(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7094538号
(P7094538)

(45)発行日　令和4年7月4日(2022.7.4)

(24)登録日　令和4年6月24日(2022.6.24)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全12頁）

(21)出願番号　特願2018-40084(P2018-40084)
(22)出願日　平成30年3月6日(2018.3.6)
(65)公開番号　特開2019-150507(P2019-150507A)
(43)公開日　令和1年9月12日(2019.9.12)
審査請求日　令和3年2月5日(2021.2.5)

(73)特許権者　599104196
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　佐々木 嘉一
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　西村 仁
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　井上 雄貴

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】
当否判定結果が当たりとなった場合に当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、
前記当たり遊技中に開放される特別領域に遊技球が進入したとき、当該当たり遊技終了後の遊技状態を、通常遊技状態に比して有利な特別遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、
演出用の音を出力する音出力手段と、
を備え、
前記当たり遊技状態が開始されてから当該当たり遊技中に前記特別領域が開放される前までは、前記音出力手段を通じ、当たり遊技用の背景楽曲である当たり用楽曲とともに特別音が循環して出力され、当該特別音が停止しても当該当たり用楽曲が継続的に出力される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、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
大当たり遊技中に開放される特別領域に遊技球を進入させる（Ｖ入賞させる）ことにより、大当たり遊技終了後の遊技状態が遊技者に有利なものとなる遊技機（「Ｖ確変機」等と称される）が知られている（例えば、下記特許文献１参照）。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１３－２４８３８５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明は、当たり遊技中に開放される特別領域を備えた遊技機において、遊技者の遊技意欲を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
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、当否判定結果が当たりとなった場合に当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、前記当たり遊技中に開放される特別領域に遊技球が進入したとき、当該当たり遊技終了後の遊技状態を、通常遊技状態に比して有利な特別遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、演出用の音を出力する音出力手段と、を備え、前記当たり遊技状態が開始されてから当該当たり遊技中の所定のラウンド遊技において前記特別領域が開放される前までの特定期間中には、前記音出力手段より特別音が循環して出力されることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技者の遊技意欲を向上させることが可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本実施形態にかかる遊技機の全体図である。
【図２】表示領域に表示された識別図柄を示した図である。
【図３】大当たり遊技中における特別音の制御を説明するための図（その一）である。
【図４】大当たり遊技中における特別音の制御を説明するための図（その二）である。
【図５】大当たり遊技中における特別音の制御を説明するためのタイムチャートである。
【図６】第一具体例を説明するための図である。
【図７】第二具体例を説明するための図である。
【図８】第三具体例を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、本発明にかかる遊技機１の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。
【０００９】
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。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。
【００１０】
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を通じて視認されるものである。なお、一部の図においては、遊技盤９０に覆われずに露出する表示領域９１１の形状を簡略化して記載する（方形状に記載する）が、当該部分の大きさや形状は適宜変更可能である。
【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。
【００１３】
大当たりの抽選は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動入賞口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）。具体的には、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（以下、当否判定情報と称することもある）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。本実施形態では、公知の遊技機と同様に、大当たりとなる場合には、表示装置９１の表示領域９１１に表示される識別図柄８０（図２参照）が所定の組み合わせ（例えば同じ図柄の三つ揃い）となることによって報知され、それ以外の組み合わせが表示された場合にははずれとなる。
【００１４】
本実施形態では、上記当否判定のための数値が取得された順に当否判定結果の報知が開始される（識別図柄８０（識別図柄８０群）の変動が開始される）こととなるが、ある数値が取得されたときに、それより前に取得された数値に基づく当否判定結果が報知されている際には、当該ある数値に基づく当否判定結果の報知が開始されるまで、図示されない制御基板に設けられた記憶手段に記憶される。未だ当否判定結果の報知が開始されていない数値（当該数値のそれぞれに対応するものが「保留（情報）」である。保留（情報）は当否判定情報の下位概念であるといえる）の最大の記憶数（最大保留数）は適宜設定することができる。本実施形態における記憶手段が記憶できる最大保留数は、一種の始動入賞口９０４につき四つである。なお、本実施形態では、当否判定結果の報知が開始される時点で、取得された数値が大当たりとなる数値か否かが判断されることとなるが、数値が取得されたときに当否判定を行い、当否判定結果自体を記憶させておく構成としてもよい。また、取得された数値は、当否判定結果を報知する演出の具体的な内容を決定するための数値としても利用される。
【００１５】
本実施形態にかかる遊技機１では、記憶手段に記憶されている当否判定結果の報知が開始されていない取得された数値（当否判定情報）のそれぞれに対応するマークである保留図柄（図示せず）が表示装置９１の表示領域９１１に表示される。本実施形態では、数値が取得されたタイミングが早いものから（いわゆる保留消化が早いものから）順に左から並ぶよう表示される。保留図柄を表示する専用の表示装置が設けられていてもよい。保留図柄の態様は常に同じであってもよいし、対応する当否判定結果が大当たりとなる蓋然性（以下、（大当たり）信頼度と称することもある）が高まったことを示唆する通常の保留図柄とは異なる態様の一または複数種の特殊図柄が設定されていてもよい。
【００１６】
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。
【００１７】
当否判定結果が大当たりとなった場合、大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、所定条件が成立するまで大入賞口９０６が開放される単位遊技を一または複数回繰り返すものである。所定条件としては、大入賞口９０６に所定数の遊技球が入賞したことや、大入賞口９０６が開放されてから所定時間経過したこと等が設定される。単位遊技は一般的に「ラウンド」と称されるものである。以下の説明においては、Ｎ回目の単位遊技を、Ｎラウンド（遊技）と称することもある。
【００１８】
本実施形態では、当否判定結果が大当たりであることが報知された（大当たりであること

を示す組み合わせの識別図柄８０が表示されたとき）（図３（ａ）参照）後の期間において、遊技者に対して特定領域１０に向かって遊技球を発射させることが促され（図３（ｂ）参照）、特定領域１０に遊技球が進入する（厳密には、特定領域１０内に設けられたセンサにより遊技球が検出される）こと（図３（ｃ）参照）を契機として大当たり遊技（１ラウンド目の単位遊技）が開始される（図４（ａ）参照）。大入賞口９０６は、遊技領域の右側（いわゆる右打ちによって発射された遊技球が進入可能な領域）に設けられており、特定領域１０も同様に遊技領域の右側に設けられている（図１参照）。したがって、遊技者が右打ちを行えば特定領域１０に遊技球が進入し、当該右打ちを継続することにより開放した大入賞口９０６に遊技球が入賞することになる。特定領域１０は、遊技者が指示通りの遊技（本実施形態では右打ち）を行った場合、確実に当該特定領域１０に遊技球が進入することになるような位置に設けられる。したがって、遊技者が意図したタイミングで大当たり遊技を開始させることができる。特定領域１０（特定領域１０に遊技球が進入したことを検出するセンサ）は、いわゆる役連作動装置を構成するものである。

【００１９】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と特別遊技状態が設定されている。特別遊技状態は、大当たりに当選する確率（当否判定（抽選）確率）が、通常遊技状態に比して高い状態である。つまり、少なくともかかる点において、特別遊技状態は通常遊技状態に比して有利な状態である。特別遊技状態は通常遊技状態に比して始動入賞口に遊技球が入賞しやすい高ベース状態（いわゆる時短状態）であってもよい。また、いわゆる「連チャン」を目指す遊技性はどのようなものであってもよい。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる大当たりに当選することにより「連チャン」が発生する確変ループ機であってもよいし、所定回数の当否判定が実行されるまでの間に大当たりに当選することにより「連チャン」が発生するＳＴ機であってもよい。また、確変ループ機とＳＴ機を組み合わせたようなゲーム性（所定回数の当否判定が実行されるまでの間に、大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる大当たりに当選することにより「連チャン」が発生するゲーム性）であってもよい。

【００２０】

本実施形態では、大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる大当たり（以下、特別大当たりと称することもある）に当選したとき、当該大当たり遊技中に特別領域２０が開放される（図４（ｂ）参照）。当該特別領域２０に遊技球を進入させる（厳密には、特別領域２０内に設けられたセンサにより遊技球が検出される）ことにより、大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる。なお、特別領域２０に遊技球が進入しなかった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態は通常遊技状態となる。ただし、特別大当たりに当選したときの大当たり遊技中に発生する特別領域２０が開放される時間は比較的長く（いわゆる「ロング開放」であり）、当該特別領域２０を狙って遊技球を発射させていれば（本実施形態ではいわゆる右打ちを行っていれば）、ほぼ１００％の確率で遊技球が特別領域２０に進入する。このように、ほぼ１００％の確率で遊技球が特別領域２０に進入することになるという点で、特別大当たりは大当たり遊技終了後の遊技状態が特別遊技状態となる大当たりとして設定されているということである。

【００２１】

以下、特別大当たりに当選したときに実行される大当たり遊技中に、スピーカ５０（音出力手段）（図１等参照）から出力される楽曲の制御について説明する。なお、本実施形態では、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の場合（特別領域２０がいわゆる「ショート開放」となる大当たり（特別領域２０に遊技球を進入させることが実質的に不可能な大当たり）の場合）は、以下の制御は行われない。

【００２２】

特別大当たりに当選した後実行される大当たり遊技が開始されてから、特別領域２０が開放されるまでの期間である特定期間中には、特別音が出力される（図３～図５参照）。本実施形態では、特定領域１０に遊技球が進入したことを契機として大当たり遊技が開始されるのであるから、上記特定期間は特定領域１０に遊技球が進入してから特別領域２０が

開放されるまでの期間であるということができる。特定期間中には、特別音が循環して出力される（図５参照）。つまり、所定の旋律の楽曲が繰り返されるようにして出力される。
【００２３】
特別領域２０が開放されるのは、特別大当たりを構成する複数の単位遊技のうちのいずれかである。本実施形態では、特別大当たりは、１５ラウンド大当たりであり、１４ラウンド遊技において特別領域２０が開放される。したがって、少なくとも１～１３ラウンド遊技中においては、特別音が循環して出力されることになる。特別音は、特別領域２０が開放されるまで複数回（二回以上）循環されるような長さに設定される。本実施形態でいえば、１４ラウンド遊技が開始されるよりも前までに、ほぼ確実に複数回循環されるような長さに設定される。
【００２４】
特別音が停止されるタイミングとしては種々設定することができる。本実施形態では、特別領域２０が開放することを契機として特別音の出力は停止する。これとは異なり、特別領域２０が閉鎖されることを契機として特別音の出力が停止するようにしてもよい。また、特別領域２０に遊技球が進入することを契機として特別音の出力が停止するようにしてもよい。いずれにしても、少なくとも特別領域２０が開放されると略同時の時点までは、特別音が循環して出力されることとなる。
【００２５】
特別音が停止されて以降は、当該大当たり遊技中において、再度特別音が出力されることはない。つまり、特別音は、大当たり遊技が開始されてから特別領域２０が開放されるまでの特定期間に限り出力されるということである。したがって、特別音は特別領域２０が開放されるまでの期間中出力されるものであるということが明確である。
【００２６】
このように、本実施形態にかかる遊技機１では、大当たり遊技が開始されてから特別領域２０が開放されるまでの特定期間中に特別音が循環して出力されるため、特別領域２０に遊技球が進入するという遊技者にとって喜ばしい事象が発生するまでに遊技者の気持ちが盛り上がる。つまり、遊技者の遊技意欲を向上させることが可能である。
【００２７】
また、本実施形態における大当たり遊技は、特定領域１０に遊技球が進入することを契機として開始されるものであるところ、当該特定領域１０への遊技球の進入を契機として特別音の出力が開始されることになるため、大当たり遊技が開始されたことが分かりやすい。
【００２８】
以下、上記実施形態にかかる遊技機１を改良、変形、具体化等した具体例について説明する。なお、以下の各具体例を用いて説明する事項を複数適用した構成としてもよい。
【００２９】
○第一具体例
大当たり遊技中は、特別音に加え、別の楽曲（以下、大当たり用楽曲と称する）が出力されるものとする。つまり、大当たり遊技が開始されてから特別領域２０が開放されるまでの期間中は、大当たり用楽曲に重ねて特別音が循環して出力されるようにする（図６参照）。つまり、音声チャネルの一つを用いて特別音が出力され、別の音声チャネルを用いて大当たり用楽曲が出力されるようにする。
【００３０】
特別音が停止した後は、大当たり用楽曲のみが出力される状態となる（ただし、遊技球の入賞等によって生じる効果音は出力されうる。背景楽曲（ＢＧＭ）として出力されるのが大当たり楽曲のみということである）（図６参照）。大当たり楽曲は、特別音の出力が停止される時点（すなわち特別領域２０が開放される時点）でリセットされるのではなく、当該時点を跨いで継続的に出力される。このようにすることで、大当たりに当選したことを示す大当たり用楽曲を聴かせつつ、特別音により特別領域２０が開放されるまでの期間を盛り上げることが可能となる。また、特別音の出力が停止した後大当たり用楽曲の出力が開始されるようにすると、大当たり楽曲の出力期間が短くなってしまうおそれがあると

ころ、本例では特別音に重ねて大当たり用楽曲が出力されるから、大当たり遊技中に聴かせる大当たり用楽曲が短すぎるものとなってしまうことが抑制される。

【００３１】

○第二具体例

上記実施形態では、大当たり遊技が開始されてから特別領域２０が開放されるまで特別音が循環して出力されることを説明したが、大当たり遊技が開始されてから所定時間経過時には、特別領域２０が開放されていなくても特別音の出力が停止されるようにする（図７参照）。大当たり遊技の進行が遅く、特別領域２０が開放されるまでの時間（特別領域２０が開放されるラウンドに到達するまでの時間）が長くなってしまう可能性もあるから、このような場合には途中で特別音が停止されるようにする。

【００３２】

この場合、特別音は、次第に音量が小さくなっていき、最終的に音量が０になるようにして出力が停止されるようにするとよい。つまり、「フェードアウト」するようにして出力が停止されるようにするとよい。

【００３３】

また、特別音は複数回循環して出力されるところ、当該特別音が停止される時点は、Ｎ回目の循環がちょうど終了した時点であることが好ましい。つまり、特別音を構成する楽曲（一回分の楽曲）の途中で終了するのではなく、当該楽曲が終了した時点で停止するようにすることが好ましい。このようにすることで、特別音の出力が中途半端な位置で終了してしまうことにより遊技者が違和を感じてしまうおそれを低減することが可能である。

【００３４】

○第三具体例

大当たり遊技の開始から特別領域２０が開放されるまでの期間中は特別音が出力され、特別領域２０が開放されたときは当該特別領域２０が開放されたことを示す開放音が出力されるようにする（図８参照）。つまり、特別領域２０が開放されることを契機として、それまで（特別領域２０が開放される時点まで）出力されていた特別音に代えて開放音が出力されるようにする。このようにすることで、特別領域２０が開放されたことを明確に示すことが可能となる。また、特別領域２０が開放されることを契機として出力される音の種類が切り替わることになるから、大当たり開始から出力されていた特別音が、特別領域２０が開放されるまでの期間を示すために出力される音であることが把握されることになる。

【００３５】

開放音の出力が停止されるタイミングとしては種々考えられる。例えば、特別領域２０が閉鎖されることを契機として開放音の出力が停止されるようにすることが考えられる。このようにすることで、特別領域２０が開放されている期間を明確に示すことができる。別の例としては、特別領域２０に遊技球が進入することを契機として開放音の出力が停止されるようにすることが考えられる。このようにすることで、特別領域２０に遊技球が進入したことを明確に示すことができる。

【００３６】

ここで、上記第二具体例にて説明したように、大当たり遊技が開始されてから所定時間経過時には、特別領域２０が開放されていなくても特別音の出力が停止されるようにする構成とする場合、特別領域２０の開放時点において既に特別音の出力が停止しているときには、上記開放音が出力されないようにする。つまり、特別領域２０の開放時点において特別音が出力されている場合に限り、当該特別音が開放音に切り替わるようにする。このようにすれば、開放音を聴くためには、大当たり遊技が開始されてから所定時間経過するよりも前に特別領域２０が開放する時点に到達しなければならないから、開放音を聴きたい遊技者は大当たり遊技の進行を早めようとする。つまり、遊技の促進に資することになる。

【００３７】

○第四具体例

上記実施形態では、特別大当たりに当選したときの大当たり遊技の特定期間中において、

特別音が出力されることを説明したが、通常大当たりに当選したときの大当たり遊技においても特別音が出力されるようにしてもよい。通常大当たりに当選したときに実行される大当たり遊技は、特別領域２０が開放されるものの、当該開放される時間は極めて短い時間であり（いわゆる「ショート開放」となるものであり）、当該特別領域２０に遊技球を進入させることが実質的には不可能なものである。このような通常大当たりに当選したときの大当たり遊技においても、大当たり遊技が開始されてから特別領域２０が開放するまでの期間中、特別音が循環して出力されるようにする。

【００３８】

このようにすることで、大当たり遊技が開始されてから特別領域２０が開放されるまでの特定期間中、特別領域２０が長時間開放されるか（いわゆる「ロング開放」となるか）、短時間開放されるか（いわゆる「ショート開放」となるか）ということについて、特別音により盛り上げられる構成とすることが可能である。なお、このような構成とする場合、大当たり当選の報知時や大当たり遊技の開始時には、通常大当たり、特別大当たりのいずれに当選したかが明確に表示されないようにするとよい。このようにすることで、遊技者は、通常大当たり、特別大当たりのいずれに当選したのか把握することが困難となるから、特別領域２０が開放される時点までの遊技者の緊張が、特別音により高められることになる。

【００３９】

○第五具体例（第四具体例を発展させた例）

特別音として、一または複数種の第一特別音と、一または複数種の第二特別音が設定された構成とする。そして、通常大当たりに当選した場合には、大当たり遊技中における特定期間中に第一特別音が出力される一方、特別大当たりに当選した場合には大当たり遊技中における特定期間中に第二特別音が出力されるようにする。このようにすることで、特別音の種類により、当選した大当たりが通常大当たりであるか、特別大当たりであるかが示されることになる。

【００４０】

○第六具体例

特別領域２０が設けられる位置や、当該特別領域２０を開閉する構造はどのようなものであってもよい。例えば、大入賞口９０６内に特別領域２０およびその入口を開閉する部材が設けられた構成としてもよい。この場合、特別領域２０が開放されることとなる単位遊技（ラウンド）として大入賞口９０６が開放されることを契機として特別音の出力が停止されるようにしてもよいし、大入賞口９０６内の特別領域２０が実際に開放される（上記開閉する部材が開位置に変位する）ことを契機として特別音の出力が停止されるようにしてもよい。

【００４１】

以上、本発明の実施形態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。

【００４２】

上記実施形態から得られる具体的手段（遊技機）を以下に列挙する。

【００４３】

○手段１

当否判定結果が当たりとなった場合に入賞領域を開放する当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段と、

前記当たり遊技中に開放される特別領域に遊技球が進入したとき、当該当たり遊技終了後の遊技状態を、通常遊技状態に比して有利な特別遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、

演出用の音を出力する音出力手段と、

を備え、

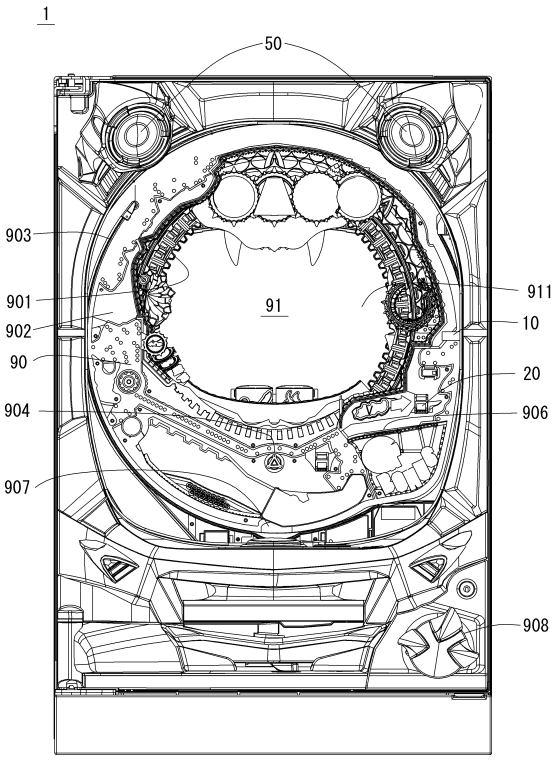
前記当たり遊技状態が開始されてから当該当たり遊技中に前記特別領域が開放される前までの特定期間中には、特別音が循環して出力されることを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、当たり遊技が開始されてから特別領域が開放されるまでの特定期間

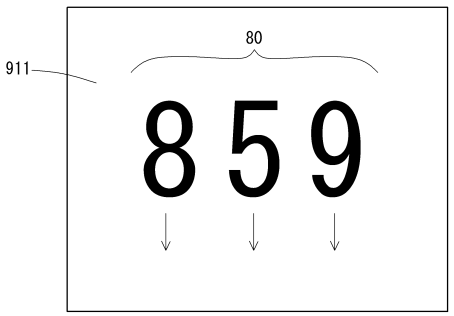
中に特別音が循環して出力されるため、遊技者の遊技意欲を向上させることが可能である。
【００４４】
○手段２
前記当たり遊技状態は、遊技球が特定領域に進入することを契機として開始されることを特徴とする手段１に記載の遊技機。
このようにすることで、当たり遊技が開始されたことが分かりやすくなる。
【００４５】
○手段３
前記特定期間中には、前記当たり遊技を通じて出力される当たり用楽曲に重ねて前記特別音が出力されることを特徴とする手段１または手段２に記載の遊技機。
このようにすることで、当たり用楽曲を聴かせつつ、特別音により特別領域が開放されるまでの期間を盛り上げることが可能となる。
【００４６】
○手段４
当たり遊技が開始されてからの時間が所定時間よりも長くなった場合、前記特別領域が開放されるよりも前に、前記特別音の出力が停止されることを特徴とする手段１から手段３のいずれかに記載の遊技機。
当たり遊技の進行が遅くなる可能性があるから、当たり遊技が開始されてから所定時間経過したときには特別音の出力が停止するようにするとよい。
【００４７】
○手段５
前記特別領域が開放された時点で前記特別音が出力されている場合、前記特別音の出力に代えて当該特別領域が開放されたことを示す開放音が出力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。
このようにすることで、特別領域が開放されたことを明確に示すことが可能となる。
【符号の説明】
【００４８】
１　遊技機
１０　特定領域
２０　特別領域
５０　スピーカ（音出力手段）
９１　表示装置
９１１　表示領域

【図面】

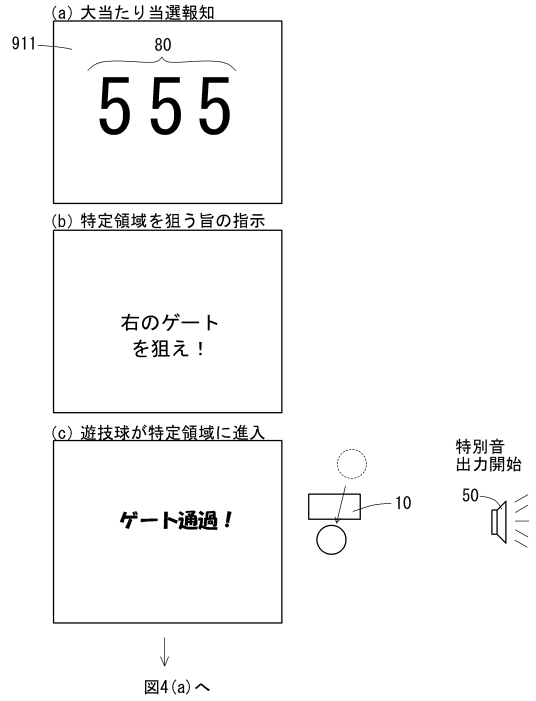
【図１】



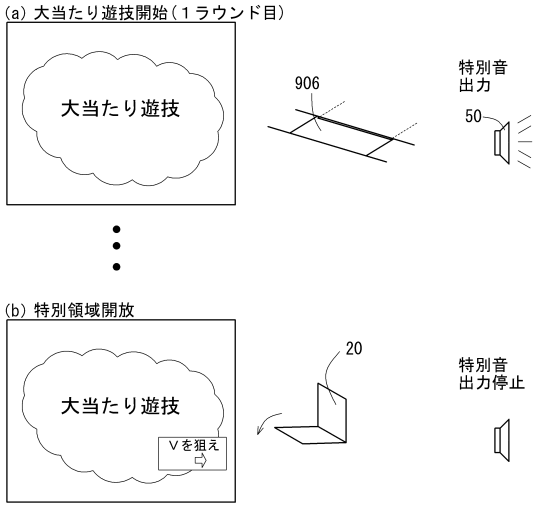
【図２】



【図３】


(a) 大当たり当選報知
911
80
555
(b) 特定領域を狙う旨の指示
右のゲート
を狙え！
(c) 遊技球が特定領域に進入
ゲート通過！
10
特別音
出力開始
50
図4(a)へ

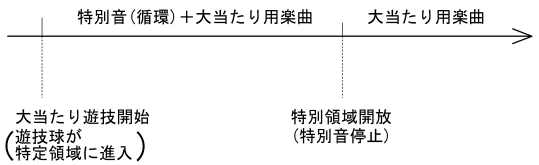
【図４】


(a) 大当たり遊技開始（１ラウンド目）
大当たり遊技
906
特別音
出力
50
(b) 特別領域開放
大当たり遊技
Vを狙え
20
特別音
出力停止

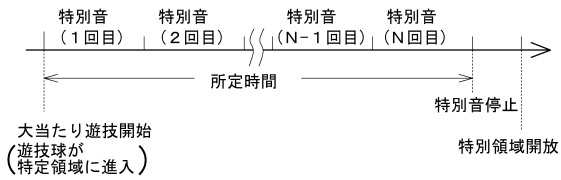
【図５】


特別音
（１回目）
特別音
（２回目）
特別音
（３回目）
特別音
（Ｘ回目）
特定期間
大当たり遊技開始
（遊技球が
特定領域に進入）
特別領域開放
（特別音停止）

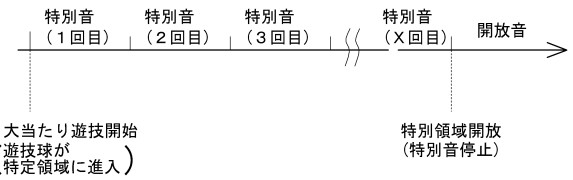
【図６】


特別音（循環）＋大当たり用楽曲
大当たり用楽曲
大当たり遊技開始
（遊技球が
特定領域に進入）
特別領域開放
（特別音停止）

【図７】


特別音
（１回目）
特別音
（２回目）
特別音
（Ｎ－１回目）
特別音
（Ｎ回目）
所定時間
特別音停止
大当たり遊技開始
（遊技球が
特定領域に進入）
特別領域開放

【図８】


特別音
（１回目）
特別音
（２回目）
特別音
（３回目）
特別音
（Ｘ回目）
開放音
大当たり遊技開始
（遊技球が
特定領域に進入）
特別領域開放
（特別音停止）

フロントページの続き

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 木村 裕一
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 平 勇輝
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

審査官 辻野 安人

(56)参考文献 特開２０１７－０９９６６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０５２０９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０８３３９０（ＪＰ，Ａ）
特許第６９６７２７９（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６０１６９９４（ＪＰ，Ｂ１）
特開２００１－１６１９６２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２