

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4775973号  
(P4775973)

(45) 発行日 平成23年9月21日(2011.9.21)

(24) 登録日 平成23年7月8日(2011.7.8)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

請求項の数 4 (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2008-39460 (P2008-39460)  
 (22) 出願日 平成20年2月20日(2008.2.20)  
 (65) 公開番号 特開2009-195432 (P2009-195432A)  
 (43) 公開日 平成21年9月3日(2009.9.3)  
 審査請求日 平成21年12月2日(2009.12.2)

(73) 特許権者 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100113228  
 弁理士 中村 正  
 (72) 発明者 鈴木 智周  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
 ャイン60 サミー株式会社内  
 審査官 瀬津 太朗

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機演出システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技機と、

遊技者が操作する携帯電話機又はモバイルコンピュータを含む携帯通信端末との間で情報の送受信が可能なサーバーコンピュータと

を含む遊技機演出システムであって、

前記サーバーコンピュータは、

遊技者ごとの演出設定内容を記憶しており、

前記携帯通信端末からアクセスがあったときに、その遊技者の演出設定画面を前記携帯通信端末に表示させるとともに、その演出設定画面において所定の演出に係る設定を変更可能とし、演出の変更があったときは、変更後の演出に係る設定を特定可能なパスワードを発行して前記携帯通信端末に送信し、

前記遊技機は、

遊技者によって操作される複数の操作スイッチと、

遊技中における演出画像を表示する画像表示装置と、

遊技が行われていない遊技待機中に前記操作スイッチが操作されたときに、前記パスワードを入力させる画面を表示する表示手段と、

遊技者により前記パスワードが入力されたときに、入力された前記パスワードに対応する演出に係る設定をセットするとともに、セットした演出に対応するように演出の出力を制御する演出制御手段と

を備え、

前記演出制御手段は、遊技が行われていない遊技待機中に前記操作スイッチが操作されたときに、最後に前記パスワードが入力されてからの遊技履歴その他の遊技者固有の遊技者情報を含むコードを前記画像表示装置に画像表示するように制御するとともに、前記コードを作成して画像表示した時又は画像表示の終了時に、前記遊技者情報を消去するように制御し、

前記サーバーコンピュータは、

遊技者ごとの前記遊技者情報を記憶しており、

前記携帯通信端末から前記コードが送信されてきたときは、その遊技者に対応する前記遊技者情報を更新するように制御し、

次に前記携帯通信端末からアクセスがあったときは、その遊技者の演出に係る設定及び前記遊技者情報を反映した最新の前記パスワードを発行して前記携帯通信端末に送信することを特徴とする遊技機演出システム。

#### 【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機演出システムにおいて、

前記サーバーコンピュータは、前記演出設定画面において、各キャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度を変更可能とし、その変更があったときは、その変更を特定可能なパスワードを発行して前記携帯通信端末に送信し、

前記遊技機の前記演出制御手段は、

遊技中に複数のキャラクタを登場させる演出を前記画像表示装置を用いて行うように制御するとともに、各キャラクタの出現頻度や、出現時の演出内容の信頼度を予め所定値に設定しており、

前記パスワードが入力されたときは、そのパスワードに対応するキャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度をセットするとともに、セットしたキャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度となるように演出の出力を制御する

ことを特徴とする遊技機演出システム。

#### 【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機演出システムにおいて、

前記遊技機は、抽選手段を備え、

前記遊技機の前記演出制御手段は、

前記抽選手段の抽選結果に対応する演出を出力するように制御し、

前記抽選手段による抽選の結果、当選となった場合において、各キャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度が変更されていないときは、予め定められた選択率に従い演出内容を選択して出力するように制御し、キャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度が変更されているときは、変更後の選択率に従い演出内容を選択して出力するように制御する

ことを特徴とする遊技機演出システム。

#### 【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載の遊技機演出システムにおいて、

前記遊技者情報には、累積の遊技回数を含み、

前記遊技機の前記演出制御手段は、遊技回数が多いほど、変更されたキャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度が変化するように制御する

ことを特徴とする遊技機演出システム。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、遊技機と、サーバーコンピュータと、携帯通信端末とを用いて、遊技機の演出を変更（カスタマイズ）できる技術に関するものである。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

10

20

30

40

50

従来より、遊技機の1つであるスロットマシンでは、スタートスイッチが操作されると役の抽選が行われるとともに、役の抽選結果に対応する演出パターンが抽選で選択され、その演出パターンに従って演出、例えばランプ類の点灯、スピーカからのサウンドの出力、画像表示装置による画像表示が行われている（例えば、特許文献1参照）。具体的には、例えば「ベル」-「ベル」-「ベル」の図柄の組合せからなる小役に当選したときは、画像表示装置に、ベルの図柄を表示等して、遊技者に対し、当該小役に当選したことを報知している。

【特許文献1】特開2007-319354号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0003】

前述の従来技術では、予め設けられた演出が抽選によって選択されるだけであるので、遊技者が好む演出が出力される場合もあるが、遊技者が好まない演出が出力される場合もあった。

また、複数の演出ステージ（例えば、昼ステージ、夕方ステージ、夜ステージ等）を有するスロットマシンでは、遊技状態（遊技者にとって有利な遊技状態であるか否か等）及び抽選によって演出ステージを変化させるが、遊技者が好む演出ステージが終了して他の演出ステージに移行したときに、その遊技者は遊技をやめてしまう場合があり、稼働率の低下にもつながるという問題があった。

【0004】

20

したがって、本発明が解決しようとする課題は、遊技者が好む演出ができる限り出力されるようにすることで、遊技者の多様なニーズに応えることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。

請求項1の発明は、遊技機と、遊技者が操作する携帯電話機又はモバイルコンピュータを含む携帯通信端末との間で情報の送受信が可能なサーバーコンピュータとを含む遊技機演出システムであって、前記サーバーコンピュータは、遊技者ごとの演出設定内容を記憶しており、前記携帯通信端末からアクセスがあったときに、その遊技者の演出設定画面を前記携帯通信端末に表示させるとともに、その演出設定画面において所定の演出に係る設定を変更可能とし、演出の変更があったときは、変更後の演出に係る設定を特定可能なパスワードを発行して前記携帯通信端末に送信し、前記遊技機は、遊技者によって操作される複数の操作スイッチと、遊技中における演出画像を表示する画像表示装置と、遊技が行われていない遊技待機中に前記操作スイッチが操作されたときに、前記パスワードを入力させる画面を表示する表示手段と、遊技者により前記パスワードが入力されたときに、入力された前記パスワードに対応する演出に係る設定をセットするとともに、セットした演出に対応するように演出の出力を制御する演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、遊技が行われていない遊技待機中に前記操作スイッチが操作されたときに、最後に前記パスワードが入力されてからの遊技履歴その他の遊技者固有の遊技者情報を含むコードを前記画像表示装置に画像表示するように制御するとともに、前記コードを作成して画像表示した時又は画像表示の終了時に、前記遊技者情報を消去するように制御し、前記サーバーコンピュータは、遊技者ごとの前記遊技者情報を記憶しており、前記携帯通信端末から前記コードが送信されてきたときは、その遊技者に対応する前記遊技者情報を更新するように制御し、次に前記携帯通信端末からアクセスがあったときは、その遊技者の演出に係る設定及び前記遊技者情報を反映した最新の前記パスワードを発行して前記携帯通信端末に送信することを特徴とする。

30

40

【0006】

請求項2の発明は、請求項1に記載の遊技機演出システムにおいて、前記サーバーコンピュータは、前記演出設定画面において、各キャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度を変更可能とし、その変更があったときは、その変更を特定可能なパスワードを

50

発行して前記携帯通信端末に送信し、前記遊技機の前記演出制御手段は、遊技中に複数のキャラクタを登場させる演出を前記画像表示装置を用いて行うように制御するとともに、各キャラクタの出現頻度や、出現時の演出内容の信頼度を予め所定値に設定しており、前記パスワードが入力されたときは、そのパスワードに対応するキャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度をセットするとともに、セットしたキャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度となるように演出の出力を制御することを特徴とする。

【0007】

請求項3の発明は、請求項2に記載の遊技機演出システムにおいて、前記遊技機は、抽選手段を備え、前記遊技機の前記演出制御手段は、前記抽選手段の抽選結果に対応する演出を出力するように制御し、前記抽選手段による抽選の結果、当選となった場合において、各キャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度が変更されていないときは、予め定められた選択率に従い演出内容を選択して出力するように制御し、キャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度が変更されているときは、変更後の選択率に従い演出内容を選択して出力するように制御することを特徴とする。

10

【0009】

請求項4の発明は、請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載の遊技機演出システムにおいて、前記遊技者情報には、累積の遊技回数を含み、前記遊技機の前記演出制御手段は、遊技回数が多いほど、変更されたキャラクタの出現頻度及び出現時の演出内容の信頼度が変化するように制御することを特徴とする。

【0011】

20

(作用)

請求項1の発明においては、遊技者は、携帯通信端末を使用してサーバーコンピュータにアクセスすることで、演出設定画面を表示させることができる。そして、この演出設定画面において、変更が可能な範囲内において、演出に係る設定(例えば、登場キャラクタの出現頻度等)を変更することができる。

また、変更後の演出に係る設定を特定可能なパスワードがサーバーコンピュータから発行される。

遊技者は、遊技を行うときは、遊技機にこのパスワードを入力する。これにより、その遊技機では、変更した演出に係る設定が反映された演出が出力される。

さらに、遊技の終了時等には、最後にパスワードが入力されてからの遊技者情報を含むコードを画像表示することができる。携帯通信端末からコードがサーバーコンピュータに送信されたときは、サーバーコンピュータ内でその遊技者の遊技者情報が更新される。そして、次に携帯通信端末からアクセスがあったときは、その遊技者の演出に係る設定及び遊技者情報を反映した最新のパスワードが携帯通信端末に送信される。

30

よって、遊技者は、このパスワードを入力してから遊技を開始することで、最新の遊技履歴と設定した演出で遊技を行うことができる。

また、コードが画像表示された時又は画像表示の終了時に、遊技者情報が消去される。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、遊技者は、変更が可能な範囲内において、演出の変更(カスタマイズ)を行うことができる。また、パスワードを入力するだけで、その遊技者が好む演出に変更することができる。これにより、遊技機が代わっても、その遊技者が好む演出に変更するにはパスワードの入力だけで良く、毎回、演出の設定を行う必要がなくなる。

40

また、遊技履歴に応じてカスタマイズ可能な演出の自由度を大きくすること等ができる。さらに、遊技者情報は、コードの発行の都度、遊技機から消去されるので、それ以前の遊技者のデータが残らず、プライバシー及びセキュリティ性を担保することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。なお、以下の実施形態では、本発明の遊技機として、スロットマシン10を例に挙げて説明する。

50

図1は、本発明による遊技機演出システムの一実施形態を示すブロック図である。図1において、遊技機演出システムは、スロットマシン(遊技機)10と、携帯通信端末100と、サーバーコンピュータ200とから構成されている。

【0014】

携帯通信端末100は、外部コンピュータと通信機能を有する携帯電話機、モバイルコンピュータ(ノートブック型パーソナルコンピュータ等)、パーソナルデジタルアシスタント(PDA;携帯情報端末)等であり、特に本実施形態では、例えば有効画素数が少なくとも数10万ピクセル程度の解像度を有するカメラ(CMOSセンサ)が内蔵されているものである。さらに、携帯通信端末100には、情報表示用のディスプレイ(液晶ディスプレイや、有機EL(エレクトロルミネッセンスディスプレイ)等)101、入力キー(数字、英文字、平仮名、カタカナ、クリア、リターン等のキー)102、及びデータの(電波による)送受信装置103等を備える。

10

【0015】

そして、本実施形態では、スロットマシン10の遊技者は、携帯通信端末100を所持している。ただし、携帯通信端末100を所持していなくても、スロットマシン10で遊技を行うことは可能である。

【0016】

また、サーバーコンピュータ200は、携帯通信端末100とデータの送受信が可能なコンピュータであり、独自のウェブサイトを所有している。さらにまた、サーバーコンピュータ200内には、ハードディスクドライブ等の記憶装置201が設けられており、各遊技者ごとのデータ記憶領域を有している。そして、サーバーコンピュータ200は、携帯通信端末100からデータのダウンロードの要求があると、それに応じて、携帯通信端末100に対し、データの送信を行う。また、携帯通信端末100からアップロードされてきたデータのうち、必要があるものは、記憶装置201に記憶する。

20

【0017】

スロットマシン10において、遊技制御手段60は、スロットマシン10の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン10全体を統括制御する手段であり、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し、演出の出力等を制御する。

【0018】

遊技制御手段60は、制御基板上に設けられており、演算等を行うCPUと、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておくROMと、CPUが各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等とを備える。

30

【0019】

図1に示すように、遊技制御手段60の入力側(図1中、左側)には、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42、及びメニューキー43が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ40は、遊技を開始するときに、遊技者が貯留メダルを投入するときに操作するスイッチであって、その操作によって有効ラインが設定されるスイッチである。

【0020】

また、スタートスイッチ41は、リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

40

さらにまた、ストップスイッチ42は、3つのリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらに、メニューキー43は、遊技者が会員登録やパスワードを入力するとき等に操作するものであり、十字キー(上、下、左、及び右のカーソル移動キー)と、ボタン状のエンター(確定)キーとを有する。

【0021】

遊技制御手段60の出力側(図1中、右側)には、以下に示すモータ32等の周辺機器が電氣的に接続されている。

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、リール31の回転中心部に

50

連結され、遊技制御手段 60 によって制御される。

リール 31 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役を構成する図柄等）を印刷したリールテープを貼付したものである。

【0022】

リール 31 は、本実施形態では並列に 3 つ設けられている。また、各リール 31 は、スロットマシン 10 のフロントパネルに設けられた表示窓（図示せず）から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 10 の表示窓から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。

【0023】

さらにまた、遊技制御手段 60 の出力側（図 1 中、右側）には、ランプ 21、スピーカ 22、及び画像表示装置 23 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 21 は、スロットマシン 10 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯するものである。なお、ランプ 21 には、各リール 31 の内周側に固定されたバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 10 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【0024】

また、スピーカ 22 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 23 は、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を表示するものである。

【0025】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 40 を操作して予め貯留されたメダルを投入し、スタートスイッチ 41 をオンする。スタートスイッチ 41 が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段 60 に入力される。遊技制御手段 60 は、この信号を受信すると、全てのモータ 32 を駆動制御して、全てのリール 31 を回転させるように制御する。このようにしてリール 31 がモータ 32 によって回転されることで、リール 31 上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【0026】

また、遊技者は各ストップスイッチ 42 を押すことで各リール 31 の回転を停止させる。ストップスイッチ 42 が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段 60 に入力される。遊技制御手段 60 は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 42 に対応するモータ 32 を駆動制御して、そのモータ 32 に係るリール 31 の停止制御を行う。

そして、全てのリール 31 の停止時に、有効ライン上のリール 31 の図柄の組合せが予め定められた何れかの役の図柄の組合せと一致し、その役の入賞となったときは、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

【0027】

ここで、「有効ライン」とは、リール 31 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインのうち、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。有効ライン数は、例えばベット枚数や遊技状態によって決定される。

【0028】

また、「役」とは、当選の種類を意味し、本実施形態では、BB（ビッグボーナス）等の特別役（遊技者にとって有利となる（出玉率の高い）特別遊技に移行させるための役）、複数種類の小役、及びリプレイ（再遊技役）から構成されている。そして、各種の役に対応する、リール 31 の図柄の組合せが予め定められている。

【0029】

遊技制御手段 60 は、以下の役抽選手段 61 等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 60 は、本実施形態で示した手段に限定されるも

10

20

30

40

50

のではない。

【 0 0 3 0 】

役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

【 0 0 3 1 】

また、乱数発生手段は、所定の領域（例えば 1 0 進法で 0 ~ 6 5 5 3 5 ）の乱数を生じさせる。さらにまた、乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、役抽選テーブル（乱数値に対応する当選役を定めたもの）と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が B B 当選領域に属する場合は、B B の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

10

【 0 0 3 2 】

リール制御手段 6 2 は、先ず、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、全て（3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段 6 3 は、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングとに基づいて、停止位置決定テーブル（役抽選手段 6 1 による役の抽選結果ごとに設けられ、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対応する、リール 3 1 の図柄の停止位置を定めたもの）を参照してそのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

20

【 0 0 3 3 】

例えば、リール制御手段 6 2 は、役に当選した遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内（本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄から数えて 5 図柄以内）において、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 3 4 】

また逆に、リール制御手段 6 2 は、役の非当選時に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

30

【 0 0 3 5 】

さらにまた、入賞処理手段 6 3 は、先ず、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断する。例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。そして、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行う。

40

【 0 0 3 6 】

また、遊技制御手段 6 0 は、毎遊技、R T 遊技に移行するか否かの抽選を行うとともに、この抽選に当選したときは、例えば 3 2 ゲーム以内の潜伏期間を経て R T 遊技に移行し、所定の終了条件（例えば、所定遊技回数の消化、又は特別役に当選すること）を満たすまで、R T 遊技を実行するように制御する。

ここで、「R T 遊技」とは、遊技者にとって有利な遊技の 1 つであり、通常遊技の役抽選テーブルと異なる役抽選テーブルを用いて役の抽選を行うものである。そして、R T 遊

50

技で用いられる役抽選テーブルは、リプレイの当選確率が高く設定されたものである。これにより、RT遊技では、リプレイが当選・入賞する機会が増加するので、メダル所有枚数を余り減らさずに、又はメダル所有枚数を徐々に増加させつつ遊技を行うことができる。

なお、RT遊技は、上記抽選に限らず、例えばBB遊技の終了後に無条件で移行するようにしても良い。

#### 【0037】

また、演出制御手段64は、遊技ごとに、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、演出パターン(どのような演出を、どのようなタイミングで出力すべきかを定めたもの)を選択する。特に本実施形態では、複数種類の演出パターンが予め設けられている。そして、演出制御手段64は、遊技の開始時等に、役抽選手段61による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によっていずれか1つの演出パターンを選択する。そして、演出制御手段64は、選択した演出パターンに従い、所定のタイミングで演出出力機器から演出を出力するように制御する。

10

#### 【0038】

また、演出制御手段64は、AT遊技を実行するか否かの抽選を行い、この抽選に当選したときは、例えば32ゲーム以内の潜伏期間を経てAT遊技に移行し、所定の終了条件(例えば、所定遊技回数の消化、又は特別役に当選すること)を満たすまで、AT遊技を実行するように制御する。

ここで、「AT遊技」とは、遊技者にとって有利な遊技の1つであり、役の当選時に、どの役に当選したか、又は当選役の入賞率を高めるための情報(例えば、ストップスイッチ42の操作順番が所定の操作順番であるときに限って入賞する役を設けておき、この役に当選したときは、その役を入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番)を報知する遊技である。AT遊技では、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ42を操作することで、当選役の入賞率を高めることができる。

20

#### 【0039】

さらに、演出制御手段64は、以下の手段を備える。

まず、演出制御手段64は、遊技が行われていないとき、すなわち全てのリール31が停止している状態において、メニューキー43が操作されたとき(具体的には、メニューキー43のエンターキーが押されたとき)に、画像表示装置23に、メニュー画面を表示するように制御する。図2は、メニュー画面の例を示す図である。図2の例では、メニューとして、「会員登録」、「パスワード入力」、「二次元コード表示」、「お気に入りペア設定」、及び「終了」の5つが設けられている。そして、演出制御手段64は、これら5つの項目のうち、いずれか1が選択されたときは、さらにそのメニューに係る画面を画像表示装置23に画像表示するように制御する。

30

#### 【0040】

初めてスロットマシン10で遊技を行う場合には、遊技者は、会員登録を行う。図2のメニュー画面において「会員登録」が選択される(メニューキー43の十字キーでカーソルを「会員登録」に配置するとともに、その位置でエンターキーが押される)と、演出制御手段64は、図3に示すように、会員登録用の画面を画像表示するように制御する。この画面では、二次元コードを画像表示する(二次元コードを画像表示するためのデータは、予め演出制御手段64に設けられている。)

40

#### 【0041】

この二次元コードには、サーバーコンピュータ200のウェブサイトのURL(ユニフォームリソースロケータ;ウェブページのアドレス)の情報が含まれている。そして、遊技者は、携帯通信端末100のカメラによってこの二次元コードを読み取る。これにより、携帯通信端末100のディスプレイ101には、サーバーコンピュータ200のURLが表示される。

#### 【0042】

そして、表示されたURLを指定すれば、携帯通信端末100からサーバーコンピュー

50



タ200のウェブサイトアクセスすることができる。サーバーコンピュータ200は、上記のようにして携帯通信端末100からアクセスがあると、そのときに送信されてきたデータに基づいて、会員登録の要求があったと判断する。そして、サーバーコンピュータ200は、会員登録のページを表示するデータを携帯通信端末100に送信する。

【0043】

図4は、携帯通信端末100のディスプレイ101に表示される会員登録のページの例を示す図である。図4に示すように、会員ID（称号）、パスワード等の入力項目が表示されるので、遊技者は、これらの必要項目を入力した後、登録ボタンを押す。これにより、入力された会員の情報がサーバーコンピュータ200に送信される。サーバーコンピュータ200は、この情報を受信すると、記憶装置201内において、登録された会員専用の記憶領域を確保し、これらの情報をこの記憶領域に記憶する。

10

【0044】

ここで、サーバーコンピュータ200は、入力された会員ID及びパスワードが、他の会員ID及びパスワードと照合して、（双方が同時に）一致しないか否かを判断する。既にその会員ID及びパスワードが存在する場合には、その会員ID及びパスワードは使用できないので、再度、異なる会員ID又はパスワードを入力して欲しい旨のデータを携帯通信端末100に送信する。また、サーバーコンピュータ200は、入力された会員IDが適切であるか否か、特に本実施形態では公序良俗に違反していないか否かを判断する。ここでは、サーバーコンピュータ200に、公序良俗に違反する文字列が予め登録（記憶）されており、入力された会員IDがこれらの文字列を含むか否かが判断され、公序良俗に違反すると判断したときは、サーバーコンピュータ200は、再度、異なる会員IDを入力して欲しい旨のデータを携帯通信端末100に送信する。

20

【0045】

一方、入力された会員ID及びパスワードが、他の会員ID及びパスワードと重複せず、かつ会員IDが公序良俗に違反していないと判断されたときは、サーバーコンピュータ200は、この会員専用のパスワードを発行し、それを携帯通信端末100に送信する。ここで発行されるパスワードは、会員ID、この遊技者固有のURL、演出カスタマイズに係る情報（後述）、及び過去の遊技履歴（累積遊技回数等）を含むデータである。図5は、このときの携帯通信端末100のディスプレイ101に表示される例を示す図である。このように、サーバーコンピュータ200は、携帯通信端末100のディスプレイ101に、発行されたパスワードと、会員登録が行われた旨、及び注意事項等を画像表示するように制御する。

30

【0046】

次に、遊技者は、図3の表示画面において、「終了」をオンにする。この操作が行われると、演出制御手段64は、再度、図2の画面を表示するように制御する。そして、遊技者は、このメニュー画面から「パスワード入力」をメニューキー43で選択する。この操作が行われると、演出制御手段64は、図6に示すように、パスワード入力画面を画像表示するように制御する。そして、遊技者は、メニューキー43を使用して、サーバーコンピュータ200によって発行されたパスワードを入力する。

【0047】

次いで、「決定」ボタンを押すと、入力したパスワードがスロットマシン10（演出制御手段64）に読み取られる。また、「決定」が押されることで、演出制御手段64は、再度、図2のメニュー画面に戻るように制御する。そして、遊技者により、この画面において「終了」が押されると、演出制御手段64は、メニュー画面を終了し、遊技待機中のデモンストレーション画面を画像表示するように制御する。

40

【0048】

一方、演出制御手段64は、パスワードが入力されると、そのパスワードに基づいて、会員ID、遊技履歴、及び演出カスタマイズに係る情報を取得し、遊技中は、これらのデータを反映させるように制御する。演出制御手段64は、入力されたパスワードから、会員ID、遊技履歴、演出カスタマイズに係る情報を特定するためのデータテーブルを有し

50

ている。

本実施形態では、演出パターンの1つとして、特定の小役の当選時に、ストップスイッチ42の操作をアシストする演出が設けられている。そして、この演出パターンが選択されると、アシストを画像表示する場合に、会員IDを含んだ画像表示を行う。例えば、図柄の組合せが「any」-「any」-「チェリー」からなる小役に当選したときに、「右リールのチェリーを狙え！」等と画像表示する演出が予め設けられているとする。

#### 【0049】

この場合において、会員IDが「ヤマザキ」と登録されているときは、演出制御手段64は、「ヤマザキ、右リールのチェリーを狙え！」等のように画像表示を行うように制御する。すなわち、会員ID（称呼ないし名前）を、出力される演出の文字列に埋め込む制御を行う。

10

このような演出を出力することで、他のスロットマシン10との差別化を図ることができ、そのスロットマシン10がその遊技者専用のものであるかのような印象を与えることができる。

#### 【0050】

なお、上記の演出を行う場合において、スロットマシン10にチャンスボタン（役の抽選結果には影響を与えないが、遊技者の操作により、さらに発展させた演出を行わせるためのボタン）を設けておき、「ヤマザキ、チャンスボタンを押せ！」等のように画像表示を行うこともできる。また、最初は、「チャンスボタンを押せ！」という演出を画像表示し、遊技者によりチャンスボタンが押されたことを条件として、「ヤマザキ、右リールのチェリーを狙え！」のような演出を出力することも可能である。

20

#### 【0051】

また、演出制御手段64は、パスワードが入力されてからの遊技履歴（遊技情報）を所定のRAM等に記憶する。記憶する遊技履歴としては、トータルの遊技回数や、特別役当選回数（特別遊技の実行回数）等が挙げられる。

#### 【0052】

そして、遊技者は、遊技を終了するときは、遊技待機中（非遊技中）に、再度、メニューキー43を操作して、図2に示したメニュー画面を画像表示装置23に画像表示する。

次に、遊技者は、メニューキー43を用いて「二次元コード表示」の項目を選択する。この項目が選択されると、演出制御手段64は、遊技の開始時に入力されたパスワード、パスワードが入力されてからの遊技履歴、及びこの遊技者固有のURLのデータを含む二次元コードを作成（生成）するように制御する。そして、演出制御手段64は、作成した二次元コードを画像表示するように制御する。図7は、このときの画像表示例を示す図である。

30

#### 【0053】

次いで、遊技者は、画像表示された二次元コードを、携帯通信端末100のカメラで読み取る。これにより、携帯通信端末100には、読み取られた二次元コードに対応するURL（マイフォルダー、すなわちサーバーコンピュータ200に記憶された、その会員専用の記憶領域内のデータフォルダ）が表示される（図8）。

#### 【0054】

40

図8において、「マイフォルダー」のURLをオンすると、サーバーコンピュータ200にアクセスされ、サーバーコンピュータ200に記憶された、その会員固有のマイフォルダー内のデータ一覧が携帯通信端末100に送信される。これにより、携帯通信端末100のディスプレイ101には、図9に示すようにマイフォルダー内の項目の情報が表示される。

#### 【0055】

図9において、遊技者が例えば「パスワード表示」を選択すると、それまでの会員の遊技履歴を反映した最新のパスワードが表示される（図10）。そして、ここで表示されたパスワードを、図2のメニュー画面から「パスワード入力」を選択し、図6の画面に移行して入力すれば、前回の遊技履歴から遊技を開始することができる。すなわち、遊技者は

50

、台を移動するときは、上述のようにして一旦、二次元コードを作成し、それに基づいて新たなパスワードを作成して、このパスワードを、次に遊技を行うスロットマシン10に入力することで、今までの遊技履歴を受け継いで遊技を行うことができる。

【0056】

一方、演出制御手段64は、図7の画面(二次元コード)を画像表示した後は、自動で、例えば20秒経過後に、この画面を終了して、初期画面(遊技待機画面)に戻るよう制御する。したがって、遊技者は、図7に示す二次元コードを携帯通信端末100のカメラで読み取り、それをサーバーコンピュータ200に送信した後は、それ以後は特に何もせずに席を離れることができる。さらに、演出制御手段64は、二次元コードを作成して画像表示した時、あるいは図7の画像表示の終了時に、それまでの遊技者に関する情報(RAMに記憶されている情報)を消去するように制御する。これにより、次にこの台で遊技を行う遊技者に対しては、それ以前の遊技者のデータが全く残らないので、プライバシー及びセキュリティ性が担保される。

10

【0057】

また、演出制御手段64は、例えばBB遊技の終了時に、抽選で、演出に登場するキャラクターのうち、いずれか一人の画像を選択して遊技者に付与するように制御する。付与された画像に係るデータは、遊技終了時に作成される二次元コードに含まれる。

【0058】

そして、遊技者は、図9において、マイフォルダーの中から「BB遊技終了後イラスト」を選択すれば、図11に示すように、獲得したキャラクターのデータが一覧できる。図中、「?」は、まだ獲得していないキャラクターを示す。そして、獲得したキャラクターは、携帯通信端末100の待受画面等に設定することも可能である。

20

さらにまた、図9のマイフォルダーの一覧において、「ゲーム、ボーナス回数」を選択すると、図12に示すように、今までのゲーム回数や、ボーナス当選回数が表示される。

【0059】

さらにまた、図9において、マイフォルダーの中から「お気に入りペアレベル設定」を選択すると、図13に示すように、キャラクターのペアの種類(4種類)の一覧が表示される。そして、この画面において、所定の演出のカスタマイズ(可能な範囲内で、遊技者の好みに応じた変更)を行うことができる。

【0060】

特に本実施形態の「お気に入りペアレベル設定」(後述する「お気に入りペア設定」とは異なる)では、特別役の当選確定や、遊技者にとって有利となる遊技(上述したAT遊技やRT遊技等)への移行確定の演出(以下、「確定演出」という。)時に、選択されやすいキャラクターのペアを設定するものである。

30

ここで、本実施形態では、演出に登場するキャラクターとして、「A」～「H」までの8人のキャラクターが用意されており、図13に示すように、予め4つのペアに分けられている。また、遊技中に画像表示する内容として、4つのステージを有しており、演出制御手段64は、特別役当選期待度(低確率か高確率か等)や遊技回数等に応じて、毎遊技、あるいは所定の条件を満たしたときに、ステージ移行抽選を行う。そして、ステージ移行に当選すると、次遊技から、そのステージに移行するとともに、次にステージ移行条件を満たすまで、そのステージに滞在する。

40

【0061】

さらに、各ステージごとに、上記4つのペアのうち、いずれか1つのペアが予め設定されている。例えば、4つのステージをS1、S2、S3、及びS4とすると、ステージS1では、キャラクター「A・B」のペア、ステージS2では、キャラクター「C・D」のペア、・・・と定められている。例えば、例えばステージS1では、キャラクターA・Bが登場し、種々の演出が表示されるステージとなっている。

【0062】

図13の画面において、遊技者は、確定演出時に、選択されやすいキャラクターのペアを選択する。ここでいずれか1つのペアが選択されると、サーバーコンピュータ200は、

50

次に、携帯通信端末 100 に対し、図 14 に示すレベルを設定する画面を表示するように制御する。

【0063】

図 14 は、キャラクタ「A・B」ペアが選択されたときのレベル設定画面の例を示す図である。図 14 に示すように、例えばキャラクタ「A・B」ペアが選択されると、サーバーコンピュータ 200 は、確定演出時に、どの程度の頻度でキャラクタ「A・B」ペアに係る演出を選択するかの設定画面を表示する。図中、「レベル 1」は、キャラクタ「A・B」ペアの選択率が他のペアとほとんど遜色ない程度の選択率を示している。また、「レベル 2」は、キャラクタ「A・B」ペアの選択率が他のペアよりも選択率が高くなることを示している。さらに「レベル 3」では、キャラクタ「E・F」ペアや「G・H」ペアの選択率が低くなり、「レベル 2」以上にキャラクタ「A・B」ペアの選択率が高いことを示している。そして、遊技者は、いずれか 1 つのレベルを選択する。

10

【0064】

例えば、お気に入りペアレベル設定において、キャラクタ A・B が選択され、その選択率が 70% に設定されたと仮定する。この場合には、確定演出が出力されるときは、70% の確率で、ステージ S1 時に（キャラクタ A 及び B が画像表示されて）出力されることとなる。

【0065】

また、上記のレベル 1～レベル 3 は、常に同一のレベルではなく、BB 当選回数や遊技回数に応じて異なるようにする。すなわち、遊技回数及び BB 当選回数が少ない遊技者に対応するレベル 1～レベル 3、遊技回数及び BB 当選回数が平均レベルである遊技者に対応するレベル 1～レベル 3、遊技回数及び BB 当選回数が多い遊技者に対応するレベル 1～レベル 3、というように設けられている。そして、サーバーコンピュータ 200 は、その遊技者の遊技回数及び BB 当選回数から、それに対応するレベル 1～レベル 3 を画像表示するように制御する。

20

特に本実施形態では、遊技回数及び BB 当選回数が多いほど、レベルの自由度が大きい（より極端なレベルを指定できる）ように設定されている。

【0066】

以上の「お気に入りペアレベル設定」の終了後は、サーバーコンピュータ 200 は、設定された情報を、その遊技者のマイフォルダー内に記憶するとともに、携帯通信端末 100 に対し、「お気に入りペアレベル設定」で設定された情報を含むパスワードを遊技者に発行する。

30

そして、遊技者は、遊技を行う前に、図 2 の画面からパスワード入力を選択してパスワードを入力する。これにより、演出制御手段 64 は、入力されたパスワードに対応するように演出（お気に入りペアレベル）を設定する。よって、遊技者は、設定した演出で遊技を楽しむことができる。

【0067】

また、本実施形態では、遊技中において、演出制御手段 64 は、そのステージに対応する 2 人のキャラクタ、上記の例でいえば、ステージ S1 ではキャラクタ A 及び B が常時画像表示されるように制御する。図 15 (A) は、このときの画像表示例を示す図である。図 15 (A) では、ステージ S1 が選択されているとともに、画像表示装置 23 の左下にキャラクタ A が表示され、右下にキャラクタ B が表示されている例を示している。

40

【0068】

そして、上述した演出パターンにおいて、2 人のキャラクタのうち、状況に応じて、一方が言葉を話すか、又は双方が会話するような画像表示を行う演出パターンが予め設けられている。さらに、画像表示される言葉の中には、キーワードが設けられている場合があり、言葉の中にキーワードが設けられている場合には、演出制御手段 64 は、そのキーワードを他の言葉と異なる色で画像表示するように制御する。例えば、一般の言葉を黒色で画像表示するとともに、キーワードのみを赤色で画像表示することが挙げられる。なお、キーワードとなる文字を、他の文字よりも太く表示したり、大きく表示したりしても良い

50

。 図15(A)の例では、キャラクタAが言葉を話し、その言葉の中に「コーリアン」という単語がキーワードとして設定されており、「コーリアン」の文字が強調文字で表示された例を示している。

【0069】

このようにして、遊技中の演出において、キーワードを含む言葉を話す演出が選択されたときは、演出制御手段64は、その演出及びそのキーワードを記憶しておく。そして、遊技者が遊技を終了するとき作成する二次元コードの中に、その演出及びそのキーワードが出力された旨の情報を含ませるように制御する。

【0070】

遊技者は、このときに作成された二次元コードを携帯通信端末100で読み取ってサーバーコンピュータ200にアクセスすると、サーバーコンピュータ200は、その二次元コードに記述されているキーワードの表示を行うとともに、解説表示を行うか否かを携帯通信端末100に表示する。そして、サーバーコンピュータ200は、解説表示を行うことが選択された旨の情報を受信したときは、そのキーワード及びそのキーワードが出現した演出(2つのパラメータ)に対応する解説を記憶したデータテーブルを用いて、解説を特定(選択)するとともに、その解説を携帯通信端末100のディスプレイ101に表示するように制御する。図15(B)は、「コーリアン」というキーワードの解説を表示した例を示している。

【0071】

図16(A)は、図15(A)の他の例を示す図である。図16(A)は、図15(A)と異なる演出において、「コーリアン」という文字がキーワードとして出力された(キャラクタEが話した)例を示している。このようにして、同一のキーワードでも、異なる演出で出力されたときは、解説内容が異なる場合があるように設定されている。この演出が出力された場合のキーワードの解説は、図16(B)に示すように、図15(B)と異なるように設定されている。

【0072】

このように設定することにより、遊技者は、過去にそのキーワードの解説を読んだ場合であっても、再度、読む楽しみがあるので、同一のキーワードが表示された場合であっても、飽きのこない演出にすることができる。また、1つのキーワードの解説を、多方面から読むことで、スロットマシン10に採用されている演出をより深く理解することができる。

【0073】

なお、本実施形態では、画像表示装置23の左下及び右下に表示されているキャラクタ(すなわちステージ)を設定することができる。

図2のメニュー画面において、遊技者によって「お気に入りペア設定」が選択されると、演出制御手段64は、図17に示す画面を画像表示するように制御する。そして、この画面において、遊技者は、キャラクタ「A・B」～「G・H」の4つのペアのうち、出現頻度を高くしたいキャラクタのペアを選択することができる。ここでペアが選択されると、演出制御手段64は、選択されたペアの出現率が所定の割合となるように演出を設定する。本実施形態では、ここで選択された頻度は、通常時の演出において、約80%の割合で選択されるように設定される。したがって、例えばお気に入りペア設定で「A・B」が選択されると、約80%の確率でステージS1に滞在し、図15(A)に示すように、キャラクタA及びBが画像表示されることとなる。

【0074】

よって、例えば、お気に入りペア設定でキャラクタA及びBを選択するとともに、お気に入りペアレベル設定でキャラクタC及びDを選択した場合において、ステージS1(キャラクタA及びB)からステージS2(キャラクタC及びD)に移行したときは、遊技者は、確定演出の出力を期待することができる。

なお、演出制御手段64は、お気に入りペア設定が終了すると、図2の画面に戻るよう

10

20

30

40

50

に制御する。

【0075】

また、お気に入りペア設定が行われた場合において、遊技の終了時には、演出制御手段64は、お気に入りペア設定の情報を含んだ二次元コードを画像表示するように制御する。そして、遊技者が、この二次元コードを携帯通信端末100で読み取ってサーバーコンピュータ200にアクセスしたときは、サーバーコンピュータ200は、送信されてきた二次元コードからお気に入りペア設定の情報を読み取り、その遊技者のマイフォルダーに記憶する。また、お気に入りペア設定の情報を含むパスワードを携帯通信端末100に送信する。

【0076】

遊技者は、次に遊技を行うときは、このパスワードをスロットマシン10に入力する。これにより、演出制御手段64は、そのパスワードからお気に入りペア設定を読み取り、演出をセットする。よって、遊技者は、パスワードの入力だけで、前回の遊技と同じお気に入りペア設定で遊技を行うことができる。

【0077】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、例えば、以下のような種々の変更が可能である。

(1)本実施形態では、遊技機の1つとしてスロットマシン10に例に挙げたが、これに限ることなく、弾球遊技機(スタートチャッカーへの遊技球の入賞時に大当たりか否かの抽選を行うとともに、その抽選結果を、数字、文字、図形、記号等で画像表示する遊技機)等、スロットマシン10以外の遊技機にも適用することができる。

【0078】

(2)二次元コードやパスワードに含める情報としては、実施形態で示したデータに限らず、各種のデータ、例えば店舗(ホール)のデータ(所在地等)や、時刻等を含めることも可能である。

(3)実施形態では、二次元コードに各種の情報を含めたが、情報量によっては二次元コード(バーコード)であっても良い。ただし、二次元コードを用いれば、情報表示面積を小さくしつつ、より多くの情報をコード化できるので好ましい。

【0079】

(4)本実施形態では、「お気に入りペアレベル設定」は、携帯通信端末100を用いて行うようにしたが、これに限らず、画像表示装置23に画像表示して行い、その設定内容を含む二次元コードをサーバーコンピュータ200に送信するようにしても良い。

また、本実施形態では、「お気に入りペア設定」は、画像表示装置23に画像表示して行うようにしたが、これに限らず、携帯通信端末100で行うようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0080】

【図1】本発明による遊技機演出システムの一実施形態を示すブロック図である。

【図2】メニュー画面の例を示す図である。

【図3】会員登録用の画面を画像表示した例を示す図である。

【図4】携帯通信端末のディスプレイに表示される会員登録のページの例を示す図である。

【図5】発行されたパスワードと、会員登録が行われた旨、及び注意事項等を画像表示した例を示す図である。

【図6】パスワード入力画面を画像表示した例を示す図である。

【図7】二次元コードを画像表示した例を示す図である。

【図8】読み取られた二次元コードに対応するURLを表示した例を示す図である。

【図9】マイフォルダー内の項目の情報が表示される。

【図10】パスワードを表示した例を示す図である。

【図11】獲得したキャラクタのデータ一覧の例を示す図である。

【図12】今までのゲーム回数やボーナス当選回数を表示した例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図13】4つのペアのうち、いずれか1つのペアを選択する画面の例を示す図である。

【図14】レベルを設定する画面を表示した例を示す図である。

【図15】(A)は、キーワードを含む言葉を表示した演出例を示す図であり、(B)は、そのキーワードの解説画面を表示した例を示す図である。

【図16】(A)は、キーワードを含む言葉を表示した演出例を示す図であり、(B)は、そのキーワードの解説画面を表示した例を示す図である。

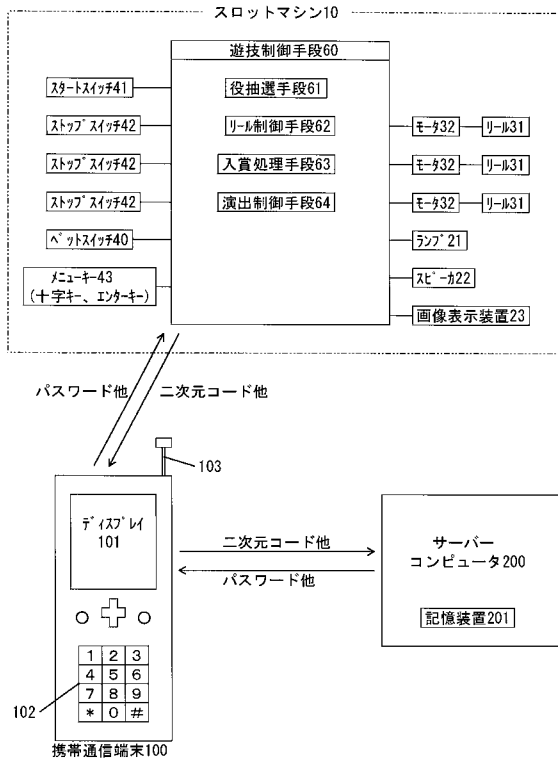
【図17】お気に入りペア設定の画像表示の例を示す図である。

【符号の説明】

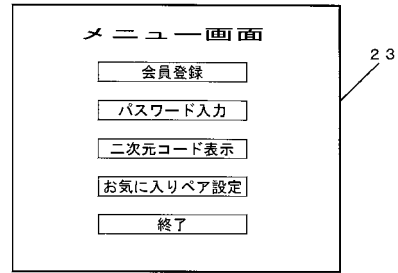
【0081】

10	スロットマシン(遊技機)	10
20	ランプ	
22	スピーカ	
23	画像表示装置	
31	リール	
32	モータ	
40	ベットスイッチ	
41	スタートスイッチ	
42	ストップスイッチ	
43	メニューキー	
60	遊技制御手段	20
61	役抽選手段	
62	リール制御手段	
63	入賞処理手段	
64	演出制御手段	
100	携帯通信端末	
101	ディスプレイ	
102	入力キー	
103	送受信装置	
200	サーバーコンピュータ	
201	記憶装置	30

【図1】



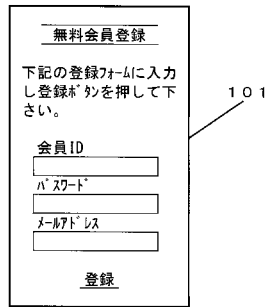
【図2】



【図3】



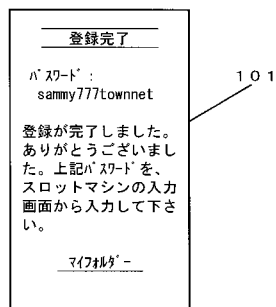
【図4】



【図6】



【図5】

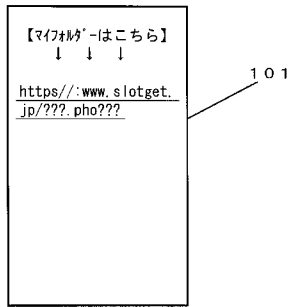


【図7】

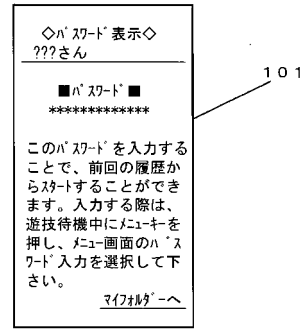




【図 8】

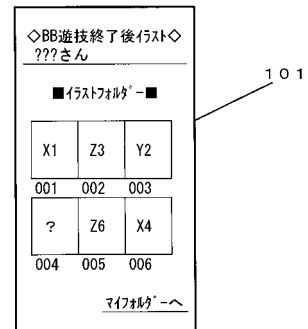
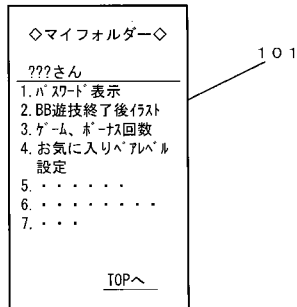


【図 10】



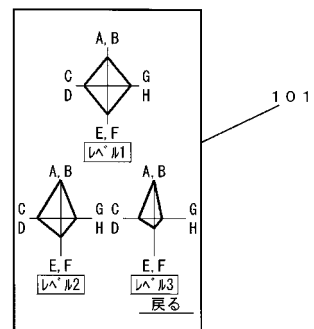
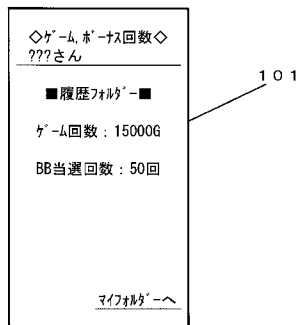
【図 9】

【図 11】

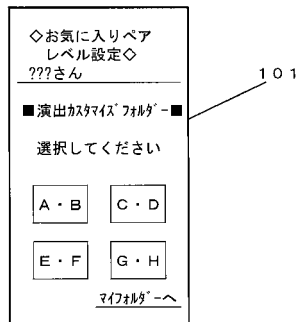


【図 12】

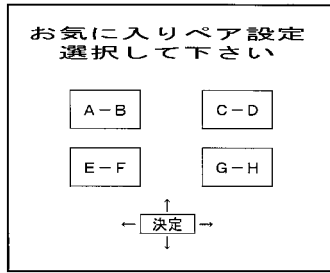
【図 14】



【図 13】



【図17】



【 図 1 5 】

(A)



2 3

(B)

☆コーリアン☆

全高数百メートルから十数キロメートル。積乱雲に似た外見の球形で、地上活動時間は一致して1246秒。出現前にコーラル反応、出現中は超高濃度トラバーと熱源を伴うことが多い。接触者に共通の幻覚を見せることで精神崩壊を誘発する。消失時はトラバー濃度低下とともに自身を凝縮し光を放ちながら消滅する。(END)

1 0 1

【図16】

(A)



(B)

☆コーラリアン☆

約10000年前、宇宙空間より海中に落下。墜落地点を中心として巨大な珊瑚のような対象物が海面に姿を現す。これが後のコーラリアンである。コーラリアンは、海中の生命体を融合しつつ巨大化。大陸に到達し巨大化を続けながら融合を続ける。人類は恒星間移民宇宙船キボートスに小数の人類や生命体を乗せ地球を離脱。地球全土を覆い

101

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-194983(JP,A)  
特開2006-158493(JP,A)  
特開2004-229927(JP,A)  
特開2002-263288(JP,A)  
特開2003-062310(JP,A)  
特開2002-000808(JP,A)  
特開2008-131985(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04  
A63F 7/02