

【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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(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300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、RAM122など）と、

複数段階のいずれかの段階（例えば、ステイックコントローラ30の操作桿への操作に
より変更される図26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
、RAM122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8L、8Rなど）から出力させる音声出力制御手段（例えば
、ステップS77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CPU120など）と、

第1操作（例えば、設定切替スイッチ300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S7
7で第1音量段階を設定する演出制御用CPU120など）と、

第2操作（例えば、ステイックコントローラ30の操作桿への操作）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S77で第
2音量段階を設定する演出制御用CPU120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27の処理を行う演出制御用CPU120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24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300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S77で第1音量段階を設定する演出制御用CPU1
20など）と、

第2操作（例えば、ステイックコントローラ30の操作桿への操作）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S77で第2音量段階を設定する演出制御用CPU120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8L、8Rなど）から出力させる音声出力制御手段（例えば、ステップS77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CPU120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26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CPU120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5HHなど）を前記表示領域に表示し（例えば、図26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CPU120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300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S77で設定切替スイッチ300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CPU120など）、

前記第1音量段階の変更は、前記第2操作があつ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300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CPU120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られてから前記終了操作が受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S753など）、

ようにもよい。