２５２）と、第一の操作手段（例えば、図１に示すスタートレバー１３５）と、第二の操作手段（例えば、図１に示すMAXベットボタン１３２、１枚ベットボタン１３０）と、第三の操作手段（例えば、リセットボタン２４３）と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御（例えば、全リール１１０～１１２の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行せず、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二

40

50

の操作手段の該操作に対する制御（例えば、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を投入する処理）を実行し、前記第三の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第三の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第三の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第三の操作手段の該操作に対する制御（例えば、設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理）を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記第三の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第三の操作手段は、遊技者が操作困難な位置（例えば、本体 101 の内部）に設けられた操作手段である、ことを特徴とする遊技台であってもよい。

10

【0247】

本実施形態に係る遊技台によれば、復帰が困難又は不可能な操作手段（第一の操作手段、第三の操作手段）に関しては、誤操作の場合を考慮して復電時に操作されている状態であっても操作に対する制御を行わないようにする。また、復帰が可能な操作手段（第二の操作手段）に関しては、誤操作であっても復帰が可能なので復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。また、復帰が困難又は不可能な操作手段であっても、遊技者が操作困難な位置に設けられたボタンであれば管理者が敢えて操作している可能性が高いため、復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。このようにすることで、誤操作等に配慮しつつも、いち早く遊技に復帰可能な利便性の高い遊技台を提供することが可能となる。

20

【0248】

また、第四の操作手段（例えば、図 1 に示す精算ボタン 134）を備え、前記第四の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第四の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第四の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第四の操作手段の該操作に対する制御を実行し、前記第二の操作手段と前記第四の操作手段とが操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段と該第四の操作手段とが操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段と該第四の操作手段との操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御例えば、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を投入する処理）を実行する一方、該第四の操作手段の該操作に対する制御（例えば、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を精算（払い出し）する処理）を実行せず（例えば、図 12（a）参照）、前記第四の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり前記第二の操作手段は、遊技価値をベット可能な手段であり、前記第四の操作手段は、ベットされた制御状態からベットされていない制御状態とすることが可能な操作手段であってもよい。

30

【0249】

このような構成とすれば、第二の操作手段（遊技価値をベット可能な手段）と第四の操作手段（ベットされた状態からベットされていない状態とすることが可能な手段）とが操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段と該第四の操作手段との操作が有効化される状態になると、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行する一方、該第四の操作手段の操作に対する制御を実行しないため、第四の操作手段に対応する制御（ベットされた状態からベットされていない状態とする制御）よりも、第二の操作手段に対応する制御（遊技価値をベットする制御）を優先して実行することができる。

40

【0250】

例えば、第二の操作手段（遊技価値をベット可能な手段）が操作され、遊技価値がベットされた場合に、遊技価値がベットされる前の状態（第二の操作手段が操作される前の状態）に戻すには第四の操作手段（ベットされた状態からベットされていない状態とすることが可能な手段）を操作すればよい。一方、第四の操作手段（ベットされた状態からベットされていない状態とすることが可能な手段）が操作され、ベットされた状態からベット

50

されていない状態になった場合に、ベットされていない状態になる前の状態（第四の操作手段が操作される前の状態）に戻すにはベットされていた枚数分の遊技価値をベットする動作（三枚ベットされていればメダルを三枚投入する動作）を行う必要がある。つまり、誤って第二の操作手段を操作したときよりも、誤って第四の操作手段を操作したときの方が、誤った操作前の状態に復帰するために余計な手間や時間がかかることとなる。そこで、本願発明では、第二の操作手段と第四の操作手段とが同時に操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段と該第四の操作手段との操作が有効化される状態になった場合、第四の操作手段に対応する制御よりも、第二の操作手段に対応する制御を優先して実行するようにして、遊技者の利便性が低下することを防止している。

【0251】

また、第二の操作手段に対応する制御（遊技価値をベットする制御）よりも、第四の操作手段に対応する制御（ベットされた状態からベットされていない状態とする制御）を優先して実行するように構成した場合、第二の操作手段の操作を行ったのにも関わらず、遊技価値がベットされないことになるため、遊技者に不安感を与えてしまうおそれがある上に、遊技者は、再度、遊技価値をベットする操作を行う必要があり、余計な手間や時間がかかり、遊技者の利便性が著しく低下してしまうおそれがあるが、本願発明によれば、第二の操作手段に対応する制御（遊技価値をベットする制御）を優先して実行するため、遊技者に不安感を与えることがなく、遊技者の利便性が低下することを防止することができる。

【0252】

＜設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況＞

次に、図11（a）を用いて、設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況について説明する。図11（a）は、設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図である。

【0253】

図7等を用いて説明したように、スロットマシン100は、前面扉（扉体）102を開放し、本体101の内部に設けられた設定キーSWをオンにする操作が行われた状態で電源を投入した場合（または、電源の投入後、所定時間が経過する前（主制御部300が設定キーSWのオン・オフの状態を確認する前）に設定キーSWをオンにした場合）に、複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行可能である。

【0254】

また、スロットマシン100は、設定変更状態に設定されている状態であって第二の操作手段が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行しないように構成している。

【0255】

例えば、主制御部300は、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であってMAXベットボタン132（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行してMAXベットボタン（第二の操作手段）132の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態）になったとしても、図11（a）に示す設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、MAXベットボタン132の操作を無効と判定し、MAXベットボタン132の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を3枚分投入する処理）を実行しない。

【0256】

また、主制御部300は、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって1枚ベットボタン130（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して1枚ベットボタン130の操作が有効

10

20

30

40

50

化される状態（本例では、主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態）になったとしても、図11（a）に示す設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、1枚ベットボタン130の操作を無効と判定し、1枚ベットボタン130の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を1枚分投入する処理）を実行しない。

【0257】

また、主制御部300は、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して精算ボタン134の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300の精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態）になったとしても、図11（a）に示す設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、精算ボタン134の操作を無効と判定し、精算ボタン134の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を精算（払い出し）する処理）を実行しない。

【0258】

また、第1副制御部400は、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって演出ボタン156（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して演出ボタン156の操作が有効化される状態（本例では、第1副制御部400の演出ボタン156センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態）になったとしても、図11（a）に示す設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、演出ボタン156の操作を無効と判定し、演出ボタン156の操作に対する制御（本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理）を実行しない。

【0259】

また、第1副制御部400は、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって音量ボタン193a（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して音量ボタン193aの操作が有効化される状態（本例では、第1副制御部400の十字ボタン193センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態）になったとしても、図11（a）に示す設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、音量ボタン193aの操作を無効と判定し、音量ボタン193aの操作に対する制御（本例では、音量の調整を行う処理）を実行しない。

【0260】

なお、スタートレバー135、停止ボタン（ストップボタン）137～139、および、リセットボタン243は、設定変更モード（設定変更状態）から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行しただけでは、操作が有効化される状態とはならない（操作受付時間が設けられる場合がない）ことから、設定変更モード（設定変更状態）から遊技可能状態への移行時に、いずれかのボタンが操作された場合であっても、当該操作は受け付けられることがなく無効であり、当該ボタンの操作に対する制御は実行しない。

【0261】

本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン）は、電力を供給する電源装置（例えば、図2に示す電源装置252）と、第一の操作手段（例えば、図1に示すスタートレバー135）と、第二の操作手段（例えば、図1に示すMAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134）と、複数の設定値のうちの1つの設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段（例えば、図3に示す主制御部300）と、を備えた遊技台であって、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態（例えば、通常遊技状態）、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定

10

20

30

40

50

確認状態（例えば、設定確認モード）、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態（例えば、設定変更モード）を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御（例えば、全リール１１０～１１２の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御（例えば、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を投入する処理、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を精算（払い出し）する処理）を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記設定変更状態に設定されている場合であって前記第二の操作手段が操作されているときに該設定変更状態から前記遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第二の操作手段の該操作に対する制御を実行しない（例えば、図１１（a）参照）、ことを特徴とする遊技台である。

10

【０２６２】

本実施形態に係る遊技台によれば、復帰が困難又は不可能な操作手段（第一の操作手段）に関しては、誤操作の場合を考慮して復電時に操作されている状態であっても操作に対する制御を行わないようにする。また、復帰が可能な操作手段（第二の操作手段）に関しては、誤操作であっても復帰が可能なため、復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。このようにすることで、誤操作等に配慮しつつも、いち早く遊技に復帰可能な利便性の高い遊技台を提供することが可能となる。また、設定変更状態とは、原則、管理者の操作で移行する状態であり、設定変更状態からの復帰に関しても管理者の操作で行うものであり、いち早く遊技に復帰可能にする必要がない場面となるので、誤操作のみを考慮して操作に対する制御を行わないようにしている。また、設定変更状態では管理者は設定変更集中しており、誤操作に気づかない恐れがあり、例えば、音量等の設定が管理者が意図していない設定となったままになってしまう可能性があるため、設定変更状態からの復帰時には、操作に対する制御を行わないようにしている。

20

30

【０２６３】

＜設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況＞

次に、図１１（b）を用いて、設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況について説明する。図１１（b）は、設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図である。

【０２６４】

図９等を用いて説明したように、スロットマシン１００は、前面扉（扉体）１０２を開放し、電源を投入した後に、本体１０１の内部に設けられた設定キーＳＷをオン（第二の操作状態）にする操作が行われた場合に、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行可能である。

40

【０２６５】

また、スロットマシン１００は、設定確認状態に設定されている状態であって第二の操作手段が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行しないように構成している。

【０２６６】

例えば、主制御部３００は、設定確認モード（設定確認状態）に設定されている状態であってＭＡＸベットボタン１３２（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行してＭＡＸベットボタン（第二の操作

50

手段) 132の操作が有効化される状態(本例では、主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態)になったとしても、図11(b)に示す設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、MAXベットボタン132の操作を無効と判定し、MAXベットボタン132の操作に対する制御(本例では、電子的に貯留されているメダル(クレジット)を3枚分投入する処理)を実行しない。

【0267】

また、主制御部300は、設定確認モード(設定確認状態)に設定されている状態であって1枚ベットボタン130(第二の操作手段)が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して1枚ベットボタン130の操作が有効化される状態(本例では、主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態)になったとしても、図11(b)に示す設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、1枚ベットボタン130の操作を無効と判定し、1枚ベットボタン130の操作に対する制御(本例では、電子的に貯留されているメダル(クレジット)を1枚分投入する処理)を実行しない。

10

【0268】

また、主制御部300は、設定確認モード(設定確認状態)に設定されている状態であって精算ボタン134(第二の操作手段)が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して精算ボタン134の操作が有効化される状態(本例では、主制御部300の精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態)になったとしても、図11(b)に示す設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、精算ボタン134の操作を無効と判定し、精算ボタン134の操作に対する制御(本例では、電子的に貯留されているメダル(クレジット)を精算(払い出し)する処理)を実行しない。

20

【0269】

また、第1副制御部400は、設定確認モード(設定確認状態)に設定されている状態であって演出ボタン156(第二の操作手段)が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して演出ボタン156の操作が有効化される状態(本例では、第1副制御部400の演出ボタン156センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態)になったとしても、図11(b)に示す設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、演出ボタン156の操作を無効と判定し、演出ボタン156の操作に対する制御(本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理)を実行しない。

30

【0270】

また、第1副制御部400は、設定確認モード(設定確認状態)に設定されている状態であって音量ボタン193a(第二の操作手段)が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して音量ボタン193aの操作が有効化される状態(本例では、第1副制御部400の十字ボタン193センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、エラー検知状態、設定確認状態および設定変更状態のいずれにも該当しない状態)になったとしても、図11(b)に示す設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況に従って、音量ボタン193aの操作を無効と判定し、音量ボタン193aの操作に対する制御(本例では、音量の調整を行う処理)を実行しない。

40

【0271】

なお、スタートレバー135、停止ボタン(ストップボタン)137~139、および、リセットボタン243は、設定確認モード(設定確認状態)から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行しただけでは、操作が有効化される状態とはならない(操作受付時間が設けられる場合がない)ことから、設定確認モード(設定確認状態)から遊技可能状態

50

への移行時に、いずれかのボタンが操作された場合であっても、当該操作は受け付けられることがなく無効であり、当該ボタンの操作に対する制御は実行しない。

【0272】

本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン）は、電力を供給する電源装置（例えば、図2に示す電源装置252）と、第一の操作手段（例えば、図1に示すスタートレバー135）と、第二の操作手段（例えば、図1に示すMAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134）と、複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段（例えば、図3に示す主制御部300）と、を備えた遊技台であって、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態（例えば、通常遊技状態）、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態（例えば、設定確認モード）、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態（例えば、設定変更モード）を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御（例えば、全リール110～112の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御（例えば、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を投入する処理、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を精算（払い出し）する処理）を実行し、前記設定確認状態に設定されている場合であって前記第二の操作手段が操作されているときに該設定確認状態から前記遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第二の操作手段の該操作に対する制御を実行しない（例えば、図11（b）参照）、ことを特徴とする遊技台である。

【0273】

本実施形態に係る遊技台によれば、復帰が困難又は不可能な操作手段（第一の操作手段）に関しては、誤操作の場合を考慮して復電時に操作されている状態であっても操作に対する制御を行わないようにする。また、復帰が可能な操作手段（第二の操作手段）に関しては、誤操作であっても復帰が可能なため、復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。このようにすることで、誤操作等に配慮しつつも、いち早く遊技に復帰可能な利便性の高い遊技台を提供することが可能となる。また、設定確認状態とは、原則、管理者の操作で移行する状態であり、設定確認状態からの復帰に関しても管理者の操作で行うものであり、いち早く遊技に復帰可能にする必要がない場面となるので、誤操作のみを考慮して操作に対する制御を行わないようにしている。また、設定確認状態では管理者は設定確認に集中しており、誤操作に気づかない恐れがあり、例えば、音量等の設定が管理者が意図していない設定となったままになってしまう可能性があるため、設定確認状態からの復帰時には、操作に対する制御を行わないようにしている。

【0274】

＜電源投入時の有効ボタン（第二の操作手段）の同時操作＞

次に、図12（a）を用いて、電源投入時の有効ボタン（第二の操作手段）の同時操作について説明する。

【0275】

図12（a）は、電源投入時の有効ボタン（第二の操作手段）が同時操作された場合の制御の一例を示した図である。

【0276】

上述の通り、スロットマシン100は、有効ボタン（第二の操作手段）として、少なくとも、MAXベットボタン132と、1枚ベットボタン130と、精算ボタン134を備える。

【0277】

本例では、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と1枚ベットボタン130（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と1枚ベットボタン130（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰してMAXベットボタン132（第二の操作手段）と1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300のベットボタン132センサとベットボタン130センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になると、主制御部300は、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を3枚分投入する処理）を優先して実行し、1枚ベットボタン130に対する制御は実行しない（MAXベットボタン優先）。

10

【0278】

また、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰してMAXベットボタン132（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300のベットボタン132センサと精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になると、主制御部300は、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を3枚分投入する処理）を優先して実行し、精算ボタン134に対する制御は実行しない（MAXベットボタン優先）。

20

【0279】

また、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰して1枚ベットボタン130（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300のベットボタン130センサと精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になると、主制御部300は、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を1枚分投入する処理）を優先して実行し、精算ボタン134に対する制御は実行しない（1枚ベットボタン優先）。

30

【0280】

＜電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタン（第二の操作手段）の同時操作＞

次に、図12（b）を用いて、電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタン（第二の操作手段）の同時操作について説明する。

【0281】

図12（b）は、電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタン（第二の操作手段）が同時操作された場合の制御の一例を示した図である。

40

【0282】

上述の通り、スロットマシン100は、有効ボタン（第二の操作手段）として、少なくとも、MAXベットボタン132と、1枚ベットボタン130と、精算ボタン134を備えるとともに、無効ボタン（第一の操作手段）として、少なくとも、リセットボタン（リセットSW）243を備える。

【0283】

本例では、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と1枚ベットボタン130（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発

50

生し、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と1枚ベットボタン130（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、割込みステータスがエラー検知状態である場合には、主制御部300は、MAXベットボタン132の操作と1枚ベットボタン130の操作をいずれも無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0284】

また、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、MAXベットボタン132（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、割込みステータスがエラー検知状態である場合には、主制御部300は、MAXベットボタン132の操作と精算ボタン134の操作をいずれも無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

10

【0285】

一方、MAXベットボタン132（第二の操作手段）とリセットボタン243（第一の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、MAXベットボタン132（第二の操作手段）とリセットボタン243（第一の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、割込みステータスがエラー検知状態である場合には、リセットボタン243（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を優先して実行し、MAXベットボタン132に対する制御は実行しない（リセットボタン優先）。

20

【0286】

また、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）と精算ボタン134（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、割込みステータスがエラー検知状態である場合には、主制御部300は、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作と精算ボタン134（第二の操作手段）の操作をいずれも無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0287】

一方、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）とリセットボタン243（第一の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）とリセットボタン243（第一の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、割込みステータスがエラー検知状態である場合には、リセットボタン243（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を優先して実行し、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）に対する制御は実行しない（リセットボタン優先）。

30

【0288】

また、精算ボタン134（第二の操作手段）とリセットボタン243（第一の操作手段）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、精算ボタン134（第二の操作手段）とリセットボタン243（第一の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、割込みステータスがエラー検知状態である場合には、リセットボタン243（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を優先して実行し、精算ボタン134（第二の操作手段）に対する制御は実行しない（リセットボタン優先）。

40

【0289】

<或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作>

次に、図13を用いて、或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作について説明する。

【0290】

<MAXベットボタンの操作状態における各ボタンの操作>

50

図13(a)は、MAXベットボタン132の操作状態での各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0291】

本例では、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンの状態）において、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）、精算ボタン134（第二の操作手段）、または、停止ボタン137～139（第一の操作手段または第二の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0292】

一方、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンの状態）において、スタートレバー135（第一の操作手段）、リセットボタン243（第一の操作手段）、演出ボタン156（第一の操作手段）、または、音量ボタン193a（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行する。

【0293】

<1枚ベットボタンの操作状態における各ボタンの操作>

図13(b)は、1枚ベットボタン130の操作状態での各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0294】

本例では、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンの状態）において、精算ボタン134（第二の操作手段）、または、停止ボタン137～139（第一の操作手段または第二の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0295】

一方、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン132（第二の操作手段）、スタートレバー135（第一の操作手段）、リセットボタン243（第一の操作手段）、演出ボタン156（第一の操作手段）、または、音量ボタン193a（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行する。

【0296】

<精算ボタンの操作状態における各ボタンの操作>

図13(c)は、精算ボタン134の操作状態での各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0297】

本例では、精算ボタン134（第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン132（第二の操作手段）、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）、スタートレバー135（第一の操作手段）、または、停止ボタン137～139（第一の操作手段または第二の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0298】

一方、精算ボタン134（第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300の精算ボタン134センサの検出信号の状態がオンの状態）において、リセットボタン24

10

20

30

40

50

3（第一の操作手段）、演出ボタン156（第一の操作手段）、または、音量ボタン193a（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行する。

【0299】

＜スタートレバーの操作状態における各ボタンの操作＞

図13（d）は、スタートレバー135の操作状態での各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0300】

本例では、スタートレバー135（第一の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のスタートレバー135センサの検出信号の状態がオンの状態）において、停止ボタン137～139（第一の操作手段または第二の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0301】

一方、スタートレバー135（第一の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のスタートレバー135の検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン132（第二の操作手段）、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）、精算ボタン134（第二の操作手段）、リセットボタン243（第一の操作手段）、演出ボタン156（第一の操作手段）、または、音量ボタン193a（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行する。

【0302】

＜停止ボタンの操作状態における各ボタンの操作＞

図13（e）は、停止ボタン137～139の操作状態での各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0303】

本例では、停止ボタン137～139（第一の操作手段または第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、または、ストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの状態）において、精算ボタン134（第二の操作手段）、または、スタートレバー135（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。

【0304】

一方、停止ボタン137～139（第一の操作手段または第二の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、または、ストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン132（第二の操作手段）、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）、リセットボタン243（第一の操作手段）、演出ボタン156（第一の操作手段）、または、音量ボタン193a（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行する。

【0305】

＜リセットボタン、演出ボタン、音量ボタンの操作状態における各ボタンの操作＞

図13（f）は、リセットボタン243、演出ボタン156、音量ボタン193aの操作状態での各ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0306】

本例では、リセットボタン243（第一の操作手段）、演出ボタン156（第一の操作手段）、または、音量ボタン193a（第一の操作手段）の操作状態（本例では、主制御部300のリセットSW243センサ、第1副制御部400の演出ボタン156センサ、

10

20

30

40

50

または、十字ボタン１９３センサの検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン１３２（第二の操作手段）、１枚ベットボタン１３０（第二の操作手段）、スタートレバー１３５（第一の操作手段）、停止ボタン１３７～１３９（第一の操作手段または第二の操作手段）、演出ボタン１５６（第一の操作手段）、または、音量ボタン１９３a（第一の操作手段）のいずれかの操作を検出した場合に（本例では、対応するセンサの検出信号の状態がオンになった場合）は、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行する。

【０３０７】

＜ボタン押下状態での復電の具体例＞

次に、図１４～図１７を用いて、ボタン押下状態での復電の具体例について説明するが、当該説明に先立って、図２を用いて説明した主基板表示器１９０の機能について、再度説明する。

【０３０８】

図１４～図１７に示す主基板表示器１９０は、複数のLED（本例では、８個）からなる表示器であり、８個のLED a～hのうちの１つ、複数、または、全てを点灯することで、予め定めた遊技情報が報知可能である。

【０３０９】

本例では、主基板表示器１９０のLED aは、MAXベットボタン１３２の操作中（本例では、主制御部３００のベットボタン１３２センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され、LED bは、１枚ベットボタン１３０の操作中（本例では、主制御部３００の１枚ベットボタン１３０センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され、LED cは、精算ボタン１３４の操作中（本例では、主制御部３００の精算ボタン１３４センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され、LED dは、スタートレバー１３５の操作中（本例では、主制御部３００のスタートレバー１３５センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯される。

【０３１０】

また、LED eは、左停止ボタン１３７の操作中（本例では、主制御部３００のストップボタン１３７センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され、LED fは、中停止ボタン１３８の操作中（本例では、主制御部３００のストップボタン１３８センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され、LED gは、右停止ボタン１３９の操作中（本例では、主制御部３００のストップボタン１３９センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯され、LED hは、リセットボタン２４３の操作中（本例では、主制御部３００のリセットSW 243センサの検出信号の状態がオンの場合）に点灯される。

【０３１１】

本例によれば、復電時に操作手段が操作されている場合に、該操作に基づく制御を行わない操作手段であっても、LEDを発光させることができるため、制御が無効となっているから操作に基づく制御を行わないのか、故障しているから操作に基づく制御を行わないのかを、視覚によって一目で判別することができる。

【０３１２】

本実施形態に係る遊技台（例えば、図１に示すスロットマシン１００）は、電力を供給する電源装置（例えば、図２に示す電源装置２５２）と、第一の操作手段（例えば、図１に示すスタートレバー１３５）と、第二の操作手段（例えば、図１に示す音量ボタン１９３a）と、発光手段（例えば、図２（b）や図１４に示す主基板表示器１９０）と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御（例えば、全リール１１０～１１２の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該

操作に対する制御（例えば、音量の調整を行う処理）を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記発光手段は、前記第一の操作手段が操作されていることに対応して発光する第一の発光部（例えば、図 2（b）や図 14 に示す主基板表示器 190 の LEDd）を備える一方、前記第二の操作手段が操作されていることに対応して発光する発光部を備えておらず、前記第一の発光部は、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰した場合においても発光することを特徴とする遊技台である。

【0313】

本実施形態に係る遊技台によれば、操作に対する制御が無効となる操作手段（第一の操作手段）については、操作することで発光する発光部を設けることで、故障したか否かが容易に確認可能となっている。また、操作に対する制御が無効とならない操作手段（第二の操作手段）については、発光部を設けなくとも、操作に対する制御が実行されないことで故障を把握することが可能なため、発光部を設けないことで、コストを削減することができる。

【0314】

また、前記第一の操作手段（例えば、図 1 や図 26（a）に示すスタートレバー 135）の操作面は、前記第二の操作手段（例えば、図 1 に示す音量ボタン 193a）の操作面よりも前記遊技台の外周から突出しているものであってもよい。

【0315】

このような構成とすれば、第二の操作手段よりも第一の操作手段の方が誤操作の可能性が高くなるが、第一の操作手段は、操作に対する制御が無効となる操作手段であるため、全体として誤操作による弊害を減らすことができる。

【0316】

<ボタン押下状態での復電の具体例／MAXベットボタン>

次に、図 14（a）を用いて、MAXベットボタン 132 の押下状態での復電について説明する。

【0317】

図 14（a）は、電断が発生してから、MAXベットボタン 132 の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【0318】

図 14（a）において符号 T1 で示す状態は、電源装置 252 の電源が ON、MAXベットボタン 132 が操作されていない（非押下）状態、クレジットが 10 枚、ベット状況が 0 枚の状態である。

【0319】

同状態では、図 14（a-1）に示すように、クレジットが 10 枚であることから、貯留枚数表示器 125 において、数字の 10 に対応するセグメントを点灯し、MAXベットボタン 132、2 枚ベットボタン 131、1 枚ベットボタン 130 の全てが操作されていない（非押下）状態であり、ベット状況が 0 枚であることから、遊技メダル投入ランプ 129 を消灯している。また、MAXベットボタン 132 が操作されていない（非押下）状態（本例では、主制御部 300 のベットボタン 132 センサの検出信号の状態がオフ）であることから、主基板表示器 190 の LEDa を消灯している。

【0320】

続く符号 T2 で示す状態は、MAXベットボタン 132 が操作されていない（非押下）状態、クレジットが 10 枚、ベット状況が 0 枚の状態において、電源装置 252 の電源が ON から OFF に変化した状態である。

【0321】

同状態では、MAXベットボタン 132 が操作されていない（非押下）状態で電源装置 252 の電源が遮断される電断が発生し、主制御部 300、副制御部 400、500 等の

10

20

30

40

50

各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技メダル投入ランプ 1 2 9、主基板表示器 1 9 0 等の表示が非表示となっている。

【 0 3 2 2 】

続く符号 T 3 で示す状態は、電源装置 2 5 2 の電源が O F F、クレジットが 1 0 枚、ベット状況が 0 枚の状態において、M A Xベットボタン 1 3 2 が操作（押下）された状態である。

【 0 3 2 3 】

同状態では、M A Xベットボタン 1 3 2 が操作（押下）された状態であるが、主制御部 3 0 0、副制御部 4 0 0、5 0 0 等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、M A Xベットボタン 1 3 2（第二の操作手段）の操作が有効化されていない状態であるととも、図 1 4（a-2）に示すように、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技メダル投入ランプ 1 2 9、主基板表示器 1 9 0 等の表示が非表示となっている。

10

【 0 3 2 4 】

続く符号 T 4 で示す状態は、クレジットが 1 0 枚、ベット状況が 0 枚、M A Xベットボタン 1 3 2 が操作（押下）された状態において、電源装置 2 5 2 の電源が O F F から O N に変化した状態である。

【 0 3 2 5 】

同状態では、M A Xベットボタン 1 3 2（第二の操作手段）が操作（押下）されている状態で電断から復帰して M A Xベットボタン 1 3 2（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部 3 0 0 のベットボタン 1 3 2 センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になったことから、主制御部 3 0 0 は、M A Xベットボタン 1 3 2（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を 3 枚分投入する処理）を実行する。

20

【 0 3 2 6 】

同状態では、M A Xベットボタン 1 3 2（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、電子的に貯留されているメダル（クレジット）を 3 枚分投入する処理）を実行することで、図 1 4（a-3）に示すように、クレジットが 1 0 枚から 7 枚に減少したことから、貯留枚数表示器 1 2 5 において、数字の 7 に対応するセグメントを点灯し、M A Xベットボタン 1 3 2 が操作（押下）され、ベット状況が 3 枚になったことから、遊技メダル投入ランプ 1 2 9 において、3 枚ベットに対応する L E D を点灯している。また、M A Xベットボタン 1 3 2 の操作中（本例では、主制御部 3 0 0 のベットボタン 1 3 2 センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器 1 9 0 の L E D a を点灯している。

30

【 0 3 2 7 】

続く符号 T 5 で示す状態は、電源装置 2 5 2 の電源が O N、クレジットが 7 枚、ベット状況が 3 枚の状態において、M A Xベットボタン 1 3 2 の押下操作が解除され、M A Xベットボタン 1 3 2 が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【 0 3 2 8 】

同状態では、M A Xベットボタン 1 3 2 が操作されていない（非押下）状態であることから、図示は省略するが、主基板表示器 1 9 0 の L E D a を消灯し、遊技メダル投入ランプ 1 2 9 の点灯は継続している。

40

【 0 3 2 9 】

＜ボタン押下状態での復電の具体例／スタートレバー＞

次に、図 1 4（b）を用いて、スタートレバー 1 3 5 の押下状態での復電について説明する。

【 0 3 3 0 】

図 1 4（b）は、電断が発生してから、スタートレバー 1 3 5 の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【 0 3 3 1 】

50

図 1 4 (b) において符号 T 1 で示す状態は、電源装置 2 5 2 の電源が O N、ベット状況が 3 枚、スタートレバー 1 3 5 が操作されていない（非押下）状態、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止中の状態である。

【 0 3 3 2 】

同状態では、図 1 4 (b - 1) に示すように、ベット状況が 3 枚、スタートレバー 1 3 5 が操作されていない（非押下）状態であることから、全てのリール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止している。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されていない（非押下）状態（本例では、主制御部 3 0 0 のスタートレバー 1 3 5 センサの検出信号の状態がオフ）であることから、主基板表示器 1 9 0 の L E D d を消灯している。

【 0 3 3 3 】

続く符号 T 2 で示す状態は、ベット状況 3 枚、スタートレバー 1 3 5 が操作されていない（非押下）状態、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止中の状態において、電源装置 2 5 2 の電源が O N から O F F に変化した状態である。

【 0 3 3 4 】

同状態では、スタートレバー 1 3 5 が操作されていない（非押下）状態で電源装置 2 5 2 の電源が遮断される電断が発生し、主制御部 3 0 0、副制御部 4 0 0、5 0 0 等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、主基板表示器 1 9 0 等の表示が非表示となっている。

【 0 3 3 5 】

続く符号 T 3 で示す状態は、電源装置 2 5 2 の電源が O F F、ベット状況が 3 枚、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止中の状態において、スタートレバー 1 3 5 が操作（押下）された状態である。

【 0 3 3 6 】

同状態では、スタートレバー 1 3 5 が操作（押下）された状態であるが、主制御部 3 0 0、副制御部 4 0 0、5 0 0 等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、スタートレバー 1 3 5（第一の操作手段）の操作が有効化されていない状態であるとともに、図 1 4 (b - 2) に示すように、主基板表示器 1 9 0 等の表示が非表示となっている。

【 0 3 3 7 】

続く符号 T 4 で示す状態は、ベット状況が 3 枚、スタートレバー 1 3 5 が操作（押下）された状態、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止中の状態において、電源装置 2 5 2 の電源が O F F から O N に変化した状態である。

【 0 3 3 8 】

同状態では、スタートレバー 1 3 5（第一の操作手段）が操作（押下）されている状態で電断から復帰してスタートレバー 1 3 5（第一の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部 3 0 0 のスタートレバー 1 3 5 センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になったが、主制御部 3 0 0 は、スタートレバー 1 3 5（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しない。

【 0 3 3 9 】

同状態では、スタートレバー 1 3 5（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないことで、図 1 4 (b - 3) に示すように、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 は回転されず、停止中のままとなる。なお、スタートレバー 1 3 5（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないが、スタートレバー 1 3 5 の操作中（本例では、主制御部 3 0 0 のスタートレバー 1 3 5 センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器 1 9 0 の L E D d を点灯している。

【 0 3 4 0 】

10

20

30

40

50

本例によれば、復電時に操作手段が操作されている場合に、該操作に基づく制御を行わない操作手段であっても、LEDを発光させることができるため、制御が無効となっているから操作に基づく制御を行わないのか、故障しているから操作に基づく制御を行わないのかを、視覚によって一目で判別することができる。

【0341】

続く符号T5で示す状態は、電源装置252の電源がON、ベット状況が3枚、リール110～112が停止中の状態において、スタートレバー135の押下操作が解除され、スタートレバー135が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【0342】

同状態では、スタートレバー135が操作されていない（非押下）状態であることから、図示は省略するが、主基板表示器190のLEDaを消灯している。

10

【0343】

続く符号T6で示す状態は、電源装置252の電源がON、ベット状況が3枚、リール110～112が停止中の状態において、スタートレバー135が操作（押下）された状態である。

【0344】

同状態では、スタートレバー135が操作（押下）された状態（本例では、主制御部300のスタートレバー135センサの検出信号の状態がオンの状態）であることから、主制御部300は、スタートレバー135（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、全リール110～112の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行し、図14（b-4）に示すように、全てのリール110～112を回転させる。また、スタートレバー135の操作中（本例では、主制御部300のスタートレバー135センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器190のLEDdを点灯している。

20

【0345】

＜ボタン押下状態での扉開放の具体例／停止ボタンの第3停止操作状態での扉開放＞

次に、図15（a）を用いて、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態、停止ボタン137～139の第3停止操作状態での扉開放について説明する。

【0346】

図15（a）は、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態において停止ボタン137～139の第3停止操作がされている状態で、前面扉102を開放した後、停止ボタン137～139の第3停止操作がされていない状態となるまでの流れを時系列で示した図である。

30

【0347】

図15（a）において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態である。

【0348】

同状態では、図15（a-1）に示すように、リール110～111が停止中、リール112に対応する停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態であることから、リール112のみが回転している。また、停止ボタン137～139が操作されていない（非押下）状態（本例では、主制御部300の停止ボタン137～139センサの検出信号の状態がオフ）であることから、主基板表示器190のLED e、LED f、LED gを消灯している。

40

【0349】

また、同状態では、リール110とリール111の有効ライン上に、小役（ベル）に対応する図柄組合せ（本例では、「ベルーベルーベル」）の一部が揃っており、小役（ベル）のリーチ状態となっている。

【0350】

続く符号T2で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態にお

50

いて、停止ボタン１３９が操作（押下）された状態である。

【０３５１】

同状態では、停止ボタン１３９が操作（押下）された状態（本例では、主制御部３００のストップボタン１３９センサの検出信号の状態がオンの状態）であることから、主制御部３００は、停止ボタン１３９（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、操作が行われた停止ボタン１３９に対応するリール１１２を停止させるリール停止制御処理）を実行し、図１５（ａ－２）に示すように、リール１１２を停止させる。また、停止ボタン１３９の操作中（本例では、主制御部３００のストップボタン１３９センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器１９０のＬＥＤｇを点灯している。

【０３５２】

また、同状態では、リール１１０～１１２の有効ライン上に、小役（ベル）に対応する図柄組合せ（本例では、「ベルーベルーベル」）が揃っており、小役（ベル）に入賞した状態となっているが、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行していない。

【０３５３】

続く符号Ｔ３で示す状態は、設定キーＳＷがＯＮ、前面扉１０２が閉鎖状態、停止ボタン１３９が操作（押下）された状態、リール１１０～１１２が停止中の状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化した状態である。

【０３５４】

同状態では、設定キーＳＷがＯＮの状態でも前面扉１０２が開放されたが、設定確認状態に移行せず、また、リール１１０～１１２の有効ライン上に、小役（ベル）に対応する図柄組合せ（本例では、「ベルーベルーベル」）が揃っているが、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行することなく保留している。

【０３５５】

なお、同状態では、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行しないが、停止ボタン１３９の操作中（本例では、主制御部３００のストップボタン１３９センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器１９０のＬＥＤｇを点灯している。また、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化したことから、前面扉１０２の開放を知らせる扉開放報知（本例では、スピーカ２７２，２７７から「扉が開いています」という音声を出力する報知）を開始している。

【０３５６】

続く符号Ｔ４で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＮ、設定キーＳＷがＯＮ、前面扉１０２が開放状態、リール１１０～１１２が停止中、停止ボタン１３９が操作（押下）された状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、停止ボタン１３９の押下操作が解除され、停止ボタン１３９が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【０３５７】

同状態では、停止ボタン１３９の押下操作が解除されたことから、小役（ベル）に対応する入賞演出（本例では、リール１１０～１１２のバックライトを点灯させる演出と、スピーカ２７２，２７７から入賞音を出力する演出）を開始している。また、停止ボタン１３９が操作されていない（非押下）状態であることから、主基板表示器１９０のＬＥＤｇを消灯している。

【０３５８】

なお、ここで、停止ボタン１３９が操作されていない（非押下）状態となり、入賞演出が実行された後であっても、設定確認状態に移行することはない。

【０３５９】

＜ボタン押下状態での復電の具体例／停止ボタンの第３停止操作状態での復電＞

次に、図１５（ｂ）を用いて、設定キーＳＷがＯＮ、前面扉１０２が閉鎖状態、停止ボタン１３７～１３９の第３停止操作状態での復電について説明する。

【０３６０】

10

20

30

40

50

図15 (b) は、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態において停止ボタン137～139の第3停止操作がされている状態で、前面扉102を開放した後、第3停止操作状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【0361】

図15 (b) において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態である。

【0362】

続く符号T2で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定キーSWがON、前面扉102が閉鎖状態、停止ボタン139が操作（押下）された状態、リール110～112が停止中の状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、前面扉102が閉鎖状態から開放状態に変化した状態である。

【0363】

同状態では、設定キーSWがONの状態では前面扉102が開放されたが、設定値の確認が可能な設定確認状態に移行せず、また、リール110～112の有効ライン上に、小役（ベル）に対応する図柄組合せ（本例では、「ベルーベルーベル」）が揃っているが、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行することなく保留している。

【0364】

なお、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行しないが、停止ボタン139の操作中（本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、図15 (b-1) に示すように、主基板表示器190のLEDgを点灯している。また、前面扉102が閉鎖状態から開放状態に変化したことから、同図 (b-1) に示すように、前面扉102の開放を知らせる扉開放報知（本例では、スピーカ272，277から「扉が開いています」という音声を出力する報知）を開始している。

【0365】

続く符号T3で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定キーSWがON、前面扉102が開放状態、停止ボタン139が操作（押下）された状態、リール110～112が停止中の状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、電源装置252の電源がONからOFFに変化した状態である。

【0366】

同状態では、電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、図15 (b-2) に示すように、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

【0367】

続く符号T4で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、設定キーSWがON、前面扉102が開放状態、停止ボタン139が操作（押下）された状態、リール110～112が停止中の状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0368】

同状態では、設定キーSWがON、前面扉102が開放状態で電源がOFFからONになったことから、設定値の変更が可能な設定変更状態に移行し、また、リール110～112の有効ライン上に、小役（ベル）に対応する図柄組合せ（本例では、「ベルーベルーベル」）が揃っているが、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行していない。

【0369】

なお、同状態では、小役（ベル）に対応する入賞演出は実行しないが、停止ボタン139の操作中（本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、図15 (b-3) に示すように、主基板表示器190のLEDgを点灯している。また、設定変更状態に移行したことから、図15 (b-3) に示すように、設定変更が可能であることを知らせる設定変更報知（本例では、スピーカ272，277から「設定変更中です」という音声を出力する報知）を開始している。

10

20

30

40

50

【0370】

続く符号T4で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定キーSWがON、前面扉102が開放状態、リール110～112が停止中、停止ボタン139が操作（押下）された状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、停止ボタン139の押下操作が解除され、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【0371】

同状態では、停止ボタン139の押下操作が解除されたが、設定変更状態が維持されることから、図15（b-4）に示すように、設定変更報知（本例では、スピーカ272、277から「設定変更中です」という音声を出力する報知）を継続し、入賞演出を実行しないようになっている。

10

【0372】

なお、符号T5で示す状態の後に設定変更状態が終了したとしても（設定変更状態が終了し、遊技可能状態に移行したとしても）、入賞演出は実行しないようになっている。

【0373】

<ボタン押下状態での復電の具体例／無効ボタンとして機能する停止ボタン>

次に、図16（a）を用いて、無効ボタンとして機能する停止ボタン137～139の押下状態での復電について説明する。

【0374】

図16（a）は、リール112の回転中に電断が発生してから、停止ボタン139の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

20

【0375】

図16（a）において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がON、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態である。

【0376】

同状態では、図16（a-1）に示すように、リール110～111が停止中、リール112に対応する停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態であることから、リール112のみが回転している。また、停止ボタン137～139が操作されていない（非押下）状態（本例では、主制御部300の停止ボタン137～139センサの検出信号の状態がオフ）であることから、主基板表示器190のLEDgを消灯している。

30

【0377】

続く符号T2で示す状態は、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態において、電源装置252の電源がONからOFFに変化した状態である。

【0378】

同状態では、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、回転中のリール112が停止され、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

40

【0379】

続く符号T3で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、リール110～112が停止中の状態において、停止ボタン139が操作（押下）された状態である。

【0380】

同状態では、停止ボタン139が操作（押下）された状態であるが、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、停止ボタン139（第一の操作手段）の操作が有効化されていない状態であるとともに、図16（a-2）に示すように、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

【0381】

続く符号T4で示す状態は、停止ボタン139が操作（押下）された状態、リール11

50

0～112が停止中の状態において、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0382】

同状態では、停止ボタン139（第一の操作手段）が操作（押下）されている状態で電断から復帰して停止ボタン139（第一の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、主制御部300のストップボタン137～139センサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態および設定変更中のいずれにも該当しない状態）になったが、主制御部300は、停止ボタン139（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、操作が行われた停止ボタン139に対応するリール112を停止させるリール停止制御処理）を実行しない。

10

【0383】

同状態では、停止ボタン139（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、操作が行われた停止ボタン139に対応するリール112を停止させるリール停止制御処理）を実行しないことで、図16（a-3）に示すように、停止ボタン139に対応するリール112は停止されず、回転中のままとする。なお、停止ボタン139（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、操作が行われた停止ボタン139に対応するリール112を停止させるリール停止制御処理）を実行しないが、停止ボタン139の操作中（本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器190のLEDgを点灯している。

【0384】

20

本例によれば、復電時に操作手段が操作されている場合に、該操作に基づく制御を行わない操作手段であっても、LEDを発光させることができるため、制御が無効となっているから操作に基づく制御を行わないのか、故障しているから操作に基づく制御を行わないのかを、視覚によって一目で判別することができる。

【0385】

続く符号T5で示す状態は、電源装置252の電源がON、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態において、停止ボタン139の押下操作が解除され、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【0386】

同状態では、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態であることから、図示は省略するが、主基板表示器190のLEDgを消灯している。

30

【0387】

続く符号T6で示す状態は、電源装置252の電源がON、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態において、停止ボタン139が操作（押下）された状態である。

【0388】

同状態では、停止ボタン139が操作（押下）された状態（本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの状態）であることから、主制御部300は、停止ボタン139（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、操作が行われた停止ボタン139に対応するリール112を停止させるリール停止制御処理）を実行し、図16（a-4）に示すように、リール112を停止させる。また、停止ボタン139の操作中（本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器190のLEDgを点灯している。

40

【0389】

<ボタン押下状態での復電の具体例／有効ボタンとして機能する停止ボタン>

次に、図16（b）を用いて、有効ボタンとして機能する停止ボタン137～139の押下状態での復電について説明する。

【0390】

図16（b）は、リール110～112が第一の停止態様で停止中に電断が発生してから、停止ボタン139の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

50

【0391】

図16(b)において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がON、停止ボタン139が操作されていない(非押下)状態、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態である。

【0392】

同状態では、図16(b-1)に示すように、リール110～111が停止中、リール112に対応する停止ボタン139が操作されていない(非押下)状態であることから、リール112のみが回転している。また、停止ボタン137～139が操作されていない(非押下)状態(本例では、主制御部300の停止ボタン137～139センサの検出信号の状態がオフ)であることから、主基板表示器190のLEDgを消灯している。

10

【0393】

また、同状態では、リール110とリール111の有効ライン上に、小役(ベル)に対応する図柄組合せ(本例では、「ブルーブルーベル」)の一部が揃っており、小役(ベル)のリーチ状態となっている。

【0394】

続く符号T2で示す状態は、電源装置252の電源がON、リール110～111が停止中、リール112が回転中の状態において、停止ボタン139が操作(押下)された状態である。

【0395】

同状態では、停止ボタン139が操作(押下)された状態(本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの状態)であることから、主制御部300は、停止ボタン139(第一の操作手段)の操作に対する制御(本例では、操作が行われた停止ボタン139に対応するリール112を停止させるリール停止制御処理)を実行し、図16(b-2)に示すように、リール112を停止させる。また、停止ボタン139の操作中(本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合)であることから、主基板表示器190のLEDgを点灯している。

20

【0396】

また、同状態では、リール110～112の有効ライン上に、小役(ベル)に対応する図柄組合せ(本例では、「ブルーブルーベル」)が揃っており、小役(ベル)に入賞した状態となっているが、小役(ベル)に対応する入賞演出は実行していない。

30

【0397】

続く符号T3で示す状態は、リール110～112が停止中、停止ボタン139が操作(押下)された状態、小役(ベル)に対応する入賞演出が非実行の状態において、電源装置252の電源がONからOFFに変化した状態である。

【0398】

同状態では、停止ボタン139が操作されている(押下)状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、図示は省略するが、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

【0399】

続く符号T4で示す状態は、停止ボタン139が操作(押下)された状態、リール110～112が停止中の状態、小役(ベル)に対応する入賞演出が非実行の状態において、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

40

【0400】

同状態では、リール110～112の有効ライン上に、小役(ベル)に対応する図柄組合せ(本例では、「ブルーブルーベル」)が揃っており、停止ボタン139(第一の操作手段)が操作(押下)されている状態で電断から復帰したが、小役(ベル)に対応する入賞演出は実行することなく保留している。なお、小役(ベル)に対応する入賞演出は実行しないが、停止ボタン139の操作中(本例では、主制御部300のストップボタン139センサの検出信号の状態がオンの場合)であることから、主基板表示器190のLED

50

gを点灯している。

【0401】

続く符号T5で示す状態は、電源装置252の電源がON、リール110～112が停止中、停止ボタン139が操作（押下）された状態、小役（ベル）に対応する入賞演出が非実行の状態において、停止ボタン139の押下操作が解除され、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【0402】

同状態では、停止ボタン139の押下操作が解除されたことから、小役（ベル）に対応する入賞演出（本例では、リール110～112のバックライトを点灯させる演出と、スピーカ272、277から入賞音を出力する演出）を開始している。また、停止ボタン139が操作されていない（非押下）状態であることから、主基板表示器190のLEDgを消灯している。

【0403】

図16（a）、（b）を用いて説明したように、本例によれば、停止操作手段の操作の状況に応じて、当該操作に対する制御を変化させることができ、誤操作によって遊技者が不利益を被る恐れがあるリールの停止制御は復電時には無効とすることで、誤操作による不利益を被ることを防止することができる一方で、復電時の入賞演出の保留制御を有効にし、最後に操作された停止操作手段の操作が継続している間は入賞演出を実行しないことで、入賞演出の見逃しを防止することができ、遊技者の満足度高めることができる。

【0404】

本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100）は、電力を供給する電源装置（例えば、図2に示す電源装置252）と、回転駆動される複数のリール（例えば、図1に示すリール110～112）と、第一の操作手段（例えば、図1に示すスタートレバー135）と、第二の操作手段（例えば、図1に示す音量ボタン193a）と、第三の操作手段（例えば、図1に示す停止ボタン137～139）と、発光手段（例えば、図2（b）や図14に示す主基板表示器190）と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御（例えば、全リール110～112の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御（例えば、音量の調整を行う処理）を実行し、前記リールが回転している状態において前記第三の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第三の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第三の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第三の操作手段の該操作に対する制御（例えば、回転中のリールを停止させる処理）を実行しないが、前記第三の操作手段が操作され前記リールが停止している状態において未だ前記第三の操作手段の操作が継続されているときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第三の操作手段が操作されているときに電断から復帰すると、該第三の操作手段の該操作に対する制御を実行する場合があります。前記発光手段は、前記第一の操作手段が操作されていることに対応して発光する第一の発光部（例えば、図2（b）や図16に示す主基板表示器190のLEDd）と、前記第三の操作手段が操作されていることに対応して発光する第二の発光部（例えば、図2（b）や図16に示す主基板表示器190のLED e、LED f、LED g）と、を備える一方、前記第二の操作手段が操作されていることに対応して発光する発光部を備えておらず、前記第一の発光部は、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰した場合においても発光し、前記第二の発光部は、前記第三の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第三の操作手段が操作されていると

10

20

30

40

50

きに電断から復帰した場合においても発光し、該第三の操作手段が操作されている状態で電断から復帰した場合においても発光し、前記発光手段は、遊技台の外観からは視認困難な位置（例えば、前面扉１０２の内部）に設けられている、ことを特徴とする遊技台である。

【０４０５】

本実施形態に係る遊技台によれば、操作に対する制御が無効となる操作手段（第一の操作手段）については、操作することで発光する発光部を設けることで、故障したか否かが容易に確認可能となっている。また、操作に対する制御が無効とならない操作手段（第二の操作手段）については、発光部を設けなくとも、操作に対する制御が実行されないことで故障を把握することが可能なため、発光部を設けないことで、コストを削減することができる。また、発光手段が遊技台の外観からは視認困難な位置に設けられているため、発光手段を遊技者から見えないようにすることで、発光手段の発光が演出の一部であるとの誤認を遊技者に与えることを未然に防止することができ、遊技者に不利益を与えることが無い。

【０４０６】

また、第一の表示部（例えば、図２（ｃ）に示すＬＥＤ対応シール１９２）を備え、前記第一の表示部は、前記第一の発光部が前記第一の操作手段に対応していることを示す表示部であって、前記第二の発光部が前記第三の操作手段に対応していることを示す表示部であってもよい。

【０４０７】

このような構成とすれば、本遊技台に詳しくない管理者であっても、取扱説明書等を確認しなくても、遊技台に設けられた第一の表示部を確認することで、何れの発光部が何れの操作手段に対応しているかが把握することが可能となり、遊技店の店員等の利便性を向上することができる。

【０４０８】

なお、第一の表示部を発光手段の近傍に配設すれば、発光部と操作手段の対応関係が見やすく、確認が容易となるため、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【０４０９】

また、遊技台の扉体の回動中心となる部位（例えば、ヒンジ装置２７６が取り付けられる側面板２６０）に第一の表示部を配設すれば、扉体を開いた際に第一の表示部が目につき易い上に、第一の表示部の表示が確認し易く、遊技店の店員等の作業性を高めることができる。

【０４１０】

また、前記第一の操作手段（例えば、図１や図２６（ａ）に示すスタートレバー１３５）の操作面は、前記第二の操作手段（例えば、図１に示す音量ボタン１９３ａ）の操作面よりも前記遊技台の外観から突出しているものであってもよい。

【０４１１】

このような構成とすれば、第二の操作手段よりも第一の操作手段の方が誤操作の可能性が高くなるが、第一の操作手段は、操作に対する制御が無効となる操作手段であるため、全体として誤操作による弊害を減らすことができる。

【０４１２】

＜ボタン押下状態での復電の具体例／エラー検知状態におけるリセットボタン＞

次に、図１７（ａ）を用いて、エラー検知状態におけるリセットボタン２４３の押下状態での復電について説明する。

【０４１３】

図１７（ａ）は、エラー検知状態で電断が発生してから、リセットボタン２４３の押下状態で復電するまでの流れを時系列で示した図である。

【０４１４】

図１７（ａ）において符号Ｔ１で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＮ、エラー検知状態、リセットボタン２４３が操作されていない（非押下）状態である。

【0415】

同状態では、図17(a-1)に示すように、エラー（本例では、セクタエラー）が発生している状態であることから、液晶表示装置157において、エラー（本例では、セクタエラー）を報知するエラー報知（本例では、「セクタエラーです」という文字列を含む表示）を実行している。また、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態（本例では、主制御部300のリセットSW243センサの検出信号の状態がオフ）であることから、主基板表示器190のLEDhを消灯している。

【0416】

続く符号T2で示す状態は、エラー検知状態、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態において、電源装置252の電源がONからOFFに変化した状態である。

10

【0417】

同状態では、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、液晶表示装置157、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

【0418】

続く符号T3で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、エラー検知状態において、リセットボタン243が操作（押下）された状態である。

【0419】

20

同状態では、リセットボタン243が操作（押下）された状態であるが、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、リセットボタン243の操作が有効化されていない状態であるとともに、図17(a-2)に示すように、液晶表示装置157、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

【0420】

続く符号T4で示す状態は、リセットボタン243が操作（押下）された状態、エラー検知状態において、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0421】

同状態では、リセットボタン243が操作（押下）されている状態で電断から復帰してリセットボタン243の操作が有効化される状態（本例では、エラー検知状態で電断から復帰してリセットSW243センサの検出信号の状態がオンになった状態）になったことから、リセットボタン243は、有効ボタン（第二の操作手段）として機能し、主制御部300は、リセットボタン243（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を実行する。

30

【0422】

同状態では、リセットボタン243（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を実行することで、図17(a-3)に示すように、セクタエラーが解消され、液晶表示装置157において、他のエラー（本例では、扉開放エラー）を報知するエラー報知（本例では、「扉が開いています」という文字列を含む表示）を実行している。また、リセットボタン243の操作中（本例では、主制御部300のリセットSW243センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器190のLEDhを点灯している。

40

【0423】

続く符号T5で示す状態は、電源装置252の電源がON、エラー非検知状態において、リセットボタン243の押下操作が解除され、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【0424】

同状態では、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態であることから、図示は省略するが、主基板表示器190のLEDhを消灯している。

50

【0425】

＜ボタン押下状態での復電の具体例／設定変更可能状態におけるリセットボタン＞

次に、図17(b)を用いて、設定変更可能状態におけるリセットボタン243の押下状態での復電について説明する。

【0426】

図17(b)は、リセットボタン243の押下状態で設定変更可能状態への移行を伴う電源投入を行う流れを時系列で示した図である。

【0427】

図17(b)において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がON、設定変更可能状態、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態である。

10

【0428】

同状態では、図17(b-1)に示すように、設定確認状態であることから、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値を示す数値（本例では、2）を表示している。また、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態（本例では、主制御部300のリセットSW243センサの検出信号の状態がオフ）であることから、主基板表示器190のLEDhを消灯している。

【0429】

続く符号T2で示す状態は、設定確認状態、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態において、設定キーSWがONからOFFに変化した状態である。

20

【0430】

同状態では、設定キーSWがOFFになったことから、図17(b-2)に示すように、設定値表示装置101aにおける表示を消去し、設定確認状態を終了している。

【0431】

続く符号T3で示す状態は、設定キーSWがOFFの状態、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態において、電源装置252の電源がONからOFFに変化した状態である。

【0432】

同状態では、リセットボタン243が操作されていない（非押下）状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、設定値表示装置101a、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

30

【0433】

続く符号T4で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、設定キーSWがOFFの状態において、設定キーSWがOFFからONに変化するとともに、リセットボタン243が操作（押下）された状態である。

【0434】

同状態では、リセットボタン243が操作（押下）された状態であるが、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、リセットボタン243の操作が有効化されていない状態であるとともに、図17(b-3)に示すように、設定値表示装置101a、主基板表示器190等の表示が非表示となっている。

40

【0435】

続く符号T5で示す状態は、設定キーSWがONの状態、リセットボタン243が操作（押下）された状態において、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0436】

同状態では、設定キーSWがONの状態で電断から復帰したことから設定変更可能状態になるとともに、リセットボタン243が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン243の操作が有効化される状態（本例では、リセットSWセンサの検出信号の状態がオンであり、かつ、割込みステータスがエラー検知状態に該当しない状態）になっ

50

たが、リセットボタン 243 は、無効ボタン（第一の操作手段）として機能し、主制御部 300 は、リセットボタン 243（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、設定値変更操作に対応する処理）を実行しない。

【0437】

同状態では、リセットボタン 243（第一の操作手段）の操作に対する制御（本例では、設定値変更操作に対応する処理）を実行しないことから、設定値の変更（本例では、設定 2 から設定 3 の変更）を実行せず、図 17（b-4）に示すように、設定値表示装置 101a において、現在の設定値を示す数値（本例では、2）を表示している。また、リセットボタン 243 の操作中（本例では、主制御部 300 のリセット SW 243 センサの検出信号の状態がオンの場合）であることから、主基板表示器 190 の LED h を点灯している。

10

【0438】

続く符号 T6 で示す状態は、電源装置 252 の電源が ON、設定変更可能状態において、リセットボタン 243 の押下操作が解除され、リセットボタン 243 が操作されていない（非押下）状態に変化した状態である。

【0439】

同状態では、リセットボタン 243 が操作されていない（非押下）状態であることから、図示は省略するが、主基板表示器 190 の LED h を消灯している。

【0440】

続く符号 T7 で示す状態は、電源装置 252 の電源が ON、設定変更可能状態において、リセットボタン 243 が操作（押下）された状態である。

20

【0441】

同状態では、リセットボタン 243 が電源投入時ではない状態において操作（押下）され、リセットボタン 243 の操作に対する制御（本例では、設定変更操作に対応する処理）を実行することから、設定値の変更（本例では、設定 2 から設定 3 の変更）を実行した後に、図 17（b-5）に示すように、設定値表示装置 101a において、現在の設定値を示す数値（本例では、3）を表示している。

【0442】

以上説明した通り、主基板表示器 190 は、各ボタンが操作されている場合に LED が点灯する表示器であり、仮に、操作が無効となっている期間であっても、ボタンが操作されていれば、この主基板表示器 190 の LED が点灯することとなる。

30

【0443】

本例によれば、復電時に操作手段が操作されている場合に、該操作に基づく制御を行わない操作手段であっても、主基板表示器 190 の LED を発光させることができるため、制御が無効となっているから操作に基づく制御を行わないのか、故障しているから操作に基づく制御を行わないのかを、視覚によって一目で判別することができる。

【0444】

＜ボタン押下状態での復電（変形例）＞

次に、図 18 を用いて、ボタン押下状態での復電（変形例）について説明する。なお、重複した説明を回避するために、ここでは、図 10 を用いて説明した内容と異なる内容についてのみ説明することとする。

40

【0445】

＜ボタン押下状態での復電（変形例）／電源投入時＞

図 18（a）は、電源投入時の各ボタンの制御状態（変形例）を示した図であり、図 10（a）に対応する図である。

【0446】

図 10（a）を用いて説明した例では、MAX ベットボタン 132、1 枚ベットボタン 130、および、精算ボタン 134 は、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）としたが、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該

50

操作に対する制御が実行されない) 無効ボタン (第一の操作手段) であってもよい。

【0447】

また、図10(a)を用いて説明した例では、演出ボタン156および音量ボタン193aは、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる(当該操作に対する制御が実行されない) 無効ボタン (第一の操作手段) としたが、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる(当該操作に対する制御が実行される) 有効ボタン (第二の操作手段) であってもよい。

【0448】

本例によれば、主制御部300に制御され、相対的に重要度が高い操作手段(例えば、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134、スタートレバー135、停止ボタン137~139)は、復電時に操作に基づいた制御を行わないことで、重大な誤操作を防止することができる。

【0449】

一方、第1副制御部400に制御され、相対的に重要度が低い操作手段(例えば、演出ボタン156、音量ボタン193b)は、復電時に操作に基づいた制御を行うことで、利便性を高めることができる。

【0450】

また、主制御基板(主制御部300)と、副制御基板(第1副制御部400)で、基板毎に制御内容を統一(共通化)することで、制御が複雑になることがなく、制御負担を軽減することができる。

【0451】

なお、本例では、リセットボタン243が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、リセットボタン243が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン243の操作が有効化される状態になったとしても、リセットボタン243の操作に対する制御(設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理)を実行しないように構成したが、本願発明は本例に限定されず、リセットボタン243が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、リセットボタン243が操作されている状態で電断から復帰してリセットボタン243の操作が有効化される状態になった場合に、リセットボタン243の操作に対する制御(設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理)を実行する(または実行可能)に構成してもよい。

【0452】

換言すれば、本実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン)は、電力を供給する電源装置(例えば、図2に示す電源装置252)と、第一の操作手段(例えば、図1に示すスタートレバー135)と、第二の操作手段(例えば、図1に示す演出ボタン156、音量ボタン193a)と、第三の操作手段(例えば、リセットボタン243)と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される制御状態になったとしても、該第一の操作手段の該操作に対する制御(例えば、全リール110~112の回転を開始させるリール回転開始処理)を実行せず、前記第二の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第二の操作手段の該操作に対する制御(例えば、各種演出において遊技者の操作に応じて演出を行う処理、音量の調整を行う処理)を実行し、前記第三の操作手段が操作されていないときに前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第三の操作手段が操作されているときに電断から復帰して該第三の操作手段の操作が有効化される制御状態になると、該第三の操作手段の該操作に対する制御(例えば、設定値変更操作やエラー解消操作に対応する処理)を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記第三の操作手段の操作に対

10

20

30

40

50

する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第三の操作手段は、遊技者が操作困難な位置に設けられた操作手段である、ことを特徴とする遊技台であってもよい。

【0453】

本実施形態に係る遊技台によれば、復帰が困難又は不可能な操作手段（第一の操作手段、第三の操作手段）に関しては、誤操作の場合を考慮して復電時に操作されている状態であっても操作に対する制御を行わないようにする。また、復帰が可能な操作手段（第二の操作手段）に関しては、誤操作であっても復帰が可能なので復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。また、復帰が困難又は不可能な操作手段であっても、遊技者が操作困難な位置に設けられたボタンであれば管理者が敢えて操作している可能性が高いため、復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。このようにすることで、誤操作等に配慮しつつも、いち早く遊技に復帰可能な利便性の高い遊技台を提供することが可能となる。

10

【0454】

＜ボタン押下状態での復電（変形例）／電源投入時（エラー検知状態）＞

図18（b）は、電源投入時（エラー検知状態）の各ボタンの制御状態（変形例）を示した図であり、図10（b）に対応する図である。

【0455】

図10（b）を用いて説明した例では、リセットボタン243は、エラー検知状態で電断から復帰してリセットSWセンサの検出信号の状態がオンになった状態になると、有効ボタン（第二の操作手段）として機能する例を示したが、無効ボタン（第一の操作手段）として機能し、リセットボタン243の操作に対する制御（本例では、エラー解消操作に対応する処理）を実行しなくてもよい。

20

【0456】

＜ボタン押下状態での復電（変形例）／設定変更を伴う電源投入時＞

図18（c）は、設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状態（変形例）を示した図であり、図10（c）に対応する図である。

【0457】

図10（c）を用いて説明した例では、リセットボタン243は、設定変更を伴う電源投入で電断から復帰してリセットSWセンサの検出信号の状態がオンになった状態になると、無効ボタン（第一の操作手段）として機能する例を示したが、有効ボタン（第二の操作手段）として機能し、リセットボタン243の操作に対する制御（本例では、設定値変更操作に対応する処理）を実行してもよい。

30

【0458】

＜設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況＞

図19（a）は、設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図であり、図11（a）に対応する図である。

【0459】

図19（a）は、図11（a）と同一であるため、その詳細な説明は省略するが、図18（a）に示す例では、演出ボタン156は、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となり、当該操作に対する制御（本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理）が実行されるのに対して、図19（a）に示すように、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって演出ボタン156（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して演出ボタン156の操作が有効化される状態になったとしても、演出ボタン156の操作に対する制御（本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理）を実行しない。

40

【0460】

また、図18（a）に示す例では、音量ボタン193aは、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となり、当該操作に対する制御（本例では、音量の調

50

整を行う処理)が実行されるのに対して、図19(a)に示すように、設定変更モード(設定変更状態)に設定されている状態であって音量ボタン193a(第二の操作手段)が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して音量ボタン193aの操作が有効化される状態になったとしても、音量ボタン193aの操作に対する制御(本例では、音量の調整を行う処理)を実行しない。

【0461】

本実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン)は、電力を供給する電源装置(例えば、図2に示す電源装置252)と、第一の操作手段(例えば、図1に示すスタートレバー135)と、第二の操作手段(例えば、図1に示す演出ボタン156、音量ボタン193a)と、複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段(例えば、図3に示す主制御部300)と、を備えた遊技台であって、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態(例えば、通常遊技状態)、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態(例えば、設定確認モード)、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態(例えば、設定変更モード)を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記第一の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第一の操作手段の操作に対する制御(例えば、全リール110~112の回転を開始させるリール回転開始処理)を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になると、該第二の操作手段の操作に対する制御(例えば、各種演出において遊技者の操作に応じて演出を行う処理、音量の調整を行う処理)を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記設定変更状態に設定されている状態であって前記第二の操作手段が操作されている状態で該設定変更状態から前記遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行しない(例えば、図19(a)参照)、ことを特徴とする遊技台である。

【0462】

本実施形態に係る遊技台によれば、復帰が困難又は不可能な操作手段(第一の操作手段)に関しては、誤操作の場合を考慮して復電時に操作されている状態であっても操作に対する制御を行わないようにする。また、復帰が可能な操作手段(第二の操作手段)に関しては、誤操作であっても復帰が可能なため、復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。このようにすることで、誤操作等に配慮しつつも、いち早く遊技に復帰可能な利便性の高い遊技台を提供することが可能となる。また、設定変更状態とは、原則、管理者の操作で移行する状態であり、設定変更状態からの復帰に関しても管理者の操作で行うものであり、いち早く遊技に復帰可能にする必要がない場面となるので、誤操作のみを考慮して操作に対する制御を行わないようにしている。また、設定変更状態では管理者は設定変更集中しており、誤操作に気づかない恐れがあり、例えば、音量等の設定が管理者が意図していない設定となったままになってしまう可能性があるため、設定変更状態からの復帰時には、操作に対する制御を行わないようにしている。

【0463】

＜設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況＞

図19(b)は、設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況の一例を示した図であり、図11(b)に対応する図である。

【0464】

図19(b)は、図11(b)と同一であるため、その詳細な説明は省略するが、図18(a)に示す例では、演出ボタン156は、電断からの復電時に操作が行われている場

合に当該操作が有効となり、当該操作に対する制御（本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理）が実行されるのに対して、図19（b）に示すように、設定確認モード（設定確認状態）に設定されている状態であって演出ボタン156（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して演出ボタン156の操作が有効化される状態になったとしても、演出ボタン156の操作に対する制御（本例では、各種演出において、遊技者の操作に応じて演出を行う処理）を実行しない。

【0465】

また、図18（a）に示す例では、音量ボタン193aは、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となり、当該操作に対する制御（本例では、音量の調整を行う処理）が実行されるのに対して、図19（b）に示すように、設定確認モード（設定確認状態）に設定されている状態であって音量ボタン193a（第二の操作手段）が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して音量ボタン193aの操作が有効化される状態になったとしても、音量ボタン193aの操作に対する制御（本例では、音量の調整を行う処理）を実行しない。

【0466】

本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン）は、電力を供給する電源装置（例えば、図2に示す電源装置252）と、第一の操作手段（例えば、図1に示すスタートレバー135）と、第二の操作手段（例えば、図1に示す演出ボタン156、音量ボタン193a）と、複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段（例えば、図3に示す主制御部300）と、を備えた遊技台であって、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態（例えば、通常遊技状態）、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態（例えば、設定確認モード）、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態（例えば、設定変更モード）を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記第一の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第一の操作手段の操作に対する制御（例えば、全リール110～112の回転を開始させるリール回転開始処理）を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になると、該第二の操作手段の操作に対する制御（例えば、各種演出において遊技者の操作に応じて演出を行う処理、音量の調整を行う処理）を実行し、前記第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、該制御が実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、前記第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、該制御が実行される前の状態に復帰可能であり、前記設定確認状態に設定されている状態であって前記第二の操作手段が操作されている状態で該設定確認状態から前記遊技可能状態に移行して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行しない（例えば、図19（b）参照）、ことを特徴とする遊技台である。

【0467】

本実施形態に係る遊技台によれば、復帰が困難又は不可能な操作手段（第一の操作手段）に関しては、誤操作の場合を考慮して復電時に操作されている状態であっても操作に対する制御を行わないようにする。また、復帰が可能な操作手段（第二の操作手段）に関しては、誤操作であっても復帰が可能なため、復電時に操作されている状態であれば操作に対する制御を行うようにする。このようにすることで、誤操作等に配慮しつつも、いち早く遊技に復帰可能な利便性の高い遊技台を提供することが可能となる。また、設定確認状態とは、原則、管理者の操作で移行する状態であり、設定確認状態からの復帰に関しても管理者の操作で行うものであり、いち早く遊技に復帰可能にする必要がない場面となるので、誤操作のみを考慮して操作に対する制御を行わないようにしている。また、設定確認

10

20

30

40

50

状態では管理者は設定確認に集中しており、誤操作に気づかない恐れがあり、例えば、音量等の設定が管理者が意図していない設定となったままになってしまう可能性があるため、設定確認状態からの復帰時には、操作に対する制御を行わないようにしている。

【0468】

＜電源投入時の有効ボタンの同時操作＞

次に、図20(a)を用いて、電源投入時の有効ボタンの同時操作について説明する。

【0469】

図20(a)は、電源投入時の有効ボタンが同時操作された場合の制御の他の一例を示した図である。

【0470】

図18(a)を用いて説明したように、本例に係るスロットマシンは、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタンとして、演出ボタン156と、音量ボタン193aを備え、有効になる場合がある有効ボタンとして、停止ボタン137～139を備える。

【0471】

本例では、演出ボタン156と音量ボタン193a（音量ボタン193a（右）または音量ボタン193a（左））が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、演出ボタン156と音量ボタン193aが同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰して演出ボタン156と音量ボタン193aの操作が有効化される状態になると、主制御部300は、演出ボタン156の操作と音量ボタン193aの操作をいずれも有効と判定し、先に、演出ボタン156の操作に対する制御（例えば、メニュー表示を行う処理）を実行し、続けて、音量ボタン193aに対する制御（例えば、メニュー表示のカーソルを移動させる処理）を実行する。

【0472】

なお、演出ボタン156の操作と音量ボタン193aの操作をいずれも無効と判定してもよいし、演出ボタン156の操作に対する制御（例えば、メニュー表示を行う処理）と音量ボタン193aに対する制御（例えば、メニュー表示のカーソルを移動させる処理）の一方のみを実行するように構成してもよい。

【0473】

また、音量ボタン193a（右）と音量ボタン193a（左）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、音量ボタン193a（右）と音量ボタン193a（左）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰して音量ボタン193a（右）と音量ボタン193a（左）の操作が有効化される状態になると、主制御部300は、音量ボタン193a（右）と音量ボタン193a（左）の操作をいずれも有効と判定し、先に、音量ボタン193a（右）の操作に対する制御（例えば、音量を増加させる処理）を実行し、続けて、音量ボタン193a（左）に対する制御（例えば、音量を減少させる処理）を実行する。

【0474】

なお、先に、音量ボタン193a（左）の操作に対する制御（例えば、音量を減少させる処理）を実行し、続けて、音量ボタン193a（右）に対する制御（例えば、音量を増加させる処理）を実行してもよいし、音量ボタン193a（右）と音量ボタン193a（左）の操作をいずれも無効と判定してもよいし、音量ボタン193a（右）の操作に対する制御（例えば、音量を増加させる処理）と音量ボタン193a（左）に対する制御（例えば、音量を減少させる処理）の一方のみを実行するように構成してもよい。

【0475】

また、停止ボタン137～139のいずれかと音量ボタン193a（音量ボタン193a（右）または音量ボタン193a（左））が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、停止ボタン137～139のいずれかと音量ボタン193aが同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰して停止ボタン137～139のいずれかと音量ボタン193aの操作が有効化される状態になると、主制御部

10

20

30

40

50

300は、復電時に停止ボタン137～139が有効ボタンとして機能する場合には、停止ボタン137～139のいずれかの操作と音量ボタン193aの操作をいずれも有効と判定し、先に、停止ボタン137～139のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）を実行し、続けて、音量ボタン193aに対する制御（例えば、音量の調整を行う処理）を実行する。

【0476】

一方、主制御部300は、復電時に停止ボタン137～139が有効ボタンとして機能しない場合には、停止ボタン137～139のいずれかの操作を無効と判定し、停止ボタン137～139のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）を実行せず、音量ボタン193aに対する制御（例えば、音量の調整を行う処理）のみを実行する。

10

【0477】

なお、停止ボタン137～139のいずれかの操作と音量ボタン193aの操作をいずれも無効と判定してもよいし、復電時に停止ボタン137～139が有効ボタンとして機能する場合に、音量ボタン193aに対する制御（例えば、音量の調整を行う処理）を実行せず、停止ボタン137～139のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）のみを実行するように構成してもよい。

【0478】

また、図示は省略するが、演出ボタン156と停止ボタン137～139のいずれかが操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、演出ボタン156と停止ボタン137～139のいずれかが同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰して演出ボタン156と停止ボタン137～139のいずれかの操作が有効化される状態になると、主制御部300は、演出ボタン156の操作と停止ボタン137～139のいずれかの操作をいずれも無効と判定する。

20

【0479】

＜電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタンの同時操作＞

次に、図20（b）を用いて、電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタンの同時操作について説明する。

【0480】

図20（b）は、電源投入時（エラー検知状態）の有効ボタンが同時操作された場合の制御の他の一例を示した図である。

30

【0481】

図18（a）を用いて説明したように、本例に係るスロットマシンは、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタンとして、演出ボタン156と、音量ボタン193aを備え、有効になる場合がある有効ボタンとして、停止ボタン137～139を備える一方で、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が無効となる（当該操作に対する制御が実行されない）無効ボタンとして、リセットボタン（リセットSW）243を備える。

【0482】

本例では、演出ボタン156と音量ボタン193a（音量ボタン193a（右）または音量ボタン193a（左））が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、演出ボタン156と音量ボタン193aが同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、エラー検知状態である場合には、主制御部300は、演出ボタン156と音量ボタン193aの操作をいずれも無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。なお、エラー検知状態であっても、演出ボタン156と音量ボタン193aの操作をいずれも有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成してもよい。

40

【0483】

また、音量ボタン193a（右）と音量ボタン193a（左）が操作されていない状態で電源装置252の電源が遮断される電断が発生し、音量ボタン193a（右）と音量ボ

50

タン１９３ a（左）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、エラー検知状態である場合には、主制御部３００は、音量ボタン１９３ a（右）と音量ボタン１９３ a（左）の操作をいずれも無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しない。なお、エラー検知状態であっても、音量ボタン１９３ a（右）と音量ボタン１９３ a（左）の操作をいずれも有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成してもよい。

【０４８４】

また、停止ボタン１３７～１３９のいずれかと音量ボタン１９３ a（音量ボタン１９３ a（右）または音量ボタン１９３ a（左））が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、停止ボタン１３７～１３９のいずれかと音量ボタン１９３ aが同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、エラー検知状態である場合には、主制御部３００は、復電時に停止ボタン１３７～１３９が有効ボタンとして機能する場合には、停止ボタン１３７～１３９のいずれかの操作に対する制御（例えば、エラー解消操作に対応する処理）を優先して実行し、音量ボタン１９３ aに対する制御は実行しない（停止ボタン優先）。

10

【０４８５】

一方、主制御部３００は、復電時に停止ボタン１３７～１３９が有効ボタンとして機能しない場合には、停止ボタン１３７～１３９のいずれかの操作を無効と判定し、停止ボタン１３７～１３９のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）を実行せず、音量ボタン１９３ aに対する制御（例えば、音量の調整を行う処理）のみを実行する。

20

【０４８６】

また、演出ボタン１５６とリセットボタン２４３が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、演出ボタン１５６とリセットボタン２４３が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、エラー検知状態である場合には、主制御部３００は、リセットボタン２４３の操作に対する制御（例えば、エラー解消操作に対応する処理）を優先して実行し、演出ボタン１５６に対する制御は実行しない（リセットボタン優先）。

【０４８７】

また、音量ボタン１９３ a（音量ボタン１９３ a（右）または音量ボタン１９３ a（左））とリセットボタン２４３が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、音量ボタン１９３ aとリセットボタン２４３が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、エラー検知状態である場合には、主制御部３００は、リセットボタン２４３の操作に対する制御（例えば、エラー解消操作に対応する処理）を優先して実行し、音量ボタン１９３ aに対する制御は実行しない（リセットボタン優先）。

30

【０４８８】

また、停止ボタン１３７～１３９のいずれかとリセットボタン２４３が操作されていない状態で電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、停止ボタン１３７～１３９のいずれかとリセットボタン２４３が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰したが、エラー検知状態である場合には、主制御部３００は、停止ボタン１３７～１３９のいずれかとリセットボタン２４３の操作をいずれも有効と判定し、停止ボタン１３７～１３９のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）と、リセットボタン２４３の操作に対する制御（例えば、エラー解消操作に対応する処理）を実行する。

40

【０４８９】

なお、停止ボタン１３７～１３９のいずれかとリセットボタン２４３の操作をいずれも有効と判定する場合、停止ボタン１３７～１３９のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）を実行した場合にのみ、リセットボタン２４３の操作に対する制御（例えば、エラー解消操作に対応する処理）を実行するように構成しても

50

よい。

【0490】

一方、主制御部300は、復電時に停止ボタン137～139が有効ボタンとして機能しない場合には、停止ボタン137～139のいずれかの操作を無効と判定し、停止ボタン137～139のいずれかの操作に対する制御（例えば、対応するリールを停止させる処理）を実行せず、リセットボタン243の操作に対する制御（例えば、エラー解消操作に対応する処理）のみを実行する。

【0491】

＜或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作（変形例）＞

次に、図21を用いて、或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作（変形例）について説明する。なお、重複した説明を回避するために、ここでは、図13を用いて説明した内容と異なる内容についてのみ説明することとする。

【0492】

＜或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作（変形例）／MAXベットボタン＞

図21(a)は、MAXベットボタン132の操作状態での各ボタンの制御状態の変形例を示した図であり、図13(a)に対応する図である。

【0493】

図13(a)を用いて説明した例では、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作状態（主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンの状態）において、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作を検出した場合には、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しないように構成したが、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成してもよい。

【0494】

また、図13(a)を用いて説明した例では、MAXベットボタン132（第二の操作手段）の操作状態（主制御部300のベットボタン132センサの検出信号の状態がオンの状態）において、スタートレバー135（第一の操作手段）の操作を検出した場合には、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成したが、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しないように構成してもよい。

【0495】

＜或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作（変形例）／1枚ベットボタン＞

図21(b)は、1枚ベットボタン130の操作状態での各ボタンの制御状態の変形例を示した図であり、図13(b)に対応する図である。

【0496】

図13(b)を用いて説明した例では、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作状態（主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンの状態）において、精算ボタン134（第二の操作手段）の操作を検出した場合には、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しないように構成したが、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成してもよい。

【0497】

また、図13(b)を用いて説明した例では、1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作状態（主制御部300のベットボタン130センサの検出信号の状態がオンの状態）において、スタートレバー135（第一の操作手段）の操作を検出した場合には、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成したが、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しないように構成してもよい。

【0498】

＜或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作（変形例）／スタートレバー＞

図21(d)は、スタートレバーの操作状態での各ボタンの制御状態の変形例を示した図であり、図13(d)に対応する図である。

【0499】

図13(d)を用いて説明した例では、スタートレバー135（第二の操作手段）の操

10

20

30

40

50

作状態（主制御部300のスタートレバー135センサの検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン132（第二の操作手段）または1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作を検出した場合には、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成したが、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しないように構成してもよい。

【0500】

＜或る操作手段の操作状態における各ボタンの操作（変形例）／停止ボタン＞

図21（e）は、停止ボタンの操作状態での各ボタンの制御状態の変形例を示した図であり、図13（e）に対応する図である。

【0501】

図13（e）を用いて説明した例では、停止ボタン137～139（第二の操作手段）の操作状態（主制御部300の停止ボタン137～139センサの検出信号の状態がオンの状態）において、MAXベットボタン132（第二の操作手段）または1枚ベットボタン130（第二の操作手段）の操作を検出した場合には、当該操作を有効と判定し、当該操作に対する制御を実行するように構成したが、当該操作を無効と判定し、当該操作に対する制御は実行しないように構成してもよい。

【0502】

＜演出ボタン操作と音量ボタンの操作に対する制御の具体例＞

次に、図22を用いて、演出ボタン操作157と音量ボタン193aの操作に対する制御の具体例について説明する。

【0503】

＜演出ボタン操作と音量ボタンの操作に対する制御の具体例1＞

図22（a）は、演出ボタン156に対する制御と、音量ボタン193aに対する制御の一例を時系列で示した図である。

【0504】

図22（a）において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がON、演出ボタン156と音量ボタン193aが操作されていない（非押下）状態である。

【0505】

同状態は、図22（a-1）に示すように、液晶表示装置157において、現在の遊技状態（例えば、通常遊技）に対応する演出（例えば、通常演出）を実行しており、メニュー表示を表示していない状態である。

【0506】

続く符号T2で示す状態は、電源装置252の電源がON、音量ボタン193aが操作されていない（非押下）状態、メニュー表示を表示していない状態において、演出ボタン156が押下された状態である。

【0507】

同状態では、メニュー表示を表示していない状態において、演出ボタン156が押下されたことから、演出ボタン156に対する制御として、図22（a-2）に示すように、液晶表示装置157において、メニュー表示のトップ画面表示を開始している。

【0508】

メニュー表示のトップ画面表示の内容は、特に限定されないが、本例では、メニュー表示であることを示す表示（本例では、「メニュー」という文字列の表示）と、メニュー表示において表示や設定が可能なメニュー（項目）の表示（本例では、「音量設定」、「光量設定」、「遊技説明」という文字列の表示）と、仮選択されているメニュー（項目）を指し示すカーソルを表示している。

【0509】

続く符号T3で示す状態は、電源装置252の電源がON、演出ボタン156が操作されていない（非押下）状態、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態1）において、音量ボタン193a（下）が押下された状態である。

【0510】

10

20

30

40

50

同状態では、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）において、「音量設定」がカーソルによって仮選択されている状態で音量ボタン１９３a（下）が押下されたことから、音量ボタン１９３a（下）に対する制御として、図２２（a－３）に示すように、カーソルを、「音量設定」の位置から、下方の「光量設定」の位置に移動させている。

【０５１１】

続く符号Ｔ４で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＮ、演出ボタン１５６が操作されていない（非押下）状態、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）において、音量ボタン１９３a（上）が押下された状態である。

【０５１２】

同状態では、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）において、「光量設定」がカーソルによって仮選択されている状態で音量ボタン１９３a（上）が押下されたことから、音量ボタン１９３a（上）に対する制御として、図２２（a－４）に示すように、カーソルを、「光量設定」の位置から、上方の「音量設定」の位置に移動させている。

【０５１３】

続く符号Ｔ５で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＮ、音量ボタン１９３aが操作されていない（非押下）状態、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）において、演出ボタン１５６が押下された状態である。

【０５１４】

同状態では、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）において、「音量設定」がカーソルによって仮選択されている状態で演出ボタン１５６が押下されたことから、演出ボタン１５６に対する制御として、図２２（a－５）に示すように、液晶表示装置１５７において、メニュー表示のトップ画面表示を、次の階層の音量設定表示に切り替え、音量設定表示を表示している状態（状態２）に移行している。

【０５１５】

音量設定表示の内容は、特に限定されないが、本例では、音量設定表示であることを示す表示（本例では、「音量設定」という文字列の表示）と、現在の音量を示す音量レベル表示と、音量ボタン１９３a（右）と音量ボタン１９３a（左）の操作によって音量調整が可能なことを示す、音量ボタン１９３aの外観を模した画像を表示している。

【０５１６】

＜演出ボタン操作と音量ボタンの操作に対する制御の具体例２＞

図２２（b）は、演出ボタン１５６に対する制御と、音量ボタン１９３aに対する制御の他の一例を時系列で示した図である。

【０５１７】

なお、図２２（b）において符号Ｔ１～Ｔ２に示す状態は、同図（a）において符号Ｔ１～Ｔ２に示す状態と同じであるため、その説明は省略し、以下、同図（b）において符号Ｔ３に示す状態から説明する。

【０５１８】

図２２（b）において符号Ｔ３で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＮ、演出ボタン１５６が操作されていない（非押下）状態、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）である。

【０５１９】

符号Ｔ２に示す状態では、メニュー表示を表示していない状態において、演出ボタン１５６が押下されたことから、演出ボタン１５６に対する制御として、図２２（b－２）に示すように、液晶表示装置１５７において、メニュー表示のトップ画面表示を開始したが、符号Ｔ３に示す状態では、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）を維持している。

【０５２０】

続く符号Ｔ４で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＮ、演出ボタン１５６と音量ボ

10

20

30

40

50

タン１９３ aが操作されていない（非押下）状態、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）において、電源装置２５２の電源がＯＮからＯＦＦに変化した状態であり、続く符号Ｔ５で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＦＦ、音量ボタン１９３ aが操作されていない（非押下）状態において、演出ボタン１５６が押下された状態である。

【０５２１】

符号Ｔ４，Ｔ５に示す状態では、電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、主制御部３００、副制御部４００、５００等の各制御部、各装置への電源供給が停止したことから、図２２（ｂ－４）に示すように、液晶表示装置１５７の表示が非表示となっている。

【０５２２】

続く符号Ｔ６で示す状態は、電源装置２５２の電源がＯＦＦ、音量ボタン１９３ aが操作されていない（非押下）状態、演出ボタン１５６が押下された状態において、電源装置２５２の電源がＯＦＦからＯＮに変化した状態である。

【０５２３】

同状態では、演出ボタン１５６が押下された状態で復電したことから、演出ボタン１５６に対する制御として、図２２（ｂ－５）に示すように、液晶表示装置１５７において、メニュー表示のトップ画面表示を開始し、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）に移行している。

【０５２４】

すなわち、図２２（ｂ）を用いて説明した例では、メニュー表示を表示していない状態において演出ボタン１５６が押下されたことから、同図（ｂ－２）に示すように、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）に移行し、このメニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）で、電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生し、演出ボタン１５６が押下された状態で復電したが、次の階層の音量設定表示を表示している状態（状態２）に移行することなく、電断・復電前と同じメニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）から開始される。

【０５２５】

本例によれば、復電時における遊技者の誤操作によって演出ボタン１５６による操作が有効になった場合であっても、電断・復電前と同じメニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）から操作を開始することができ、遊技者を混乱させることがない上に、電断・復電前に行うつもりであった操作を直ぐに行うことができ、遊技者の利便性を高めることができる。

【０５２６】

なお、本例では、メニュー表示を表示していない状態において演出ボタン１５６が押下され、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）で、電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生した例を示したが、メニュー表示を表示していない状態（例えば、図２２（ｂ）において符号Ｔ１で示す状態）で、電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生した場合も、音量設定表示を表示している状態（状態２）に移行することなく、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）に移行するように構成してもよい。

【０５２７】

また、メニュー表示のトップ画面表示を表示している状態（状態１）で、電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生した例を示したが、音量ボタン１９３ aが押下され、音量設定表示（または光量設定表示）における音量（または光量）を表示している状態で、電源装置２５２の電源が遮断される電断が発生した場合に、音量（または光量）を増加（または減少）することなく（音量ボタン１９３ aの操作が有効になることなく）、音量設定表示（または光量設定表示）における音量（または光量）を表示している状態に移行するように構成してもよい。

【０５２８】

10

20

30

40

50

<遊技台（変形例）>

次に、図23を用いて変形例に係るスロットマシン1100の基本構成と、貸出機1700の基本構成について説明する。図23は、変形例に係るスロットマシン1100と貸出機1700を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0529】

なお、重複した説明を回避するために、ここでは、図1を用いて説明したスロットマシン100と異なる構成についてのみ説明することとする。

【0530】

遊技メダル数表示装置1170は、5桁の7セグメント（SEG）表示器であり、図24に示すメダル数制御部1350で記録されている遊技メダル数を表示する装置である。

【0531】

計数ボタン1171は、図24に示すメダル数制御部1350で記録されている遊技メダル数の情報を貸出機1700へ送信するための操作手段である。

【0532】

図23に示す貸出機1700は、カードユニットと称される場合もあり、本発明の遊技媒体管理装置の一例に相当する。この貸出機1700は、スロットマシン1100と1対1の関係で設置されている。

【0533】

貸出機1700は、カードを受け付ける。ここにいう「カード」には2種類のカードがある。一つは、会員登録をしていない一般の遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカード（一般カードとも言う）である。もう一つは、遊技場に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体である会員カードである。カードとしては、ICカードが用いられる。

【0534】

カードには、有価価値が記憶されている。カードに記憶された有価価値としては、「持ちメダル数」と、プリペイドされた金銭の残高である「金銭残高」とがある。カードを受付けた貸出機1700は、カードに記憶されている「持ちメダル数」を、「遊技メダル数（クレジット数）」に変換する機能を有する。

【0535】

「遊技メダル数（クレジット数）」とは、賭数設定に使用可能であるとともに、「持ちメダル数」に変換可能なデータである。「遊技メダル数」は、カードの「金銭残高」、あるいは「持ちメダル数」を引き落とすことで得られる。また、「遊技メダル数」には、入賞によって獲得したメダル数も含まれる。この「遊技メダル数」は、図24に示すメダル数制御部1350によって管理されており、電磁的に記憶された電子メダルの数（電子的な遊技価値の量）である。ベットボタン130、132による投入操作を行うことで、「遊技メダル数」は減算される。

【0536】

「持ちメダル数」とは、「遊技メダル数（クレジット数）」を計数変換した値である。この「持ちメダル数」は、遊技者のカードによって特定可能に記憶されている。すなわち、計数ボタン1171を操作することで、「遊技メダル数」は「持ちメダル数」に変換され、カードに記憶させることが可能になる。なお、「持ちメダル数」を、遊技場に設置された持ちメダル数管理用の管理装置で管理してもよい。

【0537】

貸出機1700の前面側には、上方に紙幣を挿入するための紙幣挿入口1701、下方にカードを挿入するためのカード挿入口1702が設けられている。このカード挿入口1702に挿入された会員カードやビジターカードがカードリーダライタに受け付けられ、そのカードに記憶されている情報が読み取られる。紙幣挿入口1701に挿入された紙幣は、その真贋や紙幣種別の識別がなされ、紙幣の額面の金額が、カード挿入口1702に挿入されたカードに「金銭残高」として記憶される。

【0538】

紙幣挿入口1701の下方には、情報表示器1703が設けられている。この情報表示器1703は、貸出機1700の操作案内やスロットマシン1100の状態等を文字や画像により提供するための表示器である。なお、表面がタッチパネルで構成され、表示された各種表示項目を指でタッチすることにより各種操作が入力可能となるようにしてもよい。

【0539】

情報表示器1703の下には、金銭残高表示器1705とメダル数残高表示器1706が上下二段に配置されている。金銭残高表示器1705には、カード挿入口1702に挿入されたカードに記憶されている「金銭残高」が金額として表示される。一方、メダル数残高表示器1706には、カード挿入口1702に挿入されたカードに記憶されている「持ちメダル数」がメダル枚数として表示される。

10

【0540】

貸出機1700の上下方向中央部分には、貸出ボタン1707とカード返却ボタン1708が設けられている。貸出ボタン1707は、カード挿入口1702に挿入されたカードに記憶されている「金銭残高」を引き落として「遊技メダル数」を得るための操作を行う操作手段である。具体的には、カード挿入口1702に挿入されているカードに「金銭残高」が存在する場合には、貸出ボタン1707に内蔵のLEDランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で貸出ボタン1707を操作することで、引き落とされる金銭に応じて「遊技メダル数」が加算される。

【0541】

例えば、所定金額として1000円相当分の「遊技メダル数」が加算される。また、カードの「金銭残高」が所定金額未満（例えば1000円未満）の場合には、現残高から所定レートで換算される「遊技メダル数」だけが加算される。なお、カードの「金銭残高」が所定金額未満であっても、カードに記憶されている「持ちメダル数」から補充して、所定金額分の「遊技メダル数」が加算されるようにしてもよい。

20

【0542】

カード返却ボタン1708は、遊技者が遊技を終了するときに操作され、カード挿入口1702に挿入されているカードに、遊技終了時に確定した「持ちメダル数」を記憶させて排出するための操作手段である。遊技終了時に確定した「持ちメダル数」とは、カード挿入口1702に挿入されたカードに記憶されていた「持ちメダル数」から「遊技メダル数」へ変換したメダル数を減算した上で、計数操作によって計数された遊技メダル数を加算したメダル数になる。

30

【0543】

以上説明した、「金銭残高」、「持ちメダル数」、「遊技メダル数」の各データは、「金銭残高」及び「持ちメダル数」→「遊技メダル数」→「持ちメダル数」といった順序で変換されることになる。このように、カードで特定される「持ちメダル数」に応じて「遊技メダル数」に変換し、本例のスロットマシン1100では、その「遊技メダル数」を用いて賭数設定が可能となるため、実物のメダルの貸し出しを受けて、その実物のメダルを投入してクレジットを確保し、そのクレジットを用いて賭数設定が行なわれるような従来のスロットマシンに慣れている遊技者に混乱を与えることなく、実物のメダルを用いない新たなスロットマシン（管理遊技機）による遊技を提供することができる。

40

【0544】

なお、本明細書では、「貯メダル数」について触れていないが、この「貯メダル数」は、カードに記憶させるのではなく、遊技場に預け入れられた持ちメダル数である。遊技場では、遊技者が遊技で獲得した持ちメダル数を、ホール管理端末やその他の管理コンピュータによって、当日中は「持点」として管理し、獲得した翌日以降は「貯メダル数」として管理するようにしてもよい。「貯メダル数」と「持ちメダル数」との双方が記憶されている場合には、「持ちメダル数」から優先的に引落とされる。また、「持ちメダル数」と「貯メダル数」の双方を、上位サーバにカード番号と対応付けて記憶させてもよい。ビジターカードの場合も、「持ちメダル数」は、ビジターカードに直接記憶させているが、「持ちメダル数」を上位サーバにカード番号と対応させて記憶させてもよい。

50

【0545】

この上位サーバにカード番号と対応させて記憶させる際に、上位サーバに記憶させた時刻を特定できるデータをカード（会員カード、ビジターカード）に書込んで排出してもよい。また、「金銭残高」についてはカード（会員カード、ビジターカード）に直接書込んで排出する。「持ちメダル数」を、カード（会員カード、ビジターカード）、または上位サーバに記憶させるタイミングは、例えば、計数ボタン1171が操作されて計数処理が行なわれるタイミングである。しかしながら、これに代えて、カードを返却するときに一括して記憶させるようにしてもよい。さらには、遊技者が遊技を終えて貸出機1700からカードを返却したときには、貸出機1700に記憶させていた「持ちメダル数」が一旦貯メダルとしてホール管理端または別の貸出機1700にカードを挿入したときには、一旦貯メダルとして記憶された当日分の「持ちメダル数」のみが再びその貸出機700に記憶され、その「持ちメダル数」の範囲で「遊技メダル数」を加算し、遊技できるようにしてもよい。

10

【0546】

<制御部>

次に、図24を用いて、変形例に係るスロットマシン1100の制御部の回路構成について詳細に説明する。図24は、変形例に係るスロットマシン1100の制御部の回路ブロック図を示したものである。

【0547】

なお、重複した説明を回避するために、ここでは、図3を用いて説明したスロットマシン100の制御部と異なる構成（主として、図24において符号Aで示す矩形領域に属する構成）についてのみ説明することとする。

20

【0548】

主制御部300は、遊技の進行を制御する遊技制御部302と遊技者所有の遊技メダル数に関する制御を行うメダル数制御部1350を有する。遊技制御部302は、遊技制御手段の一例に相当し、メダル数制御部1350は遊技価値数制御手段の一例に相当する。

【0549】

メダル数制御部1350も、遊技制御部302と同じように、CPU1354と、ROM1356と、RAM1358と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O1360と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ1362を搭載している。

30

【0550】

メダル数制御部1350の基本回路には、5桁の7セグメント（SEG）表示器で構成された遊技メダル数表示装置1170、計数ボタン1171、および遊技メダル数クリアボタン1172が接続されている。

【0551】

また、メダル数制御部1350の基本回路には、貸出機接続端子板1790を介して貸出機1700も接続されている。メダル数制御部1350は、貸出機1700と双方向の通信を行う。

【0552】

メダル数制御部1350は、遊技制御部302に対して各種のコマンドを送信する。また、遊技制御部302もメダル数制御部1350に対して各種のコマンドを送信する。すなわち、メダル数制御部1350と遊技制御部302との通信も双方向通信である。

40

【0553】

また、メダル数制御部1350は、RAM1358の所定領域に「遊技メダル数」を記憶する。具体的には、「遊技メダル数」はクレジットカウンタに記憶されている。メダル数制御部350は、加算処理または減算処理によって、RAM1358の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」を更新する。加算処理としては、遊技制御部302から送信されてくる払出コマンドに基づく処理や、遊技制御部302から送信されてくる精算コマンドに基づく処理や、貸出機1700から送信されてくる貸出通知に基づく処理があげられる。一方、減算処理としては、計数ボタン1171が操作されたことに基づく計数処理

50

や、遊技制御部 3 0 2 から送信されてくる投入コマンドに基づく処理があげられる。

【0 5 5 4】

なお、図 2 4 に示す遊技メダル数クリアボタン 1 1 7 2 は、遊技客が操作することができない位置（例えば、前面扉 1 0 2 を開けないと操作することができない位置）に設けられており、RAM 1 3 5 8 の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアするための操作手段である。

【0 5 5 5】

例えば、遊技メダル数に「2」が残ったまま遊技客が不在となると、「2」を残した遊技客が遊技を継続する意思があるのか無いのか判断が困難になり、別の遊技客が遊技を開始できない事態となったが、店員の操作によって遊技メダル数のクリアが可能であれば、別の遊技客を早期に迎えることができる。なお、遊技メダル数クリアボタン 1 1 7 2 が操作された場合に、必ず「遊技メダル数」をクリアするものとせず、例えば、遊技メダル数が 2 枚以下の場合にクリアするようにし、3 枚以上あれば、計数ボタン 1 1 7 1 が操作された場合と同様に計数を行ってもよい。計数ボタン 1 1 7 1 に故障等があり計数ボタン 1 1 7 1 に操作があったことを認識できない事態となると、「遊技メダル数」を「持ちメダル数」に変換できなくなり遊技者に不利益を与える虞があったが、店員の操作によっても計数が可能であれば、遊技者に不利益を与えず済む。

【0 5 5 6】

更に、店員用の計数ボタンを新たに設ける必要がないためコスト増になることがない。なお、遊技メダル数を判断してクリアと計数を分けるものでなく、遊技メダル数クリアボタン 1 1 7 2 の操作方法によってクリアと計数を分けてもよい。例えば、短押しされた場合にクリアし、長押しされた場合に計数する。遊技メダル数によらずクリアと計数の一方を容易に選択できる。また、遊技メダル数クリアボタン 1 1 7 2 のみが操作された場合にクリアし、遊技メダル数クリアボタン 1 1 7 2 と他のボタンが同時に操作された場合に計数する。操作を誤ってしまう可能性が低く、クリアと計数の一方を容易に選択できる。

【0 5 5 7】

＜ボタン押下状態での復電／計数ボタン、遊技メダル数クリアボタン＞

次に、図 2 5（a）を用いて、計数ボタン 1 1 7 1 と遊技メダル数クリアボタン 1 1 7 2 のボタン押下状態での復電について説明する。

【0 5 5 8】

図 2 5（a）は、電源投入時の計数ボタン、遊技メダル数クリアボタンの制御状態を示した図である。

【0 5 5 9】

＜ボタン押下状態での復電／計数ボタン＞

図 2 3 を用いて説明した計数ボタン 1 1 7 1 は、図 2 5（a）に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）の一つであり、本例では、メダル数制御部 1 3 5 0 によって制御される。

【0 5 6 0】

本例では、計数ボタン 1 1 7 1（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置 2 5 2 の電源が遮断される電断が発生し、計数ボタン 1 1 7 1（第二の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰して計数ボタン 1 1 7 1（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、メダル数制御部 1 3 5 0 の計数ボタン 1 1 7 1 センサの検出信号の状態がオンになっている状態）になると、メダル数制御部 1 3 5 0 は、計数ボタン 1 1 7 1（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、計数ボタン 1 1 7 1 が操作されたことに基づく計数処理）を実行する。

【0 5 6 1】

或る状態（例えば、遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態）において計数ボタン 1 1 7 1 が操作されると、「遊技メダル数（遊技価値）」を外部の貸出機 1 7 0 0 に送信する計数処理（「遊技メダル数」を「持ちメダル数」に変換する計数処理）が実行

されるが、続いて、貸出機 1700 によってカードに記憶されている「持ちメダル数」を「遊技メダル数（クレジット数）」に変換する操作を行えば、計数ボタン 1171 が操作される直前の、遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態に復帰することが可能である。

【0562】

すなわち、計数ボタン 1171（操作手段）の操作に対する制御（例えば、「遊技メダル数」を「持ちメダル数」に変換する計数処理）が実行されても、或る操作（例えば、貸出機 1700 によってカードに記憶されている「持ちメダル数」を「遊技メダル数（クレジット数）」に変換する操作）によって該制御が実行される前の状態（遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態）に復帰可能である。

10

【0563】

なお、エラー検知状態において計数ボタン 1171（第二の操作手段）が操作されている状態で電源が投入されて電断から復帰した場合も、計数ボタン 1171（第二の操作手段）が操作されている状態で設定変更を伴う電源投入が行われて電断から復帰した場合も同様に、メダル数制御部 1350 は、計数ボタン 1171（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、計数ボタン 1171 が操作されたことに基づく計数処理）を実行する。

【0564】

＜ボタン押下状態での復電／遊技メダル数クリアボタン＞

図 24 を用いて説明した遊技メダル数クリアボタン 1172 は、図 25（a）に示すように、電断からの復電時に操作が行われている場合に当該操作が有効となる（当該操作に対する制御が実行される）有効ボタン（第二の操作手段）の一つであり、本例では、メダル数制御部 1350 によって制御される。

20

【0565】

本例では、遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置 252 の電源が遮断される電断が発生し、遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）が操作されている状態で電断から復帰して遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、メダル数制御部 1350 の遊技メダル数クリアボタン 1172 センサの検出信号の状態がオンになっている状態）になると、メダル数制御部 1350 は、遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、RAM 1358 の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理）を実行する。

30

【0566】

或る状態（例えば、遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態）において遊技メダル数クリアボタン 1172 が操作されると、RAM 1358 の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理が実行されるが、遊技メダル数クリアボタン 1172 は、遊技者が操作することができない位置（前面扉 102 を開けないと操作することができない位置）に設けられていることから、遊技者の操作によっては、遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態に復帰することは、基本的に不可能である。

【0567】

40

また、或る状態（例えば、遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態）において遊技メダル数クリアボタン 1172 が操作され、RAM 1358 の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理が実行された場合に、例えば、遊技店の店員によって遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態に復帰することが可能であったとしても、遊技者は遊技メダル数クリアボタン 1172 を操作できないことから、遊技メダル数クリアボタン 1172 が操作される直前の、遊技メダル数（クレジット数）がある状態に復帰することは、困難である。

【0568】

すなわち、遊技メダル数クリアボタン 1172（操作手段）の操作に対する制御（例えば、RAM 1358 の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理）が

50

実行されると、該制御が実行される前の状態（遊技メダル数（クレジット数）が残存している状態）に復帰が困難又は不可能である。

【0569】

なお、エラー検知状態において遊技メダル数クリアボタン1172（第二の操作手段）が操作されている状態で電源が投入されて電断から復帰した場合も、遊技メダル数クリアボタン1172（第二の操作手段）が操作されている状態で設定変更を伴う電源投入が行われて電断から復帰した場合も同様に、メダル数制御部1350は、遊技メダル数クリアボタン1172（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、RAM1358の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理）を実行する。

【0570】

＜設定変更状態終了時の計数ボタン，遊技メダル数クリアボタン＞

次に、図25（b）を用いて、設定変更状態終了時の計数ボタン1171と遊技メダル数クリアボタン1172について説明する。

【0571】

図25（b）は、設定変更状態終了時の計数ボタン，遊技メダル数クリアボタンの制御状態を示した図である。

【0572】

本例では、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって計数ボタン1171（操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して計数ボタン1171の操作が有効化される状態になった場合、計数ボタン1171の操作に対する制御（本例では、計数ボタン1171が操作されたことに基づく計数処理）を実行する。

【0573】

また、設定変更モード（設定変更状態）に設定されている状態であって遊技メダル数クリアボタン1172（操作手段）が操作されている状態で該設定変更状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して遊技メダル数クリアボタン1172の操作が有効化される状態になった場合、遊技メダル数クリアボタン1172の操作に対する制御（本例では、RAM1358の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理）を実行する。

【0574】

＜設定確認状態終了時の計数ボタン，遊技メダル数クリアボタン＞

次に、図25（c）を用いて、設定確認状態終了時の計数ボタン1171と遊技メダル数クリアボタン1172について説明する。

【0575】

図25（c）は、設定確認状態終了時の計数ボタン，遊技メダル数クリアボタンの制御状態を示した図である。

【0576】

本例では、設定確認モード（設定確認状態）に設定されている状態であって計数ボタン1171（操作手段）が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して計数ボタン1171の操作が有効化される状態になった場合、計数ボタン1171の操作に対する制御（本例では、計数ボタン1171が操作されたことに基づく計数処理）を実行する。

【0577】

また、設定確認モード（設定確認状態）に設定されている状態であって遊技メダル数クリアボタン1172（操作手段）が操作されている状態で該設定確認状態から、遊技の進行が可能な遊技可能状態に移行して遊技メダル数クリアボタン1172の操作が有効化される状態になった場合、遊技メダル数クリアボタン1172の操作に対する制御（本例では、RAM1358の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理）を実行する。

【0578】

10

20

30

40

50

＜計数ボタンと遊技メダル数クリアボタンの同時操作＞

次に、図 25（d）を用いて、計数ボタンと遊技メダル数クリアボタンの同時操作について説明する。

【0579】

図 25（d）は、計数ボタンと遊技メダル数クリアボタンが同時操作された場合の制御の一例を示した図である。

【0580】

本例では、計数ボタン 1171（第二の操作手段）と遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）が操作されていない状態で電源装置 252 の電源が遮断される電断が発生し、計数ボタン 1171（第二の操作手段）と遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）が同時操作（同時に押下操作）されている状態で電断から復帰して計数ボタン 1171（第二の操作手段）と遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）の操作が有効化される状態（本例では、メダル数制御部 1350 の計数ボタン 1171 センサと遊技メダル数クリアボタン 1172 センサの検出信号の状態がオンになっている状態）になると、メダル数制御部 1350 は、計数ボタン 1171（第二の操作手段）の操作に対する制御（本例では、計数ボタン 1171 が操作されたことに基づく計数処理）を優先して実行し、遊技メダル数クリアボタン 1172 に対する制御は実行しない（計数ボタン優先）。

【0581】

本例によれば、計数ボタンと遊技メダル数クリアボタンの同時操作においては、計数ボタンを優先するため、誤操作によって遊技メダル数がクリアされてしまうことがなく、遊技者が不利益を被ることを未然に防止することができる。

【0582】

＜計数ボタンの操作状態における遊技メダル数クリアボタンの操作＞

次に、図 25（e）を用いて、計数ボタンの操作状態における遊技メダル数クリアボタンの操作について説明する。図 25（e）は、計数ボタンの操作状態での遊技メダル数クリアボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0583】

本例では、計数ボタン 1171（第二の操作手段）の操作状態（本例では、メダル数制御部 1350 の計数ボタン 1171 センサの検出信号の状態がオンになっている状態）において、遊技メダル数クリアボタン 1172 の操作を検出した場合には、当該操作を無効と判定し、遊技メダル数クリアボタン 1172 の操作に対する制御（本例では、RAM 1358 の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアする処理）は実行しない。

【0584】

本例によれば、計数ボタンの操作状態における遊技メダル数クリアボタンの操作においては、遊技メダル数クリアボタンの操作に対する処理を実行しないため、誤操作によって遊技メダル数がクリアされてしまうことがなく、遊技者が不利益を被ることを未然に防止することができる。

【0585】

＜遊技メダル数クリアボタンの操作状態における計数ボタンの操作＞

次に、図 25（f）を用いて、遊技メダル数クリアボタンの操作状態における計数ボタンの操作について説明する。図 25（f）は、遊技メダル数クリアボタンの操作状態での計数ボタンの制御状態の一例を示した図である。

【0586】

本例では、遊技メダル数クリアボタン 1172（第二の操作手段）の操作状態（本例では、メダル数制御部 1350 の遊技メダル数クリアボタン 1172 センサの検出信号の状態がオンになっている状態）において、計数ボタン 1171 の操作を検出した場合には、当該操作を無効と判定し、計数ボタン 1171 の操作に対する制御（本例では、計数ボタン 1171 が操作されたことに基づく計数処理）は実行しない。

【0587】

10

20

30

40

50

本例によれば、遊技メダル数クリアボタンの操作状態における計数ボタンの操作においては、遊技メダル数クリアボタンの操作に対する処理を実行しないため、誤操作によって遊技メダル数がクリアされてしまうことがなく、遊技者が不利益を被ることを未然に防止することができる。

【0588】

＜各ボタンの操作面の最大突出高さ＞

次に、図26(a)を用いて、各ボタンの操作面の最大突出高さについて説明する。図26(a)は、スロットマシン100の正面図から各ボタンを抜き出して、各ボタンの操作面の最大突出高さを示した図である。

【0589】

1枚ベットボタン130は、前面扉102の水平面102a（スロットマシン100において遊技者に対して略水平方向となり、遊技者に対向しない外面）から上方（前面扉102を開く方向に対して垂直の方向）に突出するように配設されており、1枚ベットボタン130の操作面を水平面102aに向かって下方に押下することで、1枚ベットボタン130の操作（押下操作）が可能である。

【0590】

図26(a)において符号h1で示す高さは、前面扉102の水平面102aから、1枚ベットボタン130の操作面における頂点までの最大距離（1枚ベットボタン130の未操作時における最大突出高さ）である。

【0591】

MAXベットボタン132は、前面扉102の水平面102aから上方（前面扉102を開く方向に対して垂直の方向）に突出するように配設されており、MAXベットボタン132の操作面を水平面102aに向かって下方に押下することで、MAXベットボタン132の操作（押下操作）が可能である。

【0592】

図26(a)において符号h2で示す高さは、前面扉102の水平面102aから、MAXベットボタン132の操作面における頂点までの最大距離（MAXベットボタン132の未操作時における最大突出高さ）である。

【0593】

スタートレバー135は、前面扉102の垂直面102b（スロットマシン100において遊技者に対して略垂直方向となり、遊技者に対向する外面）から手前（遊技者側。前面扉102を開く方向）に突出するように配設されており、スタートレバー135の操作面を下方に押下することで、スタートレバー135の操作（押下操作）が可能である。

【0594】

図26(a)において符号h3で示す高さは、前面扉102の垂直面102bから、スタートレバー135の操作面における頂点までの最大距離（スタートレバー135の未操作時における最大突出高さ）である。

【0595】

停止ボタン137～139は、前面扉102の垂直面102bから手前（遊技者側。前面扉102を開く方向）に突出するように配設されており、停止ボタン137～139の操作面を垂直面102bに向かって奥側に押下することで、停止ボタン137～139の操作（押下操作）が可能である。

【0596】

図26(a)において符号h4で示す高さは、前面扉102の垂直面102bから、停止ボタン137～139の操作面における頂点までの最大距離（停止ボタン137～139の未操作時における最大突出高さ）である。

【0597】

演出ボタン156は、前面扉102の水平面102aから上方（前面扉102を開く方向に対して垂直の方向）に突出するように配設されており、演出ボタン156の操作面を水平面102aに向かって下方に押下することで、演出ボタン156の操作（押下操作）

10

20

30

40

50

が可能である。

【0598】

図26(a)において符号h5で示す高さは、前面扉102の水平面102aから、演出ボタン156の操作面における頂点までの最大距離（演出ボタン156の未操作時における最大突出高さ）である。

【0599】

精算ボタン134は、前面扉102の垂直面102bから手前（遊技者側。前面扉102を開く方向）に突出するように配設されており、精算ボタン134の操作面を垂直面102bに向かって奥側に押下することで、精算ボタン134の操作（押下操作）が可能である。

10

【0600】

図26(a)において符号h6で示す高さは、前面扉102の垂直面102bから、精算ボタン134の操作面における頂点までの最大距離（精算ボタン134の未操作時における最大突出高さ）である。

【0601】

本例では、1枚ベットボタン130の未操作時における最大突出高さh1と、精算ボタン134の未操作時における最大突出高さh6が、ほぼ同じ高さであり（h1 h6）、MAXベットボタン132の未操作時における最大突出高さh2と、停止ボタン137～139の未操作時における最大突出高さh4が、ほぼ同じ高さである（h2 h4）。

【0602】

20

また、1枚ベットボタン130の未操作時における最大突出高さh1と、精算ボタン134の未操作時における最大突出高さh6よりも、MAXベットボタン132の未操作時における最大突出高さh2と、停止ボタン137～139の未操作時における最大突出高さh4の方が高く（h1 h6 < h2 h4）、これらのボタンよりも演出ボタン156の未操作時における最大突出高さh5の方が高く（h1 h6 < h2 h4 < h5）、このボタンよりもスタートレバー135の未操作時における最大突出高さh3の方が高くなっている（h1 h6 < h2 h4 < h5 < h3）。

【0603】

本例によれば、操作面の突出高さが相対的に高い操作手段（例えば、スタートレバー135）は、遊技者や他の部材に当たりやすく、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性があるため、復電時に操作されている状態であっても、当該操作に対する制御を行わないことで、誤操作や誤操作に伴う制御負担の増加を未然に防止することができる。

30

【0604】

一方、操作面の突出高さが相対的に低い操作手段（例えば、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134）は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

【0605】

また、配設位置が遊技者に対向する位置であったり、操作面が前面扉102を開く方向に向いていたりする操作手段（例えば、スタートレバー135、停止ボタン137～139）は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性があるため、復電時に操作されている状態であっても、当該操作に対する制御を行わないことで、誤操作や誤操作に伴う制御負担の増加を未然に防止することができる。

40

【0606】

一方、配設位置が遊技者に対向しない位置であったり、操作面が前面扉102を開く方向に向いていなかったりする操作手段（例えば、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134）は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることがで

50

きる。

【0607】

なお、図示は省略するが、スロットマシン1100の計数ボタン1171の最大突出高さは、1枚ベットボタン130の未操作時における最大突出高さ h_1 と、精算ボタン134の未操作時における最大突出高さ h_6 と、ほぼ同じ高さである。

【0608】

本例によれば、操作面の突出高さが相対的に低い操作手段（例えば、計数ボタン1171）は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

10

【0609】

また、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134は、操作する前の状態に復帰することができる（操作のキャンセルが可能な）操作手段であるが、スタートレバー135、停止ボタン137～139は、操作する前の状態に復帰することができない（操作のキャンセルが不可能な）操作手段である。

【0610】

なお、例えば、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130が操作され、メダルがベットされた状況となっても、精算ボタン134を操作することで、ベットを解除することが可能であり、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130を操作する前の状態に復帰することができると言える。また、精算ボタン134が操作され、メダルが返却されても、再びメダルを投入すれば、精算ボタン134が操作される前の状態に復帰することができる。

20

【0611】

本例によれば、操作する前の状態に復帰することができる（操作のキャンセルが可能な）操作手段は、復電時において操作に基づく制御を行うことで、利便性を高めることができ、操作する前の状態に復帰することができない（操作のキャンセルが不可能な）操作手段は、復電時において操作に基づく制御を行わないことで、重大な誤操作を防止することができる。

【0612】

また、遊技者からの距離に着目すれば、1枚ベットボタン130の操作面、MAXベットボタン132の操作面、演出ボタン156の操作面、精算ボタン134の操作面、停止ボタン137～139の操作面、スタートレバー135の操作面の順番で、遊技者からの最大距離が短く、遊技者に近い位置に配設されている。

30

【0613】

本例によれば、操作面からの距離が相対的に遊技者に近い操作手段（例えば、スタートレバー135、停止ボタン137～139）は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性があるため、復電時に操作されている状態であっても、当該操作に対する制御を行わないことで、誤操作や誤操作に伴う制御負担の増加を未然に防止することができる。

【0614】

一方、操作面からの距離が相対的に遊技者から遠い操作手段（例えば、MAXベットボタン132、1枚ベットボタン130）は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

40

【0615】

＜各ボタンの操作面の面積＞

次に、図26（b）を用いて、各ボタンの操作面の面積について説明する。図26（b）は、スロットマシン100の正面図から各ボタンを抜き出して、各ボタンの操作面の面積を示した図である。

【0616】

50

図26(b)において符号s1で示す部位は、1枚ベットボタン130の操作面であり、同図において符号s2で示す部位は、MAXベットボタン132の操作面である。また、同図において符号s3で示す部位は、スタートレバー135の操作面であり、同図において符号s4で示す部位は、停止ボタン137～139の操作面である。

【0617】

また、図26(b)において符号s5で示す部位は、演出ボタン156の操作面であり、同図において符号s6で示す部位は、精算ボタン134の操作面である。また、同図において符号s7で示す部位は、音量ボタン193bの操作面であり、同図において符号s8で示す部位は、リセットボタン243の操作面である。

【0618】

本例では、1枚ベットボタン130の操作面の面積s1と、精算ボタン134の操作面の面積s6と、音量ボタン193bの操作面の面積s7、リセットボタン243の操作面の面積s8が、ほぼ同じ大きさであり(s1 s6 s7 s8)、MAXベットボタン132の操作面の面積s2、停止ボタン137～139の操作面の面積s4が、ほぼ同じ大きさである(s2 s4)

また、1枚ベットボタン130の操作面の面積s1と、精算ボタン134の操作面の面積s6と、音量ボタン193bの操作面の面積s7と、リセットボタン243の操作面の面積s8よりも、MAXベットボタン132の操作面の面積s2と、停止ボタン137～139の操作面の面積s4の方が大きく(s1 s6 s7 s8 < s2 s4)、これらのボタンよりも演出ボタン156の操作面の面積s5の方が大きく(s1 s6 s7 s8 < s2 s4 < s5)、このボタンよりもスタートレバー135の操作面の面積s3の方が大きい(s1 s6 s7 s8 < s2 s4 < s5 < s3)。

【0619】

本例によれば、操作面の面積が相対的に大きい操作手段(例えば、演出ボタン156)は、遊技者や他の部材に当たりやすく、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性があるため、復電時に操作されている状態であっても、当該操作に対する制御を行わないことで、誤操作や誤操作に伴う制御負担の増加を未然に防止することができる。

【0620】

一方、操作面の面積が相対的に小さい操作手段(例えば、1枚ベットボタン130、精算ボタン134)は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

【0621】

なお、図示は省略するが、スロットマシン1100の計数ボタン1171と遊技メダル数クリアボタン1172の操作面の面積は、1枚ベットボタン130の操作面の面積s1等と同じ大きさである。

【0622】

本例によれば、操作面の面積が相対的に小さい操作手段(例えば、計数ボタン1171)は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

【0623】

<ボタン押下状態での復電／まとめ>

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン100)は、電力を供給する電源装置(例えば、図2に示す電源装置252)と、第一の操作手段(例えば、図1に示すスタートレバー135、演出ボタン156)と、第二の操作手段(例えば、図1に示すMAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134)と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該

10

20

30

40

50

第一の操作手段の操作に対する制御を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になると、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行し、前記第一の操作手段の操作面は、前記第二の操作手段の操作面よりも前記遊技台の外面から突出している、ことを特徴とする遊技台である。

【0624】

本実施形態に係る遊技台によれば、操作面の突出高さが相対的に高い操作手段は、遊技者や他の部材に当たりやすく、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性があるため、復電時に操作されている状態であっても、当該操作に対する制御を行わないことで、誤操作や誤操作に伴う制御負担の増加を未然に防止することができる。また、操作面の突出高さが相対的に低い操作手段は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

【0625】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100）は、電力を供給する電源装置（例えば、図2に示す電源装置252）と、第一の操作手段（例えば、図1に示すスタートレバー135、停止ボタン137～139、演出ボタン156、音量ボタン193a、リセットボタン243）と、第二の操作手段（例えば、図1に示すMAXベットボタン132、1枚ベットボタン130、精算ボタン134）と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第一の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第一の操作手段の操作が有効化される状態になったとしても、該第一の操作手段の操作に対する制御を実行しないが、前記第二の操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該第二の操作手段が操作されている状態で電断から復帰して該第二の操作手段の操作が有効化される状態になると、該第二の操作手段の操作に対する制御を実行し、前記第一の操作手段の操作面は、前記第二の操作手段の操作面よりも面積が大きい、ことを特徴とする遊技台である。

【0626】

本実施形態に係る遊技台によれば、操作面の面積が相対的に大きい操作手段は、遊技者や他の部材に当たりやすく、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性があるため、復電時に操作されている状態であっても、当該操作に対する制御を行わないことで、誤操作や誤操作に伴う制御負担の増加を未然に防止することができる。また、操作面の面積が相対的に小さい操作手段は、予期しないタイミングで操作されてしまう可能性が低いため、復電時に操作されている状態であれば、当該操作に対する制御を行うことで、復電後に一早く遊技を進行することができ、遊技者の利便性や満足度を高めることができる。

【0627】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100）は、電力を供給する電源装置（例えば、図2に示す電源装置252）と、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、図1に示すリール110～112）と、回転駆動している前記リールを停止するための複数の停止操作手段（例えば、図1に示す停止ボタン137～139）と、演出手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図2に示すスピーカ272、277、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記複数の停止操作手段が操作されることによって前記複数のリールが第一の停止態様で停止され、該複数の停止操作手段が操作されていない状態になった場合、前記演出手段によって該第一の停止態様に応じた入賞演出を実行するように構成されており、前記複数のリールのうちの少なくとも一つのリールが回転し、且つ、前記複数の停止操作手段が操作されていない状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、前記停止操作手段が操作されている状態で電断から復帰しても、回転中の該リールを停止させないが、前記複数の停止操作手段が操作されることによって前記複数のリールが前記第一の停止態様で停止され、且つ、

該複数の停止操作手段のうちの最後に操作された停止操作手段が操作されている状態で前記電源装置の電源が遮断される電断が発生し、該最後に操作された停止操作手段の操作が継続されている状態で電断から復帰した場合、該最後に操作された停止操作手段の操作が継続されている間は前記演出手段による該第一の停止態様に応じた前記入賞演出を実行しないように構成されている、ことを特徴とする遊技台である。

【0628】

本実施形態に係る遊技台によれば、停止操作手段の操作の状況に応じて、当該操作に対する制御を変化させることができ、誤操作によって遊技者が不利益を被る恐れがあるリールの停止制御は復電時には無効とすることで、誤操作による不利益を被ることを防止することができる一方で、復電時の入賞演出の保留制御を有効にし、最後に操作された停止操作手段の操作が継続している間は入賞演出を実行しないことで、入賞演出の見逃しを防止することができる、遊技者の満足度高めることができる。

10

【0629】

なお、本例では、各種ランプやLED等の光量を設定することが可能な光量ボタンを設けていなかったが、光量ボタンを設けてもよい。光量ボタンを設ける場合、図10～図21で説明した電源投入時の制御や同時操作における光量ボタンの制御などは、上述した音量ボタンと同様の制御とすればよい。

【0630】

<扉閉鎖状態での設定変更操作>

次に、扉閉鎖状態での設定変更操作について説明するが、当該説明に先立って、管理者用画面、設定変更モード、および、設定確認モードについて説明する。

20

【0631】

<管理者用画面>

管理者用画面とは、遊技店の店員等の管理者がスロットマシン100に関する各種設定を行うために用いる画面のことである。管理者用画面の表示内容は特に限定されないが、本例では、液晶表示装置157を用いて、例えば、図27(a-1)等に示す管理者用画面SDの表示が可能である。

【0632】

本例の管理者用画面SDは、管理者用の画面であることを示す「システム設定」というタイトル表示と、複数種類のメニュー表示で構成される。本例のメニュー表示には、時刻設定、エラー履歴設定、設定履歴、省電力設定等があり、遊技店の店員等の管理者は、図1を用いて説明した十字キー193a(上キー、下キー、右キー、左キー)やOKボタン193bを操作することで、メニュー表示のいずれかの項目を任意に選択することが可能である。

30

【0633】

例えば、管理者用画面SDにおいて、時刻設定の項目が選択されると、日付や時刻の設定が可能であり、エラー履歴の項目が選択されると、当該遊技台において過去に発生したエラーの履歴や、前面扉102の開放閉鎖履歴、電源投入・電断復電の履歴等を表示することが可能である。また、設定履歴の項目が選択されると、過去の設定変更や設定確認の履歴を表示することが可能であり、また、管理者用画面SDにおいて、省電力設定の項目が選択されると、省電力モードの設定(例えば、スピーカ272、277の音量設定やLEDや各種ランプの輝度等の簡易設定)等が可能である。

40

【0634】

なお、管理者用画面SDにおいて選択可能な項目は、本例に限定されず、例えば、遊技店の管理者のみが設定可能な最大音量や、エラー(例えば、前面扉102の開放)の発生時に出力するエラー音等の設定が可能であってもよいし、LEDや各種ランプの光量の設定等が可能であってもよい。

【0635】

<設定変更モード>

次に、図27(a)を用いて、通常の設定変更モードについて説明する。図27(a)

50

は、通常の設定変更モードの流れを時系列で示した図である。

【0636】

＜設定変更モード／電源OFFで設定キーSWをON＞

図27(a)において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、前面扉102が扉体開放状態（開状態）において、遊技店の管理者によって設定キーSWをOFFからONにする操作が行われ、設定キーSWがONになっている状態である。

【0637】

同状態では、電源装置252の電源がOFFであり、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、図示は省略するが、液晶表示装置157、設定値表示装置101a、払出枚数表示器127等の表示は非表示であり、スピーカ272、277の出力音は非出力である。

10

【0638】

＜設定変更モード／設定変更モードの開始＞

図27(a)において符号T2で示す状態は、同図において符号T1で示す設定キーSWがONの状態において、遊技店の管理者によって電源SW244による操作が行われ、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0639】

スロットマシン100は、電源装置252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、前面扉102（扉体）が開状態であるとの条件と、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されているとの条件との双方の条件を満たしている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することが可能である。

20

【0640】

換言すれば、スロットマシン100は、前面扉102（扉体）が開状態であって設定キーSWをOFF（第一の操作状態）からON（第二の操作状態）にする操作が行われている状態で電源が投入されると、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行するように構成されている。

【0641】

具体的には、主制御部300は、図6を用いて説明した初期設定処理のステップS203～S204において、前面扉102が開状態、且つ、設定キーSWがONと判定した場合に、図7を用いて説明した設定変更処理を開始する。

30

【0642】

続いて、主制御部300は、この設定変更処理のステップS302において、設定変更を開始することを示す設定変更開始コマンドを第1副制御部400に送信し、第1副制御部400は、この設定変更開始コマンドを主制御部300から受信した場合に、管理者用画面の表示を開始する処理を実行する。

【0643】

これにより、図27(a-1)に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDが表示されるとともに、設定変更モードに移行したことから、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ272、277から設定変更音（本例では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」という音声）を出力している。

40

【0644】

また、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0645】

＜設定変更モード／設定値の変更＞

図27(a)において符号T3、T4で示す状態は、設定変更モードにおいて、遊技店

50

の管理者によってリセット SW 2 4 3 による押下操作が 1 回、行われた状態である。

【 0 6 4 6 】

主制御部 3 0 0 は、設定変更処理のステップ S 3 0 5 ～ S 3 0 7 において、リセット SW 2 4 3 の操作を 1 回検出する毎に、現在設定されている設定値 1 ～ 6 に対して 1 ずつ加算更新し、設定値が 6 を超えると 1 に戻すことを繰り返して実行することで、設定値を変更する。

【 0 6 4 7 】

図 2 7 (a) において符号 T 3 , T 4 で示す状態では、リセット SW 2 4 3 の操作を 1 回検出したことから、設定値の変更 (本例では、設定 2 から設定 3 の変更) を実行した後に、図 2 7 (a - 2) に示すように、設定値表示装置 1 0 1 a において、更新後の設定値 (本例では、設定 3) を示す数値 (本例では、 3) を表示している。

10

【 0 6 4 8 】

また、設定変更モードであることから、スピーカ 2 7 2 , 2 7 7 からの設定変更音の出力を継続するとともに、前面扉 1 0 2 が扉体開放状態であることから、液晶表示装置 1 5 7 による扉開放報知と、払出枚数表示器 1 2 7 による扉開放報知を継続している。

【 0 6 4 9 】

< 設定変更モード / 設定値の確定 >

図 2 7 (a) において符号 T 5 , T 6 で示す状態は、設定変更モードにおいて、遊技店の管理者によってスタートレバー 1 3 5 による押下操作が 1 回、行われた状態である。

【 0 6 5 0 】

20

主制御部 3 0 0 は、設定変更処理のステップ S 3 0 7 において、スタートレバー 1 3 5 の操作があったと判定した場合には、続くステップ S 3 0 8 ～ S 3 0 9 において、設定値表示装置 1 0 1 a に表示されている設定値を、新たな設定値として記憶 (確定) し、設定値表示装置 1 0 1 a の表示を消去し、設定値を非表示にする。

【 0 6 5 1 】

図 2 7 (a) において符号 T 5 , T 6 で示す状態では、設定変更モードにおいてスタートレバー 1 3 5 の操作を検出したことから、設定値表示装置 1 0 1 a に表示されている設定値 (本例では、設定 3) を、新たな設定値として記憶 (確定) した後、図 2 7 (a - 3) に示すように、設定値表示装置 1 0 1 a における設定値の表示を消去する。

【 0 6 5 2 】

30

また、同状態は、設定変更モードであることから、スピーカ 2 7 2 , 2 7 7 からの設定変更音の出力を継続するとともに、前面扉 1 0 2 が扉体開放状態であることから、液晶表示装置 1 5 7 による扉開放報知と、払出枚数表示器 1 2 7 による扉開放報知を継続している。

【 0 6 5 3 】

< 設定変更モード / 設定変更モードの終了 >

図 2 7 (a) において符号 T 7 で示す状態は、設定変更モードにおいて遊技店の管理者によって設定キー SW を ON から OFF にする操作が行われ、設定キー SW が OFF になった状態である。

【 0 6 5 4 】

40

スロットマシン 1 0 0 は、設定変更モードにおいて設定キー SW を ON (第二の操作状態) から OFF (第一の操作状態) にする操作が行われると、設定変更モードを終了するように構成されている。

【 0 6 5 5 】

具体例には、主制御部 3 0 0 は、設定変更処理のステップ S 3 1 0 において、設定キー SW が OFF であると判定した場合には、設定変更を終了することを示す設定変更終了コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 は、この設定変更終了コマンドを主制御部 3 0 0 から受信した場合に、管理者用画面 S D の表示を終了する処理を実行する。

【 0 6 5 6 】

50

これにより、図 27 (a-4) に示すように、液晶表示装置 157 において表示していた管理者用画面 SD は消去されるが、前面扉 102 が扉体開放状態であることから、液晶表示装置 157 において表示していた扉開放報知を、液晶表示装置 157 の表示領域に拡大して表示する。

【0657】

また、この液晶表示装置 157 による扉開放報知に加えて、払出枚数表示器 127 による扉開放報知を継続するとともに、スピーカ 272, 277 から扉開放報知音（本例では、前面扉 102 が開状態であることを報知する「扉が開いています」という音声）を出力している。

【0658】

なお、図 27 (a) において符号 T8 で示す状態は、前面扉 102 が閉鎖された状態である。同状態では、前面扉 102 が扉開放状態（開状態）から扉体閉鎖状態（閉状態）に変化したことから、図示は省略するが、液晶表示装置 157 による扉開放報知、払出枚数表示器 127 による扉開放報知、スピーカ 272, 277 による扉開放報知音の出力を全て終了するとともに、通常遊技状態（遊技可能状態）に移行する。

【0659】

＜設定確認モード＞

次に、図 27 (b) を用いて、通常の設定確認モードについて説明する。図 27 (b) は、通常の設定確認モードの流れを時系列で示した図である。

【0660】

＜設定確認モード／前面扉：扉体閉鎖状態＞

図 27 (b) において符号 T1 で示す状態は、電源装置 252 の電源が ON、前面扉 102 が扉体閉鎖状態において、通常遊技を実行している状態である。

【0661】

同状態では、通常遊技中であることから、液晶表示装置 157 において、通常演出を実行し、スピーカ 272, 277 から通常演出 BGM を出力している。

【0662】

＜設定確認モード／前面扉：扉体閉鎖状態→扉体開放状態＞

図 27 (b) において符号 T2 で示す状態は、同図において符号 T1 で示す扉体閉鎖状態において、前面扉 102 が開放され、前面扉 102 が扉体閉鎖状態から扉体開放状態になった状態である。

【0663】

同状態では、前面扉 102 が扉体開放状態になったことから、図示は省略するが、液晶表示装置 157 において、扉開放報知（本例では、前面扉 102 が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行する。

【0664】

また、この液晶表示装置 157 による扉開放報知に加えて、払出枚数表示器 127 において、扉開放報知（本例では、前面扉 102 が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行し、スピーカ 272, 277 から扉開放報知音（本例では、前面扉 102 が開状態であることを報知する「扉が開いています」という音声）を出力している。

【0665】

＜設定確認モード／電源 ON、前面扉（扉体開放状態）で設定キー SW を ON＞

図 27 (b) において符号 T3 で示す状態は、同図において符号 T2 で示す電源装置 252 の電源が ON、前面扉 102 が扉体開放状態において、遊技店の管理者によって設定キー SW を OFF から ON にする操作が行われ、設定キー SW が ON になった状態である。

【0666】

スロットマシン 100 は、開閉センサ（判定手段）により前面扉 102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定された場合において、設定キー SW（操作手段）が OFF（第一の操作状態）から ON（第二の操作状態）に操作されると、設定確認モード（設定

10

20

30

40

50

確認状態)への制御を開始することが可能である。

【0667】

換言すれば、スロットマシン100は、電源が投入されている状態で設定キーSWをOFF(第一の操作状態)からON(第二の操作状態)にする操作が行われると、設定値の確認が可能な状態(設定確認モード)に移行するように構成されている。

【0668】

具体的には、主制御部300は、予め定めた設定値確認有効期間(例えば、MAXベット状態(一遊技が開始可能な枚数(本例では3枚)のメダルがベットされている状態、または、リプレイによる再遊技状態)ではない期間)であり、且つ、設定キーSWがONであると判定した場合に、設定確認処理を開始する。

10

【0669】

続いて、主制御部300は、この設定確認処理において、設定確認を開始することを示す設定確認開始コマンドを第1副制御部400に送信し、第1副制御部400は、この設定確認開始コマンドを主制御部300から受信した場合に、管理者用画面の表示を開始する処理を実行する。

【0670】

これにより、図27(b-2)に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDが表示されるとともに、設定確認モードに移行したことから、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値(本例では、設定3)を示す数値(本例では、3)を表示し、スピーカ272, 277から設定確認音(本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声)を出力している。

20

【0671】

また、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知(本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示)を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知(本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯)を実行している。

【0672】

<設定確認モード/リセットSWの押下操作>

図27(b)において符号T4, T5で示す状態は、設定確認モードにおいて、遊技店の管理者によってリセットSW243による押下操作が1回、行われた状態である。

30

【0673】

設定確認モードでは、リセットSW243による設定値の変更は無効であることから、設定値の変更(更新)は実行していない。

【0674】

<設定確認モード/設定確認モードの終了>

図27(b)において符号T6で示す状態は、設定確認モードにおいて遊技店の管理者によって設定キーSWをONからOFFにする操作が行われ、設定キーSWがOFFになった状態である。

【0675】

スロットマシン100は、設定確認モードにおいて設定キーSWをON(第二の操作状態)からOFF(第一の操作状態)にする操作が行われると、設定確認モードを終了するように構成されている。

40

【0676】

具体例には、主制御部300は、設定値確認処理において、設定キーSWがOFFであると判定した場合には、設定確認を終了することを示す設定確認終了コマンドを第1副制御部400に送信し、第1副制御部400は、この設定確認終了コマンドを主制御部300から受信した場合に、管理者用画面の表示を終了する処理を実行する。

【0677】

これにより、図27(b-4)に示すように、液晶表示装置157において表示してい

50

た管理者用画面SDは消去されるが、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157において表示していた扉開放報知を、液晶表示装置157の表示領域に拡大して表示する。

【0678】

また、この液晶表示装置157による扉開放報知に加えて、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行し、スピーカ272，277から扉開放報知音（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という音声）を出力している。

【0679】

さらに、設定確認モードが終了したことから、設定値表示装置101aにおける設定値の表示を消去する。

【0680】

＜設定確認モードにおける扉閉鎖＞

次に、図28（a）を用いて設定確認モードにおける扉閉鎖について説明する。図28（a）は、設定確認モードにおいて前面扉102が閉鎖された場合に遊技可能状態となる例を時系列で示した図である。

【0681】

なお、図28（a）において符号T1で示す状態は、設定キーSWがONであることを除き、図27（b）において符号T1で示す通常遊技状態と同じであるため、その説明は省略する。

【0682】

＜設定確認モードにおける扉閉鎖／前面扉：扉体閉鎖状態→扉体開放状態＞

図28（a）において符号T2で示す状態は、同図において符号T1で示す扉体閉鎖状態において、前面扉102が開放され、前面扉102が扉体閉鎖状態から扉体開放状態になった状態である。

【0683】

スロットマシン100は、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の遊技可能状態において、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定されると、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始するように構成されている。

【0684】

図28（a）において符号T2で示す状態では、通常遊技状態（遊技可能状態）から設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始する条件を満たし、設定確認モード（設定確認状態）に移行することから、図28（a-2）に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDが表示されるとともに、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定3）を示す数値（本例では、3）を表示し、スピーカ272，277から設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）を出力している。

【0685】

また、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0686】

＜設定確認モードにおける扉閉鎖／前面扉：扉体開放状態→扉体閉鎖状態＞

図28（a）において符号T3で示す状態は、同図において符号T2で示す扉体開放状態において、前面扉102が閉鎖され、前面扉102が扉体開放状態から扉体閉鎖状態に

10

20

30

40

50

なった状態である。

【0687】

本例のスロットマシン100は、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の設定確認モード（設定確認状態）において、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定されると、遊技可能状態への制御を開始するように構成されている。

【0688】

図28（a）において符号T3で示す状態では、設定確認モード（設定確認状態）から通常遊技状態（遊技可能状態）への制御を開始する条件を満たし、通常遊技状態（遊技可能状態）に移行することから、図28（a-3）に示すように、液晶表示装置157において、通常演出を実行し、スピーカ272，277から通常演出BGMを出力している。

【0689】

なお、図28（a）において符号T4で示す状態は、同図において符号T2で示す状態と同じであるため、その説明は省略する。

【0690】

<設定確認モードにおける扉閉鎖（変形例）>

次に、図28（b）を用いて設定確認モードにおける扉閉鎖（変形例）について説明する。図28（b）は、設定確認モードにおいて前面扉102が閉鎖された場合に設定確認モードを維持する例を時系列で示した図である。

【0691】

なお、図28（b）において符号T1，T2で示す状態は、図28（a）において符号T1，T2で示す状態と同じであるため、その説明は省略する。

【0692】

<設定確認モードにおける扉閉鎖（変形例）／前面扉：扉体開放状態→扉体閉鎖状態>

図28（b）において符号T3で示す状態は、同図において符号T2で示す扉体開放状態において、前面扉102が閉鎖され、前面扉102が扉体開放状態から扉体閉鎖状態になった状態である。

【0693】

本例のスロットマシン100は、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の設定確認モード（設定確認状態）において、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定された場合であっても、設定確認モード（設定確認状態）を維持するように構成されている。

【0694】

図28（a）において符号T3で示す状態では、設定確認モード（設定確認状態）を維持する条件を満たし、設定確認モード（設定確認状態）を維持することから、図28（b-3）に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDの表示を継続するとともに、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定3）を示す数値（本例では、3）の表示を継続し、スピーカ272，277から設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）の出力を継続している。

【0695】

一方、前面扉102は扉体開放状態から扉閉鎖状態に変化したことから、液晶表示装置157による扉開放報知と、払出枚数表示器127による扉開放報知を終了している。

【0696】

なお、図28（b）において符号T4で示す状態は、同図において符号T2で示す状態と同じであるため、その説明は省略する。

【0697】

<扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例1）>

次に、図 29 を用いて、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）について説明する。図 29 は、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【0698】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）／電源 OFF で設定キー SW を ON＞

図 29 において符号 T1 で示す状態は、電源装置 252 の電源が OFF、前面扉 102 が扉体開放状態（開状態）において、遊技店の管理者によって設定キー SW を OFF から ON にする操作が行われた後に、前面扉 102 が閉鎖（閉状態）された状態である。

【0699】

同状態では、電源装置 252 の電源が OFF であり、主制御部 300、副制御部 400、500 等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、図示は省略するが、液晶表示装置 157、設定値表示装置 101a、払出枚数表示器 127 等の表示は非表示であり、スピーカ 272、277 の出力音は非出力である。

【0700】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）／扉体閉鎖状態で電源 ON＞

図 29 において符号 T2 で示す状態は、同図において符号 T1 で示す、扉体閉鎖状態且つ設定キー SW が ON の状態において、遊技店の管理者によって電源 SW 244 による操作が行われ、電源装置 252 の電源が OFF から ON に変化した状態である。

【0701】

スロットマシン 100 は、電源装置 252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、設定キー SW（操作手段）が ON（第二の操作状態）に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ（判定手段）により前面扉 102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定されている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、通常遊技状態（遊技可能状態）への制御を開始するように構成されている。

【0702】

図 29 において符号 T2 で示す状態では、電源装置 252 の電源が OFF から ON に変化したし、主制御部 300、副制御部 400、500 等の各制御部、各装置への電源供給が開始された際に、設定キー SW が ON であるが、前面扉 102 が扉閉鎖状態であることから、設定変更モードに移行することなく、通常遊技状態に移行し、図 29（a）に示すように、液晶表示装置 157 において、通常演出を実行し、スピーカ 272、277 から通常演出 BGM を出力している。

【0703】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）／前面扉：扉体閉鎖状態→扉体開放状態＞

図 29 において符号 T3 で示す状態は、同図において符号 T2 で示す扉体閉鎖状態において、前面扉 102 が開放され、前面扉 102 が扉体閉鎖状態から扉体開放状態になった状態である。

【0704】

スロットマシン 100 は、開閉センサ（判定手段）により前面扉 102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定され、且つ、設定キー SW（操作手段）が ON（第二の操作状態）に操作されている場合の遊技可能状態において、開閉センサ（判定手段）により前面扉 102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定されると、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始せずに、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始するように構成されている。

【0705】

図 29 において符号 T3 で示す状態では、通常遊技状態（遊技可能状態）から設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始する条件を満たし、設定確認モード（設定確認状態）に移行することから、図 29（b）に示すように、液晶表示装置 157 において、管理者用画面 SD が表示されるとともに、設定値表示装置 101a において、現在の設定値（本例では、設定 2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ 272、277 か

10

20

30

40

50

ら設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）を出力している。

【0706】

また、同状態では、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0707】

本例によれば、扉体が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体が開放された場合に、設定変更状態へ移行させずに設定確認状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる上に、設定確認作業を行うことができ、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【0708】

なお、通常遊技状態（遊技可能状態）から設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始する条件を満たした場合に、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始せずに、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始するように構成したが、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の遊技可能状態において、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定されると、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始せずに、遊技可能状態を維持するように構成してもよい。

【0709】

このような構成とすれば、扉体が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体が開放された場合に、設定変更状態へ移行させずに遊技可能状態を維持することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる。

【0710】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例1）／リセットSWの押下操作＞

図29において符号T4、T5で示す状態は、設定確認モードにおいて、遊技店の管理者によってリセットSW243による押下操作が1回、行われた状態である。

【0711】

設定確認モードでは、リセットSW243による設定値の変更は無効であることから、設定値の変更は実行していない。

【0712】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例1）／前面扉：扉体開放状態→扉体閉鎖状態＞

図29において符号T6で示す状態は、同図において符号T5で示す扉体開放状態において、前面扉102が閉鎖され、前面扉102が扉体開放状態から扉体閉鎖状態になった状態である。

【0713】

図28(a)を用いて説明したように、本例のスロットマシン100は、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の設定確認モード（設定確認状態）において、開閉センサ（判定手段）により前面扉102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定されると、遊技可能状態への制御を開始するように構成されている。

【0714】

図29において符号T6で示す状態では、設定確認モード（設定確認状態）から通常遊技状態（遊技可能状態）への制御を開始する条件を満たし、通常遊技状態（遊技可能状態

10

20

30

40

50

）に移行することから、図 29（d）に示すように、液晶表示装置 157 において、通常演出を実行し、スピーカ 272，277 から通常演出 BGM を出力している。

【0715】

なお、図 28（b）を用いて説明したように、開閉センサ（判定手段）により前面扉 102（扉体）が扉開放状態（開状態）であると判定され、且つ、設定キー SW（操作手段）が ON（第二の操作状態）に操作されている場合の設定確認モード（設定確認状態）において、開閉センサ（判定手段）により前面扉 102（扉体）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定された場合であっても、設定確認モード（設定確認状態）を維持するように構成してもよい。

【0716】

このように構成した場合、図 29（d'）に示すように、液晶表示装置 157 において、管理者用画面 SD の表示を継続するとともに、設定値表示装置 101a において、現在の設定値（本例では、設定 3）を示す数値（本例では、3）の表示を継続し、スピーカ 272，277 から設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）の出力を継続する一方で、前面扉 102 は扉体開放状態から扉閉鎖状態に変化したことから、液晶表示装置 157 による扉開放報知と、払出枚数表示器 127 による扉開放報知を終了する。

【0717】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）／電源 ON→電源 OFF＞

図 29 において符号 T7 で示す状態は、同図において符号 T6 で示す設定確認モード、扉体閉鎖状態において、遊技店の管理者によって電源 SW 244 による操作が行われ、電源装置 252 の電源が ON から OFF に変化した状態である。

【0718】

同状態では、電源装置 252 の電源が OFF であり、主制御部 300、副制御部 400、500 等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、図 29（e）に示すように、液晶表示装置 157、設定値表示装置 101a、払出枚数表示器 127 等の表示は非表示であり、スピーカ 272，277 の出力音は非出力である。

【0719】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 1）／設定変更モードの開始＞

図 29 において符号 T8 で示す状態は、同図において符号 T7 で示す設定キー SW が ON の状態において、遊技店の管理者によって電源 SW 244 による操作が行われ、電源装置 252 の電源が OFF から ON に変化した状態である。

【0720】

スロットマシン 100 は、電源装置 252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、前面扉 102（扉体）が開状態であるとの条件と、設定キー SW（操作手段）が ON（第二の操作状態）に操作されているとの条件との双方の条件を満たしている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することが可能である。

【0721】

換言すれば、スロットマシン 100 は、設定キー SW を OFF（第一の操作状態）から ON（第二の操作状態）にする操作が行われている状態で電源が投入されると、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行するように構成されている。

【0722】

図 29 において符号 T8 で示す状態では、設定変更モードに移行したことから、図 29（f）に示すように、液晶表示装置 157 において、管理者用画面 SD が表示されるとともに、設定値表示装置 101a において、現在の設定値（本例では、設定 2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ 272，277 から設定変更音（本例では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」という音声）を出力している。

【0723】

また、前面扉 102 が扉体開放状態であることから、液晶表示装置 157 において、扉開放報知（本例では、前面扉 102 が開状態であることを報知する「扉が開いています」

10

20

30

40

50

という文字列の表示)を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知(本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯)を実行している。

【0724】

本例によれば、扉体が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態を解消して、設定変更状態に移行することができるため、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【0725】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作(実施例1)／設定値の変更＞

図29において符号T9、T10で示す状態は、設定変更モードにおいて、遊技店の管理者によってリセットSW243による押下操作が1回、行われた状態である。

【0726】

同状態では、リセットSW243の操作を1回検出したことから、設定値の変更(本例では、設定2から設定3の変更)を実行した後に、図29(g)に示すように、設定値表示装置101aにおいて、更新後の設定値(本例では、設定3)を示す数値(本例では、3)を表示している。

【0727】

また、同状態では、設定変更モードであることから、スピーカ272、277からの設定変更音の出力を継続するとともに、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157による扉開放報知と、払出枚数表示器127による扉開放報知を継続している。

【0728】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作(実施例2)＞

次に、図30を用いて、扉閉鎖状態での設定変更操作(実施例2)について説明する。図30は、扉閉鎖状態での設定変更操作(実施例2)が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【0729】

なお、図示は省略するが、本例のスロットマシンは、本体101に対して開閉可能な上扉(扉体)と下扉(扉体)を備えている。

【0730】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作(実施例2)／電源OFFで設定キーSWをON＞

図30において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、上扉が扉体閉鎖状態(閉状態)、下扉が扉体開放状態(開状態)において、遊技店の管理者によって設定キーSWをOFFからONにする操作が行われた状態である。

【0731】

同状態では、電源装置252の電源がOFFであり、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、図示は省略するが、液晶表示装置157、設定値表示装置101a、払出枚数表示器127等の表示は非表示であり、スピーカ272、277の出力音は非出力である。

【0732】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作(実施例2)／上扉閉状態、下扉開状態で電源ON＞

図30において符号T2で示す状態は、同図において符号T1で示す、上扉閉状態、下扉開状態且つ設定キーSWがONの状態において、遊技店の管理者によって電源SW244による操作が行われ、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0733】

本例のスロットマシンは、電源装置252(電力供給手段)による電力供給が開始された際に、設定キーSW(操作手段)がON(第二の操作状態)に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ(判定手段)により上扉(扉体)と下扉(扉体)のいずれか一方が扉閉鎖状態(閉状態)であると判定されている場合には、設定変更モード(設定変更状態)への制御を開始することなく、遊技不可能状態への制御を開始す

10

20

30

40

50

るとともに扉開放報知を行うように構成されている。

【0734】

図30において符号T2で示す状態では、電源装置252の電源がOFFからONに変化し、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が開始された際に、設定キーSWがONであるが、上扉が扉閉鎖状態であることから、設定変更モードに移行することなく、遊技不可能状態に移行するとともに、図30(a)に示すように、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、スピーカ272、277から扉開放報知音（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という音声）を出力している。

10

【0735】

なお、この液晶表示装置157による扉開放報知と、スピーカ272、277による扉開放報知音の出力に加えて（または代えて）、払出枚数表示器127において、例えば、図30(c)に示す扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行してもよい。

【0736】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例2）／上扉閉状態、下扉開状態→下扉閉状態＞

図30において符号T3で示す状態は、同図において符号T2で示す上扉閉状態および下扉閉状態において、下扉が開状態から閉状態になった状態である。

【0737】

本例のスロットマシンは、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の遊技不可能状態において、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）の両方が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定されても、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、通常遊技（遊技可能状態）への制御を開始するように構成されている。

20

【0738】

図30において符号T3で示す状態では、遊技不可能状態から通常遊技状態（遊技可能状態）への制御を開始する条件を満たすことから、設定変更モードに移行することなく、通常遊技状態に移行し、図30(b)に示すように、液晶表示装置157において、通常演出を実行し、スピーカ272、277から通常演出BGMを出力している。

30

【0739】

本例によれば、扉体のいずれか一方が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体の両方が閉鎖された場合に、設定変更状態へ移行させずに遊技可能状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる。

【0740】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例2）／上扉下扉閉状態→上扉下扉開状態＞

図30において符号T4で示す状態は、同図において符号T3で示す上扉閉状態および下扉閉状態において、上扉および下扉が閉状態から開状態になった状態である。

40

【0741】

本例のスロットマシンは、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の遊技不可能状態において、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）の両方が扉開放状態（開状態）であると判定されても、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始するように構成されている。

【0742】

図30において符号T4で示す状態では、遊技不可能状態から設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始する条件を満たすことから、設定変更モードに移行することなく

50

、設定確認モード（設定確認状態）に移行し、図30（c）に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDが表示されるとともに、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ272，277から設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）を出力している。

【0743】

また、前面扉102が扉体開放状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、前面扉102が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

10

【0744】

本例によれば、扉体のいずれか一方が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体の両方が開放された場合に、設定変更状態へ移行させずに設定確認状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる上に、設定確認作業を行うことができ、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【0745】

なお、以降の図30において符号T6～T10で示す状態は、前面扉102の扉閉鎖状態が、上扉および下扉の扉閉鎖状態に置き換わり、前面扉102の扉開放状態が、上扉および下扉の扉開放状態に置き換わることを除き、図29において符号T6～T10で示す状態と同じであるため、その説明は省略する。

20

【0746】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）＞

次に、図31を用いて、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）について説明する。図31は、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【0747】

なお、図示は省略するが、本例のスロットマシンは、本体101に対して開閉可能な上扉（扉体）と下扉（扉体）を備えている。

30

【0748】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／電源OFFで設定キーSWをON＞

図31において符号T1で示す状態は、電源装置252の電源がOFF、上扉が扉体開放状態（開状態）、下扉が扉体開放状態（開状態）において、遊技店の管理者によって設定キーSWをOFFからONにする操作が行われた状態である。

【0749】

同状態では、電源装置252の電源がOFFであり、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、図示は省略するが、液晶表示装置157、設定値表示装置101a、払出枚数表示器127等の表示は非表示であり、スピーカ272，277の出力音は非出力である。

40

【0750】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／上扉下扉開状態で電源ON＞

図31において符号T2で示す状態は、同図において符号T1で示す、上扉開状態、下扉開状態且つ設定キーSWがONの状態において、遊技店の管理者によって電源SW244による操作が行われ、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0751】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／上扉下扉開状態→上扉下扉閉状態＞

図31において符号T3で示す状態は、同図において符号T2で示す上扉閉状態および下扉閉状態且つ電源ONの直後に、上扉および下扉が開状態から閉状態になった状態である。

50

【0752】

本例のスロットマシンは、電源装置252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方（本例では、下扉）が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定されている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始する一方で、扉開放報知を行わないように構成されている。

【0753】

図31において符号T3で示す状態では、通常遊技状態（遊技可能状態）への制御を開始する条件を満たし、通常遊技状態（遊技可能状態）に移行することから、図31（a）に示すように、液晶表示装置157において、通常演出を実行し、スピーカ272、277から通常演出BGMを出力している。

10

【0754】

また、同状態では、扉開放報知を行わないことから、液晶表示装置157による扉開放報知、払出枚数表示器127による扉開放報知、および、スピーカ272、277による扉開放報知音の出力をいずれも実行していない。

【0755】

本例によれば、扉体のいずれか一方が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態では、設定変更状態へ移行させずに遊技可能状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる。

20

【0756】

<扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／上扉下扉閉状態→上扉下扉開状態>

図31において符号T4で示す状態は、同図において符号T3で示す上扉閉状態および下扉閉状態において、上扉および下扉が閉状態から開状態になった状態である。

【0757】

本例のスロットマシンは、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方が扉閉鎖状態（閉状態）であると判定され、且つ、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されている場合の遊技可能状態において、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）の両方が扉開放状態（開状態）であると判定されても、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始するように構成されている。

30

【0758】

図31において符号T4で示す状態では、遊技可能状態から設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始する条件を満たすことから、設定変更モードに移行することなく、設定確認モード（設定確認状態）に移行し、図31（b）に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDが表示されるとともに、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ272、277から設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）を出力している。

40

【0759】

また、上扉および下扉が開状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0760】

本例によれば、扉体のいずれか一方が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体の両方が開放された場合に、設定変更状態へ移行させずに設定確認状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような

50

不正行為等を未然に防止することができる上に、設定確認作業を行うことができ、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【0761】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／エラー検知状態＞

図31において符号T5、T6で示す状態は、設定確認モードにおいてエラーを検知した状態である。

【0762】

同状態では、主制御部300は、セクタエラーを検出したことから、割込みステータスをエラー検知状態に設定した後、払出枚数表示器127に、エラーに対応するエラーコードを表示する（本例では、セクタエラーを表す「CE」の文字に対応するセグメントを点灯する）とともに、検知したエラーに対応するエラーコマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。

【0763】

第1副制御部400は、このエラーコマンドを主制御部300から受信した場合に、エラー報知を開始する処理を実行するが、本例では、エラー報知よりも管理者用画面SDの表示を優先することから、液晶表示装置157において、エラー（本例では、セクタエラー）を報知するエラー報知（本例では、「セクタエラーです」という文字列を含む表示）を実行していない。

【0764】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／上扉下扉開状態→下扉閉状態＞

図31において符号T7で示す状態は、同図において符号T6で示す上扉下扉開状態において、下扉が開状態から閉状態になった状態である。

【0765】

同状態では、下扉が開状態から閉状態になったことから、設定確認モードを終了し、液晶表示装置157に表示していた管理者用画面SDを消去している。また、エラー検知状態であることから、払出枚数表示器127によるエラー報知を継続しつつ、液晶表示装置157において、保留していたエラー報知（本例では、「セクタエラーです」という文字列を含む表示）を実行するとともに、スピーカ272、277からエラー報知音（本例では、セクタエラーであることを報知する「セクタエラーです」という音声）を出力している。

【0766】

また、上扉が開状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、上扉が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行している。

【0767】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／上扉開状態→上扉閉状態＞

図31において符号T8で示す状態は、同図において符号T7で示す上扉開状態において、上扉が開状態から閉状態になった状態である。

【0768】

同状態では、エラー検知状態であることから、払出枚数表示器127によるエラー報知、液晶表示装置157によるエラー報知、および、スピーカ272、277によるエラー報知音の出力を継続しつつ、上扉および下扉が閉状態になったことから、液晶表示装置157による扉開放報知を終了している。

【0769】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例3）／上扉下扉閉状態→上扉下扉開状態＞

図31において符号T9で示す状態は、同図において符号T8で示す上扉下扉閉状態において、上扉および下扉が閉状態から開状態になった状態である。

【0770】

同状態では、エラー検知状態であることから、払出枚数表示器127によるエラー報知、液晶表示装置157によるエラー報知、および、スピーカ272、277によるエラー

10

20

30

40

50

報知音の出力を継続しつつ、上扉および下扉が開状態になったことから、液晶表示装置 157 による扉開放報知を再開している。

【0771】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 3）／エラー解消＞

図 31 において符号 T10, T11 で示す状態は、遊技店の管理者によってリセット SW243 によるエラー解消操作が 1 回、行われた状態である。

【0772】

同状態では、主制御部 300 は、エラー報知終了条件が成立した（本例では、リセット SW243 によるエラー解除操作を受け付けた）ことから、割込みステータスに記憶したエラー検知状態を消去するとともに、設定確認モードに移行したことから、設定値表示装置 101a において、現在の設定値（本例では、設定 2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ 272, 277 から設定確認音（本例では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」という音声）を出力している。

【0773】

また、上扉および下扉が開状態であることから、液晶表示装置 157 において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器 127 において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0774】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 4）＞

次に、図 32 を用いて、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 4）について説明する。図 32 は、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 4）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【0775】

なお、図示は省略するが、本例のスロットマシンは、本体 101 に対して開閉可能な上扉（扉体）と下扉（扉体）を備え、上扉（扉体）は、下扉（扉体）が開状態の場合にのみ、開放可能に構成されている。

【0776】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 4）／電源 OFF で設定キー SW を ON＞

図 32 において符号 T1 で示す状態は、電源装置 252 の電源が OFF、上扉が扉体閉鎖状態（閉状態）、下扉が扉体開放状態（開状態）において、遊技店の管理者によって設定キー SW を OFF から ON にする操作が行われた状態である。

【0777】

同状態では、電源装置 252 の電源が OFF であり、主制御部 300、副制御部 400、500 等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、図示は省略するが、液晶表示装置 157、設定値表示装置 101a、払出枚数表示器 127 等の表示は非表示であり、スピーカ 272, 277 の出力音は非出力である。

【0778】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 4）／上扉閉状態、下扉開状態で電源 ON＞

図 32 において符号 T2 で示す状態は、同図において符号 T1 で示す、上扉閉状態、下扉開状態且つ設定キー SW が ON の状態において、遊技店の管理者によって電源 SW244 による操作が行われ、電源装置 252 の電源が OFF から ON に変化した状態である。

【0779】

本例のスロットマシンは、電源装置 252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、設定キー SW（操作手段）が ON（第二の操作状態）に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方（本例では、下扉）が扉開放状態（開状態）であると判定されている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始するとともに、扉開放報知を行うように構成されている。

【0780】

換言すれば、本例では、上扉（扉体）と下扉（扉体）のうちの下扉（扉体）が扉開放状態（開状態）であることを、「設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始するとともに、扉開放報知を行う」ための条件としている。なお、上扉（扉体）が扉開放状態（開状態）であることを、「設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始するとともに、扉開放報知を行う」ための条件としてもよい。

【0781】

図32において符号T2で示す状態では、通常遊技状態（遊技可能状態）への制御を開始する条件を満たし、通常遊技状態（遊技可能状態）に移行することから、図32（a）に示すように、液晶表示装置157において、通常演出を実行している。

10

【0782】

また、下扉が開状態であることから、スピーカ272、277から扉開放報知音を出力し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0783】

本例によれば、扉体のいずれか一方が開状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態では、設定変更状態へ移行させずに遊技可能状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる。

20

【0784】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例4）／下扉開状態→下扉閉状態＞

図32において符号T3で示す状態は、同図において符号T2で示す上扉閉状態および下扉開状態において、下扉が閉鎖され、上扉閉状態および下扉閉状態になった状態である。

【0785】

同状態では、下扉が開状態であることから、図32（b）に示すように、液晶表示装置157による扉開放報知、払出枚数表示器127による扉開放報知、および、スピーカ272、277による扉開放報知音の出力をいずれも実行していない。

【0786】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例4）／上扉閉状態→上扉開状態、下扉閉状態→下扉開状態＞

30

図32において符号T4で示す状態は、同図において符号T3で示す上扉閉状態および下扉閉状態において、上扉および下扉が開放され、上扉開状態および下扉開状態になった状態である。

【0787】

同状態では、下扉が開状態であることから、図32（c）に示すように、スピーカ272、277から扉開放報知音を出力し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0788】

40

なお、本例では、電源装置252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方（本例では、下扉）が扉開放状態（開状態）であると判定されている場合には、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作され、且つ、上扉（扉体）と下扉（扉体）の両方が扉開放状態（開状態）になった場合であっても、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始しないように構成している。

【0789】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例4）／電源ON→電源OFF＞

図32において符号T5で示す状態は、同図において符号T4で示す上扉開状態および

50

下扉開状態において、下扉が閉鎖され、上扉開状態および下扉閉状態になるとともに、遊技店の管理者によって電源SW244による操作が行われ、電源装置252の電源がONからOFFに変化した状態である。

【0790】

同状態では、図示は省略するが、電源装置252の電源がOFFであり、主制御部300、副制御部400、500等の各制御部、各装置への電源供給が停止していることから、液晶表示装置157、設定値表示装置101a、払出枚数表示器127等の表示は非表示であり、スピーカ272、277の出力音は非出力である。

【0791】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例4）／上扉開状態、下扉閉状態で電源ON＞

図32において符号T6で示す状態は、同図において符号T5で示す、上扉開状態、下扉閉状態且つ設定キーSWがONの状態において、遊技店の管理者によって電源SW244による操作が行われ、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0792】

本例のスロットマシンは、電源装置252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方（本例では、上扉）が扉開放状態（開状態）であると判定されている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始するとともに、扉開放報知を行わないように構成されている。

【0793】

換言すれば、本例では、上扉（扉体）と下扉（扉体）のうちの上扉（扉体）が扉開放状態（開状態）であることを、「設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始するとともに、扉開放報知を行わない」ための条件としている。なお、下扉（扉体）が扉開放状態（開状態）であることを、「設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することなく、遊技可能状態への制御を開始するとともに、扉開放報知を行わない」ための条件としてもよい。

【0794】

同状態では、下扉が閉状態であることから、図32（d）に示すように、液晶表示装置157による扉開放報知、払出枚数表示器127による扉開放報知、および、スピーカ272、277による扉開放報知音の出力をいずれも実行していない。

【0795】

本例によれば、扉体のいずれか一方が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態では、設定変更状態へ移行させずに遊技可能状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる。

【0796】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例4）／下扉閉状態→下扉開状態＞

図32において符号T7で示す状態は、同図において符号T6で示す上扉開状態および下扉閉状態において、下扉が開放され、上扉開状態および下扉開状態になった状態である。

【0797】

同状態では、下扉が開状態であることから、図32（e）に示すように、スピーカ272、277から扉開放報知音を出力し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0798】

なお、本例では、電源装置252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、開閉センサ（判定手段）により上扉（扉体）と下扉（扉体）のいずれか一方（本例では、下扉）が扉開放状態（開状態）であると判定されている場合には

10

20

30

40

50

、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作され、且つ、上扉（扉体）と下扉（扉体）の両方が扉開放状態（開状態）になった場合であっても、設定確認モード（設定確認状態）への制御を開始しないように構成している。

【0799】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例5）＞

次に、図33を用いて、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例5）について説明する。図33は、扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例5）が行われた場合の制御の一例を時系列で示した図である。

【0800】

なお、図示は省略するが、本例のスロットマシンは、本体101に対して開閉可能な上扉（扉体）と下扉（扉体）を備えている。

【0801】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例5）／設定変更モードの開始＞

図33において符号T1で示す状態は設定キーSWがONの状態において、遊技店の管理者によって電源SW244による操作が行われ、電源装置252の電源がOFFからONに変化した状態である。

【0802】

本例のスロットマシンは、電源装置252（電力供給手段）による電力供給が開始された際に、上扉（扉体）および下扉（扉体）が開状態であるとの条件と、設定キーSW（操作手段）がON（第二の操作状態）に操作されているとの条件との双方の条件を満たしている場合には、設定変更モード（設定変更状態）への制御を開始することが可能である。

【0803】

換言すれば、本例のスロットマシンは、上扉（扉体）および下扉（扉体）が開状態であって設定キーSWをOFF（第一の操作状態）からON（第二の操作状態）にする操作が行われている状態で電源が投入されると、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行するように構成されている。

【0804】

図33において符号T1で示す状態では、設定変更モードに移行する条件を満たし、設定変更モードに移行したことから、図33（a）に示すように、液晶表示装置157において、管理者用画面SDが表示されるとともに、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定2）を示す数値（本例では、2）を表示し、スピーカ272，277から設定変更音（本例では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」という音声）を出力している。

【0805】

また、同状態は、上扉および下扉が扉開放状態であることから、液晶表示装置157において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器127において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0806】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例5）／設定値の変更＞

図33において符号T2，T3で示す状態は、設定変更モードにおいて、遊技店の管理者によってリセットSW243による押下操作が1回、行われた状態である。

【0807】

同状態では、リセットSW243の操作を1回検出したことから、設定値の変更（本例では、設定2から設定3の変更）を実行した後に、図33（b）に示すように、設定値表示装置101aにおいて、更新後の設定値（本例では、設定3）を示す数値（本例では、3）を表示している。

【0808】

また、設定変更モードであることから、スピーカ272，277からの設定変更音の出

10

20

30

40

50

力を継続するとともに、上扉および下扉が扉体開放状態であることから、液晶表示装置 157 による扉開放報知と、払出枚数表示器 127 による扉開放報知を継続している。

【0809】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 5）／電断・復電＞

図 33 において符号 T4, T5 で示す状態は、設定変更モードにおいて、電源装置 252 の電源が ON から OFF に変化して電断した後、再び ON に変化して復電した状態である。

【0810】

本例のスロットマシンは、設定変更モード（設定変更状態）においてスタートレバー 135 の操作（設定値を確定する操作）を行う前に電源装置 252（電力供給手段）による電力供給を遮断した後、電源装置 252（電力供給手段）による電力供給を開始した際に上扉（扉体）および下扉（扉体）が開状態である場合に、電力供給を遮断する前に設定（確定）した設定値を表示するように構成されている。

【0811】

図 33 において符号 T4, T5 で示す状態は、設定変更モード（設定変更状態）においてスタートレバー 135 の操作（設定値を確定する操作）を行う前に電断・復電し、復電の際の上扉（扉体）および下扉（扉体）が開状態であることから、図 33（c）に示すように、設定値表示装置 101a において、電力供給を遮断する前に設定（確定）した設定値（本例では、設定 2）を示す数値（本例では、2）を表示するとともに、スピーカ 272, 277 から設定変更音（本例では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」という音声）を出力している。

【0812】

また、同状態は、上扉および下扉が扉体開放状態であることから、液晶表示装置 157 において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「扉が開いています」という文字列の表示）を実行し、払出枚数表示器 127 において、扉開放報知（本例では、上扉および下扉が開状態であることを報知する「dr」という文字に対応するセグメントの点灯）を実行している。

【0813】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 5）／設定値の変更＞

図 33 において符号 T6, T7 で示す状態は、設定変更モードにおいて、遊技店の管理者によってリセット SW 243 による押下操作が 1 回、行われた状態である。

【0814】

同状態では、リセット SW 243 の操作を 1 回検出したことから、設定値の変更（本例では、設定 2 から設定 3 の変更）を実行した後に、図 33（d）に示すように、設定値表示装置 101a において、更新後の設定値（本例では、設定 3）を示す数値（本例では、3）を表示している。

【0815】

また、設定変更モードであることから、スピーカ 272, 277 からの設定変更音の出力を継続するとともに、上扉および下扉が開状態であることから、液晶表示装置 157 による扉開放報知と、払出枚数表示器 127 による扉開放報知を継続している。

【0816】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作（実施例 5）／電断・復電＞

図 33 において符号 T8, T9 で示す状態は、設定変更モードにおいて、電源装置 252 の電源が ON から OFF に変化して電断した後、再び ON に変化して復電した状態である。

【0817】

本例のスロットマシンは、設定変更モード（設定変更状態）においてスタートレバー 135 の操作（設定値を確定する操作）を行う前に電源装置 252（電力供給手段）による電力供給を遮断した後、電源装置 252（電力供給手段）による電力供給を開始した際に上扉（扉体）および下扉（扉体）の少なくとも一方が閉状態（本例では、上扉および下扉

10

20

30

40

50

）である場合に、電力供給を遮断する直前に表示していた（未確定の）設定値を表示するように構成されている。

【0818】

図33において符号T8、T9で示す状態は、設定変更モード（設定変更状態）においてスタートレバー135の操作（設定値を確定する操作）を行う前に電断・復電し、復電の際の上扉（扉体）および下扉（扉体）が閉状態であることから、図33（e）に示すように、設定値表示装置101aにおいて、電力供給を遮断する直前に表示していた（未確定の）設定値（本例では、設定3）を示す数値（本例では、3）を表示するとともに、スピーカ272、277から設定変更音（本例では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」という音声）を出力している。

10

【0819】

また、同状態は、上扉および下扉が閉状態であることから、液晶表示装置157による扉開放報知と、払出枚数表示器127による扉開放報知を終了している。

【0820】

本例によれば、設定変更状態において設定値を確定する操作を行う前に電力供給手段による電力供給を遮断した後、電力供給手段による電力供給を開始した際に上扉（扉体）および下扉（扉体）の少なくとも一方が閉状態である場合に、電力供給を遮断する直前に表示していた（未確定の）設定値を表示するため、設定変更等の作業中に一旦、作業を中断する場合に、電源をOFFにして扉体を閉めておくことで、設定変更等の作業の途中から再開することができ、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

20

【0821】

なお、本例では、設定変更モード（設定変更状態）においてスタートレバー135の操作（設定値を確定する操作）を行う前に電断・復電し、復電の際の上扉（扉体）および下扉（扉体）が閉状態の場合に、電力供給を遮断する直前に表示していた（未確定の）設定値を表示する例を示したが、復電の際の上扉（扉体）および下扉（扉体）のいずれか一方が閉状態の場合に、電力供給を遮断する直前に表示していた（未確定の）設定値を表示してもよい。

【0822】

＜扉閉鎖状態での設定変更操作／まとめ＞

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100）は、複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段（例えば、図3に示す主制御部300）と、前記メイン制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、図2に示す電源装置252）と、遊技台の前面に設けられ、開閉可能な扉体（例えば、図1に示す前面扉102）と、前記扉体の開閉状態を判定する判定手段（例えば、開閉センサ）と、操作状態として第一の操作状態（例えば、OFFの状態）と第二の操作状態（例えば、ONの状態）を有する操作手段（例えば、設定キーSW）と、を備えた遊技台であって、前記操作手段は、前記扉体が開状態の場合にのみ操作可能な位置に設けられた手段であり、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態（例えば、通常遊技状態）、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態（例えば、設定確認モード）、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態（例えば、設定変更モード）を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記判定手段により前記扉体が開状態であると判定された場合において、前記操作手段が前記第一の操作状態から前記第二の操作状態に操作されると、前記設定確認状態への制御を開始することが可能であり、前記電力供給手段による電力供給が開始された際に、前記扉体が開状態であるとの条件と、前記操作手段が前記第二の操作状態に操作されているとの条件との双方の条件を満たしている場合（例えば、図27（a）において符号T2で示す、前面扉102が扉開放状態かつ設定キーSWがONの状態）には、前記設定変更状態への制御を開始することが可能であり、前記電力供給手段による電力供給が開始された際に、前記操作手段が前記第二の操作状態に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、前記判定手段により前記扉体が閉

30

40

50

状態であると判定されている場合（例えば、図 29 において符号 T2 で示す、設定キー SW が ON の状態であるが前面扉 102 が扉閉鎖状態）には、前記設定変更状態への制御を開始することなく、前記遊技可能状態への制御を開始し、前記判定手段により前記扉体が閉状態であると判定され、且つ、前記操作手段が前記第二の操作状態に操作されている場合の前記遊技可能状態において、該判定手段により該扉体が開状態であると判定されても、前記設定変更状態への制御を開始せずに、該遊技可能状態を維持する、ことを特徴とする遊技台である。

【0823】

本実施形態に係る遊技台によれば、扉体が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体が開放された場合に、設定変更状態へ移行させずに遊技可能状態を維持することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる。

【0824】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図 1 に示すスロットマシン 100）は、複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技に関する制御を行うメイン制御手段（例えば、図 3 に示す主制御部 300）と、前記メイン制御手段に電力を供給可能な電力供給手段（例えば、図 2 に示す電源装置 252）と、遊技台の前面に設けられ、開閉可能な扉体（例えば、図 1 に示す前面扉 102）と、前記扉体の開閉状態を判定する判定手段（例えば、開閉センサ）と、操作状態として第一の操作状態（例えば、OFF の状態）と第二の操作状態（例えば、ON の状態）を有する操作手段（例えば、設定キー SW）と、を備えた遊技台であって、前記操作手段は、前記扉体が開状態の場合にのみ操作可能な位置に設けられた手段であり、前記メイン制御手段は、遊技の進行が可能な遊技可能状態（例えば、通常遊技状態）、現在設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態（例えば、設定確認モード）、及び、前記複数の設定値のうちから一の設定値を設定することが可能な設定変更状態（例えば、設定変更モード）を少なくとも含む複数の状態のうちから一の状態を設定可能であり、前記判定手段により前記扉体が開状態であると判定された場合において、前記操作手段が前記第一の操作状態から前記第二の操作状態に操作されると、前記設定確認状態への制御を開始することが可能であり、前記電力供給手段による電力供給が開始された際に、前記扉体が開状態であるとの条件と、前記操作手段が前記第二の操作状態に操作されているとの条件との双方の条件を満たしている場合（例えば、図 27 (a) において符号 T2 で示す、前面扉 102 が扉開放状態かつ設定キー SW が ON の状態の場合）には、前記設定変更状態への制御を開始することが可能であり、前記電力供給手段による電力供給が開始された際に、前記操作手段が前記第二の操作状態に操作されているとの条件を満たしている場合であっても、前記判定手段により前記扉体が閉状態であると判定されている場合（例えば、図 29 において符号 T2 で示す、設定キー SW が ON の状態であるが前面扉 102 が扉閉鎖状態の場合）には、前記設定変更状態への制御を開始することなく、前記遊技可能状態への制御を開始し、前記判定手段により前記扉体が閉状態であると判定され、且つ、前記操作手段が前記第二の操作状態に操作されている場合の前記遊技可能状態において、該判定手段により前記扉体が開状態であると判定されると、前記設定確認状態への制御を開始する（例えば、図 29 において符号 T3 で示す状態では、前面扉 102 が扉開放状態と判定され、設定確認モードに移行する）、ことを特徴とする遊技台である。

【0825】

本実施形態に係る遊技台によれば、扉体が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態において扉体が開放された場合に、設定変更状態へ移行させずに設定確認状態に移行することができるため、設定値を不正に変更するような不正行為等を未然に防止することができる上に、設定確認作業を行うことができ、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【0826】

また、前記判定手段により前記扉体が閉状態であると判定され、且つ、前記操作手段が

前記第二の操作状態に操作されている場合の前記遊技可能状態において、前記電力供給手段による電力供給を遮断して前記扉体を開状態にした後、該電力供給手段による電力供給を開始すると、前記設定変更状態への制御を開始する（例えば、図29において符号T8で示す状態では、前面扉102を扉開放状態にした後に復電すると、設定変更モードに移行する）ものであってもよい。

【0827】

このような構成とすれば、扉体が閉状態、且つ、操作手段が第二の操作状態に操作されているイレギュラーな状態を解消して、設定変更状態に移行することができるため、遊技店の店員等の利便性を高めることができる。

【0828】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。また、主制御部、第1副制御部、および第2副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第1副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第1副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第1副制御部から第2副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

【0829】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【0830】

また、本願明細書中の「〇〇可能である」または「〇〇する場合がある」という語句は、「（必ず）〇〇する」という語句に置き換え可能であり、「（必ず）〇〇する」という語句は、「〇〇可能である」または「〇〇する場合がある」という語句に置き換え可能である。

【産業上の利用可能性】

【0831】

本発明に係る遊技台は、本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に適用することができる。

【符号の説明】

【0832】

100 スロットマシン

110～112 リール

113 図柄表示窓

130～132 ベットボタン

135 スタートレバー

137～139 ストップボタン

156 演出ボタン

157 演出画像表示装置（液晶表示装置）

300 主制御部

400 第1副制御部

500 第2副制御部

10

20

30

40

50

【要約】 (修正有)

【課題】 操作手段に特徴を持った遊技台を提供する。

【解決手段】 第一の操作手段が操作されていない時に電断が発生し、第一の操作手段が操作されている時に電断復帰して操作が有効化される制御状態になっても、第一の操作手段の操作に対する制御を実行しないが、第二の操作手段が操作されていない時に電断が発生し、第二の操作手段が操作されている時に電断復帰して操作が有効化される制御状態になると、第二の操作手段の操作に対する制御を実行する。又、第一の操作手段の操作に対する制御が実行されると、実行される前の状態に復帰が困難又は不可能であり、第二の操作手段の操作に対する制御が実行されても、実行される前の状態に復帰可能であり、設定確認状態であって第二の操作手段が操作されている時に設定確認状態から遊技可能状態に移行して第二の操作手段の操作が有効化される制御状態になっても、第二の操作手段の操作に対する制御を実行しない。

10

【選択図】 図 1 1

(a) 設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

20

(b) 設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況

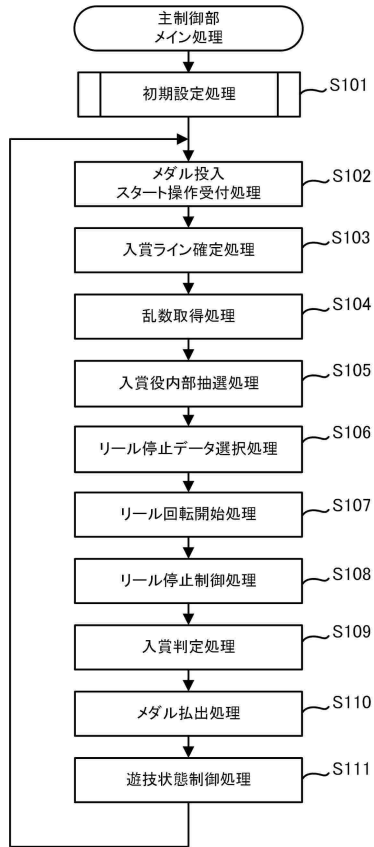
ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

30

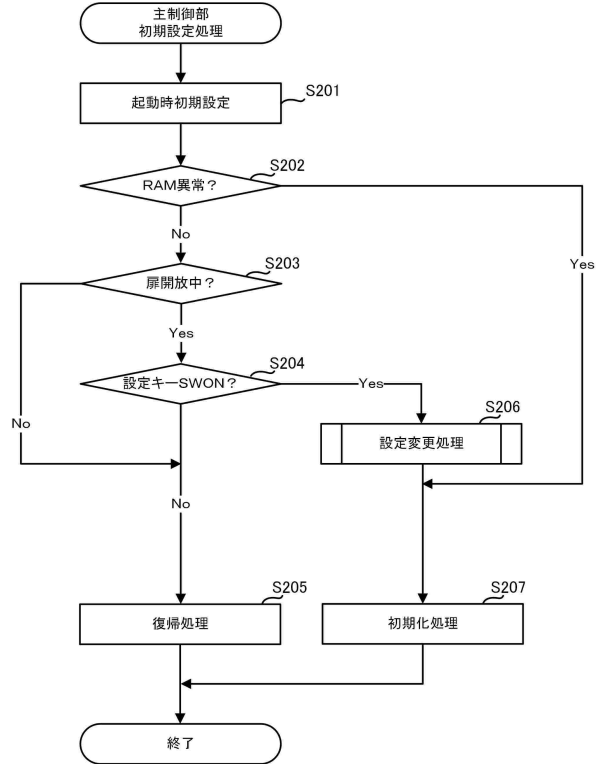
40

50

【図 5】



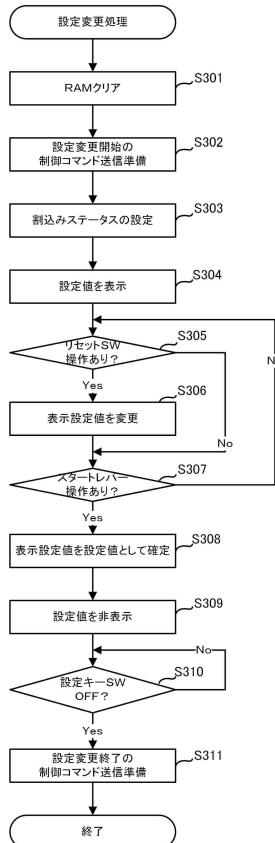
【図 6】



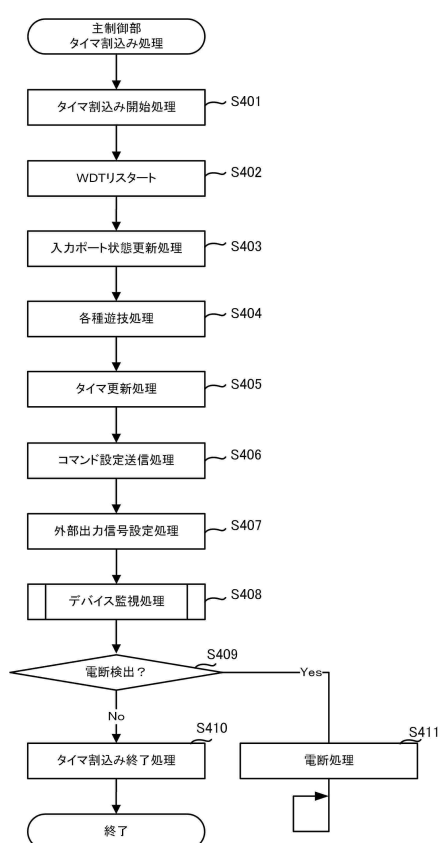
10

20

【図 7】



【図 8】

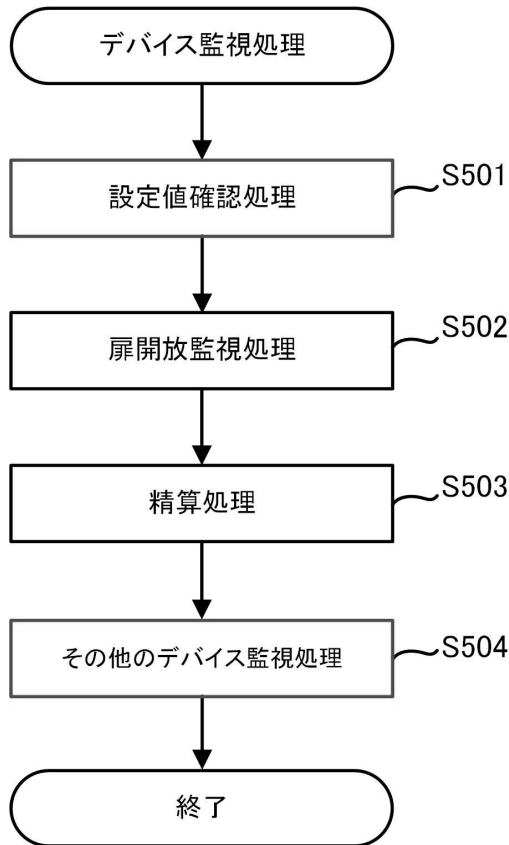


30

40

50

【図 9】



【図 10】

(a) 電源投入時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	有効	
1枚ベットボタン	有効	
精算ボタン	有効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効/有効	状況に応じて無効の場合と有効の場合有り
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

(b) 電源投入時(エラー検知状態)の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効/有効	状況に応じて無効の場合と有効の場合有り
リセットボタン	有効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

(c) 設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

【図 11】

(a) 設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

(b) 設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

【図 12】

(a) 電源投入時の各有効ボタンの同時操作の制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタンと1枚ベットボタン	MAXベットボタン優先	
MAXベットボタンと精算ボタン	MAXベットボタン優先	
1枚ベットボタンと精算ボタン	1枚ベットボタン優先	

(b) 電源投入時(エラー検知状態)の各有効ボタンの同時操作の制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタンと1枚ベットボタン	何れも無効	
MAXベットボタンと精算ボタン	何れも無効	
MAXベットボタンとリセットボタン	リセットボタン優先	
1枚ベットボタンと精算ボタン	何れも無効	
1枚ベットボタンとリセットボタン	リセットボタン優先	
精算ボタンとリセットボタン	リセットボタン優先	

10

20

30

40

50

【図 13】

(a) MAXベットボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
1枚ベットボタン	無効
精算ボタン	無効
スタートレバー	有効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(b) 1枚ベットボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	有効
精算ボタン	無効
スタートレバー	有効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(c) 精算ボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	無効
1枚ベットボタン	無効
スタートレバー	無効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(d) スタートレバー操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	有効
1枚ベットボタン	有効
精算ボタン	有効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

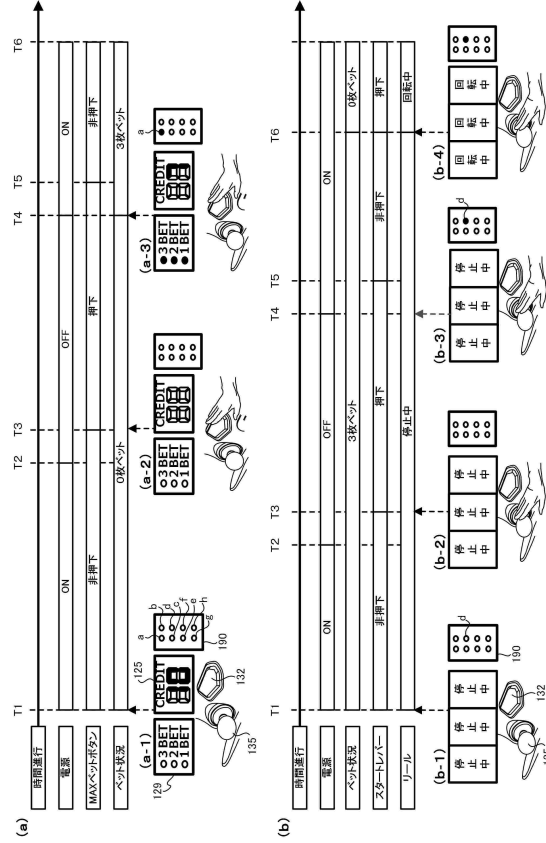
(e) 停止ボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	有効
1枚ベットボタン	有効
精算ボタン	無効
スタートレバー	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(f) リセットボタン/演出ボタン /音量ボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	有効
1枚ベットボタン	有効
精算ボタン	有効
スタートレバー	有効
停止ボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

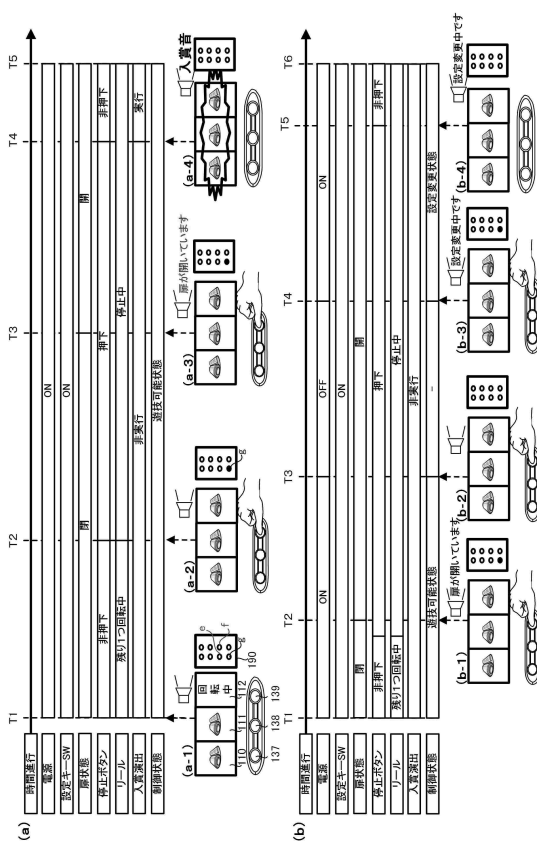
【図 14】



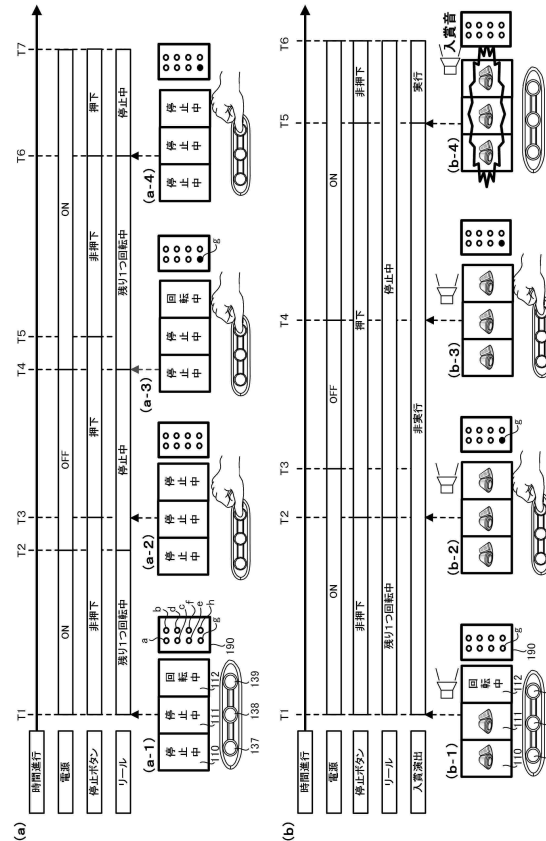
10

20

【図 15】



【図 16】

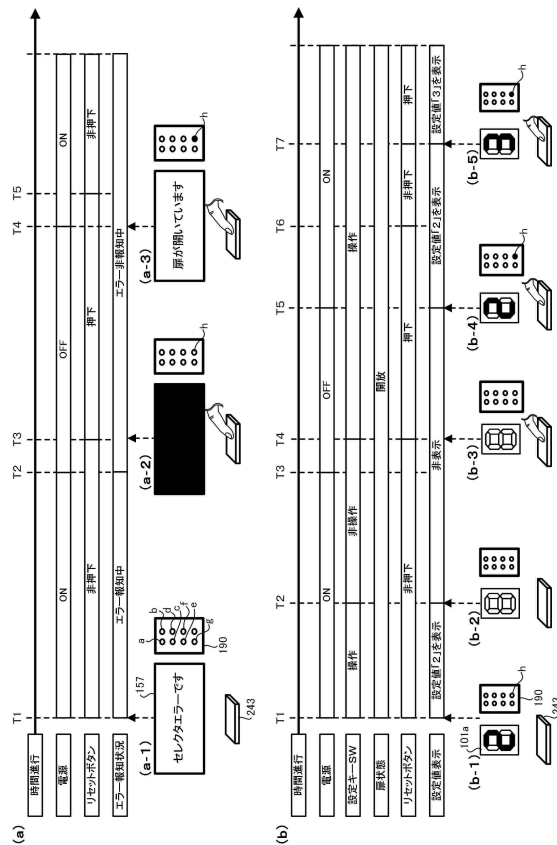


30

40

50

【図 17】



【図 18】

(a) 電源投入時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効/有効	状況に応じて無効の場合と有効の場合有り
リセットボタン	無効	
演出ボタン	有効	
音量ボタン	有効	

(b) 電源投入時(エラー検知状態)の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効/有効	状況に応じて無効の場合と有効の場合有り
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

(c) 設定変更を伴う電源投入時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	有効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

【図 19】

(a) 設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

(b) 設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
MAXベットボタン	無効	
1枚ベットボタン	無効	
精算ボタン	無効	
スタートレバー	無効	
停止ボタン	無効	
リセットボタン	無効	
演出ボタン	無効	
音量ボタン	無効	

【図 20】

(a) 電源投入時の各有効ボタンの同時操作の制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
演出ボタンと音量ボタン	何れも有効	演出ボタンから制御する
音量ボタンと音量ボタン	何れも有効	音量増加から制御する
停止ボタンと音量ボタン	何れも有効	停止ボタンは状況により無効の場合もある

(b) 電源投入時(エラー検知状態)の各有効ボタンの同時操作の制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
演出ボタンと音量ボタン	何れも無効	
音量ボタンと音量ボタン	何れも無効	
停止ボタンと音量ボタン	停止ボタン優先	停止ボタンは状況により無効の場合もある
演出ボタンとリセットボタン	リセットボタン優先	
音量ボタンとリセットボタン	リセットボタン優先	
停止ボタンとリセットボタン	何れも有効	停止ボタンは状況により無効の場合もある

10

20

30

40

50

【図 2 1】

(a) MAXベットボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
1枚ベットボタン	無効
精算ボタン	有効
スタートレバー	無効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(b) 1枚ベットボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	有効
精算ボタン	有効
スタートレバー	無効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(c) 精算ボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	無効
1枚ベットボタン	無効
スタートレバー	無効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

(d) スタートレバー操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	無効
1枚ベットボタン	無効
精算ボタン	有効
停止ボタン	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

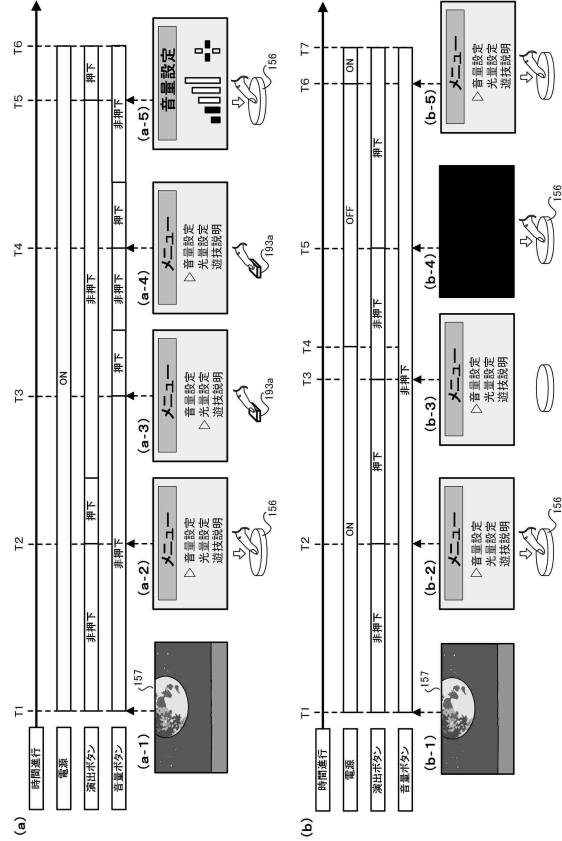
(e) 停止ボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	無効
1枚ベットボタン	無効
精算ボタン	無効
スタートレバー	無効
リセットボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

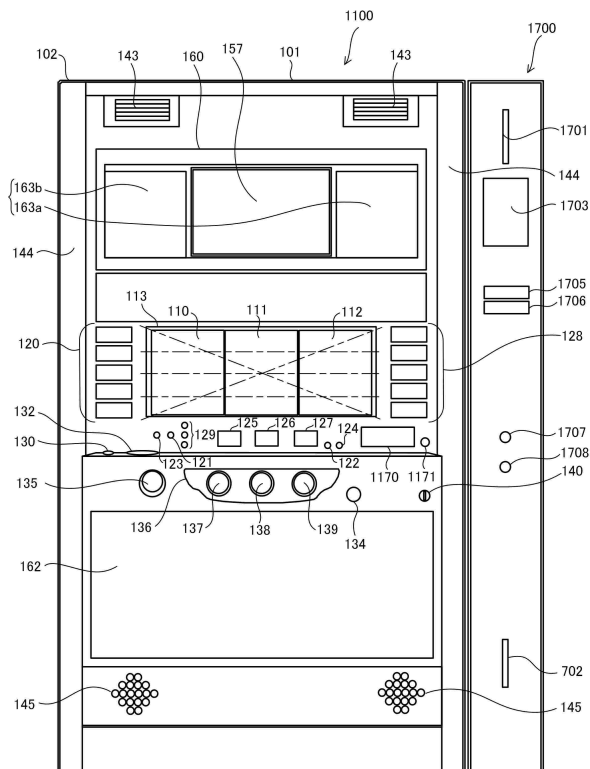
(f) リセットボタン/演出ボタン/音量ボタン操作状態での各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
MAXベットボタン	有効
1枚ベットボタン	有効
精算ボタン	有効
スタートレバー	有効
停止ボタン	有効
演出ボタン	有効
音量ボタン	有効

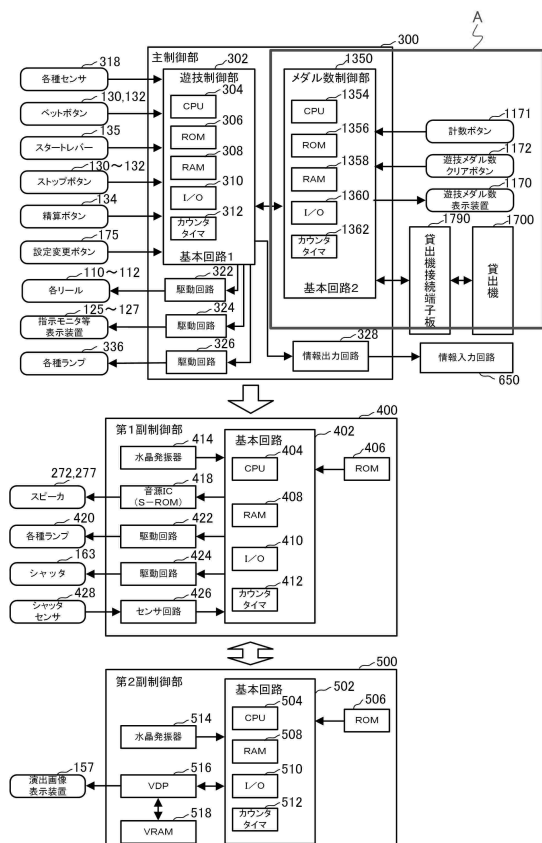
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

20

30

40

50

【図 2 5】

(a) 電源投入時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
計数ボタン	有効	
遊技メダル数クリアボタン	有効	

(b) 設定変更状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
計数ボタン	有効	
遊技メダル数クリアボタン	有効	

(c) 設定確認状態終了時の各ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
計数ボタン	有効	
遊技メダル数クリアボタン	有効	

(d) 電源投入時の各有効ボタンの同時操作の制御状況

ボタン種別	制御状況	備考
計数ボタンと遊技メダル数クリアボタン	計数ボタン優先	

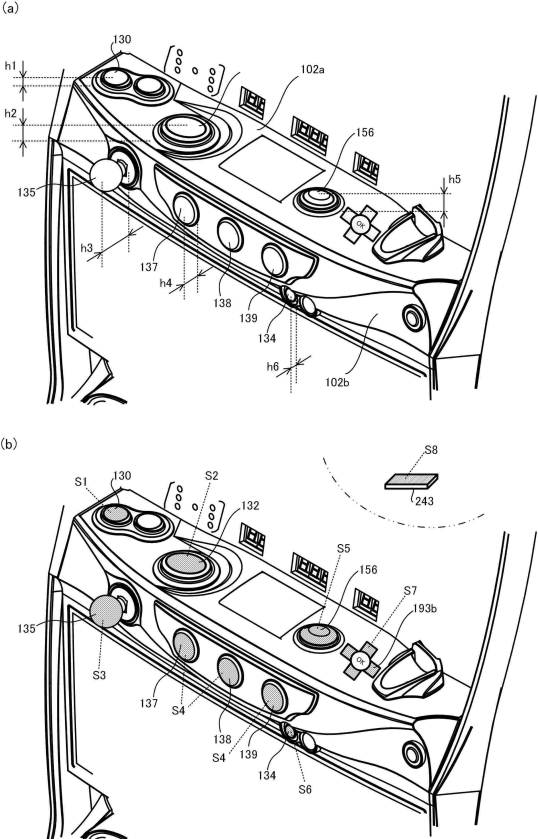
(e) 計数ボタン操作状態での遊技メダル数クリアボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
遊技メダル数クリアボタン	無効

(f) 遊技メダル数クリアボタン操作状態での計数ボタンの制御状況

ボタン種別	制御状況
計数ボタン	無効

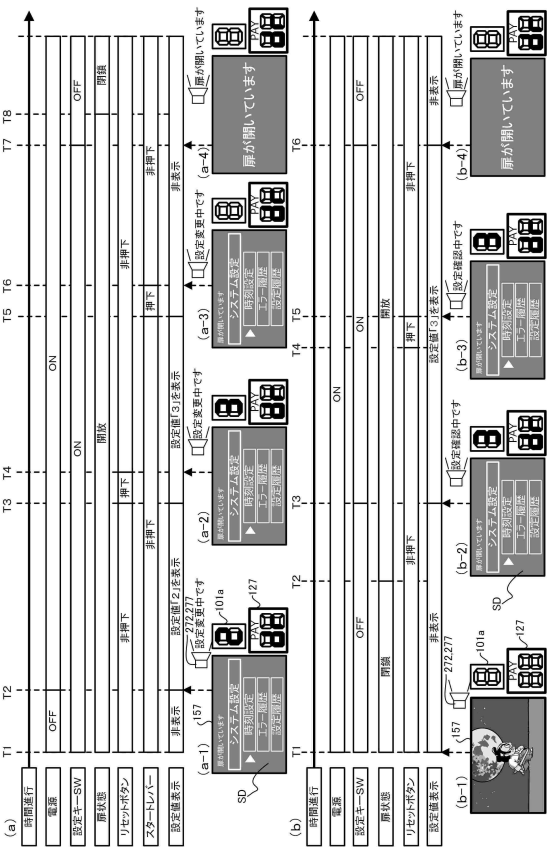
【図 2 6】



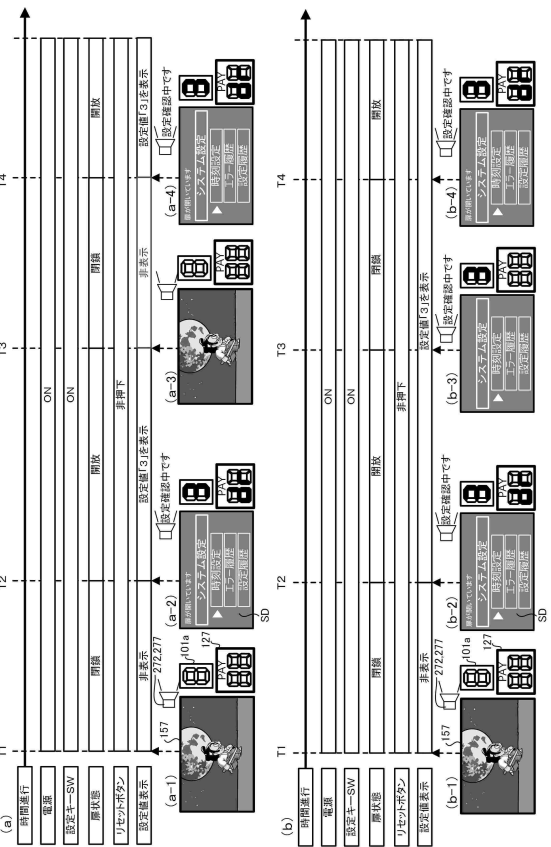
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

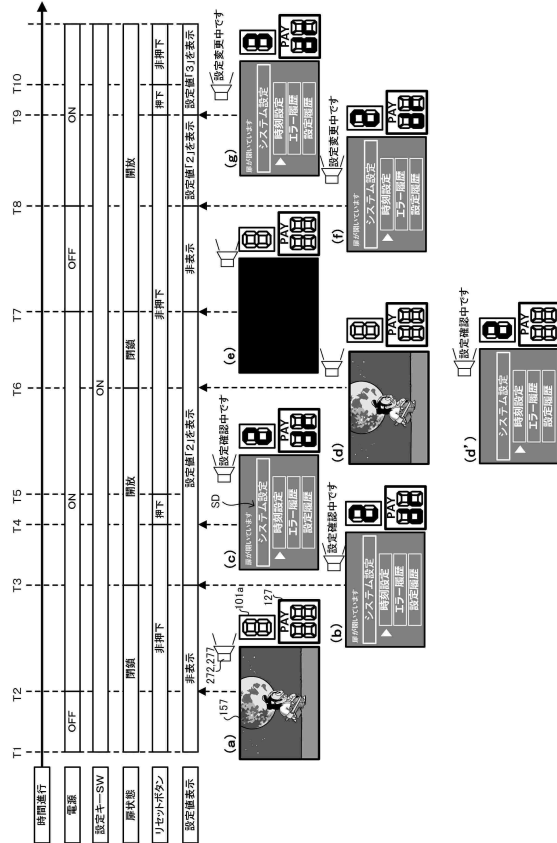


30

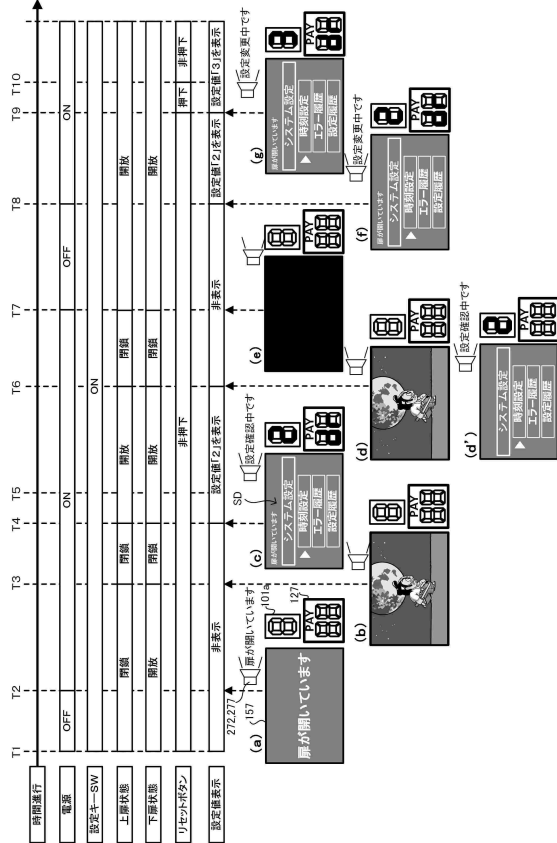
40

50

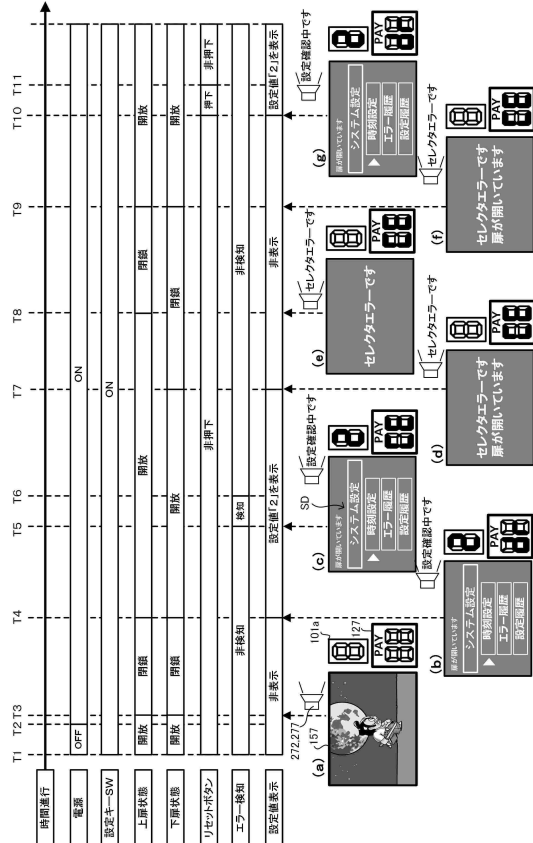
【図 29】



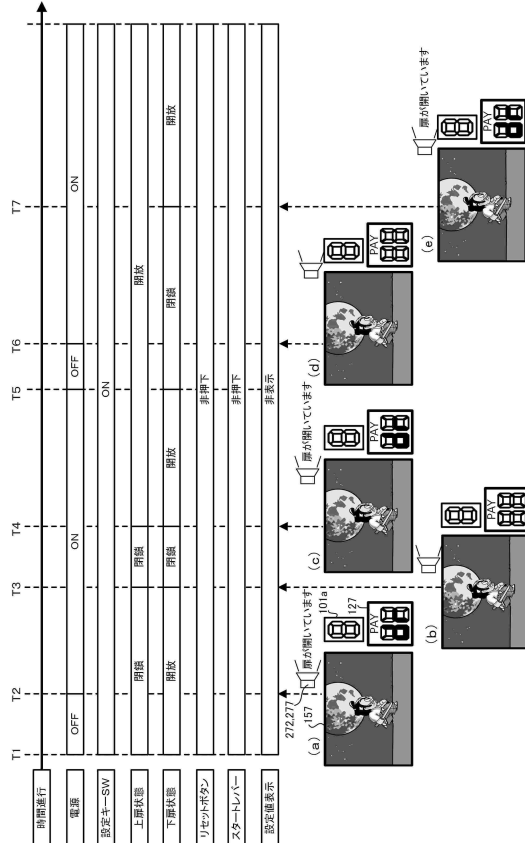
【図 30】



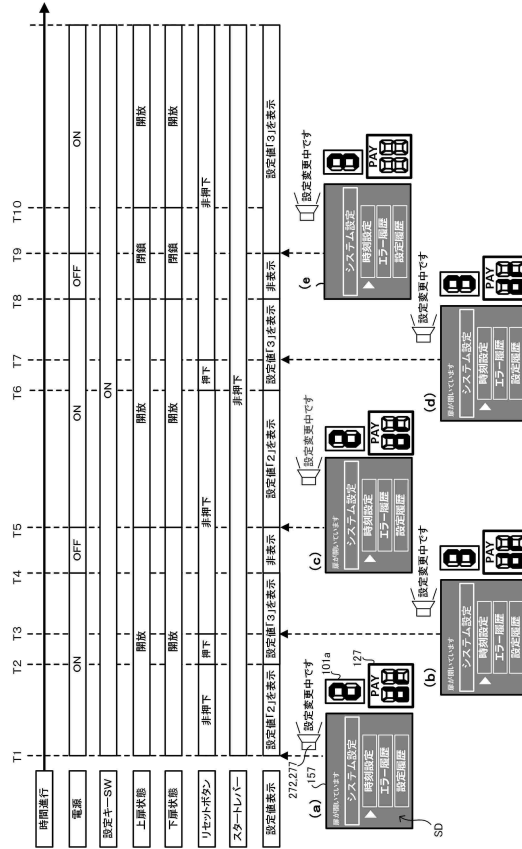
【図 3 1】



【図 3 2】



【図 33】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 2 2 - 0 7 4 9 8 6 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4