

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7032894号

(P7032894)

(45)発行日 令和4年3月9日(2022.3.9)

(24)登録日 令和4年3月1日(2022.3.1)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

請求項の数 1 (全26頁)

(21)出願番号 特願2017-176375(P2017-176375)
(22)出願日 平成29年9月14日(2017.9.14)
(65)公開番号 特開2019-50984(P2019-50984A)
(43)公開日 平成31年4月4日(2019.4.4)
審査請求日 令和2年7月31日(2020.7.31)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
株式会社三共内
審査官 平井 隼人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段と、
音を出力可能な音出力手段と、
前記遊技機が設置されている遊技店側が前記音出力手段から出力される音の音量を設定可能な遊技店側設定手段と、
遊技者の操作にもとづいて前記音出力手段から出力される音の音量を設定可能な遊技者側設定手段と、
遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定を許容するか否かを設定可能な可否設定手段と、
選択可能な項目を提示するメニュー画面を、遊技者の操作にもとづいて表示可能なメニュー画面表示手段と、を備え、
前記メニュー画面には、遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定が許容されているか否かに関わらず、音量設定項目が含まれており、
遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定が許容されているときに、前記メニュー画面における前記音量設定項目が遊技者の操作にもとづいて選択されることにより、前記音出力手段から出力される音の音量がいずれかを特定可能な音量表示を行い、該音量を変更可能にする設定内容変更手段と、
遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定が許容されていないときに、

前記メニュー画面における前記音量設定項目が遊技者の操作にもとづいて選択されることにより、前記音量表示を行う設定内容確認手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの始動入賞領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機や、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたときに、複数種類の識別情報（例えば、図柄）の可変表示が行われるスロットマシンなどがある。このように識別情報の可変表示を実行可能に構成された遊技機では、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が所定の表示結果となった場合に、所定の遊技価値（例えば、大当たり状態への移行など）を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機として、スピーカから出力する音量を設定するとともに、遊技者による音量変更を許容するか制限するかを切替可能な設定切替スイッチを設けた遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2015-080583号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1の遊技機では、遊技者による音量変更が許容されていないときは音量設定を変更するための画像が表示されないため、遊技者は設定中の音量がどの程度であるかを把握することができなかった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者の利便性を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）遊技を行う遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段と、
音を出力可能な音出力手段と、
前記遊技機が設置されている遊技店側が前記音出力手段から出力される音の音量を設定可能な遊技店側設定手段と、
遊技者の操作にもとづいて前記音出力手段から出力される音の音量を設定可能な遊技者側設定手段と、
遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定を許容するか否かを設定可能な可否設定手段と、
選択可能な項目を提示するメニュー画面を、遊技者の操作にもとづいて表示可能なメニュー画面表示手段と、を備え、
前記メニュー画面には、遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定が許容されているか否かに関わらず、音量設定項目が含まれており、
遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定が許容されているときに、前

10

20

30

40

50

記メニュー画面における前記音量設定項目が遊技者の操作にもとづいて選択されることにより、前記音出力手段から出力される音の音量がいずれかを特定可能な音量表示を行い、該音量を変更可能にする設定内容変更手段と、
遊技者による前記音出力手段から出力される音の音量の設定が許容されていないときに、前記メニュー画面における前記音量設定項目が遊技者の操作にもとづいて選択されることにより、前記音量表示を行う設定内容確認手段と、を備えたことを特徴とする。

別観点の遊技機は、

遊技を行う遊技機（たとえば、遊技機１）において、
演出を実行する演出実行手段（たとえば、スピーカ５３，５４）と、
前記遊技機が設置されている遊技店側が前記演出の出力態様を設定可能な第１設定手段（たとえば、音量設定ダイヤル５９）と、
遊技者が前記演出の出力態様を設定可能な第２設定手段（たとえば、第１プッシュボタン５６、十字キー７０）と、
遊技者による前記演出の出力態様の設定を許容するか否かを設定可能な可否設定手段（たとえば、音量設定許容スイッチ５８）と、
遊技者による前記演出の出力態様の設定が許容されていないときに、遊技者の操作より前記演出の出力態様の設定内容を確認可能にする設定内容確認手段（たとえば、図５に示す部分、図７のＳｂ４の処理を行う部分）とを備えた。

この構成によれば、演出の出力態様の設定が許容されていないときであっても、設定中の演出の出力態様の設定を確認することが可能になり、遊技者の利便性を高めることができる。

【０００８】

演出の出力態様の設定は音量を調整するための設定である（たとえば、図５に示す部分、図７のＳｂ４の処理を行う部分）。

この構成によれば、演出の出力態様の設定において遊技者が煩わしさを感じることを防止することができる。

【０００９】

設定内容確認手段は、遊技が進行していない非遊技状態において遊技者の操作により演出の設定内容を確認可能にする（たとえば、図５に示す部分、図７のＳｂ４の処理を行う部分）。

この構成によれば、遊技を進行させる前に演出の出力態様の設定を確認することができる。

【００１０】

遊技者が演出の設定内容を確認しているときに前記演出の出力態様の設定が不能であることを報知する報知手段（たとえば、図５に示す部分、図７のＳｂ２～Ｓｂ４の処理を行う部分）を備えた。

この構成によれば、遊技者が演出の出力態様の設定が許容されていないことを認識することができる。

【００１１】

第２設定手段は、遊技者の特定操作（たとえば、メインメニュー状態における選択項目の選択操作）により演出の出力態様を設定可能にし、

設定内容確認手段は、遊技者による前記演出の出力態様の設定が許容されていないときに前記特定操作より前記演出の出力態様の設定内容を確認可能にする（たとえば、図５に示す部分、図７のＳｂ３，Ｓｂ６，Ｓｂ５の処理を行う部分）。

この構成によれば、演出の出力態様の設定時の操作と同一の操作により演出の出力態様の設定を確認することができる。

【００１２】

第２設定手段は、特定操作とは異なる遊技者の所定操作（たとえば、十字キー７０）によっても演出の出力態様を設定可能にし、

10

20

30

40

50

遊技者による前記演出の出力態様の設定が許容されていないときに前記所定操作を無効化する無効化手段（たとえば、図 5 に示す部分）を備えた。

この構成によれば、所定操作に対する制御内容を規定しておく必要がないので、遊技機の制御負担を軽減することができる。

【0013】

遊技を行う遊技機（たとえば、遊技機 1）において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、十字キー 70）と、

前記操作手段の操作が受け付け可能であることを報知する報知手段（例えば、液晶表示器 51）と、

第 1 状態（たとえば、通常状態）および前記第 1 状態と異なる第 2 状態（たとえば、有利状態）において前記操作手段により第 1 操作（たとえば、左右キーの操作）が行われたときに該第 1 操作を受け付けて第 1 制御（たとえば、音量設定画像を表示させる制御）を行う第 1 制御手段（たとえば、図 2（a）（c）、図 3（a）（c）に示す部分）と、前記第 2 状態において前記操作手段により第 2 操作（たとえば、上下キーの操作）が行われたときに該第 2 操作を受け付けて第 2 制御（たとえば、楽曲設定画像を表示させる制御）を行う第 2 制御手段（たとえば、図 4（a）（c）に示す部分）とを備え、前記報知手段は、前記第 2 状態において、前記第 1 操作が受け付け可能であることは報知せずに前記第 2 操作が受け付け可能であることを報知する（たとえば、図 2（a）、図 3（a）、図 4（a）に示す部分）。

この構成によれば、第 1 状態および第 2 状態で可能な操作に対する報知は行わないため、遊技者に煩わしさを感じさせない一方で、第 2 状態で可能な操作に対する報知は行われるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0014】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

遊技を行う遊技機（たとえば、遊技機 1）において、

第 1 状態（たとえば、メインメニュー状態）において複数の第 1 項目（たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 に示すメインメニュー状態における項目）のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能にする第 1 受付手段（たとえば、図 8 の S a 2 および S a 3 の処理を行う部分）と、

前記第 1 状態において第 1 項目の選択が受け付けられたときに第 2 状態（たとえば、サブメニュー状態）に移行させる状態移行手段（たとえば、図 8 の S a 3 の処理を行う部分）と、

前記第 2 状態において複数の第 2 項目（たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 に示すサブメニュー状態における項目）のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能にする第 2 受付手段（たとえば、図 8 の S a 7 および S a 9 の処理を行う部分）とを備え、

前記第 1 状態における複数の第 1 項目のうちのいずれかの項目の選択は第 1 操作部（たとえば、第 2 プッシュボタン 57）を用いた第 1 操作により行われ（たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 に示す部分、図 8 の S a 2 および S a 3 の処理の処理を行う部分）、

前記第 2 状態における複数の第 2 項目のうちのいずれかの項目の選択は第 2 操作部（たとえば、第 1 プッシュボタン 56）を用いた第 2 操作により行われる（たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 に示す部分、図 8 の S a 7 および S a 9 の処理を行う部分）。

この構成によれば、遊技者が意図しない第 2 項目を選択してしまうことを抑止できる。

【0015】

第 2 受付手段は、第 2 状態に移行して所定時間が経過してから複数の第 2 項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能にする（たとえば、図 8 の S a 8 の処理を行う部分）。

この構成によれば、遊技者が意図しない第 2 項目を選択してしまうことを抑止できる。

【0016】

第 1 状態では、所定制御を実行する旨の項目の選択が可能であり、

第 2 状態では、該選択が誤りでないことを確認する旨の項目の選択が可能である（たと

10

20

30

40

50

えば、図 6 (b) (d) に示す部分)。

この構成によれば、所定制御を実行させることについての遊技者の意思確認を好適に行うことができる。

【 0 0 1 7 】

複数の第 1 項目のうちのいずれかの項目の選択するための切替操作および複数の第 2 項目のうちのいずれかの項目の選択するための切替操作は共通操作部を用いた共通操作により行われる(たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 に示す部分)。

この構成によれば、項目の切替に関して遊技者が混乱することを防止できる。

【 0 0 1 8 】

第 1 状態において複数の第 1 項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能であるときに第 1 操作を示す報知を行う第 1 報知手段(たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 におけるボタン画像 7 7)と、

第 2 状態において複数の第 2 項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能であるときに第 2 操作を示す報知を行う第 2 報知手段(たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 におけるボタン画像 7 2)とを備えた。

この構成によれば、いずれの操作を行う必要があるかを遊技者が認識できる。

【 0 0 1 9 】

第 2 状態において複数の第 2 項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能であるときに第 1 操作を無効化する無効化手段(たとえば、図 2 ~ 図 4、図 6 に示す部分、図 8 の S a 1 0 および S a 1 1 の処理を行う部分)を備えた。

この構成によれば、第 1 操作による他の項目の選択を抑止できる。

【 0 0 2 0 】

第 1 操作部と第 2 操作部とが所定距離以上離間するように配置されている(たとえば、図 1 に示す部分)。

この構成によれば、遊技者が意図せず第 2 操作をしてしまうことを抑止できる。

【 0 0 2 1 】

遊技を行う遊技機(遊技機 1)であって、

遊技者による開始操作(演出メニュー項目「履歴蓄積開始」の決定操作及びパスワードの入力操作)を受付可能な開始操作受付手段と、

開始操作が受け付けられたことに基づいて特定演出状態(遊技履歴蓄積状態)を設定可能な特定演出状態設定手段と、

を備え、

前記開始操作受付手段は、特定演出状態が設定されているか否かに関わらず開始操作を受付可能であり、

前記特定演出状態設定手段は、

特定演出状態が設定されていない場合には、開始操作が受け付けられた場合に特定演出状態を設定し、

特定演出状態が設定されている場合には、開始操作が受け付けられ、かつ開始操作を確認するための確認操作(確認画面での「YES」の決定操作)が受け付けられた場合に新たに特定演出状態を設定する(図 9 に示す部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出状態が設定されている場合でも、開始操作が受け付けられ、新たに特定演出状態を設定できるため、遊技者の利便性を高めることができるとともに、特定演出状態が設定されている場合に新たに特定演出状態を設定するためには、開始操作が受け付けられ、さらに確認操作を必要とするため、誤った開始操作によって新たに特定演出状態が設定されてしまうことを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 2 】

【図 1】本実施の形態に係る遊技機を示す図である。

【図 2】通常状態において音量設定を行う方法について説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 3】有利状態において音量設定を行う方法について説明するための図である。

【図 4】有利状態において楽曲設定を行う方法について説明するための図である。

【図 5】通常状態および有利状態において設定中の音量の確認を行う方法について説明するための図である。

【図 6】メインメニュー状態およびサブメニュー状態における選択項目の選択方法について説明するための図である。

【図 7】音量確認画像表示処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 8】操作受付処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 9】遊技履歴蓄積状態が設定されているときに、新たに遊技履歴蓄積状態を開始させる際の演出画面の遷移を説明するための図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0023】

[プッシュボタンおよび十字キー]

図 1 は、本実施の形態に係る遊技機 1 を示す図である。図 1 に示すように、本実施の形態に係る遊技機 1 は、画像を表示する液晶表示器 51 と、音を出力するスピーカ 53、54 と、第 1 プッシュボタン 56 と、第 2 プッシュボタン 57 と、十字キー 70 とを備える。遊技機 1 は遊技が行われているときに演出を実行する。演出は、液晶表示器 51 からの演出画像の表示およびスピーカ 53、54 からの演出音の出力により実行される。

【0024】

第 1 プッシュボタン 56 は、後述するメインメニュー画像を液晶表示器 51 に表示させたり、後述するメインメニュー画像の表示を終了したり、サブメニュー画像で選択項目を選択したりするために操作されるスイッチである。

20

【0025】

第 2 プッシュボタン 57 は、後述するメインメニュー画像で選択項目を選択したり、サブメニュー画像からメインメニュー画像に復帰させるために操作されるスイッチである。

【0026】

第 1 プッシュボタン 56 と第 2 プッシュボタン 57 は所定距離以上離間するように配置されている。たとえば、指一本の平均的な幅以上離間するように配置されている。

【0027】

十字キー 70 は、メニュー画像や後述する音量設定画像、楽曲選択画像を液晶表示器 51 に表示させたり、選択中の各選択項目を切替えたり、音量や楽曲を他の音量や他の楽曲に切替えるために操作されるスイッチである。なお、十字キー 70 の左右のスイッチを左右キーと称し、上下のスイッチを上下キーと称する。

30

【0028】

また、遊技機 1 は、遊技者による音量の設定を許容するか否かを設定する音量設定許容スイッチ 58 を備える。音量設定許容スイッチ 58 は、遊技機 1 の筐体内部に設けられており、遊技者は操作できないが遊技店の店員が操作できるようになっている。

【0029】

本実施形態では、音量設定許容スイッチ 58 は押しボタン式になっており、「設定可」と記載されているボタンを押下すると音量の設定が許容される。また、「設定不可」と記載されているボタンを押下すると音量の設定が許容されない。そして、音量の設定が許容されると設定中の音量を切替える音量切替操作および切替えた音量を選択する（換言すると、確定する）音量選択操作が可能になり、音量の設定が許容されないと音量切替操作および音量選択操作が不能になる。

40

【0030】

さらに、遊技機 1 は、音量設定ダイヤル 59 を備える。音量設定ダイヤル 59 は、遊技機 1 の筐体内部にも設けられており、遊技者は操作できないが遊技店の店員が操作できるようになっている。音量設定ダイヤル 59 を時計回りに回転させると音量が上昇し、反時計回りに回転させると音量が低下する。

【0031】

50

〔各種状態〕

遊技機 1 は、遊技状態、デモ状態、メニュー状態、および音量設定状態、楽曲設定状態、音量確認状態、配当表表示状態、遊技履歴蓄積状態、遊技履歴クリア状態などの各種状態に制御可能であり、それぞれに応じた画像が後述する図 2 に示す液晶表示器 5 1 に表示される。

【0032】

遊技状態は、遊技者が遊技を行っていることが外部から認識可能な状態であり、遊技が行われている状態、および遊技が行われていなくても未だデモ状態に移行していない状態を含む。

【0033】

遊技状態には、通常状態および有利状態が含まれる。通常状態は、たとえば、遊技機 1 の設計として、遊技用価値の増加が望めない状態、または遊技の滞在率が有利状態よりも多い状態である。有利状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。有利状態は、たとえば、通常状態よりも遊技者の手持ちの遊技用価値が増えやすい状態、通常状態よりも遊技者の手持ちの遊技用価値が減りにくい状態、または通常状態よりも遊技者の手持ちの遊技用価値が増えやすい状態に移行しやすい状態である。なお、有利状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であれば、いずれの状態であってもよい。

【0034】

遊技状態においては、遊技画像が液晶表示器 5 1 に表示される。遊技画像は、遊技者が遊技を行っていることが外部から認識可能な画像である。遊技画像の例として、通常状態においては、都会を想定した背景を含む遊技画像が液晶表示器 5 1 に表示され、有利状態においては、田舎を想定した背景を含む遊技画像が液晶表示器 5 1 に表示される。なお、背景とともにキャラクタを含む遊技画像が液晶表示器 5 1 に表示されてもよい。

【0035】

デモ状態は、遊技者が遊技を行っていないこと（たとえば、遊技を行う遊技者が存在しない、遊技を行う遊技者が存在しても一時的に退席しているなど）が外部から認識可能な状態である。単位遊技が終了してからデモ移行時間（たとえば、3 分間）が経過したときに、遊技状態からデモ状態に移行する。具体的には、遊技状態においては、遊技が終了したからの経過時間が計測される。計測された経過時間は、遊技の開始条件が成立したときにリセットされる。本実施の形態においては、計測された経過時間は、遊技を開始するための開始操作が行われたときにリセットされる。遊技状態において計測された経過時間がデモ移行時間に達すると、遊技状態からデモ状態に移行する。

【0036】

デモ状態においては、デモ画像が液晶表示器 5 1 に表示される。デモ画像は、遊技者が遊技を行っていないことが外部から認識可能な画像である。デモ画像の例として、デモ状態においては、遊技機 1 の機種名や遊技機メーカーの名称、遊技に関する説明を示す画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【0037】

メニュー状態はメインメニュー状態とサブメニュー状態がある。メインメニュー状態で表示された選択項目が選択されるとサブメニュー状態に移行する。

【0038】

メインメニュー状態は、演出に関する設定、および遊技に関する情報の閲覧、遊技履歴に関する設定を可能とする選択項目（第 1 項目）が液晶表示器 5 1 に表示される状態である。演出に関する設定として、通常状態および有利状態においてスピーカ 5 3, 5 4 から出力される演出音の音量設定や有利状態における楽曲設定がある。遊技に関する情報の閲覧として、配当表の閲覧がある。配当表は、遊技の結果と遊技用価値の付与との対応関係を表す表である。遊技履歴に関する設定として、遊技履歴の蓄積や遊技履歴のクリアがある。遊技履歴は、遊技の履歴（たとえば、有利状態の制御回数や遊技用価値の合計付与数）などである。

【0039】

10

20

30

40

50

通常状態の非遊技中または有利状態の非遊技中において第1プッシュボタン56が操作されたときには、メインメニュー状態に移行する。

【0040】

メインメニュー状態において第2プッシュボタン57が操作され、音量設定するための選択項目(第1項目)の選択が受け付けられたときにはサブメニュー状態である音量設定状態に移行する。

【0041】

メインメニュー状態において第2プッシュボタン57が操作され、配当表を選択するための選択項目(第1項目)の選択が受け付けられたときにはサブメニュー状態である配当選択状態に移行する。

10

【0042】

メインメニュー状態において第2プッシュボタン57が操作され、遊技履歴を蓄積するための選択項目(第1項目)の選択が受け付けられたときにはサブメニュー状態である遊技履歴蓄積選択状態に移行する。

【0043】

メインメニュー状態において第2プッシュボタン57が操作され、遊技履歴をクリアするための選択項目(第1項目)の選択が受け付けられたときにはサブメニュー状態である遊技履歴クリア選択状態に移行する。

【0044】

さらに、有利状態の非遊技中において第1プッシュボタン56が操作されたときは、メインメニュー状態において楽曲設定を行うための選択項目(第1項目)を選択することが可能になる。そして、メインメニュー状態において第2プッシュボタン57が操作され、楽曲設定するための選択項目(第1項目)の選択が受け付けられたときには楽曲設定状態に移行する。

20

【0045】

また、通常状態の非遊技中または有利状態の非遊技中において左右キーが操作されたときには、メインメニュー状態を経由することなく直接的に音量設定状態に移行する。

【0046】

さらに、有利状態の非遊技中において上下キーが操作されたときには、メインメニュー状態を経由することなく直接的に楽曲設定状態に移行する。

30

【0047】

メインメニュー状態においては、音量設定、楽曲設定(有利状態のみ)、配当表、遊技履歴蓄積、遊技履歴クリアといった複数(各種)の選択項目を示す画像(メインメニュー画像とも称する)が液晶表示器51に表示される。

【0048】

音量設定状態においては、サブメニュー画像として音量設定を可能とする画像(音量設定画像とも称する)が液晶表示器51に表示される。

【0049】

楽曲設定状態においては、サブメニュー画像として楽曲設定を可能とする画像(楽曲設定画像とも称する)が液晶表示器51に表示される。

40

【0050】

配当表選択状態においては、サブメニュー画像として複数種類の配当表のうちからいずれかの配当表の選択を可能とする画像(配当表選択画像とも称する)が液晶表示器51に表示される。

【0051】

遊技履歴蓄積選択状態においては、サブメニュー画像として遊技履歴の蓄積を開始するか否かの選択を可能とする画像(遊技履歴蓄積選択画像とも称する)が液晶表示器51に表示される。

【0052】

遊技履歴クリア選択状態においては、サブメニュー画像として遊技履歴をクリアするか

50

否かの選択を可能とする画像（遊技履歴クリア選択画像とも称する）が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 5 3 】

[遊技状態（通常状態）において音量設定を行う方法について]

図 2 は、通常状態において音量設定を行う方法についての説明図である。

【 0 0 5 4 】

図 2（a）は、遊技状態として通常状態中における液晶表示器 5 1 の画面を示す。図 2（a）に示すように、通常状態においては、遊技画像 7 1 として都会を想定した背景画像が表示される。

【 0 0 5 5 】

通常状態においては、単位遊技が終了してから有効化時間（たとえば、5 秒間）が経過すると、メインメニュー状態または音量設定状態に移行可能となる。具体的には、単位遊技が終了してから計測された経過時間が有効化時間に達すると、第 1 プッシュボタン 5 6 および十字キー 7 0 における左右キーの操作が有効化される（すなわち、各操作が受け付け可能になる）。このとき、第 1 プッシュボタン 5 6 に内蔵された L E D ランプおよび十字キー 7 0 に内蔵された L E D ランプが点灯してもよい。

【 0 0 5 6 】

有効化時間の経過によって第 1 プッシュボタン 5 6 および左右キーの操作が有効化されたときには、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作が受け付け可能であることを報知する画像が表示される。たとえば、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作が受け付け可能であることを報知するボタン画像 7 2 が表示される。これにより、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作によりメインメニュー状態に移行可能であることが報知される。なお、本実施形態では、通常状態の非遊技中および有利状態の非遊技中において左右キーを操作すると、音量設定画像 7 6 が表示されて音量設定が可能になるので、通常状態の非遊技中および有利状態の非遊技中において左右キーを操作することを音量設定開始操作とも称する。

【 0 0 5 7 】

図 2（a）,（b）に示すように、通常状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、通常状態からメインメニュー状態に移行する。メインメニュー状態においては、メインメニュー画像 7 3 が液晶表示器 5 1 に表示される。メインメニュー画像 7 3 においては、遊技者が選択可能な複数（各種）の選択項目（第 1 項目）が示される。たとえば、メインメニュー画像 7 3 においては、「音量設定」、「配当表」、「遊技履歴蓄積」、「遊技履歴クリア」といった複数の選択項目が示される。このように、遊技者は、メインメニュー状態において様々な選択項目を選択することができる。

【 0 0 5 8 】

また、メインメニュー画像 7 3 においては、選択状態にある選択項目を表すためのカーソル 7 4 も示される。また、メインメニュー状態においては、メインメニュー画像 7 3 およびカーソル 7 4 の他に、各選択項目の切替方法、切替えた項目の選択方法（換言すると、選択した項目の確定方法）、遊技状態への移行方法を報知する画像が液晶表示器 5 1 に表示される。たとえば、十字キー 7 0 の操作により各選択項目を切替可能であることを示すキー画像 7 5 が液晶表示器 5 1 に表示される。また、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作によりメインメニュー状態から遊技状態に移行することを示すボタン画像 7 2 が液晶表示器 5 1 に表示される。さらに、第 2 プッシュボタン 5 7 の操作により各選択項目を選択することを示すボタン画像 7 7 が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 5 9 】

図 2（b）,（d）に示すように、音量設定許容スイッチ 5 8 によって音量の設定が許容されているときには、メインメニュー状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作され、「音量設定」の選択が受け付けられると、メインメニュー状態からサブメニュー状態である音量設定状態に移行する。音量設定状態においては、遊技者による十字キー 7 0 の操作および第 1 プッシュボタン 5 6 の操作を受け付けて音量を設定するための音量設定画像 7 6 が液晶表示器 5 1 に表示される。音量設定画像 7 6 においては、最小の音量から最大

10

20

30

40

50

の音量の間で段階的に設定された複数の音量（第２項目）のうちのいずれかの音量の選択が受け付け可能な選択項目が示される。たとえば、音量設定画像７６においては、最小の音量である音量１から最大の音量である音量６までの音量バーが示される。なお、最小の音量として、無音（ミュート）が含まれてもよい。

【００６０】

また、音量設定状態においては、音量設定画像７６の他に、音量の切替方法、切替えた項目の選択方法（換言すると、選択した項目の確定方法）、メインメニュー状態への移行方法を報知する画像が表示される。たとえば、十字キー７０の操作により音量を切替可能であることを示すキー画像７５が液晶表示器５１に表示される。また、第１プッシュボタン５６の操作により音量を選択することを示すボタン画像７２が液晶表示器５１に表示される。さらに、第２プッシュボタン５７の操作により元のメインメニュー状態に戻ること

10

【００６１】

音量設定状態において第１プッシュボタン５６が操作されると、切替えられた音量が選択される。また、音量設定状態において第２プッシュボタン５７が操作されると、音量設定状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、音量設定画像７６の表示が終了してメインメニュー画像７３が表示される。また、メインメニュー状態において第１プッシュボタン５６が操作されると、メインメニュー状態から再び通常状態に移行する。これに伴い、メインメニュー画像７３の表示が終了して遊技画像７１が表示される。このように、サブメニュー状態である音量設定状態では第２プッシュボタン５７が操作されるとメインメニュー状態に移行する。よって、メインメニュー状態では第２プッシュボタン５７の操作により選択項目を選択することが可能であったが、サブメニュー状態である音量設定状態では第２プッシュボタン５７による選択項目の選択操作は無効化されるということができる。

20

【００６２】

前述したように、音量設定許容スイッチ５８によって音量の設定が許容されているときには、通常状態の非遊技中において遊技者により左右キーが操作されたときには、メインメニュー状態を経由することなく直接的にサブメニュー状態である音量設定状態に移行する。すなわち、遊技者の音量設定開始操作を受け付けて音量設定画像７６を表示させる制御（換言すると、音量設定状態に移行させる制御）が行われる。具体的には、図２（ａ）、（ｃ）に示すように、通常状態において左右キーの操作が有効化されたときに遊技者により左右キーが操作されると、通常状態から音量設定状態に移行して音量設定画像７６が表示される。なお、通常状態から音量設定状態に移行する際の左右キーの操作では、音量設定されることはない。

30

【００６３】

通常状態から直接的に音量設定状態に移行した場合であっても、当該音量設定状態における液晶表示器５１の表示態様は、メインメニュー状態を経由して制御された図２（ｄ）に示す音量設定状態における液晶表示器５１の表示態様と同じである。また、図２（ｄ）に示す音量設定状態と同様の操作により音量の設定を行うことができる。

40

【００６４】

図２（ａ）、（ｃ）に示すように、音量設定状態において第１プッシュボタン５６が操作されると、切替えられた音量が選択される。また、音量設定状態において第２プッシュボタン５７が操作されると、音量設定状態から再び通常状態に移行する。これに伴い、音量設定画像７６の表示が終了して遊技画像７１が表示される。

【００６５】

[遊技状態（有利状態）において音量設定や楽曲設定を行う方法について]

50

図 3 は、有利状態において音量設定を行う方法についての説明図である。図 4 は、有利状態において楽曲設定を行う方法についての説明図である。

【 0 0 6 6 】

図 3 (a) は、遊技状態として有利状態中における液晶表示器 5 1 の画面を示す。図 3 (a) に示すように、有利状態においては、遊技画像 8 0 として山を想定した背景画像が表示される。

【 0 0 6 7 】

有利状態においては、単位遊技が終了してから有効化時間（たとえば、5 秒間）が経過すると、メインメニュー状態または音量設定状態または楽曲設定状態に移行可能となる。具体的には、単位遊技が終了してから計測された経過時間が有効化時間に達すると、第 1 プッシュボタン 5 6 および十字キー 7 0 における左右キーの操作および十字キー 7 0 における上下キーの操作が有効化される（すなわち、各操作が受け付け可能になる）。このとき、第 1 プッシュボタン 5 6 に内蔵された L E D ランプおよび十字キー 7 0 に内蔵された L E D ランプが点灯してもよい。

【 0 0 6 8 】

有効化時間の経過によって第 1 プッシュボタン 5 6 および左右キーの操作および上下キーの操作が有効化されたときには、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作および上下キーの操作が受け付け可能であることを報知する画像が表示される。たとえば、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作が受け付け可能であることを報知するボタン画像 7 2 が表示される。これにより、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作によりメインメニュー状態に移行可能であることが報知される。

【 0 0 6 9 】

また、上下キーの操作が受け付け可能であることを示すキー画像 7 5 が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、上下キーの操作により楽曲設定状態に移行可能であることが報知される。

【 0 0 7 0 】

このように、通常状態および有利状態では左右キーの操作が受け付け可能であることを示すキー画像 7 5 は表示されない一方で、有利状態では通常状態では操作が受け付け可能とならない上下キーの操作が受け付け可能であることを示すキー画像 7 5 が表示される。

【 0 0 7 1 】

なお、本実施形態では、有利状態の非遊技中において上下キーを操作すると、楽曲設定状態に移行して楽曲設定画像 8 2 が表示され、楽曲設定が可能になるので、有利状態の非遊技中において上下キーを操作することを楽曲設定開始操作とも称する。また、有利状態の非遊技中に表示されるキー画像 7 5 は楽曲設定開始操作が受け付け可能であることを報知する画像であるのでキー画像 7 5 を楽曲設定開始操作受付表示とも称する。また、本実施形態では、通常状態の非遊技中および有利状態の非遊技中において左右キーを操作すると、音量設定画像 7 6 が表示されて音量設定が可能になるので、通常状態の非遊技中および有利状態の非遊技中において左右キーを操作することを音量設定開始操作とも称する。

【 0 0 7 2 】

図 3 (a) , (b) に示すように、有利状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、有利状態からメインメニュー状態に移行する。メインメニュー状態においては、メインメニュー画像 8 1 が液晶表示器 5 1 に表示される。メインメニュー画像 8 1 においては、遊技者が選択可能な複数（各種）の選択項目が示される。たとえば、メインメニュー画像 8 1 においては、「音量設定」、「楽曲設定」、「配当表」、「遊技履歴蓄積」、「遊技履歴クリア」といった複数の選択項目（第 1 項目）が示される。このように、遊技者は、メインメニュー状態において様々な選択項目を選択することができる。

【 0 0 7 3 】

また、メインメニュー画像 8 1 においては、選択状態にある選択項目を表すためのカーソル 7 4 も示される。また、メインメニュー状態においては、メインメニュー画像 8 1 およびカーソル 7 4 の他に、各選択項目の切替方法および切替えた項目の選択方法（換言す

10

20

30

40

50

ると、選択した項目の確定方法)、遊技状態への移行方法を報知する画像が液晶表示器 51 に表示される。たとえば、十字キー 70 の操作により各選択項目を切替可能であることを示すキー画像 75 が液晶表示器 51 に表示される。また、第 1 プッシュボタン 56 の操作によりメインメニュー状態から遊技状態に移行することを示すボタン画像 72 が液晶表示器 51 に表示される。さらに、第 2 プッシュボタン 57 の操作により各選択項目を選択することを示すボタン画像 77 が液晶表示器 51 に表示される。

【0074】

図 3 (b), (d) に示すように、音量設定許容スイッチ 58 によって音量の設定が許容されているときには、メインメニュー状態において第 2 プッシュボタン 57 が操作され、「音量設定」の選択が受け付けられると、メインメニュー状態からサブメニュー状態である音量設定状態に移行する。当該音量設定状態における液晶表示器 51 の表示態様は、図 2 (c) (d) に示す音量設定状態における液晶表示器 51 の表示態様と同じである。そして、有利状態における音量設定状態では、通常状態における音量設定状態と同様に音量の切替、選択を行うことができる。

10

【0075】

また、有利状態においても通常状態と同様に第 1 プッシュボタン 56 が操作されると、切替えられた音量が選択される。また、音量設定状態において第 2 プッシュボタン 57 が操作されると、音量設定状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、音量設定画像 76 の表示が終了してメインメニュー画像 81 が表示される。また、メインメニュー状態において第 1 プッシュボタン 56 が操作されると、メインメニュー状態から再び通常状態に移行する。これに伴い、メインメニュー画像 81 の表示が終了して遊技画像 80 が表示される。このように、サブメニュー状態である音量設定状態では第 2 プッシュボタン 57 が操作されるとメインメニュー状態に移行する。よって、メインメニュー状態では第 2 プッシュボタン 57 の操作により選択項目を選択することが可能であったが、サブメニュー状態である音量設定状態では第 2 プッシュボタン 57 による選択項目の選択操作は無効化されるということができる。

20

【0076】

前述したように、音量設定許容スイッチ 58 によって音量の設定が許容されているときには、有利状態の非遊技中において遊技者により左右キーが操作されたときには、メインメニュー状態を経由することなく直接的にサブメニュー状態である音量設定状態に移行する。すなわち、遊技者の音量設定開始操作を受け付けて音量設定画像 76 を表示させる制御(換言すると、音量設定状態に移行させる制御)が行われる。具体的には、図 3 (a), (c) に示すように、有利状態において左右キーの操作が有効化されたときに遊技者により左右キーが操作されると、有利状態から音量設定状態に移行して音量設定画像 76 が表示される。なお、有利状態から音量設定状態に移行する際の左右キーの操作では、音量設定されることはない。なお、本実施形態では、通常状態および有利状態の非遊技中において左右キーを操作することを音量設定開始操作とも称する。

30

【0077】

有利状態から直接的に音量設定状態に移行した場合であっても、当該音量設定状態における液晶表示器 51 の表示態様は、メインメニュー状態を経由して制御された図 3 (d) に示す音量設定状態における液晶表示器 51 の表示態様と同じである。また、図 3 (d) に示す音量設定状態と同様の操作により音量設定することができる。

40

【0078】

図 3 (a), (c) に示すように、音量設定状態において第 1 プッシュボタン 56 が操作されると、切替えられた音量が選択される。また、音量設定状態において第 2 プッシュボタン 57 が操作されると、音量設定状態から再び有利状態に移行する。これに伴い、音量設定画像 76 の表示が終了して遊技画像 80 が表示される。

【0079】

図 4 (b), (d) に示すように、メインメニュー状態において第 2 プッシュボタン 57 が操作され、「楽曲設定」の選択が受け付けられると、メインメニュー状態からサブメ

50

ニュー状態である楽曲設定状態に移行する。楽曲設定状態においては、楽曲設定画像 8 2 が液晶表示器 5 1 に表示される。楽曲設定画像 8 2 においては、複数種類の楽曲（第 2 項目）のうちのいずれかの楽曲の選択を受け付け可能な選択項目が示される。たとえば、楽曲設定画像 8 2 においては、4 種類の楽曲として、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D が示される。また、楽曲設定状態においては、楽曲設定画像 8 2 の他に、楽曲の選択方法、切替えた項目の選択方法（換言すると、選択した項目の確定方法）、メインメニュー状態への移行方法を報知する画像が表示される。たとえば、十字キー 7 0 の操作により楽曲を切替可能であることを示すキー画像 7 5 が液晶表示器 5 1 に表示される。また、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作により楽曲を選択することを示すボタン画像 7 2 が液晶表示器 5 1 に表示される。さらに、第 2 プッシュボタン 5 7 の操作により元のメインメニュー状態に戻ることを示すボタン画像 7 7 が液晶表示器 5 1 に表示される。なお、本実施形態では、楽曲設定状態において十字キー 7 0 により楽曲を切替える操作を楽曲切替操作とも称する。また、本実施形態では、楽曲設定状態において第 2 プッシュボタン 5 7 により楽曲を選択する操作を楽曲選択操作とも称する。また、十字キー 7 0 による楽曲の切替および第 2 プッシュボタン 5 7 による楽曲の選択を楽曲の設定とも称する。

10

【0080】

楽曲設定状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、切替えられた楽曲が選択される。また、楽曲設定状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されると、楽曲設定状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、楽曲設定画像 8 2 の表示が終了してメインメニュー画像 8 1 が表示される。また、メインメニュー状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、メインメニュー状態から再び通常状態に移行する。これに伴い、メインメニュー画像 8 1 の表示が終了して遊技画像 8 0 が表示される。このように、サブメニュー状態である楽曲設定状態では第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されるとメインメニュー状態に移行する。よって、メインメニュー状態では第 2 プッシュボタン 5 7 の操作により選択項目を選択することが可能であったが、サブメニュー状態である楽曲設定状態では第 2 プッシュボタン 5 7 による選択項目の選択操作は無効化されるということができる。

20

【0081】

前述したように、有利状態の非遊技中において遊技者により上下キーが操作されたときには、メインメニュー状態を経由することなく直接的に楽曲設定状態に移行する。すなわち、遊技者の楽曲設定開始操作を受け付けて楽曲設定画像 8 2 を表示させる制御（換言すると、楽曲設定状態に移行させる制御）が行われる。具体的には、図 4（a）、（c）に示すように、有利状態において上下キーの操作が有効化されたときに上下キーが操作されると、有利状態から楽曲設定状態に移行して楽曲設定画像 8 2 が表示される。なお、有利状態から楽曲設定状態に移行する際の上下キーの操作では、楽曲設定されることはない。

30

【0082】

有利状態から直接的に楽曲設定状態に移行した場合であっても、当該楽曲設定状態における液晶表示器 5 1 の表示態様は、メインメニュー状態を経由して制御された図 4（d）に示す楽曲設定状態における液晶表示器 5 1 の表示態様と同じである。そして、図 4（d）に示す楽曲設定状態と同様の操作により楽曲設定することができる。

40

【0083】

図 4（a）、（c）に示すように、楽曲設定状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、切替えられた音量が選択される。また、楽曲設定状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されると、楽曲設定状態から再び有利状態に移行する。これに伴い、楽曲設定画像 8 2 の表示が終了して遊技画像 8 0 が表示される。

【0084】

[遊技状態（通常状態または有利状態）において設定中の音量の確認を行う方法について]

【0085】

50

図 5 (a) は、遊技状態として通常状態中における液晶表示器 5 1 の画面および遊技状態として有利状態中における液晶表示器 5 1 の画面を示す。たとえば、通常状態では遊技画像 7 1 が表示され、有利状態では遊技画像 8 0 が表示される (図 2 ~ 図 4 参照) 。

【 0 0 8 6 】

図 5 (a) , (b) に示すように、通常状態の非遊技中または有利状態の非遊技中において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、通常状態の非遊技中または有利状態の非遊技中からメインメニュー状態に移行する。メインメニュー状態に移行すると、通常状態ではメインメニュー画像 7 3、有利状態ではメインメニュー画像 8 1 が表示される (図 2 ~ 図 4 参照) 。なお、図 5 (b) では、メインメニュー画像 7 3 のみを記載し、メインメニュー画像 8 1 の記載を省略している。

10

【 0 0 8 7 】

図 5 (b) , (d) に示すように、音量設定許容スイッチ 5 8 によって音量の設定が許容されていないときには、メインメニュー状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作され、「音量設定」の選択が受け付けられると、メインメニュー状態からサブメニュー状態である音量確認状態に移行する。音量確認状態においては、設定中の音量を確認するための音量確認画像 9 0 が液晶表示器 5 1 に表示される。音量確認画像 9 0 においては、最小の音量から最大の音量の間で段階的に音量が設定可能な選択項目が示されるとともに設定中の音量が示される。図 5 の例では、音量 2 に設定されている例を示している。

【 0 0 8 8 】

また、音量確認状態においては、音量確認画像 9 0 の他に、メインメニュー状態への移行方法を報知する画像、音量選択が許容されていない旨を示す文字が表示される。たとえば、第 2 プッシュボタン 5 7 の操作により元のメインメニュー状態に戻ることを示すボタン画像 7 7 が液晶表示器 5 1 に表示される。また、音量選択が許容されていない旨を示す文字として「音量の設定はできません」という文字が表示される。

20

【 0 0 8 9 】

音量確認状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されると、音量確認状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、音量設定画像 7 6 の表示が終了してメインメニュー画像 7 3 またはメインメニュー画像 8 1 が表示される。

【 0 0 9 0 】

なお、音量設定許容スイッチ 5 8 によって音量の設定が許容されていないときには、通常状態の非遊技中または有利状態の非遊技中において左右キーの操作が無効化されており (すなわち、音量設定開始操作が無効化されており) 、遊技者により左右キーが操作されても音量設定状態に移行しない。よって、音量確認状態へはメインメニュー状態を経由してのみ移行させることができる。

30

【 0 0 9 1 】

[メインメニュー状態において各選択項目を選択したときの状態について]

図 6 (a) は、遊技状態として通常状態中における液晶表示器 5 1 の画面および遊技状態として有利状態中における液晶表示器 5 1 の画面を示す。たとえば、通常状態では遊技画像 7 1 が表示され、有利状態では遊技画像 8 0 が表示される (図 2 ~ 図 4 参照) 。

【 0 0 9 2 】

40

図 6 (a) , (b) に示すように、通常状態または有利状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、通常状態または有利状態からメインメニュー状態に移行する。メインメニュー状態に移行すると、通常状態ではメインメニュー画像 7 3、有利状態ではメインメニュー画像 8 1 が表示される (図 2 ~ 図 4 参照) 。なお、図 6 (b) では、メインメニュー画像 7 3 のみを記載し、メインメニュー画像 8 1 の記載を省略している。

【 0 0 9 3 】

図 6 (c) に示すように、メインメニュー状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作され、「遊技履歴蓄積」 (第 1 項目) の選択が受け付けられると、メインメニュー状態からサブメニュー状態である遊技履歴蓄積選択状態に移行する。

【 0 0 9 4 】

50

遊技履歴蓄積選択状態においては、遊技履歴蓄積選択画像 9 1 が液晶表示器 5 1 に表示される。遊技履歴蓄積選択画像 9 1 においては、遊技履歴の蓄積を開始するか否かの選択を受け付け可能な選択項目（第 2 項目）が示される。

【 0 0 9 5 】

たとえば、遊技履歴蓄積選択画像 9 1 においては、遊技履歴の蓄積を開始する「開始」、遊技履歴の蓄積を終了する「終了」の文字が選択項目（第 2 項目）として表示される。

【 0 0 9 6 】

また、遊技履歴蓄積選択状態においては、遊技履歴蓄積選択画像 9 1 の他に、遊技履歴の蓄積を開始するか否かの切替方法、切替えた項目の選択方法（換言すると、選択した項目の確定方法）、メインメニュー状態への移行方法を報知する画像が表示される。たとえば、十字キー 7 0 の操作により遊技履歴の蓄積を開始するか否かを切替可能であることを示すキー画像 7 5 が液晶表示器 5 1 に表示される。また、第 1 プッシュボタン 5 6 の操作により遊技履歴の蓄積を開始するか否かを選択することを示すボタン画像 7 2 が液晶表示器 5 1 に表示される。さらに、第 2 プッシュボタン 5 7 の操作により元のメインメニュー状態に戻ることを示すボタン画像 7 7 が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 9 7 】

遊技履歴蓄積選択状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、遊技履歴の蓄積を開始するか否かが選択される。また、遊技履歴蓄積選択状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されると、遊技履歴蓄積選択状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、遊技履歴蓄積選択画像 9 1 の表示が終了してメインメニュー画像 7 3 やメインメニュー画像 8 1 が表示される。また、メインメニュー状態において第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されると、メインメニュー状態から再び通常状態や有利状態に移行する。これに伴い、メインメニュー画像 7 3 やメインメニュー画像 8 1 の表示が終了して遊技画像 7 1 や遊技画像 8 0 が表示される。このように、サブメニュー状態である遊技履歴蓄積選択状態では第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されるとメインメニュー状態に移行する。よって、メインメニュー状態では第 2 プッシュボタン 5 7 の操作により選択項目を選択することが可能であったが、サブメニュー状態である遊技履歴蓄積選択状態では第 2 プッシュボタン 5 7 による選択項目の選択操作は無効化されるということが出来る。

【 0 0 9 8 】

なお、遊技履歴の蓄積の終了を選択したときには、2 次元コード表示状態に移行して 2 次元コードが生成され、生成された 2 次元コードが液晶表示器 5 1 に表示される。出力される 2 次元コードには、管理サーバ上の更新ページの所在を示す URL、遊技履歴を更新するための遊技の進行に応じて更新されるデータである遊技履歴更新データが格納されている。遊技者は、2 次元コードを携帯端末により読み取り、2 次元コードから特定される管理サーバの URL にアクセスすることで、2 次元コードから特定される内容が管理サーバが備える遊技者データベースの内容に反映されるようになっている。そして、遊技履歴に応じた特典を携帯端末にダウンロードすることができる。2 次元コード表示状態で第 2 プッシュボタン 5 7 を操作すると遊技履歴蓄積選択状態に復帰する。これにより、2 次元コードの表示が終了して遊技履歴蓄積選択画像 9 1 が表示される。そして、第 1 プッシュボタン 5 6 が操作されて再度遊技履歴の蓄積の終了が選択されると再度 2 次元コード表示状態に移行して 2 次元コードが液晶表示器 5 1 に表示され、第 2 プッシュボタン 5 7 が操作されるとメインメニュー状態に復帰する。

【 0 0 9 9 】

なお、管理サーバにアクセスしたときに発行されたパスワードを、遊技を開始する際に入力することで、以前遊技を行った際のレベルや獲得コイン数や演出設定など、過去の遊技履歴を反映した演出を実行させることが可能となり、長期間にわたり継続性のある演出を行わせるようにしてもよい。

【 0 1 0 0 】

図 6 (d) に示すように、メインメニュー状態において第 2 プッシュボタン 5 7 が操作され、「遊技履歴クリア」（第 1 項目）の選択が受け付けられると、メインメニュー状態

10

20

30

40

50

からサブメニュー状態である遊技履歴クリア選択状態に移行する。

【0101】

遊技履歴クリア選択状態においては、遊技履歴クリア選択画像92が液晶表示器51に表示される。遊技履歴クリア選択画像92においては、遊技履歴をクリアするか否かの選択を受け付け可能な選択項目(第2項目)が示される。

【0102】

たとえば、遊技履歴クリア選択画像92においては、遊技履歴をクリアしてよいか否か、すなわち、遊技者の選択が誤りでないことを再度遊技者に確認するための「本当にクリアしていいですか?」との文字が表示される。そして、クリアしてもよいことを示す「YES」の文字およびクリアしないことを示す「NO」の文字が選択項目(第2項目)として表示される。

10

【0103】

また、遊技履歴クリア選択状態においては、遊技履歴クリア選択画像92の他に、遊技履歴をクリアするか否かの切替方法、切替えた項目の選択方法(換言すると、選択した項目の確定方法)、メインメニュー状態への移行方法を報知する画像が表示される。たとえば、十字キー70の操作により遊技履歴をクリアするか否かを切替可能であることを示すキー画像75が液晶表示器51に表示される。また、第1プッシュボタン56の操作により遊技履歴をクリアするか否かを選択することを示すボタン画像72が液晶表示器51に表示される。さらに、第2プッシュボタン57の操作により元のメインメニュー状態に戻ることを示すボタン画像77が液晶表示器51に表示される。

20

【0104】

遊技履歴クリア選択状態において第1プッシュボタン56が操作されると、遊技履歴をクリアするか否かが選択される。また、遊技履歴クリア選択状態において第2プッシュボタン57が操作されると、遊技履歴クリア選択状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、遊技履歴クリア選択画像92の表示が終了してメインメニュー画像73やメインメニュー画像81が表示される。また、メインメニュー状態において第1プッシュボタン56が操作されると、メインメニュー状態から再び通常状態や有利状態に移行する。これに伴い、メインメニュー画像73やメインメニュー画像81の表示が終了して遊技画像71や遊技画像80が表示される。このように、サブメニュー状態である遊技履歴クリア選択状態では第2プッシュボタン57が操作されるとメインメニュー状態に移行する。よって、メインメニュー状態では第2プッシュボタン57の操作により選択項目を選択することが可能であったが、サブメニュー状態である遊技履歴クリア選択状態では第2プッシュボタン57による選択項目の選択操作は無効化されるということが出来る。

30

【0105】

図6(e)に示すように、メインメニュー状態において第2プッシュボタン57が操作され、「配当表」(第1項目)の選択を受け付けられると、メインメニュー状態からサブメニュー状態である配当表選択状態に移行する。

【0106】

配当表選択状態においては、配当表選択画像93が液晶表示器51に表示される。配当表選択画像93においては、複数の配当表の選択を受け付け可能な選択項目(第2項目)が示される。たとえば、配当表1、配当表2が選択項目(第2項目)として表示される。また、配当表選択状態においては、配当表選択画像93の他に、配当表の切替方法、切替えた配当表の選択方法(換言すると、選択した項目の確定方法)、メインメニュー状態への移行方法を報知する画像が表示される。たとえば、十字キー70の操作により配当表を切替可能であることを示すキー画像75が液晶表示器51に表示される。また、第1プッシュボタン56の操作により表示させる配当表を選択することを示すボタン画像72が液晶表示器51に表示される。さらに、第2プッシュボタン57の操作により元のメインメニュー状態に戻ることを示すボタン画像77が液晶表示器51に表示される。

40

【0107】

配当表選択状態において第1プッシュボタン56が操作されると、配当表が選択される

50

。また、配当表選択状態において第2プッシュボタン57が操作されると、配当表選択状態から元のメインメニュー状態に移行する。これに伴い、配当表選択画像93の表示が終了してメインメニュー画像73やメインメニュー画像81が表示される。また、メインメニュー状態において第1プッシュボタン56が操作されると、メインメニュー状態から再び通常状態や有利状態に移行する。これに伴い、メインメニュー画像73やメインメニュー画像81の表示が終了して遊技画像71や遊技画像80が表示される。このように、サブメニュー状態である配当表選択状態では第2プッシュボタン57が操作されるとメインメニュー状態に移行する。よって、メインメニュー状態では第2プッシュボタン57の操作により選択項目を選択することが可能であったが、サブメニュー状態である配当表選択状態では第2プッシュボタン57による選択項目の選択操作は無効化されるということが
10

【0108】

なお、配当表を選択したときには、配当表表示状態に移行して選択した配当表が液晶表示器51に表示される。そして、配当表表示状態で第2プッシュボタン57を操作すると配当表選択状態に復帰する。これにより、配当表の表示が終了して配当表選択画像93が表示される。そして、第1プッシュボタン56が操作されて再度配当表が選択されると再度配当表表示状態に移行して選択した配当表が液晶表示器51に表示され、第2プッシュボタン57が操作されるとメインメニュー状態に復帰する。

【0109】

[音量確認画像表示処理]

次に、遊技機1が一定時間間隔（本実施形態では、約0.56ミリ秒）毎に実行するタイム割込処理内で実行する音量確認画像表示処理について説明する。

【0110】

図7に示すように、音量確認画像表示処理では、まず、メインメニュー状態であるか否かが判定される（Sb1）。メインメニュー状態でないときには処理を終了する。

【0111】

メインメニュー状態であるときには音量設定の選択項目が選択されたか否かを判定する（Sb2）。音量設定の選択項目が選択されていないときには処理を終了する。音量設定の選択項目が選択されたときには音量設定許容スイッチ58によって音量の設定が許容されているか否かを判定する（Sb3）。
30

【0112】

音量の設定が許容されていないときには音量確認画像（図5参照）を表示する（Sb4）。

【0113】

一方、音量の設定が許容されているときには音量設定画像（図2、図3参照）を表示する（Sb5）。

【0114】

なお、メインメニュー状態には通常状態の非遊技中または有利状態の非遊技中に移行させることが可能になるため、音量の設定は非遊技中に確認可能になると換言することができる。
40

【0115】

[操作受付処理]

次に、遊技機1が一定時間間隔（本実施形態では、約0.56ミリ秒）毎に実行するタイム割込処理内で実行する操作受付処理について説明する。

【0116】

図8に示すように、操作受付処理では、まず、メインメニュー状態であるか否かが判定される（Sa1）。メインメニュー状態であるときは第2プッシュボタン57が操作されたか否かを判定する（Sa2）。第2プッシュボタン57が操作されたときにはサブメニュー状態に移行させる（Sa3）。

【0117】

10

20

30

40

50

第2 プッシュボタン57が操作されていないときには第1 プッシュボタンが操作されたか否かを判定する(Sa4)。第1 プッシュボタン56も操作されていないときには処理を終了する。第1 プッシュボタン56が操作されたときには遊技画像を表示する(Sa5)。

【0118】

また、Sa1においてメインメニュー状態でないと判定されたときにはサブメニュー状態であるか否かが判定される(Sa6)。サブメニュー状態でないとときには処理を終了する。

【0119】

サブメニュー状態であるときには第1 プッシュボタン56が操作されたか否かが判定される(Sa7)。第1 プッシュボタン56が操作されたときにはサブメニュー状態に移行してから所定時間が経過したか否かを判定する(Sa8)。所定時間が経過していないときには処理を終了する。所定時間が経過しているときには選択された項目に応じた制御を行う(Sa9)。具体的には、音量の設定、楽曲の設定、配当表の表示、遊技履歴の蓄積、遊技履歴のクリアなどを行う。

【0120】

また、Sa7で第1 プッシュボタン56が操作されていないと判定されたときには第2 プッシュボタン57が操作されたか否かを判定する(Sa10)。第2 プッシュボタン57が操作されていないときには処理を終了する。第2 プッシュボタン57が操作されたときにはサブメニュー状態からメインメニュー状態に移行させる(Sa11)。

【0121】

[新たに遊技履歴蓄積状態を開始させる際の演出画面の遷移]
新たに遊技履歴蓄積状態を開始させる際の演出画面の遷移について図9を用いて説明する。本実施形態では、上述したメインメニュー画像73やメインメニュー画像80において(図2～図6参照)、図9に示す演出画面の遷移と同様の遷移をするように組み合わせることが可能である。そして、このように組み合わせる実施しても、図2～図6において説明した発明の効果を奏するとともに、図9において説明する発明の効果をさらに奏するものである。なお、図9の例では、図2～4とメインメニュー画像の構成が異なり、メインメニュー画像において、「演出設定」「遊技説明」「履歴蓄積開始」「遊技履歴表示」「メニュー画面終了」「戻る」が選択項目として表示される。また、十字キー70に代えて演出用方向スイッチ25を備えている。

【0122】

図9(a)に示すように、遊技履歴蓄積状態を開始させた後の演出メニュー画面を液晶表示器51に表示させている状態で、演出用方向スイッチ25の操作またはタッチ操作により演出メニュー項目のうち「履歴蓄積開始」が選択されて決定されることで、図9(b)に示すように、現在の遊技履歴蓄積状態において蓄積された遊技履歴を初期化(消去)して、新たに遊技履歴の蓄積を開始するか否かを確認する確認画面を液晶表示器51に表示させる。確認画面では、新たに遊技履歴の蓄積を開始することを肯定する肯定画像(本実施例では、「YES」の文字画像)と、新たに遊技履歴の蓄積を開始することを否定する否定画像(本実施例では、「NO」の文字画像)を表示させる。

【0123】

確認画面では、上述の演出メニュー画面等と同様に選択されている項目に対応する画像部分を、選択されていない項目に対応する画像部分に比較して反転表示して、選択されている項目を示唆する。また、確認画面を表示させるときには、否定画像が選択された状態を確認画面の初期状態として表示させる。

【0124】

図9(c)に示すように、確認画面が表示された状態で、遊技者等により演出用方向スイッチ25による操作またはタッチ操作により肯定画像が選択されて決定された場合には、遊技履歴蓄積状態が設定されていないときに遊技履歴蓄積状態を開始させる場合と同様に、遊技履歴蓄積状態を設定して開始させるためのパスワードの入力を要求するパスワード

10

20

30

40

50

ド入力画面を表示させる。そして、当該パスワード入力画面において適切にパスワードが入力された場合には、現在蓄積されている遊技者個人の遊技履歴に関するデータを初期化（消去）して、新たな遊技者個人の遊技履歴の蓄積を開始させることで、新たな遊技履歴蓄積状態を開始させる。そして、確認画面を表示する前に表示させていた演出メニュー画面すなわち遊技履歴蓄積状態が設定されているときに表示する演出メニュー画面に戻る。これにより、遊技者等は、遊技履歴蓄積状態が設定されている場合でも、「履歴蓄積開始」を選択し決定する操作を行うことで、新たに遊技履歴蓄積状態を開始できるため、遊技者の利便性を高めることができるようになっている。

【 0 1 2 5 】

尚、現在蓄積されている遊技者個人の遊技履歴に関するデータを初期化（消去）する際には、当日中の遊技履歴等の遊技履歴蓄積状態が設定されていない場合でも、演出メニュー項目のうち「遊技履歴表示」が選択されて決定されたことに基づいて表示するために必要な遊技履歴のデータは消去しないようになっている。

10

【 0 1 2 6 】

一方、確認画面が表示された状態で、遊技者等により演出用方向スイッチ 2 5 による操作またはタッチ操作により否定画像が選択されて決定された場合には、パスワード入力画面を表示させることなく、確認画面の表示を終了させて、該確認画面を表示する前に表示させていた演出メニュー画面すなわち遊技履歴蓄積状態が設定されているときに表示する演出メニュー画面に戻る。尚、演出用方向スイッチ 2 5 による操作またはタッチ操作により否定画像が選択されて決定された場合には、現在蓄積されている遊技者個人の遊技履歴に関するデータを初期化（消去）しない。これにより、遊技者等は、引き続ける遊技者個人の遊技履歴を蓄積させることができ、誤って演出メニュー項目のうち「履歴蓄積出力」を選択し決定してしまった場合でも、それまで蓄積した遊技履歴が初期化されてしまうことを防止して、蓄積した遊技履歴が引き継がれなくなってしまうことを防止できるようになっている。

20

【 0 1 2 7 】

このように、遊技履歴蓄積状態を設定させた後に、演出用方向スイッチ 2 5 の操作またはタッチ操作により遊技履歴蓄積状態を開始させる操作が再度行われた場合には、液晶表示器 5 1 に確認画面を表示することで、遊技履歴蓄積状態を新たに開始させるか否かを確認するようになっている。

30

【 0 1 2 8 】

また、確認画面を否定画像が選択された状態を初期状態として液晶表示器 5 1 に表示させるようになっており、遊技者等が、確認画面が表示されたときに誤って演出用方向スイッチ 2 5 の中スイッチを押下してしまっても、現在の遊技履歴蓄積状態において蓄積された遊技履歴が初期化され、新たな遊技履歴の蓄積が開始されてしまうことを防止できるようになっている。

【 0 1 2 9 】

[本実施形態の効果]

本実施形態においては、遊技者による音量の設定が許容されていないときに、設定されている音量を遊技者の操作より確認可能にする（本例では、図 5 に示す部分、図 7 の S b 4 の処理を行う部分）。

40

よって、遊技者による音量の設定が許容されていないときであっても、設定中の音量の設定を確認することが可能になり、遊技者の利便性を高めることができる。

【 0 1 3 0 】

本実施形態においては、演出の出力態様の設定は音量を調整するための設定である（本例では、図 5 に示す部分、図 7 の S b 4 の処理を行う部分）。

よって、演出の出力態様の設定において遊技者が煩わしさを感じることを防止することができる。

【 0 1 3 1 】

本実施形態においては、遊技が進行していない非遊技状態において遊技者の操作により

50

演出の設定内容を確認可能にする（本例では、図 5 に示す部分、図 7 の S b 4 の処理を行う部分）。

よって、遊技を進行させる前に音量の設定を確認することができる。

【 0 1 3 2 】

本実施形態においては、遊技者が設定中の音量を確認しているときに音量の設定が不能であることを報知する（本例では、図 5 に示す部分、図 7 の S b 2 ～ S b 4 の処理を行う部分）。

よって、遊技者が音量の設定が許容されていないことを認識することができる。

【 0 1 3 3 】

本実施形態においては、遊技者による音量の設定が許容されていないときには、音量を設定するための特定操作により設定中の音量を確認可能にする（本例では、図 5 に示す部分、図 7 の S b 3 , S b 6 , S b 5 の処理を行う部分）。

よって、音量の設定時の操作と同一の操作により音量の設定を確認することができる。

【 0 1 3 4 】

本実施形態においては、遊技者による音量の設定が許容されていないときに左右キーによる音量設定開始操作を無効化する（本例では、図 5 に示す部分）。

よって、左右キーによる音量設定開始操作に対する制御内容を規定しておく必要がないので、遊技機の制御負担を軽減することができる。

【 0 1 3 5 】

本実施形態においては、第 1 状態である通常状態および第 2 状態である有利状態で第 1 操作である音量設定開始操作（左右キーの操作）を受け付け可能にするとともに、有利状態で第 2 操作である楽曲設定開始操作（上下キーの操作）を受け付け、音量設定開始操作を受け付け中であることの報知は行わないが、楽曲設定開始操作を受け付け中であることの報知は行う（本例では、図 2（a）、図 3（a）、図 4（a）に示す部分）。

よって、通常状態および有利状態で可能な操作に対する報知は行わないため、遊技者に煩わしさを感じさせない一方で、有利状態で可能な操作に対する報知は行われるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【 0 1 3 6 】

本実施形態においては、第 1 状態であるメインメニュー状態における複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択は第 1 操作部である第 2 プッシュボタン 5 7 を用いた第 1 操作により行われ、第 2 状態であるサブメニュー状態における複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択は第 2 操作部である第 1 プッシュボタン 5 6 を用いた第 2 操作により行われる（本例では、図 2 ～ 図 4、図 6 に示す部分、図 8 の S a 2 および S a 3 の処理、S a 7 および S a 9 の処理を行う部分）。

よって、サブメニュー状態で遊技者が意図しない項目を選択してしまうことを抑止できる。

【 0 1 3 7 】

本実施形態においては、サブメニュー状態に移行して所定時間が経過してから複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能にする（本例では、図 8 の S a 8 の処理を行う部分）。

よって、サブメニュー状態遊技者が意図しない項目を選択してしまうことを抑止できる。

【 0 1 3 8 】

本実施形態においては、第 1 状態であるメインメニュー状態では、所定制御である遊技履歴のクリアを実行する旨の項目の選択が可能であり、第 2 状態であるサブメニュー状態では、該選択が誤りでないことを確認する旨の項目の選択が可能である（本例では、図 6（b）（d）に示す部分）。

よって、所定制御を実行させることについての遊技者の意思確認を好適に行うことができる。

【 0 1 3 9 】

10

20

30

40

50

本実施形態においては、メインメニュー状態における複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択するための切替操作およびサブメニュー状態における複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択するための切替操作は共通操作部である十字キー 70 を用いた共通操作により行われる（本例では、図 2 ～ 図 4、図 6 に示す部分）。

よって、項目の切替に関して遊技者が混乱することを防止できる。

【0140】

本実施形態においては、メインメニュー状態における複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能であるときに第 1 操作である第 2 プッシュボタン 57 の操作を示す報知を行い（本例では、図 2 ～ 図 4、図 6 におけるボタン画像 77）、サブメニュー状態における複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能であるときに第 2 操作である第 1 プッシュボタン 56 の操作を示す報知を行う（本例では、図 2 ～ 図 4、図 6 におけるボタン画像 72）。

10

よって、いずれの操作を行う必要があるかを遊技者が認識できる。

【0141】

本実施形態においては、第 2 状態であるサブメニュー状態において複数の選択項目のうちのいずれかの項目の選択を受け付け可能であるときに第 2 プッシュボタン 57 による項目の選択操作を無効化する（本例では、図 2 ～ 図 4、図 6 に示す部分、図 8 の S a 1 0 および S a 1 1 の処理を行う部分）。

よって、第 2 プッシュボタン 57 による他の項目の選択を抑止できる。

【0142】

20

本実施形態においては、第 1 プッシュボタン 56 と第 2 プッシュボタン 57 とが所定距離以上離間するように配置されている（本例では、図 1 に示す部分）。

よって、遊技者が意図せず第 1 プッシュボタン 56 の操作をしてしまうことを抑止できる。

【0143】

本実施形態においては、遊技機 1 は、遊技者による操作が可能な演出用方向スイッチ 25、タッチ入力装置 23 を備え、遊技者による演出用方向スイッチ 25 の操作または液晶表示器 22 の所定領域のタッチ操作により、開始操作（演出メニュー画面にて「履歴蓄積開始」を選択し決定する操作を行い、パスワードを入力すること）が行われることで、遊技者個人の遊技履歴を蓄積する遊技履歴蓄積状態を設定して開始させることが可能であり、演出メニュー画面では、遊技履歴蓄積状態が設定されているか否かに関わらず、開始操作を行うことが可能であり、遊技履歴蓄積状態が設定されていない場合には、開始操作が行われることで遊技履歴蓄積状態を開始し、遊技履歴蓄積状態が設定されている場合には、開始操作に加え、確認画面にて確認操作が行われた場合に新たに遊技履歴蓄積状態を開始させる構成である。

30

この構成によれば、遊技履歴蓄積状態が設定されている場合でも、開始操作が行われることで、新たに遊技履歴蓄積状態を開始できるため、遊技者の利便性を高めることができるとともに、遊技履歴蓄積状態が設定されている場合に新たに遊技履歴蓄積状態を開始するためには、開始操作に加え、確認画面での確認操作を必要とするため、誤った開始操作によって新たに遊技履歴蓄積状態が開始されてしまうことを防止できる。

40

【0144】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0145】

[遊技機について]

上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入

50

賞が発生可能なスロットマシンであってもよい。上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示の結果に応じて、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機であってもよい。

【 0 1 4 6 】

[演出の出力態様の設定について]

上記実施形態では、演出の出力態様の設定として音量の設定を例に挙げて設定中の音量を確認できるようにしたが、演出の出力態様の設定は上記実施形態と異なる状態でもよい。たとえば、演出の出力態様の設定を、楽曲の設定、演出の態様（液晶表示器 5 1 におけるキャラクタ、ストーリーなど）の設定、液晶表示器 5 1 における背景の設定、ランプや L E D の光量の設定にするなど、遊技者の意思によって任意に選択、設定できるものを演出の出力態様とすることが可能である。

10

【 0 1 4 7 】

[第 1、第 2 状態について]

上記実施形態では、第 1 状態としてメインメニュー状態、第 2 状態としてサブメニュー状態を例に挙げたが、第 1 状態、第 2 状態は上記実施形態と異なる状態でもよい。たとえば、第 1 状態、第 2 状態を異なる演出状態とする、第 1 状態を楽曲選択状態とするとともに第 2 状態を音量選択状態とする（又はその逆）、第 1 状態を音量選択状態とするとともに第 2 状態を光量選択状態とする（又はその逆）ことが可能である。

【 0 1 4 8 】

[第 1 操作、第 2 操作について]

上記実施形態では、第 1 操作としてメインメニュー状態における選択項目の選択操作、第 2 操作としてサブメニュー状態における選択項目の選択操作を例に挙げたが、第 1 操作、第 2 操作は上記実施形態と異なる操作でもよい。たとえば、第 1 操作、第 2 操作を、音量選択操作、楽曲選択操作、演出の態様（液晶表示器 5 1 におけるキャラクタ、ストーリーなど）を選択する操作、液晶表示器 5 1 における背景を選択する操作、ランプや L E D の光量（輝度）や光の色を選択する操作とすることが可能である。

20

【 符号の説明 】

【 0 1 4 9 】

5 1 液晶表示器、5 3 , 5 4 スピーカ、5 6 第 1 プッシュボタン、5 7 第 2 プッシュボタン、7 0 十字キー。

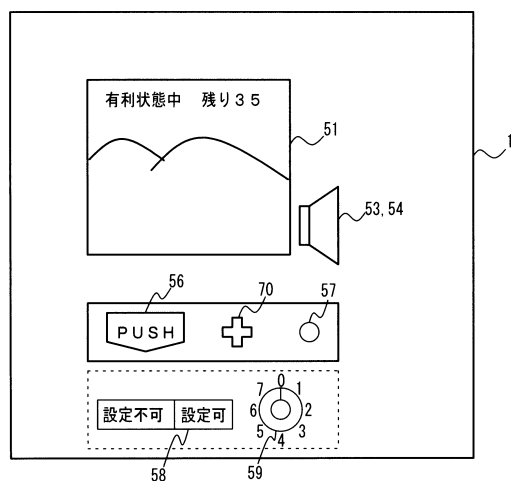
30

40

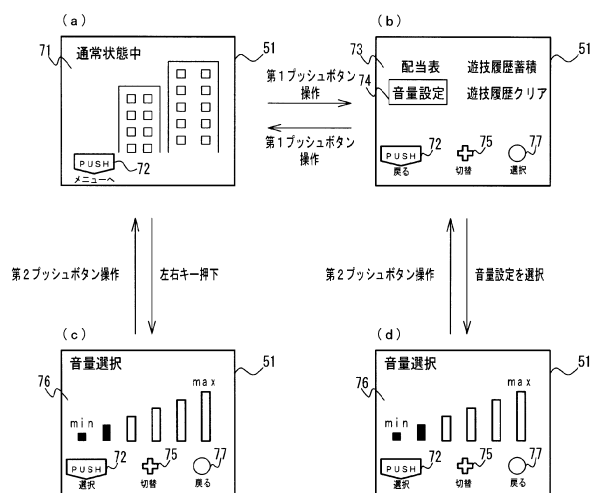
50

【図面】

【圖 1】



【圖 2】

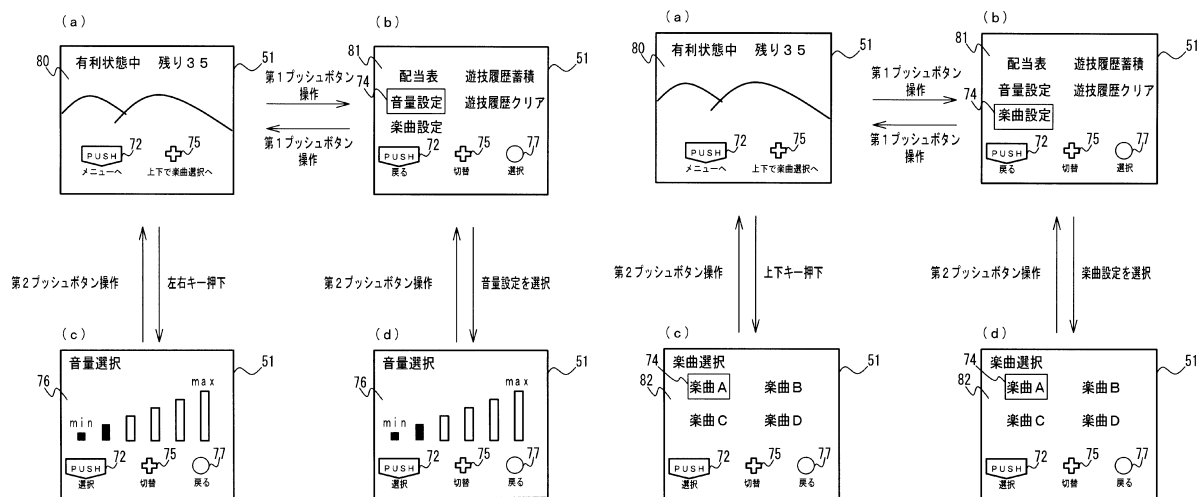


10

20

【图 3】

【 図 4 】

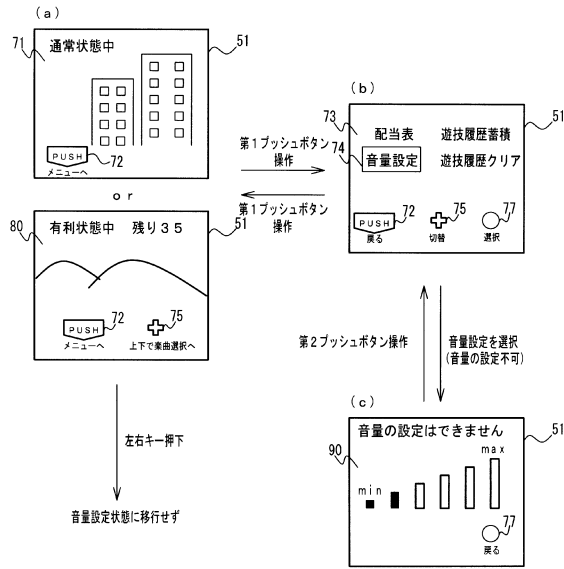


30

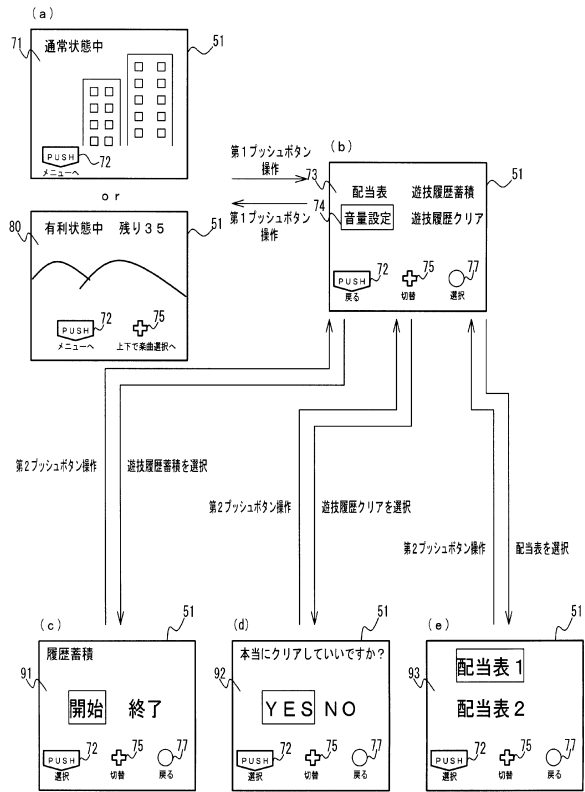
40

50

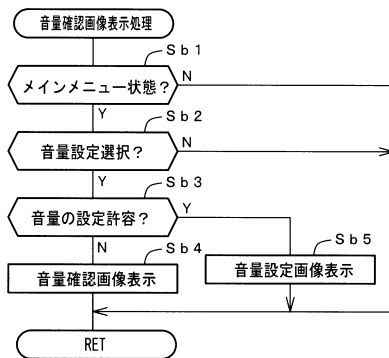
【図 5】



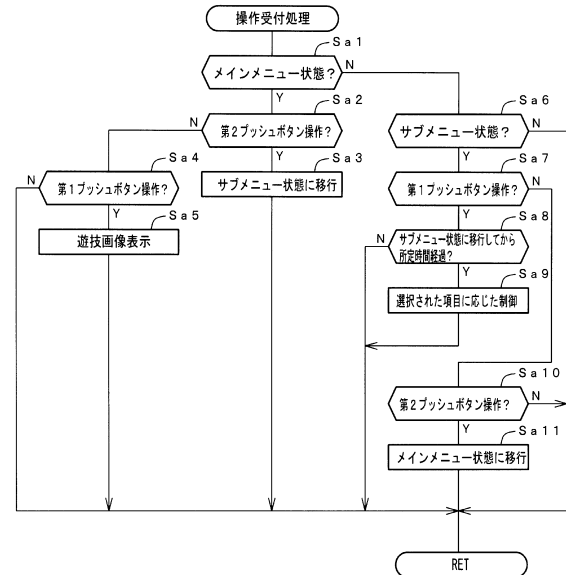
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

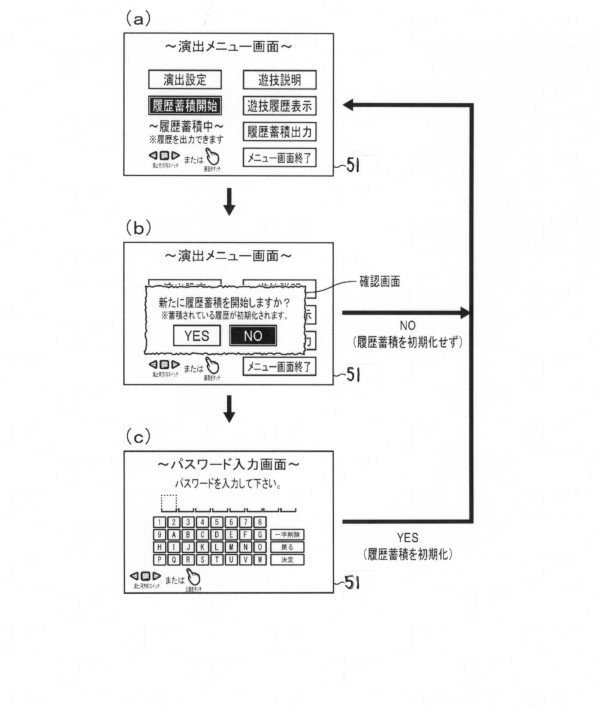
20

30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 7 7 3 5 3 (J P , A)
 特許第 6 8 5 4 2 0 7 (J P , B 2)
 特開 2 0 1 7 - 0 8 0 3 3 8 (J P , A)
 特許第 6 1 5 2 9 0 0 (J P , B 1)
 特許第 6 0 7 8 6 2 1 (J P , B 1)
 特開 2 0 1 6 - 1 1 2 0 8 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2
 A 6 3 F 5 / 0 4