

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成 29 年 6 月 15 日 (2017.6.15)

【公開番号】特開 2017-42657 (P2017-42657A)
 【公開日】平成 29 年 3 月 2 日 (2017.3.2)
 【年通号数】公開・登録公報 2017-009
 【出願番号】特願 2016-237072 (P2016-237072)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 29 年 4 月 27 日 (2017.4.27)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】特許請求の範囲
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

遊技を行う遊技機であって、
複数段階のいずれかの段階が設定される第 1 段階設定部と、
複数段階のいずれかの段階が設定される第 2 段階設定部と、
前記第 1 段階設定部に設定されている段階と前記第 2 段階設定部に設定されている段階
 とに応じた音量の音声を音声出力部から出力させる音声出力制御手段と、
第 1 操作に基づいて、前記第 1 段階設定部にいずれかの段階を設定する第 1 設定手段と

、
第 2 操作に基づいて、前記第 2 段階設定部にいずれかの段階を設定する第 2 設定手段と

、
遊技が所定期間進行しなかったことに基づいて、前記第 2 段階設定部にいずれかの段階
を設定する第 3 設定手段と、を備え、

前記第 3 設定手段は、前記第 1 段階設定部に設定されている段階に対応した段階を前記
第 2 段階設定部に設定する、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 5
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 5】

特許文献 1 に記載された遊技機では、好適に音量を調整できなかった。

【手続補正 3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 7
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、
複数段階のいずれかの段階（例えば、設定切替スイッチ 3 0 0 のチャンネルに対応する
段階など）が設定される第 1 段階設定部（例えば、R A M 1 2 2 など）と、
複数段階のいずれかの段階（例えば、スティックコントローラ 3 0 の操作棍への操作に
より変更される図 2 6 の設定画面の音量段階など）が設定される第 2 段階設定部（例えば
、R A M 1 2 2 など）と、
前記第 1 段階設定部に設定されている段階（例えば、第 1 音量段階など）と前記第 2 段
階設定部に設定されている段階（例えば、第 2 音量段階など）とに応じた音量の音声を音
声出力部（例えば、スピーカ 8 L、8 R など）から出力させる音声出力制御手段（例えば
、ステップ S 7 7 で第 1 音量段階と第 2 音量段階とに基づいて音量を設定してから、その
設定した音量で演出などを行う演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、
第 1 操作（例えば、設定切替スイッチ 3 0 0 のチャンネルの切替操作など）に基づいて
、前記第 1 段階設定部にいずれかの段階を設定する第 1 設定手段（例えば、ステップ S 7
7 で第 1 音量段階を設定する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、
第 2 操作（例えば、スティックコントローラ 3 0 の操作棍への操作）に基づいて、前記
第 2 段階設定部にいずれかの段階を設定する第 2 設定手段（例えば、ステップ S 7 7 で第
2 音量段階を設定する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、
遊技が所定期間進行しなかったことに基づいて、前記第 2 段階設定部にいずれかの段階
を設定する第 3 設定手段（例えば、図 2 7 の処理を行う演出制御用 C P U 1 2 0 など）と
、を備え、
前記第 3 設定手段は、前記第 1 段階設定部に設定されている段階に対応した段階を前記
第 2 段階設定部に設定する（例えば、図 2 4 の関係参照）、
ことを特徴とする。
(1) 参考例に係る遊技機は、
遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、
第 1 操作（例えば、設定切替スイッチ 3 0 0 のチャンネルの切替操作など）に基づいて、
複数段階のいずれかの段階を第 1 音量段階（例えば、第 1 音量段階など）として設定する
第 1 設定手段（例えば、ステップ S 7 7 で第 1 音量段階を設定する演出制御用 C P U 1
2 0 など）と、
第 2 操作（例えば、スティックコントローラ 3 0 の操作棍への操作）に基づいて、複数
段階のいずれかの段階を第 2 音量段階（例えば、第 2 音量段階など）として設定する第 2
設定手段（例えば、ステップ S 7 7 で第 2 音量段階を設定する演出制御用 C P U 1 2 0 な
ど）と、
前記第 1 音量段階と前記第 2 音量段階とに応じた音量の音声を音声出力部（例えば、ス
ピーカ 8 L、8 R など）から出力させる音声出力制御手段（例えば、ステップ S 7 7 で第
1 音量段階と第 2 音量段階とに基づいて音量を設定してから、その設定した音量で演出な
どを行う演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、
遊技者が視認可能な表示領域に表示される表示内容を制御する表示制御手段（例えば、
図 2 6 のような音量調整用の設定画面を表示したり、強調表示される音量段階を変更した
りする表示制御を行う演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記第 2 操作が行われるときに前記第 2 音量段階を示す段階表示
（例えば、複数の音量段階のうちの 1 つを第 2 音量段階として強調表示した領域 5 H H な
ど）を前記表示領域に表示し（例えば、図 2 6 のような音量調整用の設定画面を表示する
表示制御を行う演出制御用 C P U 1 2 0 など）、
前記遊技機は、前記第 1 操作の操作対象として、前記第 1 音量段階が取り得る複数段階
に対応した複数位置のいずれかに前記第 1 操作によって物理的に変位する変位部を備える
操作装置（例えば、設定切替スイッチ 3 0 0 など）を備え、
前記第 1 設定手段は、前記第 1 操作によって変位した前記変位部の位置に応じて前記第

1 音量段階を変更し（例えば、ステップ S 7 7 で設定切替スイッチ 3 0 0 のチャンネルに応じて第 1 音量段階を設定する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、

前記第 1 音量段階の変更は、前記第 2 操作があったことを条件として反映され、前記第 2 操作がないときは反映されない（例えば、設定切替スイッチ 3 0 0 のチャンネル変更後、第 2 音量段階を設定するための操作が行われたときに、新たな第 1 音量段階に応じて音量を設定する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、

ことを特徴とする。

なお、前記の遊技機は、

遊技を開始するための開始操作を受付ける開始受付手段（例えば、パスワードを入力する操作手段など）と、

遊技を終了させるための終了操作を受付ける終了受付手段（例えば、二次元コードの出力を指定する操作手段など）と、

前記開始操作が受け付けられてから前記終了操作が受け付けられるまでの遊技の情報（例えば、遊技のゲームデータ）を蓄積する遊技情報蓄積手段と、

前記終了操作が受け付けられたことに基づいて、前記遊技の情報を出力する情報出力手段（例えば、二次元コードを出力する手段など）と、を備え、

前記第 2 音量段階は、前記終了操作が受け付けられたことを条件として初期状態となる（例えば、ステップ S 7 5 3 など）、

ようにしてもよい。