

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-50706

(P2018-50706A)

(43) 公開日 平成30年4月5日(2018.4.5)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2016-187449 (P2016-187449)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成28年9月26日 (2016.9.26)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110002158
			特許業務法人上野特許事務所
		(72) 発明者	山本 健弘
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	橋本 貴晶
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA05 FA05 FA08 GA04

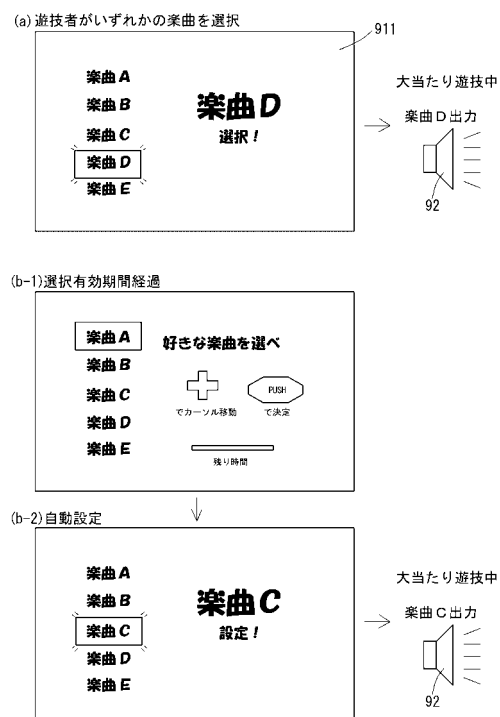
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】同じ種類の演出要素が設定され続けることによる趣向性の低下を抑制すること。

【解決手段】特定演出を構成する演出要素として、複数種の演出要素（例えば楽曲）のうちのいずれかが設定される遊技機であって、所定条件の成立を契機として、前記複数種の演出要素のいずれかが、前記特定演出を構成する演出要素となり得ない第一状態から、前記特定演出を構成する演出要素になり得る第二状態に変化するように構成されており、前記第二状態となった演出要素の数が所定数以上である多既出状態であるときには、新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前記第二状態にある演出要素であって前回発生した特定演出の演出要素を除いたものの中から設定される遊技機 1 とする。

【選択図】図 4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定演出を構成する演出要素として、複数種の演出要素のうちのいずれかが設定される遊技機であって、

所定条件の成立を契機として、前記複数種の演出要素のいずれかが、前記特定演出を構成する演出要素となり得ない第一状態から、前記特定演出を構成する演出要素になり得る第二状態に変化するように構成されており、

前記第二状態となった演出要素の数が所定数以上である多既出状態であるときには、新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前記第二状態にある演出要素であって前回発生した特定演出の演出要素を除いたもののうちから設定される一方、

前記多既出状態にないときには、新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前回の特定演出に対する演出要素としては前記第一状態にあった演出要素のうちから設定されることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

下記特許文献 1 には、特別遊技中に再生される楽曲を、複数の解放楽曲のうちから選択することが可能な遊技機が開示されている。解放楽曲は、楽曲解放判定手段による判定によって増加していくことが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014 - 104056 号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種の遊技機では、遊技者が楽曲の選択操作を行わない場合、最後に解放された楽曲が出力され続ける設定となっているものが多い。よって、選択操作に煩わしさを感じている遊技者や、選択操作の仕方が分からない遊技者等は、同じ楽曲を聴き続けなければならない。

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、楽曲等の複数種の演出要素が特定演出を構成する要素として搭載された遊技機において、同じ種類の演出要素が設定され続けることによる趣向性の低下を抑制することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、特定演出を構成する演出要素として、複数種の演出要素のうちのいずれかが設定される遊技機であって、所定条件の成立を契機として、前記複数種の演出要素のいずれかが、前記特定演出を構成する演出要素となり得ない第一状態から、前記特定演出を構成する演出要素になり得る第二状態に変化するように構成されており、前記第二状態となった演出要素の数が所定数以上である多既出状態であるときには、新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前記第二状態にある演出要素であって前回発生した特定演出の演出要素を除いたもののうちから設定される一方、前記多既出状態にないときには、新た

50

に発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前回の特定演出に対する演出要素としては前記第一状態にあった演出要素のうちから設定されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明にかかる遊技機によれば、同じ種類の演出要素が設定され続けることによる趣向性の低下を抑制することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

10

【図2】(a)は表示装置(表示領域)に識別図柄が表示された状態を示した図であり、(b)は大当たりの種類と遊技状態の移行の関係を示した図である。

【図3】初当たり選択演出の発生から多既出状態に到達するまでの流れを示した図である。

【図4】(a)は多既出状態にある選択演出において遊技者が任意の楽曲を選択した場合の一例を、(b-1)(b-2)は多既出状態にある選択演出において遊技者が楽曲を選択しなかった場合の一例を示した図である。

【図5】多既出状態に至っていない選択演出において遊技者が任意の楽曲を選択しなかった場合の一例を示した図である。

【図6】第三具体例を説明するための図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明にかかる遊技機1の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。遊技機1は遊技盤90を備える。遊技盤90は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置908(発射ハンドル)の操作によって発射された遊技球を遊技領域902に案内する通路を構成するガイドレール903が略円弧形状となるように設けられている。

【0010】

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。表示装置91は、遊技盤90の後方に設けられており、表示装置91の表示領域911は遊技盤90に形成された開口901を通じて視認可能となる領域である。なお、各図においては、表示領域911を大まかに略方形形状に記載するが、その形状等は適宜変更可能である(開口901の形状や大きさ、表示装置91自体の形状や大きさを変更することで表示領域911の形状等を変更することができる)。

30

【0011】

また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0012】

このような遊技機1では、発射装置908を操作することにより遊技領域902に向けて遊技球を発射する。遊技領域902を流下する遊技球が、始動入賞口904や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

40

【0013】

なお、遊技機1の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機1の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

【0014】

当否の抽選(当否判定)は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が、図1に示す始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として実行する(このような始動入賞口904は複数設けられていてもよい)。なお、本実施形態では入賞「口」(入賞した遊技

50

球が内部に取り込まれるもの)であるが、入賞「領域」(入賞した遊技球がそのまま遊技領域902を流下するもの。入賞領域をゲートのような態様としたものが例示できる)であってもよい。始動入賞口904への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値(当否判定情報)が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。また、始動入賞口904は、遊技球の進入が検出されることを契機として所定数の遊技球(いわゆる賞球)が払い出されるものでなくともよい。

【0015】

当否判定結果が大当たりであるかははずれであるかは、表示装置91の表示領域911に表示される複数種の識別図柄10(図2(a)参照)の組み合わせによって報知される。具体的には、それぞれが複数種の識別図柄10を含む三つの識別図柄群が変動表示され、各識別図柄群から選択された一つの識別図柄10が停止することにより当該組み合わせが構築される。大当たりを示す組み合わせとしては、同じ識別図柄10の三つ揃いが例示できる。はずれである場合には識別図柄10は大当たりとなる組み合わせ以外の組み合わせで停止する。

10

【0016】

大当たりに当選した場合には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、大入賞口906が頻繁に開放状態となり、遊技者が多くの遊技球(いわゆる出玉)を獲得することができるものである。当該大当たり遊技中には、詳細を後述する複数種の楽曲のいずれかが出力されることになる。なお、上記当否判定や、大当たり遊技における大入賞口906の制御等、いわゆる出玉に直結する制御は、主制御基板に構築された回路によりなされる。一方、詳細を後述する大当たり遊技中に出力される楽曲の制御は、サブ制御基板に構築された回路によりなされる。

20

【0017】

図2(b)に示すように、本実施形態にかかる遊技機1は、大当たりの獲得を目指す遊技状態として、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも当否判定抽選に当選する確率が高い高確率遊技状態(いわゆる確率変動状態)が設定されている。また、大当たりとして、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態となる通常大当たりと、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率遊技状態となる特別大当たりが設定されている。したがって、特別大当たりに当選し続ける限り、遊技状態として高確率遊技状態が設定され続ける(いわゆる連チャンする)ことになる。なお、本実施形態では、高確率遊技状態は、始動入賞口904への遊技球の入賞が容易になる公知の高ベース状態でもあるため、高確率遊技状態に突入した場合、遊技者は、あまり遊技球を減らすことなく次の大当たりを獲得することができる。高ベース状態は、普通始動領域905に遊技球が進入することを契機とした抽選に当選しやすい状態である。当該抽選に当選することで、始動入賞口904の近傍に設けられた開閉部材905aが開状態となり、始動入賞口904への遊技球の入賞が容易になる。

30

【0018】

このように、本実施形態にかかる遊技機1は、特別大当たりに当選する限り連チャンすることになるいわゆる確変ループ機である。ただし、当否判定抽選が所定回数連続してははずれとなるまで継続する(当該所定回数の当否判定抽選を実行するまでの間に大当たりに当選すれば連チャンとなる)高確率遊技状態を搭載したもの(いわゆるST機)であってもよい。また、当否判定抽選に当選する確率は低い状態であるが高ベース状態である遊技状態(時間短縮遊技状態)が設定され、当該状態中に大当たりに当選した場合であっても、「連チャン」扱いとする設定としてもよい。以下で詳細を説明するように、楽曲出力演出は、連チャン回数に応じて選択可能な楽曲が増えていくものである。

40

【0019】

本実施形態にかかる遊技機1は、演出制御用の基板であるサブ制御基板に構築された回路により、種々の演出が制御される。当該演出の一種として、大当たり遊技中に、音出力装置(スピーカ92)を通じて楽曲を出力する演出(以下、楽曲出力演出と称することも

50

ある)が実行される。つまり、当該楽曲は、大当たり遊技中に実行される演出を構成する演出要素であるともいえる(楽曲が出力されている状態での大当たり遊技中の演出が、本発明における特定演出に相当する)。以下、かかる楽曲出力演出について詳細に説明する。

【0020】

楽曲出力演出用の楽曲として、複数種の楽曲が設定されている。本実施形態では、楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲D、楽曲Eの五曲が設定されている。本実施形態では、大当たり遊技が開始される前、または大当たり遊技が開始された後の所定期間において、選択演出が実行される。例えば、大入賞口906が開放状態となることを複数回(複数ラウンド)繰り返す大当たり遊技であれば、最初のラウンド遊技(1ラウンド遊技)を含む一または複数のラウンド遊技間を当該所定期間として設定することができる。選択演出は、遊技者が大当たり遊技中に出力される楽曲を選択可能な楽曲のうちから選択するためのものである。

【0021】

通常遊技状態中に大当たりに当選した場合(いわゆる初当たりに当選した場合)の選択演出(以下、初当たり選択演出と称することもある)時には、楽曲A、楽曲Bの二つが選択可能な楽曲として設定される(図3(a)参照)。選択演出において、遊技者に対し楽曲を選択させるための手法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、遊技者が一または複数の操作手段93(押しボタン等)を操作することによっていずれかの楽曲を選択可能な構成が構築される。具体的には、選択可能な楽曲のいずれかにカーソルが位置した(カーソルを合わせた)状態で、決定用の操作手段93を操作することで、当該カーソルが位置した楽曲が選択されることになる。初当たり選択演出時には、楽曲A、楽曲Bのいずれかにカーソルを位置させることが可能となる。選択可能な期間(以下、選択有効期間と称する)が併せて表示されるような構成としてもよい。なお、初当たり選択演出が、一の楽曲のみ選択可能なものであってもよい。このような構成である場合、初当たり選択演出は、実質的には楽曲を「選択」することができないものであるということになるが、このような初当たり選択演出であっても「選択演出」であるものとみなす。

【0022】

上記と逆の見方をすれば、初当たり選択演出においては、楽曲C、楽曲D、楽曲Eについては遊技者が選択可能な楽曲ではない、すなわち選択不可能な楽曲であるということである(選択不可能な状態を第一状態と、選択可能な状態を第二状態と称することもある)。このような選択できない楽曲については、選択演出時に全く表示されないようにしてもよいし、いずれ選択可能となる可能性があることを示唆するために選択可能な楽曲とは異なる態様で表示される等してもよい。つまり、初当たり選択演出においては、選択することができない楽曲C、楽曲D、楽曲Eが全く表示されないようにしてもよいし、楽曲Aや楽曲Bとは異なる態様で表示される等してもよい。「異なる態様」を実現するための構成としては、選択できない楽曲が選択可能な楽曲よりも不明瞭な態様で表示されること、選択できない楽曲に対して「選択できません」といった表示を付すこと、現状は選択することができない別の楽曲が搭載されていることのみ示唆すること等を例示することができる。これらを組み合わせた構成としてもよい。選択できない楽曲を表示する場合には、これらの楽曲の表示に対しては、選択のためのカーソルを位置させることができないようにされる。

【0023】

初当たり選択演出後、いわゆる連チャンとなる次の大当たりに当選した場合には、再び選択演出が実行される。当該選択演出においては、選択可能な楽曲が増加する。本実施形態では、楽曲A、楽曲Bに加え、新たに楽曲Cが選択可能な楽曲として追加される(図3(b)参照)。さらに連チャンし、次の選択演出が発生した場合には、新たに楽曲Dが選択可能な楽曲として追加される。そして、さらに連チャンし、次の選択演出が発生した場合には、新たに楽曲Eが選択可能な楽曲として追加される。このように、本実施形態では、連チャンすることで選択演出に再度突入した場合には、前回の選択演出に比して選択可

能な楽曲が増加するように設定されている。なお、選択可能な楽曲は、所定の法則で増加していくようにしてもよいし、抽選により決定される（ランダムに決定される）構成としてもよい。また、当選した大当たりの種類によって、選択可能な楽曲が増加するか否かが決定される構成としてもよい。例えば、一または複数種の所定のラウンド数（大入賞口906の開放回数）の大当たり遊技が実行される大当たりを獲得した場合には選択可能な楽曲が増加するものの、それ以外のラウンド数の大当たり遊技が実行される大当たりを獲得した場合には選択可能な楽曲が増加しない構成としてもよい。

【0024】

本実施形態では、予め設定された全ての楽曲（五つの楽曲）の全てが選択可能な状態（図3（c）参照）となることが多既出状態として設定されている。なお、本実施形態では、全ての楽曲が選択可能な状態となった最初の選択演出（本実施形態でいえば最初に楽曲Eが選択可能となった選択演出）は多既出状態にあるとみなさず、（連チャンが発生することによって）生じた次の選択演出が多既出状態にあるとみなす設定としている。ただし、全ての楽曲が選択可能な状態となった最初の選択演出が多既出状態にあるとみなしてもよい。多既出状態が設定されることによる作用は次の通りである。

【0025】

多既出状態が設定されている状況での選択演出において遊技者が所望の楽曲を選択した場合には、大当たり遊技中には当該楽曲が出力される（図4（a）参照）。つまり、遊技者が選択行動をとった場合にはそれに応じた楽曲が出力されるという点においては、多既出状態が設定されている状況においても、それ以前の状況においても変わりはない。

【0026】

一方、多既出状態が設定されている状況での選択演出において、遊技者が選択行動をとらなかった場合には、大当たり遊技中に出力される楽曲として前回設定された楽曲とは異なる楽曲が出力される（図4（b-1）（b-2）参照）。つまり、遊技者が選択演出における選択有効期間内に所望の楽曲を選択しなかった場合には、連続して（二回続けて）大当たり遊技中に同じ楽曲が出力されないように構成されている。換言すれば、遊技者が所望の楽曲を選択しなかった場合、自動的に楽曲が設定される（以下、このように自動的に楽曲が設定されることを自動設定と称することもある）こととなるが、当該楽曲は、選択可能な状態にある楽曲のうちから前回設定された楽曲とは異なる楽曲が選択されるように構成されている。本実施形態では、遊技者が選択行動をとった場合と、自動設定された場合とでは、これから大当たり遊技中に出力される楽曲が何であることを示す表示態様が異なるように設定されている。例えば、遊技者が選択行動をとった場合には、「楽曲 選択」と表示される（図4（a）参照）のに対し、自動設定された場合には「楽曲 設定」と表示される（図4（b-2）参照）ように構成し、任意に選択されたものであるのか、自動的に設定されたものであるのかを容易に判別することができるようにしている。

【0027】

自動設定時における楽曲の決定手法としては種々考えられる。第一の手法としては、所定の順番に応じて楽曲を設定する手法が挙げられる。各楽曲には、予め所定の順番を設定しておく。例えば、楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲D、楽曲E、楽曲A、楽曲B・・・の順が「所定の順番」であるとする。この場合、前回出力された楽曲が楽曲Eであれば、次の順の楽曲Aを設定する。このような「所定の順番」が分かるような表示が別途なされるようにしてもよい。

【0028】

第二の手法としては、選択可能な楽曲から前回設定された楽曲を除いたもののうちからランダムに選択される手法が挙げられる。例えば、前回設定された楽曲が楽曲Bであれば、楽曲A、楽曲C、楽曲D、楽曲Eのうちから抽選により決定される。各楽曲がバランスよく出力されるようにするため、各楽曲が選択される確率は均等にすること（本実施形態でいえば各楽曲が選択される確率を25%とすること）が好ましい。ただし、選択される確率に差を設定することを否定するものではない。

【0029】

10

20

30

40

50

このような構成とすれば、多既出状態となった選択演出において楽曲が自動設定される場合、大当たり遊技中の楽曲として同じ楽曲が続けて設定されてしまうことが防止される。したがって、楽曲の選択等を煩わしいと感じている遊技者や、楽曲の選択操作がよくわからない遊技者が、同じ楽曲を続けて聴くことによる趣向性の低下を抑制することが可能である。

【0030】

一方、多既出状態に至っていない状況での選択演出において、遊技者が任意の楽曲を選択しなかった場合であっても、楽曲が自動設定されることとなる。当該自動設定にあたっては、前回の選択演出においては選択不可能な状態（第一状態）にあった楽曲のうちから選択されるように構成されている。

10

【0031】

例えば、前回の選択演出においては、楽曲A、楽曲B、楽曲Cの三曲が選択可能な状態にあり、楽曲D、楽曲Eの二曲が選択不可能な状態にあったとする（図5（a）参照）。そして、次の選択演出（対象の選択演出）において、遊技者が任意の楽曲を選択せずに自動設定となる場合には、楽曲D、楽曲Eのうちのいずれかが大当たり遊技中の楽曲として設定される（図5（b）参照）。

【0032】

ここで、上記実施形態に則して言えば、対象の選択演出においては、楽曲Dも選択可能（第二状態）となっている。したがって、自動設定される場合には楽曲Dが設定されるようにするとよい。つまり、対象の選択演出において、選択可能な楽曲として新たに追加された楽曲が、自動設定時に大当たり遊技中の楽曲として設定されるようにするとよい。このような構成とすることで、対象の選択演出において選択可能な楽曲として新たに追加された楽曲と、自動設定時に設定される楽曲が同じになる構成（分かりやすい構成）とすることができる。

20

【0033】

以下、上記実施形態にかかる遊技機1を改良、変形等した具体例について説明する。なお、各具体例を用いて説明する技術思想を複数適用した構成としてもよい。

【0034】

第一具体例

上記実施形態における多既出状態は、全ての楽曲が選択可能な状態となったものであることを説明したが、一部の楽曲のみが選択可能な状態となったことが多既出状態として設定される構成としてもよい。

30

【0035】

この場合、自動設定時には、選択可能な状態となった楽曲、かつ前回設定された楽曲を除いた楽曲のうちから、大当たり遊技中に実行される楽曲が選択される構成とする。例えば、上記実施形態と同様に五曲の楽曲が搭載されているものにおいて、四曲の楽曲が選択可能な状態となることが多既出状態として設定されているとする。そして、楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲Dの四曲が選択可能な状態となっており、前回設定された楽曲が楽曲Dであるとすれば、自動設定時には楽曲A、楽曲B、楽曲Cのうちから大当たり遊技中の楽曲が選択されることとなる。

40

【0036】

第二具体例

上記実施形態では、大当たり遊技中の楽曲として搭載された全ての楽曲が選択可能状態となることが多既出状態として設定され、当該多既出状態となった後、自動設定時には、選択可能となった全ての楽曲から前回設定された楽曲を除いたものから選択されることを説明したが、多既出状態となってはじめて設定されうる楽曲が存在する構成としてもよい。

【0037】

例えば、楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲D、楽曲Eに加え、楽曲Fが大当たり遊技中の楽曲として搭載されているとする。そして、楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲D、楽曲Eが

50

選択可能な状態となることが多既出状態として設定されているとする。この場合、多既出状態となった後は、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D、楽曲 E（選択可能な状態（第二状態）となった楽曲）に加え、楽曲 F が選択肢に加わる。つまり、多既出状態となった後の自動設定時には、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D、楽曲 E、楽曲 F から前回設定された楽曲を除いたもののうちから、大当たり遊技中の楽曲が選択される構成とする。換言すれば、楽曲 F は、多既出状態となっではじめて選択されうる楽曲であるということができる。

【 0 0 3 8 】

このような構成とすれば、多既出状態となった後、連続して同じ楽曲が設定されることによる趣向性低下だけでなく、多既出状態となることによって選択肢に追加される新たな楽曲（多既出状態となる前に出力されることがない楽曲）が出力されることがあることによる趣向性向上を図ることが可能である。

【 0 0 3 9 】

第三具体例

上記実施形態では、大当たり遊技中の楽曲が（遊技者が任意の楽曲を選択するか否かに拘わらず）選択演出を経て決定されることを説明したが、このような選択演出を経るものでなくてもよい。つまり、大当たり遊技中の楽曲が毎回自動的に設定される構成であってもよい。

【 0 0 4 0 】

上記実施形態と同様に五曲の楽曲が搭載されているものにおいて、多既出状態に至るまでは、（初当たりから連チャン終了までの期間）未だ大当たり遊技中の楽曲として設定されていない楽曲が大当たり遊技中の楽曲として自動的に設定されるものとする。例えば、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D、楽曲 E の順で大当たり中の楽曲として設定されていくものとする（図 6（a）～（f）参照）。そして、楽曲 E が大当たり遊技中の楽曲として設定されて多既出状態となった後に発生する大当たり遊技中の楽曲については、前回設定された楽曲とは異なる楽曲から自動的に設定されるものとする。ゆえに、多既出状態となっではじめての大当たり遊技中の楽曲は、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D のうちのいずれかから設定されることになる（図 6（g）（h）参照）。上記実施形態で説明した第一の手法に基づくのであれば楽曲 A が設定されることになり、第二の手法に基づくのであれば楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D のうちから抽選により決定されることになる。

【 0 0 4 1 】

このように、大当たり遊技中の楽曲が設定されるにあたり、選択演出を経ずに必ず自動的に設定される構成についても、上記実施形態と同様の思想が適用可能である。上記実施形態では、選択不可能な状態にある楽曲を第一状態にある楽曲と、選択可能な状態にある楽曲を第二状態にある楽曲として説明したが、かかる構成とする場合には（初当たりから連チャン終了までの期間）未だ大当たり遊技中の楽曲として設定されていない楽曲が第一状態にある楽曲と、既に大当たり遊技中の楽曲として設定された楽曲が第二状態にある楽曲ということになる。選択演出を経る場合および選択演出を経ない場合のいずれの場合においても、大当たり遊技中の楽曲になり得ない状態が第一状態であり、大当たり遊技中の楽曲となり得る状態が第二状態であるともいえる。

【 0 0 4 2 】

第四具体例

第三具体例をさらに発展させ、選択演出が発生する場合もあれば発生しない場合もあるという構成としてもよい。つまり、所定の条件が成立したときには、選択演出が発生するものの、当該条件が成立しなかった場合には選択演出が発生しない、という構成としてもよい。このような構成とする場合には、選択演出が発生したものの遊技者が任意の楽曲を選択しなかったとき、および選択演出が発生しなかったときが、大当たり遊技中の楽曲が自動設定されるときということになる。所定の条件の一例としては、一または複数種の所定のラウンド数（大入賞口 906 の開放回数）の大当たり遊技が実行される大当たりを獲得した場合には選択演出が発生するものの、それ以外のラウンド数の大当たり遊技が実行

10

20

30

40

50

される大当たりを獲得した場合には選択演出が発生しない構成が挙げられる。

【 0 0 4 3 】

第五具体例

上記実施形態は、いわゆる連チャン状態の継続によって選択可能な楽曲が増加する（増加する可能性がある）構成であること、換言すれば、連チャン状態が終了し、通常遊技状態に移行した後発生する選択演出は初当たり選択演出となること（選択可能な楽曲がリセットされること）を説明したが、これはあくまで一例である。つまり、連チャン状態の終了を、選択可能な楽曲のリセット（選択演出のリセット）条件としない構成としてもよい。

【 0 0 4 4 】

例えば、遊技機 1 の電源が OFF となるまで選択可能な楽曲がリセットされない構成とすることが考えられる。このような構成とすれば、遊技状態の移行に関係なく、大当たりで当選する度に選択可能な楽曲が増加する（増加する可能性がある）ものとすることができる。

【 0 0 4 5 】

また、所定時間遊技が行われなかった場合に待機状態に移行する遊技機が公知であるところ、当該待機状態に移行するまで選択可能な楽曲がリセットされない構成とすることもできる。つまり、待機状態に移行したということは、遊技者が変化したであろうと判断し、選択可能な楽曲がリセットされる構成とすることができる。

【 0 0 4 6 】

また、遊技者の意思により選択可能な楽曲がリセット可能な構成としてもよい。つまり、いわゆるカスタマイズ機能の一種として、遊技者の意思により選択可能な楽曲のリセットが可能である構成としてもよい。

【 0 0 4 7 】

以上、本発明の実施形態（および具体例）について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【 0 0 4 8 】

例えば、上記実施形態にかかる遊技機 1 はいわゆるぱちんこ遊技機であるが、回動式遊技機等の他の遊技機に対し同様の技術思想を適用することが可能である。

【 0 0 4 9 】

また、上記実施形態は、「大当たり遊技中の演出」として出力される楽曲の設定に関するものである、すなわち楽曲という演出要素を含む対象の演出が「大当たり遊技中の演出」であることを説明したが、当該対象の演出は「大当たり遊技中の演出」に限られるわけではない。例えば、通常遊技状態とは異なる遊技状態中（上記実施形態でいう高確率遊技状態中等）において出力される楽曲等の演出要素が、上記と同様の手法により設定される構成としてもよい。

【 0 0 5 0 】

また、上記実施形態は、選択対象となる演出要素が「楽曲」であることを説明したが、演出を構成する要素であれば「楽曲」（音）に限られるものではない。例えば、特定の演出中に表示装置 9 1 を通じて出力される映像等を演出要素とすることもできる。すなわち、特定の演出中に出力される映像として複数種の映像が搭載された遊技機において、当該映像等の設定について同様の技術思想を適用することも可能である。

【 0 0 5 1 】

また、上記実施形態における選択演出の具体的な態様はあくまで一例である。楽曲等の演出要素につき、複数種の選択可能な演出要素のうちから遊技者が任意に選択可能なものであれば、演出における選択・非選択の表示手法、遊技者による選択操作の手法（遊技者にどのようにして任意の演出要素を選択させるか）等は適宜変更可能である。

【 0 0 5 2 】

上記実施形態から得られる具体的手段を以下に列挙する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 3 】

・ 手段 1

特定演出を構成する演出要素として、複数種の演出要素のうちのいずれかが設定される遊技機であって、

所定条件の成立を契機として、前記複数種の演出要素のいずれかが、前記特定演出を構成する演出要素となり得ない第一状態から、前記特定演出を構成する演出要素になり得る第二状態に変化するように構成されており、

前記第二状態となった演出要素の数が所定数以上である多既出状態であるときには、新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前記第二状態にある演出要素であって前回発生した特定演出の演出要素を除いたもののうちから設定されることを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 5 4 】

上記遊技機では、多既出状態となったときには、新たに発生する特定演出の演出要素が自動的に設定される場合、前回設定された演出要素を除いたもののうちから設定される。したがって、同じ演出要素が設定された特定演出が続いてしまうことが防止される。

【 0 0 5 5 】

・ 手段 2

前記多既出状態は、前記複数種の演出要素の全てが前記第二状態となった状態であることを特徴とする手段 1 に記載の遊技機。

【 0 0 5 6 】

このように、複数種の演出要素の全てが第二状態となった場合に限り、上記のような制御を実行する構成とすることができる。

20

【 0 0 5 7 】

・ 手段 3

前記複数種の演出要素には所定の順番が設定されており、前記多既出状態であるときに新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前記第二状態にある演出要素であって前回発生した前記特定演出の演出要素の次の順番の演出要素が設定されることを特徴とする手段 1 または手段 2 に記載の遊技機。

【 0 0 5 8 】

このように、所定の順番に沿って演出要素が設定されていくようにすれば、各演出要素が偏りなく設定される構成となる。

30

【 0 0 5 9 】

・ 手段 4

前記多既出状態であるときに新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前記第二状態にある演出要素であって前回発生した前記特定演出の演出要素を除いたもののうちからランダムに設定される手段 1 または手段 2 に記載の遊技機。

【 0 0 6 0 】

このように、前回設定された演出要素のうちからランダムに抽出される構成とすれば、次に設定される演出要素がどのようなものか分からなくなることによる趣向性向上を図ることが可能である。

40

【 0 0 6 1 】

・ 手段 5

前記多既出状態にないときには、新たに発生する前記特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定される場合、前回の特定演出に対する演出要素としては前記第一状態にあった演出要素のうちから設定されることを特徴とする手段 1 から手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 6 2 】

このような構成とすれば、設定される演出要素が変化に富んだものとすることが可能で

50

ある。

【 0 0 6 3 】

・ 手段 6

前記特定演出が新たに発生する場合、当該特定演出の前に演出要素の種類を遊技者に選択させる選択演出が発生するように構成されており、

前記選択演出において遊技者がいずれの演出要素も選択しなかった場合に、新たに発生する特定演出を構成する演出要素の種類が自動的に設定されることを特徴とする手段 1 から手段 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 6 4 】

このように、遊技者が任意の演出要素を選択することができるものにおいて、遊技者が当該選択を行わなかった場合の制御として採用することが好ましい。つまり、遊技者が望むのであれば、同種の演出要素が設定され続けるようにすることができる構成であることが好ましい。

【 符号の説明 】

【 0 0 6 5 】

1 遊技機

9 1 表示装置

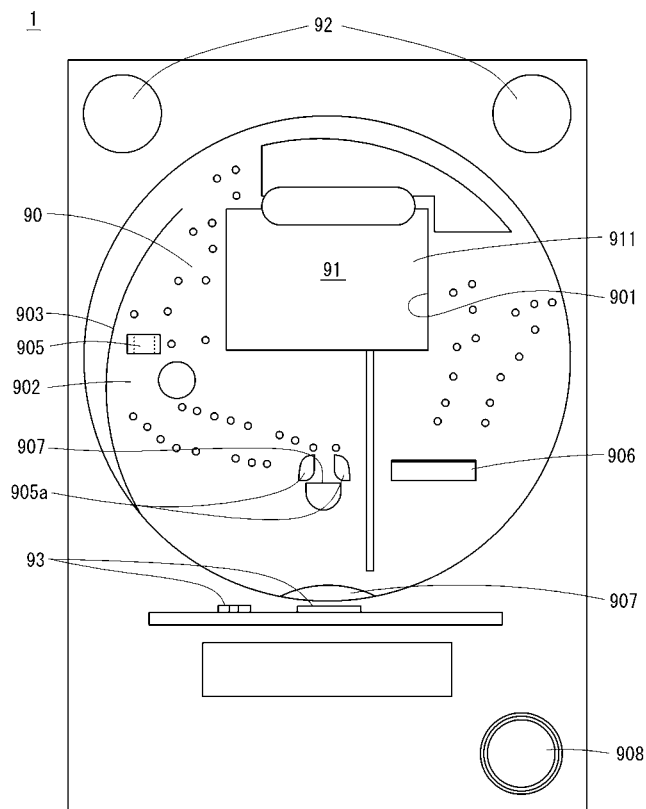
9 1 1 表示領域

9 2 スピーカ

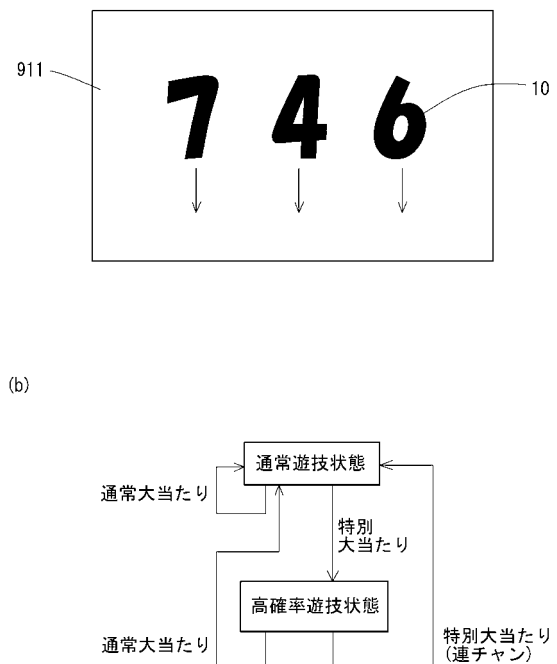
10

20

【 図 1 】

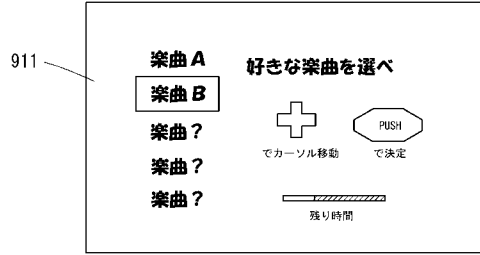


【 図 2 】



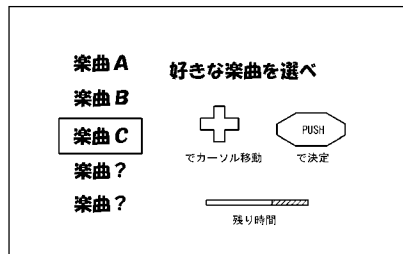
【図 3】

(a) 初当たり選択演出



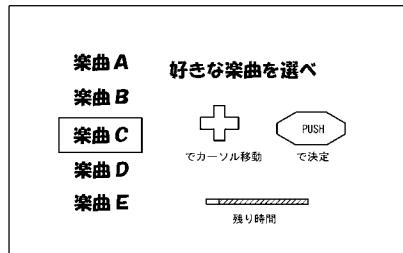
連チャン発生

(b)



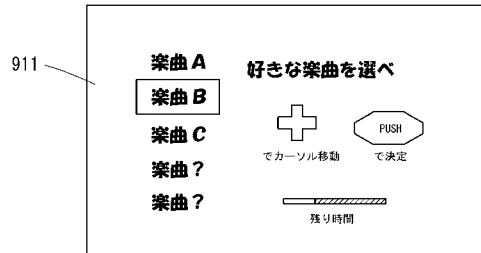
⋮

(c) 多既出状態



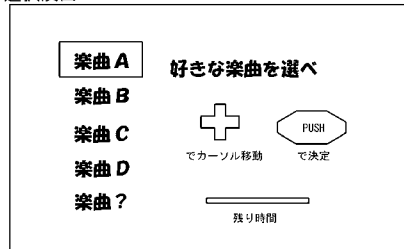
【図 5】

(a) 前回の選択演出



連チャン発生

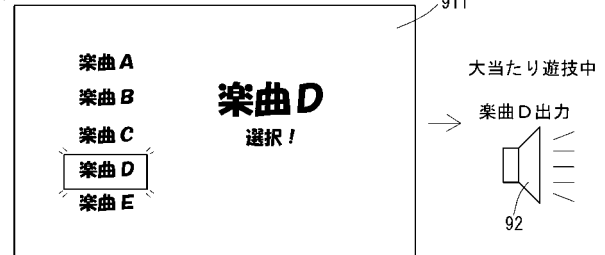
(b) 対象の選択演出



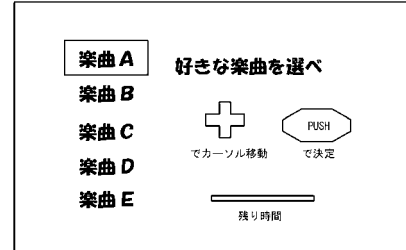
選択有効期間が経過した場合
楽曲 D または楽曲 E が自動選択

【図 4】

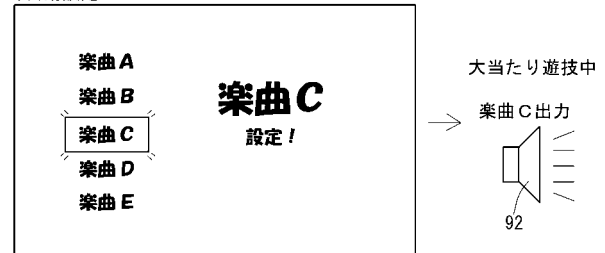
(a) 遊技者がいずれかの楽曲を選択



(b-1) 選択有効期間経過

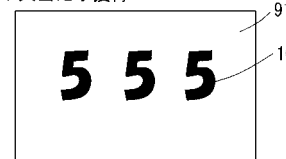


(b-2) 自動設定

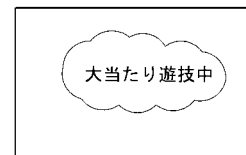


【図 6】

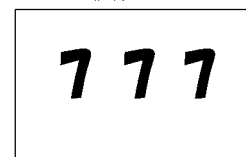
(a) 大当たり獲得



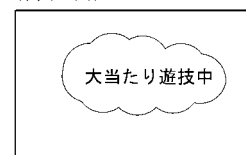
(b) 楽曲 A 出力



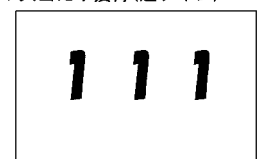
(c) 大当たり獲得(連チャン)



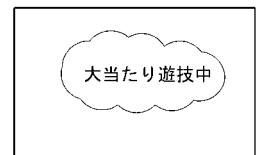
(d) 楽曲 B 出力



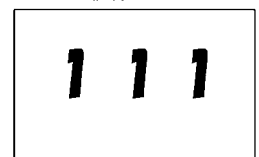
(e) 大当たり獲得(連チャン)



(f) 楽曲 E 出力(多既出状態到達)



(g) 大当たり獲得(連チャン)



(h) 楽曲 A ~ D のいずれかが出力

