

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)(11)特許番号
特許第7040901号
(P7040901)

(45)発行日 令和4年3月23日(2022.3.23)

(24)登録日 令和4年3月14日(2022.3.14)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	7/02 (2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 0 4 D
A 6 3 F	5/04 (2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 3 3 Z
		A 6 3 F	5/04	6 0 3 E

請求項の数 1 (全17頁)

(21)出願番号 特願2017-115616(P2017-115616)
 (22)出願日 平成29年6月13日(2017.6.13)
 (65)公開番号 特開2019-185(P2019-185A)
 (43)公開日 平成31年1月10日(2019.1.10)
 審査請求日 令和2年5月12日(2020.5.12)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 中村 祐一

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、

BGMを出力可能なスピーカと、

遊技機において行われる演出に関する設定項目を含む複数の項目からいずれかの項目を選択するために表示されるメニュー画像と、当該メニュー画像とは異なる画像であって通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態における遊技画像とを含む複数種類の画像を表示する表示手段と、

前記表示手段に表示された前記遊技画像を前記メニュー画像に切り替えるための特定操作を受け付ける特定操作受付手段と、を備え、

前記遊技画像の表示中であり、前記スピーカから当該遊技画像に対応するBGMが出力されている状態で前記特定操作によって当該遊技画像から前記メニュー画像に切り替えられる場合に、当該メニュー画像の表示中において前記スピーカからのBGMの出力を停止させ、

前記メニュー画像の表示中であり、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で遊技開始に関する操作が行われたときに、前記遊技画像を再度表示するとともに前記スピーカからのBGMの出力を再開し、

前記メニュー画像の表示中であり、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で特定時間が経過したときに、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で前記遊技画像を再度表示し、その後、前記遊技開始に関する操作が行われたときに、前記スピーカからのBGMの出力を再開する。

力から BGM の出力を再開し、

前記メニュー画像の表示中であり、前記スピーカからの BGM の出力を停止させた状態で前記遊技開始に関する操作とは異なる操作であって前記遊技画像を表示させるための操作が行われたときに、前記スピーカからの BGM の出力を停止させた状態で前記遊技画像を再度表示し、その後、遊技開始に関する操作が行われたときに、前記スピーカから BGM の出力を再開し、

前記遊技機は、遊技者にとっての有利度を設定するための設定値のうち、設定中の設定値を確認するための設定確認状態に制御する設定確認状態制御手段をさらに備え、

前記遊技画像の表示中であり、前記スピーカから当該遊技画像に対応する BGM が出力されている状態で前記設定確認状態に制御される場合に、当該設定確認状態において前記スピーカからの前記遊技画像に対応する BGM の出力を停止させる、遊技機。

10

【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、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球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た入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

20

【0003】

このような遊技機として、呼出ボタンが操作されたときにメニュー画像を表示し、当該メニュー画像が表示されている間においては BGM 音を消音する遊技機があった（たとえば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

30

【文献】特開 2016-165550 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述した遊技機においては、メニュー画像の表示が終了したときに BGM 音が元の音量で復帰するようになっているため、遊技者を驚かせてしまう虞があった。

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止する遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

(A) 遊技を行う遊技機において、

BGM を出力可能なスピーカと、

遊技機において行われる演出に関する設定項目を含む複数の項目からいずれかの項目を選択するために表示されるメニュー画像と、当該メニュー画像とは異なる画像であって通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態における遊技画像とを含む複数種類の画像を表示する表示手段と、

前記表示手段に表示された前記遊技画像を前記メニュー画像に切り替えるための特定操作を受け付ける特定操作受付手段と、を備え、

前記遊技画像の表示中であり、前記スピーカから当該遊技画像に対応する BGM が出力さ

50

れている状態で前記特定操作によって当該遊技画像から前記メニュー画像に切り替えられる場合に、当該メニュー画像の表示中において前記スピーカからのBGMの出力を停止させ、

前記メニュー画像の表示中であり、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で遊技開始に関する操作が行われたときに、前記遊技画像を再度表示するとともに前記スピーカからのBGMの出力を再開し、

前記メニュー画像の表示中であり、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で特定時間が経過したときに、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で前記遊技画像を再度表示し、その後、前記遊技開始に関する操作が行われたときに、前記スピーカからBGMの出力を再開し、

前記メニュー画像の表示中であり、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で前記遊技開始に関する操作とは異なる操作であって前記遊技画像を表示させるための操作が行われたときに、前記スピーカからのBGMの出力を停止させた状態で前記遊技画像を再度表示し、その後、遊技開始に関する操作が行われたときに、前記スピーカからBGMの出力を再開し、

前記遊技機は、遊技者にとっての有利度を設定するための設定値のうち、設定中の設定値を確認するための設定確認状態に制御する設定確認状態制御手段をさらに備え、

前記遊技画像の表示中であり、前記スピーカから当該遊技画像に対応するBGMが出力されている状態で前記設定確認状態に制御される場合に、当該設定確認状態において前記スピーカからの前記遊技画像に対応するBGMの出力を停止させる。

(1) 遊技を行う遊技機(たとえば、スロットマシン、パチンコ遊技機)において、遊技に関する情報が示された特定画像(たとえば、図2(b)に示すメニュー画像)と、当該特定画像とは異なる遊技画像(たとえば、図2(a)に示す遊技画像)とを含む複数種類の画像を表示する表示手段(たとえば、液晶表示器51)と、

前記表示手段に表示された前記遊技画像を前記特定画像に切り替えるための特定操作(たとえば、プッシュボタン56の操作)を受け付ける特定操作受付手段(たとえば、プッシュボタン56)とを備え、

前記遊技画像の表示中に特定音量で当該遊技画像に対応する音が出力されている状態で前記特定操作によって当該遊技画像から前記特定画像に切り替えられる場合に、当該特定画像の表示中において当該特定音量よりも音量を低下させ(たとえば、図2(b)に示すように、遊技画像からメニュー画像に切り替わったときに図2(a)に示す有利状態中の音量5よりも低い音量0になる)、

前記特定画像の表示が終了したときに、前記特定音量よりも音量を低下させた状態で前記遊技画像を再度表示することが可能である(たとえば、図2(e)に示すように、図2(a)に示す有利状態中の音量5よりも低い音量0で再びメニュー画像から遊技画像に切り替わる)。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記遊技画像の表示中に特定音量で当該遊技画像に対応する音が出力されている状態で前記特定操作によって当該遊技画像から前記特定画像に切り替えられる場合に、当該特定画像の表示中において音の出力を停止させる(たとえば、図2(b)に示すように、音の出力が停止して音量0になる)。

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記遊技画像の表示中に特定音量で当該遊技画像に対応する音が出力されている状態で前記特定操作によって当該遊技画像から前記特定画像に切り替えられる場合に、当該特定画像の表示中において当該特定画像に対応する音を出力させ(たとえば、変形例の[低下処理について]の欄に記載するように、メニュー画像に対応するメニュー状態用BGMを出力する)、

前記特定画像に対応する音の音量は、前記遊技画像に対応する音の音量よりも低くなる

10

20

30

40

50

ように設計されている（たとえば、変形例の【低下処理について】の欄に記載するように、図2(a)に示す有利状態中の音量よりも低くなるようにメニュー状態用BGMの音量が設計されている）。

【0010】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、所定時間（たとえば、図2(b)に示すメニュー画像から図2(e)に示す遊技画像への切替条件となる経過時間の1分間）が経過したときに前記特定画像を前記遊技画像に切り替える。

【0011】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、前記特定画像に含まれる選択項目が選択されたときに当該特定画像を前記遊技画像に切り替える（たとえば、「メニュー終了」の選択項目の選択が確定したときに図2(b)に示すメニュー画像から図2(e)に示す遊技画像に切り替わる）。

【0012】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、遊技の開始操作が行われたとき（たとえば、図2(b), (e)に示すように遊技の開始操作が行われたとき）に前記特定画像を前記遊技画像に切り替え（たとえば、図2(b)に示すメニュー画像から図2(a)に示す遊技画像に切り替わる）、前記開始条件の成立によって前記特定画像の表示が終了する場合に、前記特定音量と同じ音量で前記遊技画像に対応する音を出力させた状態で当該遊技画像を再度表示することが可能である（たとえば、図2(a), (f)に示すように、開始操作で再びメニュー画像から遊技画像に切り替わったときにはメニュー画像表示前の有利状態中の音量と同じ音量5になる）。

【0013】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記複数種類の画像には、演出に関する設定が可能な設定画像（たとえば、図2(c)に示す音量設定画像）が含まれ、

前記表示手段に表示された前記遊技画像を前記設定画像に切り替えるための設定操作（たとえば、左右キーの操作）を受け付ける設定操作受付手段（たとえば、左スイッチ70a, 右スイッチ70b）を備え、

前記遊技画像の表示中に特定音量で当該遊技画像に対応する音が出力されている状態で前記設定操作によって当該遊技画像から前記設定画像に切り替えられる場合に、当該設定画像の表示中において当該特定音量よりも音量を低下させ（たとえば、図2(c)に示すように、遊技画像から音量設定画像に切り替わったときに図2(a)に示す有利状態中の音量5よりも低い音量0になる）、

前記設定画像の表示が終了する場合に、前記特定音量よりも音量を低下させた状態で前記遊技画像を再度表示することが可能である（たとえば、図2(e)に示すように、図2(a)に示す有利状態中の音量5よりも低い音量0で再び音量設定画像から遊技画像に切り替わる）。

【0014】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記特定画像の表示中において音量の設定が行われた場合（たとえば、図2(c), (d)に示すように音量5から音量2に変更された場合）、当該特定画像の表示が終了する場合に、当該音量の設定に従った音量で前記遊技画像に対応する音を出力させた状態で当該遊技画像を表示することが可能である（たとえば、図2(f)に示すように、設定後の音量2で音が出力される）。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本実施の形態に係る遊技機を示す図である。

【図2】遊技状態において音量設定された場合の音量について説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図3】遊技状態において設定確認が行われた場合の音量について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【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、プッシュボタン56と、十字キー70とを備える。プッシュボタン56は、後述するメニュー画像を液晶表示器51に表示させたり、後述する選択項目における選択を確定したりするために操作されるスイッチである。十字キー70は、左スイッチ70aと、右スイッチ70bと、上スイッチ70cと、下スイッチ70dとを含み、メニュー画像や後述する音量設定画像を液晶表示器51に表示させたり、各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。なお、左スイッチ70aおよび右スイッチ70bを左右キーとも称する。

10

【0017】

【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などの各種状態に制御可能であり、それに応じた画像が後述する図2に示す液晶表示器51に表示される。

20

【0018】

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。

【0019】

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。

30

【0020】

遊技状態においては、遊技画像が液晶表示器51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、昼間を想定した背景を含む遊技画像が液晶表示器51に表示され、有利状態においては、夜を想定した背景を含む遊技画像が液晶表示器51に表示される。背景とともにキャラクタを含む遊技画像が液晶表示器51に表示されてもよい。

【0021】

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、遊技が終了して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。

40

【0022】

デモ状態においては、デモ画像が液晶表示器51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

50

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を示す画像が液晶表示器 5 1 に表示される。デモ画像の例として、デモ状態においては、遊技に関する説明が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 2 3 】

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を可能とする選択項目が液晶表示器 5 1 に表示される状態である。演出に関する設定として、スピーカ 5 3, 5 4 の音量設定がある。遊技に関する情報の閲覧として、配当表や遊技履歴の閲覧がある。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）を表す表である。遊技状態においてプッシュボタン 5 6 が操作されたときには、メニュー状態に移行する。メニュー状態において音量設定するための選択項目の選択が確定したときには、音量設定状態に移行する。また、遊技状態において左右キーが操作されたときには、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。音量設定状態は、音量設定のような演出に関する設定が可能な状態であるため、演出設定状態ともいえる。また、遊技状態においてプッシュボタン 5 6 が操作されたときにメニュー状態に移行する処理、または遊技状態において左右キーが操作されたときに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処理は、遊技機 1 において行われる特定処理の一例である。

10

【 0 0 2 4 】

メニュー状態においては、音量設定、配当表、および遊技履歴といった遊技に関する情報として各種の選択項目を示す画像（メニュー画像とも称する）が液晶表示器 5 1 に表示される。音量設定状態においては、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 5 1 に表示される。

20

【 0 0 2 5 】

設定確認状態は、遊技機 1 における遊技用価値の付与率（遊技に用いられた遊技用価値の大きさと、付与された遊技用価値の大きさとの比率）に関わる設定値が確認可能な状態である。設定値は、付与率が低い値から付与率が高い値へと段階的に管理者が設定可能であり、付与率が高いほど、遊技者にとっての有利度が高くなる。設定確認状態においては、たとえば、設定確認中であることが外部から認識可能な画像（設定確認画像とも称する）が液晶表示器 5 1 に表示される。遊技状態において設定確認状態に移行する処理は、遊技機 1 において行われる特定処理の一例である。

30

【 0 0 2 6 】

[遊技状態において音量設定された場合の音量]

図 2 は、遊技状態において音量設定された場合の音量について説明するための図である。

【 0 0 2 7 】

図 2 (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 2 (a) に示すように、有利状態においては、遊技画像 7 1 として夜を想定した背景画像が表示され、有利状態の残り制御期間（たとえば、ゲーム数）として「残 3 5」の文字画像が表示される。また、有利状態においては、予め設定されている音量（たとえば、音量 5 ）に従って、BGM などの音がスピーカ 5 3, 5 4 から出力されている。

40

【 0 0 2 8 】

遊技状態においては、遊技が終了してからデモ移行時間が経過する前の所定時間（たとえば、1 分間）が経過すると、スピーカ 5 3, 5 4 の音量が低下する。本実施の形態においては、図 2 (e) に示すように、スピーカ 5 3, 5 4 からの音の出力が停止する。具体的には、遊技状態においては、遊技が終了してからの経過時間が計測され、図 2 (a), (e) に示すように、計測された経過時間が所定時間に達すると、スピーカ 5 3, 5 4 の音量が低下する。スピーカ 5 3, 5 4 の音量が低下された後も、遊技状態における経過時間は引き続き計測される。その後、さらに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。前述したように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。

50

【0029】

図2(e), (f)に示すように、開始操作が行われたときには、再びスピーカ53, 54が元の音量に戻る。

【0030】

また、遊技状態においては、単位遊技が終了してから所定時間が経過する前の有効化時間（たとえば、5秒間）が経過すると、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、遊技状態において計測された経過時間が有効化時間に達すると、プッシュボタン56および左右キーの操作が有効化される。このとき、プッシュボタン56に内蔵されたLEDランプおよび左右キーに内蔵されたLEDランプが点灯してもよい。

【0031】

有効化時間の経過によってプッシュボタン56および左右キーの操作が有効化されたときには、これらの操作手段が有効化されたことを示唆する示唆画像61が遊技画像71に重なって液晶表示器51に表示される。たとえば、プッシュボタン56の操作によってメニュー状態に移行する旨、および左右キーの操作によって音量設定状態に直接的に移行する旨を示唆する示唆画像61が遊技画像71に重なって液晶表示器51に表示される。示唆画像61は、重なった部分の遊技画像71を遊技者が見えるように、文字情報、プッシュボタン56および左右キーを示すアイコン以外の部分が透過性を有するものであってもよい。

10

【0032】

プッシュボタン56および左右キーの操作が有効化された後も、遊技状態における経過時間は引き続き計測される。その後、図2(a), (e)に示すように、さらに計測された経過時間が所定時間に達すると、音量が低下する。このように、所定時間の経過によって音量が低下するよりも前にプッシュボタン56および左右キーの操作が有効化されたため、遊技者は、所定時間の経過を待つことなく、メニュー状態または音量設定状態に遊技状態から移行させることができ、即座に音量を低下させることができる。

20

【0033】

なお、計測された経過時間が所定時間に達すると、液晶表示器51における示唆画像61の表示も消える。前述したように、計測された経過時間は、開始操作が行われたときにリセットされる。経過時間がリセットされたときには、プッシュボタン56および左右キーの操作は再び無効になる。

30

【0034】

図2(a), (b)に示すように、遊技状態においてプッシュボタン56が操作されると、遊技状態からメニュー状態に移行する。メニュー状態においては、メニュー画像72が液晶表示器51に表示される。メニュー画像72においては、遊技者が選択可能な各種の選択項目が示される。たとえば、メニュー画像72においては、「音量設定」、「配当表」、「遊技履歴」、および「メニュー終了」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。

【0035】

また、メニュー画像72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75も示される。また、メニュー状態においては、メニュー画像72およびカーソル75の他に、各選択項目の選択方法および選択の確定方法を示唆する示唆画像62が液晶表示器51に表示される。たとえば、選択中の選択項目の選択をプッシュボタン56の操作によって確定する旨、および左右キーの操作によって選択項目を選択できる旨を示唆する示唆画像62が液晶表示器51に表示される。

40

【0036】

ここで、遊技状態からメニュー状態に移行した場合、サブ制御部91によってスピーカ53, 54の音量を低下させる低下処理が実行される。たとえば、図2(a), (b)に示すように、遊技状態における音量が5に設定されている場合、当該遊技状態においてプッシュボタン56が操作されることでメニュー状態に移行すると、スピーカ53, 54の音量が0になる。つまり、本実施の形態の場合、遊技状態からメニュー状態に移行す

50

ると、スピーカ 5 3 , 5 4 による B G M の出力が停止する。このように、遊技状態からメニュー状態に移行したときに、音量が低下するため、遊技者は、落ち着いた環境で音量設定などを行うことができる。なお、メニュー状態においては、B G M の音量が低下する一方で、左右キーやプッシュボタン 5 6 による操作音は出力されてもよい。

【 0 0 3 7 】

図 2 (a) , (b) に示すように、メニュー状態において開始操作が行われると、メニュー状態から再び元の遊技状態に移行する。このとき、スピーカ 5 3 , 5 4 が元の音量に戻って B G M が再び出力され、経過時間が再び計測される。このように、遊技者が遊技を開始する意図があるときには、音量が元の音量に戻るため、遊技者は、違和感なく遊技を開始することができる。なお、図示は省略するが、メニュー状態から遊技状態に移行したときには、液晶表示器 5 1 における示唆画像 6 1 の表示が行われない。これにより、メニュー状態から遊技状態に移行してきた直後であるにも関わらず、示唆画像 6 1 の表示によってメニュー状態への移行方法が遊技者に執拗に示唆されてしまうことを防止することができる。

10

【 0 0 3 8 】

メニュー状態においては、当該メニュー状態に移行してからの経過時間が計測される。計測された経過時間は、十字キー 7 0 またはプッシュボタン 5 6 が操作されたときにリセットされる。なお、メニュー状態においては、上スイッチ 7 0 c および下スイッチ 7 0 d はいずれも使用不可能であるが、このような上スイッチ 7 0 c や下スイッチ 7 0 d が操作されたとしても、計測された経過時間はリセットされる。一方、計測された経過時間は、プッシュボタン 5 6 や十字キー 7 0 以外のメニュー状態において無効となる操作によってはリセットされない。

20

【 0 0 3 9 】

図 2 (b) , (e) に示すように、メニュー状態において所定時間（たとえば、1 分間）が経過すると、メニュー状態から遊技状態に移行する。このように、メニュー状態は、所定期間の経過で終了するため、いつまでもメニュー画像が液晶表示器 5 1 に表示され続けることを防止することができる。さらに、遊技者が誤って上スイッチ 7 0 c や下スイッチ 7 0 d を操作してしまっても、経過時間の計測がリセットされるため、遊技者の意図することなくメニュー状態が終了することを防止することができる。

30

【 0 0 4 0 】

メニュー状態から遊技状態に移行したときには、スピーカ 5 3 , 5 4 の音量は低下したまま、B G M が出力されない。有利状態のような遊技者の有利度が高い状態の場合、通常状態よりも演出が派手になりがちであり、それに伴って同じ音量であっても、遊技者またはその周囲の者は、通常状態よりも音量が大きいように錯覚する。しかし、上述したように、メニュー状態から遊技状態に移行したときに、図 2 (a) に示す遊技状態における音量 5 で遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

【 0 0 4 1 】

図 2 (e) , (f) に示すように、音量 0 の状態で開始操作が行われたときには、スピーカ 5 3 , 5 4 から B G M が再び出力される。このように、遊技者が遊技を開始する意図があるときには、音量が元の音量に戻るため、遊技者は、違和感なく遊技を開始することができる。

40

【 0 0 4 2 】

図 2 (b) , (e) に示すように、メニュー状態において「メニュー終了」の選択が確定すると、メニュー状態から遊技状態に移行する。このように、遊技者は、自らの意思でメニュー状態を終了させることができる。メニュー状態から再び遊技状態に移行したときには、スピーカ 5 3 , 5 4 の音量は低下したまま、B G M が出力されない。図 2 (e) , (f) に示すように、この状態で開始操作が行われたときには、再びスピーカ 5 3 , 5 4 が元の音量に戻る。

【 0 0 4 3 】

50

図2(b) , (d)に示すように、メニュー状態において「音量設定」の選択が確定すると、メニュー状態から音量設定状態に移行する。音量設定状態に移行したときには、スピーカ53, 54の音量は低下したまま、BGMが出力されない。

【0044】

音量設定状態においては、音量設定画像73が液晶表示器51に表示される。音量設定画像73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。たとえば、音量設定画像73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。また、音量設定状態においては、音量設定画像73の他に、音量の選択方法および選択の確定方法を示唆する示唆画像64が液晶表示器51に表示される。たとえば、選択中の音量の選択をプッシュボタン56の操作によって確定し、かつ元のメニュー状態に戻る旨、および左右キーの操作によって音量を選択できる旨を示唆する示唆画像64が液晶表示器51に表示される。なお、音量設定状態においては、BGMの音量が低下する一方で、左右キーによる操作音は出力されてもよい。

10

【0045】

図2(b) , (d)に示すように、音量設定状態においてプッシュボタン56が操作されると、選択された音量が確定し、音量設定状態から元のメニュー状態に移行する。メニュー状態に移行したときには、スピーカ53, 54の音量は低下したままである。なお、メニュー状態に移行したときには、「メニュー終了」の選択項目にカーソル75が配置されてもよい。このようにすれば、プッシュボタン56を2回連続で操作することで、遊技状態に復帰することができる。

20

【0046】

音量設定状態においては、当該音量設定状態に移行してからの経過時間が計測される。メニュー状態と同様に、音量設定状態において計測された経過時間は、十字キー70またはプッシュボタン56が操作されたときにリセットされる一方で、プッシュボタン56や十字キー70以外のメニュー状態において無効となる操作によってリセットされない。

30

【0047】

図2(d) , (e)に示すように、たとえば、音量設定状態において3分間が経過すると、音量設定状態から再び遊技状態に移行する。このように、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態は、3分間の経過で終了するため、いつまでも音量設定画像が液晶表示器51に表示され続けることを防止することができる。また、音量設定状態において3分間が経過したときに、メニュー状態に再び戻ることがない。これにより、音量設定状態において3分間が経過してメニュー状態に再び戻った後に、さらに1分間の経過を待つてようやく遊技状態に制御されるといった不都合を回避することができる。

40

【0048】

音量設定状態から再び遊技状態に移行したときには、スピーカ53, 54の音量は低下したままである。本実施の形態においては、音量設定状態から遊技状態に移行した場合、移行前の音量設定状態と同様に、スピーカ53, 54からBGMが出力されない。このように、音量設定状態から遊技状態に移行したときに、図2(a)に示す遊技状態における音量5で遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

40

【0049】

図2(e) , (f)に示すように、復帰した遊技状態で開始操作が行われたときには、スピーカ53, 54からBGMが再び出力される。ここで、音量設定状態において音量が設定された場合(つまり、(a) , (b) , (d) , (e) , (f)の順で移行した場合)、音量の設定に従った音量でスピーカ53, 54からBGMが出力される。このように、遊技者が遊技を開始する意図があるときには、設定後の音量になるため、遊技者は、違和感なく遊技を開始することができる。

【0050】

50

前述したように、遊技状態において左右キーが操作されたときには、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。具体的には、図2(a), (c)に示すように、遊技状態において左右キーの操作が有効化された後、左右キーが操作されると、遊技状態から音量設定状態に移行する。なお、遊技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。

【0051】

ここで、遊技状態から直接的に音量設定状態に移行した場合、サブ制御部91によってスピーカ53, 54の音量を低下させる低下処理が実行される。たとえば、図2(a), (c)に示すように、遊技状態中における音量が5に設定されている場合、当該遊技状態中において左右キーが操作されることで音量設定状態に移行すると、スピーカ53, 54の音量が0になる。つまり、本実施の形態の場合、遊技状態から直接的に音量設定状態に移行すると、スピーカ53, 54によるBGMの出力が停止する。このように、遊技状態から音量設定状態に移行したときに、音量が低下するため、遊技者は、落ち着いた環境で音量を設定することができる。なお、音量設定状態においては、BGMの音量が低下する一方で、左右キーやプッシュボタン56による操作音は出力されてもよい。

10

【0052】

遊技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。これにより、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態と、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態とのそれぞれに対して専用の音量設定画像を設ける必要がなく、RAM91cのデータ容量の増大を防止することができる。

20

【0053】

図2(c), (e)に示すように、音量設定状態においてプッシュボタン56が操作されると、選択された音量が確定し、音量設定状態から再び遊技状態に移行する。また、図2(d)に示す音量設定状態と同様に、音量設定状態においては、当該音量設定状態に移行してからの経過時間が計測される。

【0054】

図2(c), (e)に示すように、たとえば、音量設定状態において10秒間が経過すると、音量設定状態から再び遊技状態に移行する。このように、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態と同様に、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態は、10秒間の経過で終了するため、いつまでも音量設定画像が液晶表示器51に表示され続けることを防止することができる。たとえば、管理者が遊技機1を清掃している間に不意にプッシュボタン56または左右キーを操作してしまった場合でも、メニュー状態および音量設定状態は、時間の経過で終了するため、いつまでも遊技画像が液晶表示器51に表示されないことを防止することができる。

30

【0055】

また、図2(c)に示す遊技状態から直接的に制御された音量設定状態は、10秒間の経過で終了するのに対して、図2(d)に示すメニュー状態を経由して制御された音量設定状態は、3分間の経過で終了する。このように、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態は、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態よりも長い時間に亘って制御される。これは、わざわざメニュー状態を経由して制御された音量設定状態においては遊技者が音量を設定する意思がある可能性が高い一方で、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態は遊技者が誤って左右キーを操作した可能性もあるからである。つまり、遊技者が音量を設定する意思がある可能性が高い場合には、長時間に亘って音量設定状態に制御することで、遊技者の利便性を向上させることができる。一方、遊技者が音量を設定する意思がある可能性が高いとは言えない場合には、短時間で音量設定状態への制御を終了することで、遊技者の利便性を向上させることができる。また、プッシュボタン56の操作でメニュー状態に移行したときには、配当表、音量設定、および遊技履歴といったように選択肢が複数種類あるのに対して、左右キーの操作では音量設定の1種類しか選択

40

50

肢がないので、プッシュボタン 5 6 が操作されたときには、左右キーが操作されたときよりも、長い期間に亘って演出に関する設定を行うことができるようになっている。

【 0 0 5 6 】

音量設定状態から再び遊技状態に移行したときには、スピーカ 5 3 , 5 4 の音量は低下したままである。本実施の形態においては、音量設定状態から遊技状態に移行した場合、移行前の音量設定状態と同様に、スピーカ 5 3 , 5 4 から B G M が出力されない。このように、音量設定状態から遊技状態に移行したときに、図 2 (a) に示す遊技状態における音量 5 で遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

【 0 0 5 7 】

図 2 (e) , (f) に示すように、復帰した遊技状態で開始操作が行われたときには、再びスピーカ 5 3 , 5 4 から B G M が再び出力される。ここで、音量設定状態において音量が設定された場合 (つまり、(a) , (c) , (e) , (f) の順で移行した場合) 、音量の設定に従った音量でスピーカ 5 3 , 5 4 から B G M が出力される。このように、遊技者が遊技を開始する意図があるときには、設定後の音量になるため、遊技者は、違和感なく遊技を開始することができる。

【 0 0 5 8 】

〔 遊技状態において設定確認が行われた場合の音量 〕

図 3 は、遊技状態において設定確認が行われた場合の音量について説明するための図である。

【 0 0 5 9 】

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) , (b) に示すように、遊技状態において設定確認状態への移行動作が行われると、遊技状態から設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、設定確認画像 7 6 が液晶表示器 5 1 に表示される。設定確認状態に移行すると、スピーカ 5 3 , 5 4 の音量が低下する。具体的には、スピーカ 5 3 , 5 4 は複数のチャネルから音を出力可能である。第 1 チャネルからは遊技状態中の B G M が出力され、第 2 チャネルからは設定確認中音が出力される。遊技状態から設定確認状態に移行すると、スピーカ 5 3 , 5 4 の第 1 チャネルから第 2 チャネルへと出力用のチャネルが切り替えられる。これにより、遊技状態から設定確認状態に移行すると、遊技状態中の B G M は出力されずに、設定確認中音が出力される。さらに、設定確認状態において出力される設定確認中音の音量は、遊技状態において出力されていた B G M の音量よりも低くなっている。

【 0 0 6 0 】

遊技状態から設定確認状態に移行した後であっても、遊技が終了してからの経過時間が計測され続ける。そして、経過時間が所定時間 (たとえば、1 分間) 経過すると、第 1 チャネルにおける B G M の出力が停止する。但し、未だ設定確認状態である場合、出力用のチャネルが第 2 チャネルに切り替えられているため、設定確認中音が出力されたままである。図 3 (b) , (c) に示すように、設定確認状態において設定確認状態からの解除動作が行われると、設定確認状態から遊技状態に移行する。このとき、出力用のチャネルが第 1 チャネルに切り替えられる。前述したように、所定時間の経過によって B G M の出力が停止しているため、スピーカ 5 3 , 5 4 の音量は 0 である。このように、設定確認状態から遊技状態に移行したときに、図 3 (a) に示す遊技状態における音量 5 で遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

【 0 0 6 1 】

図 3 (c) に示す遊技状態で開始操作が行われたときには、図 3 (d) に示すように、再びスピーカ 5 3 , 5 4 が元の音量に戻る。このように、遊技者が遊技を開始する意図があるときには、音量が元の音量に戻るため、遊技者は、違和感なく遊技を開始することができる。

【 0 0 6 2 】

10

20

30

40

50

[主な効果]

本実施の形態においては、図2(b)に示すように、遊技状態からメニュー状態に移行したときに、スピーカ53, 54の音量が低下する。そして、図2(e)に示すように、メニュー状態から遊技状態に移行しても、スピーカ53, 54の音量は低下したままである。これにより、メニュー状態から遊技状態に移行したときに、メニュー状態に移行する前の遊技状態における元の音量で再び遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

【 0 0 6 3 】

図2(b)に示すように、遊技状態からメニュー状態に移行したときに、スピーカ53, 54からの音の出力が停止する。これにより、遊技者は、落ち着いた環境で音量設定などを行うことができる。

10

【 0 0 6 4 】

図2(b), (e)に示すように、メニュー状態は、所定期間の経過で終了するため、いつまでもメニュー画像が液晶表示器51に表示され続けることを防止することができる。

【 0 0 6 5 】

図2(b), (e)に示すように、メニュー状態において「メニュー終了」の選択が確定すると、メニュー状態から遊技状態に移行するため、遊技者は、自らの意思でメニュー状態を終了させることができる。

【 0 0 6 6 】

図2(e), (f)に示すように、遊技状態が音量0の場合において開始操作が行われたときに、メニュー状態に移行する前の遊技状態における元の音量に戻る。これにより、遊技者が遊技を開始する意図があるときには、音量が元の音量に戻るため、遊技者は、違和感なく遊技を開始することができる。

20

【 0 0 6 7 】

図2(c)に示すように、遊技状態から音量設定状態にメニュー状態を経由することなく直接的に移行したときに、スピーカ53, 54の音量が低下する。そして、図2(e)に示すように、音量設定状態から遊技状態に移行しても、スピーカ53, 54の音量は低下したままである。これにより、メニュー状態から遊技状態に移行したときと同様に、音量設定状態から遊技状態に移行したときであっても、音量設定状態に移行する前の遊技状態における元の音量で遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

30

【 0 0 6 8 】

図2(a)に示す遊技状態において、所定時間の経過によって音量が低下するよりも前にプッシュボタン56および左右キーの操作が有効化されるため、遊技者は、所定時間の経過を待つことなく、メニュー状態または音量設定状態に遊技状態から移行させることができ、即座に音量を低下させることができる。

【 0 0 6 9 】

図2(d), (e)に示すように、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態は、時間の経過で終了するため、いつまでも音量設定画像が液晶表示器51に表示され続けることを防止することができる。さらに、図2(c), (e)に示すように、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態も、時間の経過で終了するため、いつまでも音量設定画像が液晶表示器51に表示され続けることを防止することができる。

40

【 0 0 7 0 】

図2(c), (d)に示すように、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態と、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態とは、ともに同じ音量設定画像が液晶表示器51に表示されるため、それぞれに対して専用の音量設定画像を設ける必要がなく、RAM91cのデータ容量の増大を防止することができる。

【 0 0 7 1 】

図2(d)に示すメニュー状態を経由して制御された音量設定状態は、図2(c)に示

50

す遊技状態から直接的に制御された音量設定状態よりも長い時間に亘って制御される。これにより、遊技者が音量を設定する意思がある可能性が高い場合には、長時間に亘って音量設定状態に制御することで遊技者の利便性を向上させることができる一方で、遊技者が音量を設定する意思がある可能性が高いとは言えない場合には、短時間で音量設定状態への制御を終了することで遊技者の利便性を向上させることができる。

【 0 0 7 2 】

図2 (d), (e)に示すように、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態において時間が経過したときには、メニュー状態に再び戻ることなく遊技状態に移行するため、長時間に亘って音量設定画像やメニュー画像が液晶表示器51に表示されるといった不都合を回避することができる。

10

【 0 0 7 3 】

図2 (b)に示すように、メニュー画像72においては、「音量設定」、「配当表」、「遊技履歴」、および「メニュー終了」といった複数の選択項目が示されるため、遊技者は、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 4 】

図3 (b)に示すように、遊技状態から設定確認状態に移行したときに、スピーカ53, 54の音量が低下する。そして、図3 (c)に示すように、設定確認状態から遊技状態に移行しても、スピーカ53, 54の音量は低下したままである。これにより、設定確認状態から遊技状態に移行したときに、設定確認状態に移行する前の遊技状態における元の音量で再び遊技状態に復帰することができないため、音量によって遊技者を驚かせてしまうことを防止することができる。

20

【 0 0 7 5 】

〔 变形例 〕

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。

【 0 0 7 6 】

〔 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た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。

30

【 0 0 7 7 】

〔 低下処理について 〕

本実施の形態においては、図2 (b)に示すように、遊技状態からメニュー状態に移行したときに、スピーカ53, 54からの遊技状態中のBGMの出力が停止するものであったが、これに限らない。たとえば、遊技状態からメニュー状態に移行したときに、スピーカ53, 54から遊技状態中のBGMは出力されるが、その音量はメニュー状態に移行する前の図2 (a)に示す遊技状態における元の音量よりも低くてもよい。また、メニュー状態においては、メニュー状態専用のメニュー状態用BGMがスピーカ53, 54から出力されてもよい。いずれにおいても、それらの音量は、メニュー状態に移行する前の図2 (a)に示す遊技状態における元の音量よりも低くすればよい。

40

【 0 0 7 8 】

本実施の形態においては、図2 (c)に示すように、遊技状態から直接的に音量設定状態に移行したときに、スピーカ53, 54からの遊技状態中のBGMの出力が停止するものであったが、これに限らない。たとえば、遊技状態から音量設定状態に移行したときに、スピーカ53, 54から遊技状態中のBGMは出力されるが、その音量は音量設定状態に移行する前の図2 (a)に示す遊技状態における元の音量よりも低くてもよい。また、

50

音量設定状態においては、音量設定状態専用の音量設定状態用 BGM がスピーカ 53, 54 から出力されてもよい。いずれにおいても、それらの音量は、音量設定状態に移行する前の図 2 (a) に示す遊技状態における元の音量よりも低くすればよい。なお、図 2 (d) に示すように、メニュー状態を経由して遊技状態から音量設定状態に移行したときも、図 2 (c) に示す音量設定状態と同様である。

【 0079 】

さらに、上述したようなメニュー状態用 BGM や音量設定状態用 BGM は、遊技状態においてスピーカ 53, 54 から出力される遊技状態用の BGM よりも、低くなるように音量が設計されてもよい。たとえば、音量設定に関わらず、メニュー状態用 BGM や音量設定状態用 BGM は、遊技状態用の BGM よりも常に音量が低くなるものであってもよい。また、メニュー状態用 BGM や音量設定状態用 BGM における音量設定の段階の最大値は、遊技状態用の BGM における音量設定の段階の最小値よりも低いものであってもよい。たとえば、メニュー状態用 BGM や音量設定状態用 BGM における音量設定の段階は、音量 0 ~ 2 であるのに対して、遊技状態用の BGM における音量設定の段階は、音量 3 ~ 6 であってもよい。

10

【 0080 】

また、図 2 (b) に示すメニュー状態、または図 2 (c), (d) に示す音量設定状態から図 2 (e) に示す遊技状態に再び復帰するときには、スピーカ 53, 54 から音は出力されるが、その音量はメニュー状態または音量設定状態に移行する前の図 2 (a) に示す遊技状態における元の音量よりも低くてもよい。たとえば、図 2 (a) に示す遊技状態においては BGM の音量が 5 であるが、図 2 (e) に示す遊技状態においては、BGM の音量が最小となる 1 に設定されてもよい。

20

【 0081 】

また、図 2 (c), (d) に示す音量設定状態から再び復帰した図 2 (e) に示す遊技状態においては、図 2 (f) に示す遊技状態と同様に、音量設定された後の音量でスピーカ 53, 54 から音が出力されてもよい。

【 0082 】

【 時間経過について 】

本実施の形態においては、メニュー状態を経由して遊技状態から音量設定状態に移行したときは、メニュー状態を経由することなく直接的に遊技状態から音量設定状態に移行したときよりも、遊技状態に復帰するまでの経過時間が長いものであった。しかし、これに限らず、メニュー状態を経由して遊技状態から音量設定状態に移行したときと、メニュー状態を経由することなく直接的に遊技状態から音量設定状態に移行したときとで、遊技状態に復帰するまでの経過時間が同じであってもよい。

30

【 0083 】

本実施の形態においては、図 2 (d), (e) に示すように、メニュー状態を経由して遊技状態から音量設定状態に移行したときに、時間経過で遊技状態に復帰するものであったが、これに限らない。たとえば、メニュー状態を経由して遊技状態から音量設定状態に移行したときに、時間経過でデモ状態に移行してデモ画像が液晶表示器 51 に表示されてもよい。

40

【 0084 】

本実施の形態においては、図 2 (c), (e) に示すように、メニュー状態を経由することなく直接的に遊技状態から音量設定状態に移行したときに、時間経過で遊技状態に復帰するものであったが、これに限らない。たとえば、メニュー状態を経由することなく直接的に遊技状態から音量設定状態に移行したときに、時間経過でデモ状態に移行してデモ画像が液晶表示器 51 に表示されてもよい。

【 0085 】

【 設定確認後の音量について 】

本実施の形態においては、図 3 (c) に示すように、遊技状態から設定確認状態に移行したときに、スピーカ 53, 54 からの音の出力が停止するものであったが、これに限ら

50

ない。たとえば、遊技状態から設定確認状態に移行したときに、スピーカ 53, 54 から音は出力されるが、その音量は設定確認状態に移行する前の遊技状態における元の音量よりも低くてもよい。また、設定確認状態においては、設定確認中音が出力されず、音量が 0 であってもよい。さらに、設定確認状態においては、出力チャネルが第 2 チャネルに切り替えられることなく、設定確認状態に移行する前の遊技状態と同じ BGM がスピーカ 53, 54 の第 1 チャネルから出力されてもよい。この場合において、スピーカ 53, 54 から出力される BGM の音量は、図 3 (a) に示す遊技状態における BGM の音量よりも低く設定されればよい。

【0086】

【演出設定状態について】

本実施の形態においては、演出設定状態として、音量設定が可能な音量設定状態を例示したが、これに限らない。たとえば、演出設定状態は、光量や輝度を設定可能な状態、演習の頻度を設定可能な状態、演出の中身（登場するキャラクタなど）を設定可能な状態など、演出に関する設定が可能が状態であればいずれの状態であってもよい。

10

【0087】

【特定処理について】

本実施の形態においては、特定処理として、遊技状態においてメニュー状態に移行する処理、遊技状態において音量設定状態に移行する処理、および遊技状態において設定確認状態に移行する処理を例示したが、これに限らない。たとえば、特定処理は、エラー発生時に遊技機 1 をエラー状態に制御するエラー処理であってもよい。

20

【0088】

【その他の変形例】

本実施の形態においては、図 2, 図 3 に示す例で遊技状態として有利状態を例示したが、通常状態においても適用可能である。

【0089】

本実施の形態においては、メニュー状態を経由して制御された音量設定状態と、遊技状態から直接的に制御された音量設定状態とで、ともに同じ音量設定画像が液晶表示器 51 に表示されたが、両者の音量設定画像が異なるものであってもよい。

【0090】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

【符号の説明】

【0091】

51 液晶表示器、53, 54 スピーカ、56 プッシュボタン、70 十字キー。

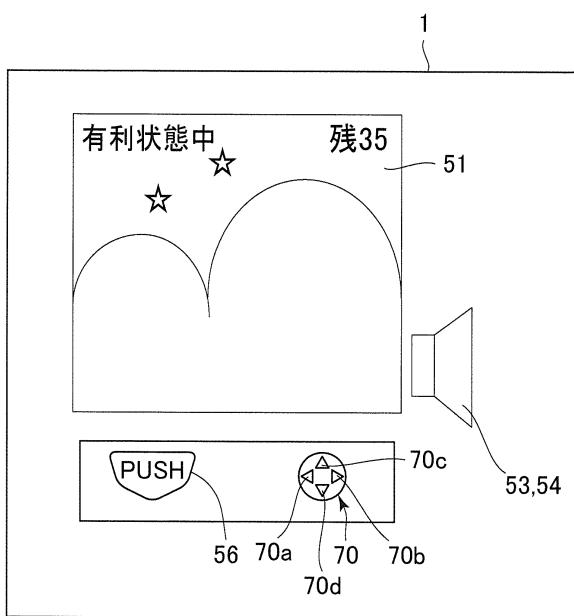
40

50

【図面】

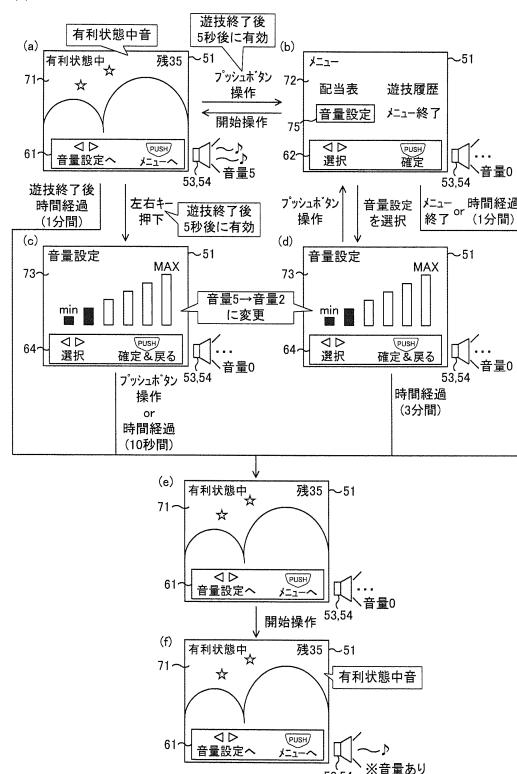
【図 1】

図 1



【図 2】

図 2



10

20

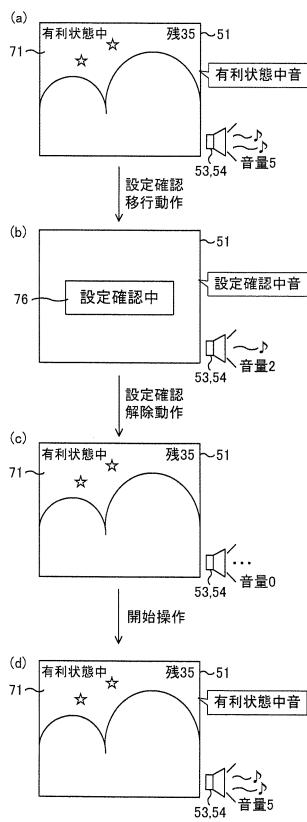
30

40

50

【図 3】

図 3



フロントページの続き

(56)参考文献

特開2016-055080 (JP, A)
特開2009-034354 (JP, A)
特開2013-034848 (JP, A)
特開2016-185230 (JP, A)
特開2016-127884 (JP, A)
特開2017-080339 (JP, A)
特開2016-059388 (JP, A)
特開2008-104681 (JP, A)
特開2008-307260 (JP, A)
特開2016-123506 (JP, A)
特開2017-064073 (JP, A)
特開2015-016014 (JP, A)
特開2016-042885 (JP, A)
特開2016-093450 (JP, A)
特開2015-029515 (JP, A)
特開2015-093020 (JP, A)
特開2013-034584 (JP, A)
特開2006-255294 (JP, A)
特開2016-220767 (JP, A)
特開2002-000800 (JP, A)
特許第6664349 (JP, B2)
特許第6664350 (JP, B2)
特許第6603682 (JP, B2)
特許第6664351 (JP, B2)
特許第6929595 (JP, B2)
特許第6864565 (JP, B2)
特許第6864566 (JP, B2)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4