

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6869534号
(P6869534)

(45) 発行日 令和3年5月12日(2021.5.12)

(24) 登録日 令和3年4月16日(2021.4.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2017-59536 (P2017-59536)
 (22) 出願日 平成29年3月24日 (2017.3.24)
 (65) 公開番号 特開2018-161233 (P2018-161233A)
 (43) 公開日 平成30年10月18日 (2018.10.18)
 審査請求日 令和2年3月19日 (2020.3.19)

(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1
 3号
 (74) 代理人 110002158
 特許業務法人上野特許事務所
 相坂 昌範
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内
 (72) 発明者 荒井 孝太
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内

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】

複数段階の区分に区分けされた、複数種の演出要素を記憶する記憶手段と、前記複数種の演出要素のうちの一部が選択可能要素として示され、当該選択可能要素のうちから当否判定結果が大当たりとなったときに実行される大当たり遊技にて出力する演出要素を遊技者が任意に選択可能な選択演出を実行する演出実行手段と、N段階以下 (Nは0を除く自然数である) の区分に属するーまたは複数の演出要素が前記選択可能要素として設定された以降に、第一条件が成立したときにはN+1段階の区分に属するーまたは複数の演出要素を新たに前記選択可能要素として設定する一方、前記第一条件とは異なる第二条件が成立したときにはいずれの区分にも属さない特別演出要素を新たに前記選択可能要素として設定する選択可能要素設定手段と、を備え、

前記第一条件の成立は、通常大当たりに当選することであり、

前記第二条件の成立は、前記通常大当たりとは異なる特定大当たりに当選することであり、

前記特定大当たりに当選したときには、前記選択演出を実行せず、当該当選によって実行される大当たり遊技中にて前記特別演出要素が出力されるようにされ、
前記特定大当たりの次に大当たりに当選することを契機として実行される前記選択演出にて前記特別演出要素が前記選択可能要素とされる

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】**

楽曲等の演出要素について、遊技者が好みの演出要素を選択し、その演出要素が出力されるようにした遊技機が公知である（例えば、下記特許文献1参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

10

【0003】

【特許文献1】特開2015-142691号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

本発明が解決しようとする課題は、遊技者が好みの演出要素を選択可能な選択演出を実行可能な遊技機の趣向性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】**

20

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、複数段階の区分に区分けされた、複数種の楽曲を記憶する記憶手段と、前記複数種の楽曲のうちの一部が選択可能要素として示され、当該選択可能要素のうちから出力する楽曲を遊技者が任意に選択可能な選択演出を実行する演出実行手段と、N（Nは0を除く自然数）段階以下の区分に属する一または複数の楽曲が前記選択可能要素として設定された以降に、第一条件が成立したときにはN+1段階の区分に属する一または複数の楽曲を新たに前記選択可能要素として設定する一方、前記第一条件とは異なる第二条件が成立したときにはN+ \square 段階（ \square は2以上の自然数）の区分に属する一または複数の楽曲を新たに前記選択可能要素として設定することが可能な選択可能要素設定手段と、を備えることを特徴とする。

【発明の効果】**【0006】**

30

本発明によれば、遊技者が好みの演出要素を選択可能な選択演出を実行可能な遊技機の趣向性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】本発明の一実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【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り、(c)は各段階の区分と楽曲の種類の対応関係を示した表である。

【図3】選択演出の概要を説明するための図である。

【図4】第一条件が成立したときの選択演出の変化（選択可能要素の変化）を示した図である。

40

【図5】第二条件が成立したときの選択演出の変化（選択可能要素の変化）を示した図である。

【図6】第二条件が成立した後、第一条件が成立したときの選択演出の変化（選択可能要素の変化）を示した図である。

【図7】二回目以降の第二条件が成立したときに、選択演出が変化する（選択可能要素が変化する）例を示した図である。

【図8】二回目以降の第二条件が成立したときに、選択演出が変化しない（選択可能要素が変化しない）例（図7に示した例とは異なる例）を示した図である。

【図9】第一条件が成立した場合、第二条件が成立した場合のいずれであっても、新たに

50

追加される楽曲が楽曲Gとなる場合があることを説明するための図である。

【図10】第一変形例を説明するための図である。

【図11】第二変形例を説明するための図である。

【図12】第三変形例を説明するための図である。

【図13】第四変形例を説明するための図である。

【図14】第五変形例を説明するための図である。

【図15】第六変形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。

【0009】

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウトロ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)。

【0010】

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。

【0011】

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。

【0012】

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。

【0013】

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は複数設けっていてもよい)。なお、本実施形態では入賞「口」(入賞した遊技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てよい。

【0014】

当否判定結果が大当たりであるかはずれであるかは、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。はす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。

【0015】

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。

10

【0016】

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低確大当たりと、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確変大当たりが設定されている。したがって、確変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。

20

【0017】

このように、本実施形態にかかる遊技機1は、確変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す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、本実施形態にかかる遊技機1は、基本的には、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。

30

【0018】

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。以下、かかる楽曲出力演出について詳細に説明する。

40

【0019】

楽曲出力演出用の楽曲として、複数種の楽曲が図示されない記憶手段に記憶されている。本実施形態では、楽曲A～楽曲Gの七曲が記憶されている。図3(c)に示すように、当該楽曲は、複数段階の区分に分けられている。本実施形態では、第1段階の区分に楽曲A、第2段階の区分に楽曲B、第3段階の区分に楽曲C・・・第7段階の区分に楽曲Gというように、各区分に一つの楽曲が属するよう分けられている。

【0020】

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ことがある（図3参照）。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

50

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スピーカ92より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（以下、選択可能楽曲と称することもある）として設定される（図3（a）参照）。つまり、第1段階および第2段階の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として設定される。ただし、これはあくまで一例である。例えば、初当たり選択演出において、第1段階の楽曲Aのみが選択可能楽曲として設定される構成としてもよい。

10

【0022】

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（図3（b）参照）。また、各回の選択演出において新たに追加された選択可能楽曲が、それ以外の楽曲（先の選択演出が発生した時点で既に選択可能楽曲であった楽曲）と区別できるようにするとよい。図示しないが、例えば、新たに追加された選択可能楽曲に「NEW」といった文字が付加されるようにするとよい。

20

【0023】

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できるとなる。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。また、選択可能楽曲のうちのいずれかが自動的に選択される場合があってもよい。例えば、「ランダム選択」といった選択肢を設定し、これを遊技者が選択した場合、自動的に楽曲が選択される構成としてもよい。また、選択有効期間中に選択可能楽曲のいずれをも遊技者が選択しなかった場合には、自動的に楽曲が選択される構成としてもよい。

30

【0024】

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G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（以下、選択不能楽曲と称することもある）であるということである。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、選択不能楽曲である楽曲C～楽曲Gが全く表示されないようにしててもよいし、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、選択不能楽曲が選択可能楽曲よりも不明瞭な態様で表示されること、選択不能楽曲に対して「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。選択不能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。

40

【0025】

かかる選択演出において遊技者により選択した楽曲は、大当たり遊技中にスピーカ92より出力される（図3（c）参照）。

【0026】

上述したように、本実施形態における大当たりは、当たり遊技終了後の遊技状態が通常

50

遊技状態となる低確大当たりと、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確変大当たりが設定されている。かかる大当たりの区分けは、遊技者が得る直接的な利益（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か否か）についてのものである。これとは別の概念として、各大当たりは、通常大当たりと特定大当たりに区分けされる。なお、通常大当たりと特定大当たりの区分けは、遊技者が得る直接的な利益（大当たり遊技終了後の遊技状態や、大当たり遊技中に獲得できる遊技球（いわゆる出玉）の期待値）に関係するものであってもよいし、全く関係しないものであってもよい。本実施形態では、確変大当たりの少なくとも一部が特定大当たりに設定され、それ以外の大当たりの少なくとも一部は通常大当たりとして設定されている。より具体的には、特定大当たりは、遊技者が得る利益（大当たり遊技終了後の遊技状態やいわゆる出玉によって決まる利益）が最も大きい大当たり（本実施形態では16ラウンド確変大当たり（最も出玉の期待値が大きく、かつ、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大当たり））の少なくとも一部である。ただし、特定大当たりは、通常大当たりに比して当選しにくい大当たりであることが望ましい。すなわち、後述する第二条件は、第一条件に比して成立しにくい条件であることが望ましい。また、大当たりが特定大当たりであるか否かが、遊技者が判別可能であることが望ましい。例えば、特定大当たりとなる場合、「7」の識別図柄10の三つ揃いで大当たりが報知されるような構成（特定大当たりではない場合には、「7」の識別図柄10の三つ揃いが発生しない構成）とすればよい。なお、通常大当たりと特定大当たり以外に区分けされる大当たりが設定されていてもよい。

10

【0027】

20

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。新たに発生する選択演出においては、先に実行された選択演出よりも選択可能楽曲が増加する。なお、本実施形態では、連チャンとなる大当たりが低確大当たり、確変大当たりのいずれであっても選択演出が実行されるように設定されているが、確変大当たりである場合に限り選択演出が実行されるようにしてよい（この場合には、確変大当たりの一部が通常大当たりであり、他の一部が特定大当たりである必要がある）。以下、連チャンとなる大当たりが通常大当たりである場合と、特定大当たりである場合とに分けて説明する。なお、以下で説明する制御は、特に明記する場合を除き、一連の連チャンにおいて（いわゆる初当たりを含めて）、未だ特定大当たりに当選していない状況（後述する第二条件が成立していない状況）における制御である。

30

【0028】

大当たりが通常大当たりである場合、第一条件が成立したものとして以下のように制御する。通常大当たりに当選したときの選択演出（以下、新たに発生する選択演出を対象選択演出と称することもある）において追加される選択可能楽曲は、先の選択演出（対象選択演出の一つ前の選択演出のことをいう）における選択可能楽曲に基づくものである。具体的には、先の選択演出においてN（Nは0を除く自然数）段階以下の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として設定されていた場合には、対象選択演出においてはN+1段階の区分に属する楽曲が新たに選択可能楽曲として追加される。例えば、先の選択演出が初当たり選択演出である場合には楽曲Aと楽曲Bが選択可能楽曲として設定されている、すなわち第1段階、第2段階の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として設定されているのである（図4（a）参照）から、対象選択演出においては第3段階（N（=2）+1=3）の区分に属する楽曲Cが新たに選択可能楽曲として追加される（図4（b）参照）。次に当選した大当たり（連チャンとなる大当たり）も通常大当たりであれば、その選択演出においては第4段階の区分に属する楽曲Dが新たに選択可能楽曲として追加されることとなる。このように、通常大当たりにより連チャンが発生する場合には、一段階毎に選択可能な楽曲が増加していくことになる。

40

【0029】

大当たりが特定大当たりである場合、第二条件が成立したものとして以下のように制御する。特定大当たりに当選したときの選択演出（対象選択演出）において追加される選択可能楽曲は、通常大当たりに当選したときの場合と同様に、先の選択演出における選択可

50

能楽曲に基づくものである。具体的には、先の選択演出において N 段階以下の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として設定されていた場合には、対象選択演出においては $N + 1$ (1 は 2 以上の自然数) 段階の区分に属する楽曲が新たに選択可能楽曲として追加される。つまり、先の選択演出において設定されている段階の次の段階の区分に属する楽曲を新たに追加するのではなく、二段階以上先の段階の区分に属する楽曲を新たに追加する。本実施形態では、第二条件が成立した場合には、先の選択演出がどのような状況 (N の値がどのようなもの) であっても、対象選択演出において、最も高い段階の区分に属する楽曲、すなわち楽曲 G が追加されるよう構成されている。換言すれば、特定大当たりに当選したことにより追加される楽曲 G は、当該特定大当たりに対応した特別な楽曲であるということができる。なお、本実施形態において、上記 N の値は不定である (变化する) ということになる。

10

【 0 0 3 0 】

例えば、先の選択演出が初当たり選択演出である場合には楽曲 A と楽曲 B が選択可能楽曲として設定されている、すなわち第 1 段階、第 2 段階の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として設定されている (図 5 (a) 参照) のであるから、対象選択演出においては楽曲 A、楽曲 B、楽曲 G が選択可能楽曲ということになる ($N = 5$ ということになる) (図 5 (b) 参照)。また、先の選択演出において設定された選択可能楽曲が楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C である場合 ($N = 3$ である場合) には、対象選択演出においては、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 G が選択可能楽曲ということになる ($N = 4$ ということになる)。

【 0 0 3 1 】

20

このように、第二条件が成立したときには楽曲 G が選択可能楽曲として追加されるが、先の選択演出において選択可能楽曲として設定されていた楽曲の段階を超える段階に属し、かつ、楽曲 G の段階 (本実施形態では第 7 段階) 未満の段階に属する楽曲は追加されない。つまり、第二条件が成立したときには、 $N + 1$ 段階以上かつ $N + 1$ 段階未満の区分に属する楽曲は、対象選択演出において選択可能楽曲として追加されない。例えば、先の選択演出において設定された選択可能楽曲が楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C である場合 ($N = 3$ である場合) には、対象選択演出においては、楽曲 D、楽曲 E、楽曲 F は選択可能楽曲として追加されない。

【 0 0 3 2 】

ただし、第二条件が成立したときの選択演出において、 $N + 1$ 段階以上かつ $N + 1$ 段階未満の区分に属する楽曲も選択可能楽曲として追加されるような構成とすることを否定するわけではない。このような構成とすれば、第二条件が成立したときには、 $N + 1$ 段階 ~ $N + 1$ 段階の区分に属する楽曲が一気に選択可能楽曲として追加されることとなるから、特定大当たりの価値を高めることが可能である。

30

【 0 0 3 3 】

また、第二条件が成立 (特定大当たりに当選) し、楽曲 G が選択可能楽曲として追加された後、第一条件が成立 (通常大当たりに当選) したときには、それを契機として発生する選択演出においては、 $N + 1$ 段階の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として追加される。例えば、第二条件が成立したことで、選択可能楽曲が楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 G となった (図 6 (a) 参照) 後、第一条件が成立したことによって発生する選択演出においては、新たに楽曲 D が選択可能楽曲として追加される (選択可能楽曲は、楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 D、楽曲 G となる) (図 6 (b) 参照)。

40

【 0 0 3 4 】

一方、第二条件が成立 (特定大当たりに当選) し、楽曲 G が選択可能楽曲として追加された後、再び第二条件が成立したときの制御はどのようなものであってもよい。例えば、第一条件が成立した場合と同様に取り扱い、 $N + 1$ 段階の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として追加されるようにしてもよい。つまり、(一連の連チャン中において) 二回目以降に成立した第二条件は、第一条件が成立した場合と同様に取り扱われるよう制御されるようにしてもよい。例えば、第二条件が成立したことで、選択可能楽曲が楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C、楽曲 G となった (図 7 (a) 参照) 後、再び第二条件が成立したことによって

50

発生する選択演出においては、新たに楽曲Dが選択可能楽曲として追加される（選択可能楽曲は、楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲D、楽曲Gとなる）（図7（b）参照）。

【0035】

これとは異なり、新たな楽曲が追加されないようにしてもよい。つまり、一回目の第二条件の成立により楽曲Gが選択可能楽曲とされた（図8（a）参照）のであるから、二回目以降の第二条件の成立時には、新たな楽曲が選択可能楽曲として追加されないようにしてもよい（図8（b）参照）。

【0036】

また、先の選択演出において設定された選択可能楽曲が楽曲A～楽曲Fである場合（ $N = 6$ である場合）に第二条件が成立したときには、対象選択演出において楽曲Gが新たに選択可能楽曲として追加されることになる。つまり、先の選択演出が $N = 6$ であるとき（図9（a）参照）においては、第一条件が成立した場合、第二条件が成立した場合のいずれであっても、新たに追加される楽曲は楽曲Gとなる（図9（b）参照）。

10

【0037】

なお、当然ではあるが、全ての楽曲が選択可能楽曲として設定された状態以降は、その他の楽曲（楽曲出力演出として出力することができる楽曲）が存在しないのであるから、選択可能楽曲が増加することはない。

【0038】

このように、本実施形態では、通常大当たりに当選した場合（第一条件が成立した場合）には、選択可能楽曲として追加される楽曲は一段階進行した区分に属するものになる一方、特定大当たりに当選した場合（第二条件が成立した場合）には、選択可能楽曲として追加される楽曲は二段階以上ステップアップした区分に属するものとなる可能性がある。つまり、特定大当たりに当選した場合には、基本的には大当たりを複数回重ねなければ（連チャンを重ねなければ）聴くことができない楽曲（本実施形態では楽曲G）を聴くことができることになるという、面白みのある遊技性を実現することが可能となる。

20

【0039】

以下、上記実施形態にかかる遊技機1を改良、変形等した変形例について、上記実施形態と異なる点を中心に説明する。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。

【0040】

30

・第一変形例

上記実施形態では、各段階の区分に一のみの楽曲が属するように区分けされていることを説明したが、少なくともいずれかの区分に複数の楽曲が属するように区分けされていてもよい（図10（a）参照）。この場合、第一条件または第二条件が成立することを契機として、ある区分に属する楽曲を選択可能楽曲とするに際し、当該ある区分に複数の楽曲が属している場合、その区分に属する複数の楽曲の全てが一度に選択可能楽曲として設定される構成（図10（b）、（c-1）参照）としてもよいし、対象の区分に属する複数の楽曲のうちの一部が選択可能楽曲として設定される構成（図10（b）、（c-2）参照）としてもよい。

【0041】

40

・第二変形例

上記実施形態では、特定大当たりに当選したとき（第二条件が成立したとき）に選択可能楽曲として追加される楽曲として楽曲Gが設定されていることを説明したが、このような関係が複数設定されていてもよい。つまり、特定大当たりは、本来であれば連チャンを重ねなければ選択可能とはならない楽曲が選択可能となるものであるところ、このような楽曲と特定大当たりの関係が複数設定されたものとしてもよい。

【0042】

例えば、特定大当たりとして、第一特定大当たりと第二特定大当たりの二種類が設定されたものとする。そして、第一特定大当たりに楽曲Fが、第二特定大当たりに楽曲Gが対応づけられた構成とする。つまり、第一特定大当たりに当選した場合には楽曲Fが選択可

50

能楽曲として新たに追加され（図11（a）、（b）参照）、第二特定大当たりに当選した場合には楽曲Gが選択可能楽曲として新たに追加される構成（図11（c）、（d）参照）とする。このような構成とすれば、特別な大当たりに当選することによって選択可能となる「特別な楽曲」が増加することになるため、遊技の趣向性を向上させることができる。第一特定大当たりと第二特定大当たりの違いはどのようなものであってもよいが、遊技者が区別できるものであることが好ましい。例えば、第一特定大当たりに当選したときと、第二特定大当たりに当選したときとでは、大当たりに当選したことを報知する識別図柄10の組み合わせが異なるものとすることが考えられる。

【0043】

なお、上記の構成において、楽曲Fと楽曲Gは同じ段階の区分に属するものとしてもよいし、異なる段階の区分に属するものとしてもよい。同じ段階の区分に属するものとする場合には、設定された段階のうち、最も高い段階に当該楽曲Fと楽曲Gが属するようになる。異なる段階の区分に属するものとする場合には、楽曲Fと楽曲Gの一方が最も高い段階の区分に属するものとし、他方が最も高い段階から一つ低い段階の区分に属するものとする。つまり、複数の「特別な楽曲」が属する区分の段階ができるだけ高くなるようにする。

10

【0044】

また、このような構成の場合、第一特定大当たりに当選して楽曲Fが選択可能楽曲に追加された後、再び第一特定大当たりに当選した場合には、楽曲Gが選択可能楽曲として追加されるようにしてもよい。つまり、一連の連チャンにおいて、複数種の特定大当たりのうち、ある特定大当たりに当選していない段階で、別の大当たりに複数回当選した場合には、二回目以降の当該別の大当たりに当選することを契機として、ある特定大当たりに対応づけられた楽曲が選択可能楽曲として追加されるようにしてもよい。

20

【0045】

・第三変形例

上述したように、第二条件が成立したときには、 $N +$ 段階の区分に属する楽曲が選択可能楽曲として追加される。上記実施形態では、かかるの値が不定である（変化しうる）ことを説明したが、の値が一定であってもよい。例えば、=2とすれば、第二条件が成立したときには、先の選択演出において設定されていた選択可能楽曲（N段階以下の区分に属する選択可能楽曲）から段階を二つ上げた区分に属する楽曲が選択可能楽曲として追加されることになる。例えば、先の選択演出において楽曲A、楽曲Bが選択可能楽曲として設定されていた場合には、対象選択演出において楽曲Dが選択可能楽曲として新たに追加されることになる（図12（a）、（b）参照）。別の例で言えば、先の選択演出において楽曲A、楽曲B、楽曲Cが選択可能楽曲として設定されていた場合には、対象選択演出において楽曲Eが選択可能楽曲として新たに追加されることになる（図12（c）、（d）参照）。

30

【0046】

ただし、 $N +$ の段階が設定されていない状況となった場合には、設定されている最も高い段階の区分に属する楽曲が追加されるようにすればよい。例えば、=3に設定された構成において、先の選択演出において楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲D、楽曲Eが選択可能楽曲として設定されていた場合（N=5である場合）には、 $N + = 8$ となるが、8段階の区分に属する楽曲が設定されていないことを理由に、最も高い段階である7段階の区分に属する楽曲Gが対象選択演出において選択可能楽曲として新たに追加されることになる。

40

【0047】

・第四変形例

第二条件が成立したとき（特定大当たりに当選したとき）に選択可能楽曲として追加される楽曲がその都度抽選により決定されるものとする。つまり、第二条件の成立時には、現状設定された選択可能楽曲の段階に比して二段階以上高い区分に属するもののうちのいずれかを選択可能楽曲として追加される構成とする。例えば、選択可能楽曲として楽曲A

50

、楽曲B、楽曲Cが設定されている状態（図13（a）参照）において、第二条件が成立したとする。その場合には、対象選択演出における選択可能楽曲として楽曲E～楽曲Gのうちのいずれかが追加される構成とする（図13（b）参照）。つまり、第一条件が成立したと仮定した場合に追加されることになる楽曲Dを除くいずれかの楽曲が新たに追加される構成とする。

【0048】

このような構成としても、第二条件成立時（特定大当たり当選時）には、基本的には大当たりを複数回重ねなければ聞くことができない楽曲が選択可能楽曲として追加されることになる。

【0049】

・第五変形例

上記実施形態では、特定大当たりに当選したことが第二条件の成立として設定され、当該特定大当たりに当選したことの結果である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実行される選択演出にて楽曲Gが新たに選択可能楽曲として追加される（楽曲Gが新たに追加される）ことを説明したが、次の大当たりに当選したことを契機として実行される選択演出にて楽曲Gが新たに選択可能楽曲として追加される構成としてもよい。具体的には以下のよう構成とする。

【0050】

特定大当たりに当選したとき（図14（a）参照）には、それを契機とした選択演出を発生させずに、その大当たり遊技中に楽曲Gが出力される（図14（b）参照）こととする。つまり、特定大当たりに当選した結果として実行される大当たり遊技中には、遊技者の選択によらず強制的に楽曲Gが出力されるようにする。特定大当たりは確変大当たりであるため、遊技者は比較的容易に次の大当たりを獲得すること（連チャンさせること）ができる。その次の大当たりに当選することを契機として選択演出（対象選択演出）が発生する場合に、先の選択演出において設定されていた選択可能楽曲に対し、楽曲Gが新たに選択可能楽曲として追加された状態となる（図14（c）参照）。

【0051】

このように、本例では、特定大当たりに当選したときには、それを明確化するため、特別な楽曲である楽曲Gが特定大当たりの大当たり遊技中に強制的に出力されるようにする。そして、その後の選択演出において、選択可能楽曲として楽曲Gが新たに追加されるようとする。

【0052】

・第六変形例

上記実施形態では、特定大当たりに当選したとき（第二条件が成立したとき）には、最も高い段階の区分に属する楽曲Gが選択可能楽曲として追加されることを説明したが、特定大当たりに当選したとき（第二条件が成立したとき）に、いずれの段階の区分にも属さない特別な楽曲（本発明における特別演出要素に相当する。以下、特別楽曲Sと称することもある）が選択可能楽曲として追加されるようにしてもよい（図15参照）。このような特別な楽曲は複数種設定されていてもよい。

【0053】

本例のような構成とすることによる作用は以下の通りである。上記実施形態では、特定大当たりに当選したとき楽曲Gが選択可能楽曲として追加されることを説明したが、そもそも楽曲Gは特定大当たりに当選しなくても（第二条件が成立しなくても）、通常大当たりを重ねる（複数回の第一条件の成立を実現する）ことで選択可能楽曲となりうるものである。つまり、楽曲Gが選択可能楽曲となるルートは、特定大当たりに当選することに限られない。これに対し本例では、通常大当たりを重ねたとしても、楽曲Sが選択可能楽曲となることはない。つまり、楽曲Sが選択可能楽曲となるルートは、特定大当たりに当選することに限られる。したがって、本例のような構成とすれば、特定大当たりの価値をより高めることが可能となる。

【0054】

10

20

30

40

50

・第七変形例

上記実施形態では、通常大当たりの当選が第一条件の成立として、特定大当たりの当選が第二条件の成立として設定されていることを説明したが、これはあくまで一例である。第一条件よりも第二条件の方が成立しにくいような設定であれば、第一条件および第二条件の具体的な内容は変更可能である。

【0055】

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。

【0056】

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。

10

【0057】

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。

【0058】

20

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91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。

【0059】

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。

30

【0060】

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。

・手段1

複数段階の区分に区分けされた、複数種の演出要素を記憶する記憶手段と、前記複数種の演出要素のうちの一部が選択可能要素として示され、当該選択可能要素のうちから出力する演出要素を遊技者が任意に選択可能な選択演出を実行する演出実行手段と、

、
N（Nは0を除く自然数）段階以下の区分に属する一または複数の演出要素が前記選択可能要素として設定された以降に、第一条件が成立したときにはN+1段階の区分に属する一または複数の演出要素を新たに前記選択可能要素として設定する一方、前記第一条件とは異なる第二条件が成立したときにはN+段階（Nは2以上の自然数）の区分に属する一または複数の演出要素を新たに前記選択可能要素として設定することが可能な選択可能要素設定手段と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

上記遊技機は、第一条件成立時には一段階ずつ選択可能要素が増加していく一方、第二条件成立時には、二段階以上上位の区分に属する演出要素が選択可能要素として設定される。つまり、複数回の第一条件の成立を実現しなければ選択することができなかつた演出要素が、第二条件の成立により選択可能となりうるものである。

【0061】

・手段2

50

前記選択可能要素設定手段は、前記第二条件が成立したときには、 $N + 1$ 段階以上かつ $N +$ 段階未満の区分に属する一または複数の演出要素を前記選択可能要素として設定しないことを特徴とする手段1に記載の遊技機。

このような構成とすることで、二段階以上上位の区分に属する演出要素が選択可能となつことを分かりやすくすることが可能である。

【0062】

- ・手段3

前記選択可能要素設定手段は、前記第二条件が成立して $N +$ 段階未満の区分に属する一または複数の演出要素を前記選択可能要素として設定した後、前記第一条件が成立したときには $N + 1$ 段階の区分に属する一または複数の演出要素を前記選択可能要素として設定す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。10

このように、第二条件が成立した後も、第一条件の成立時には、一段階ずつ選択可能要素が増加するようにすることで、第二条件が成立した後も選択可能要素が増加することを遊技者が目指すことになるから、遊技の促進に資する。

【0063】

- ・手段4

前記第二条件として、通常大当たりとは異なる特定大当たりに当選したことが設定されてい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。

- ・手段5

前記第一条件として、前記通常大当たりに当選したことが設定されていることを特徴とする手段4に記載の遊技機。20

このような構成とすることで、大当たりの種類に注目させる遊技性とすることが可能となる。

【0064】

- ・手段6

前記第二条件が成立したときに前記選択可能要素として新たに設定される演出要素は、当該第二条件成立の契機となった特定大当たり中に出力されることを特徴とする手段4または手段5に記載の遊技機。

このような構成とすれば、対象の演出要素が特定大当たり中に出力されるため、選択演出にて対象の演出要素が選択可能となるよりも前にその内容を遊技者が把握することが可能となる。30

【0065】

- ・手段7

各段階の区分に属する前記演出要素は一つのみであることを特徴とする手段1から手段6のいずれかに記載の遊技機。

このような構成とすれば、各段階と楽曲の種類との対応関係が分かりやすいものとなる。

【0066】

- ・手段8

複数段階の区分に区分けされた、複数種の演出要素を記憶する記憶手段と、前記複数種の演出要素のうちの一部が選択可能要素として示され、当該選択可能要素のうちから出力する演出要素を遊技者が任意に選択可能な選択演出を実行する演出実行手段と、

N 段階以下の区分に属する一または複数の演出要素が前記選択可能要素として設定された以降に、第一条件が成立したときには $N + 1$ 段階の区分に属する一または複数の演出要素を新たに前記選択可能要素として設定する一方、前記第一条件とは異なる第二条件が成立したときにはいずれの区分にも属さない特別演出要素を新たに前記選択可能要素として設定する選択可能要素設定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

このような構成とすることで、第二条件が成立したときには、(第一条件が何回成立し40

50

ても出力されることはない)特別な演出要素を選択することが可能となるため、第二条件成立の価値が高まる。

【符号の説明】

【0067】

1 遊技機

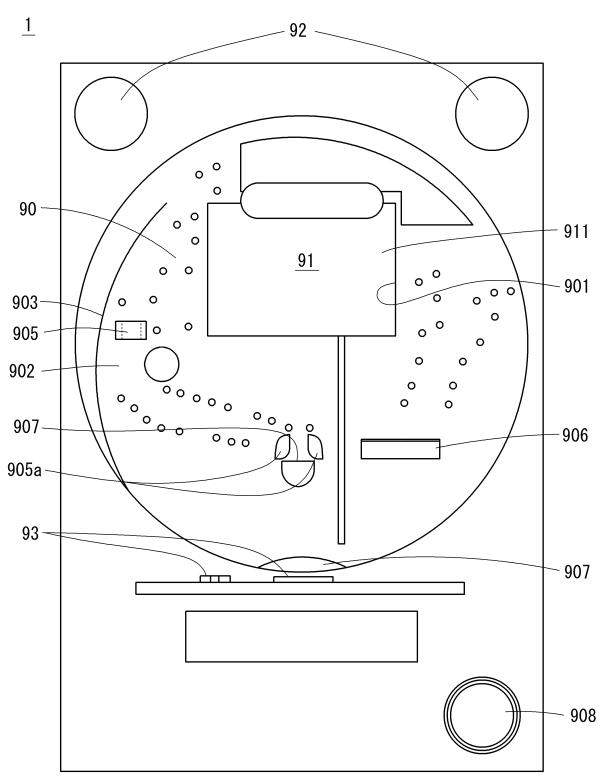
91 表示装置

911 表示領域

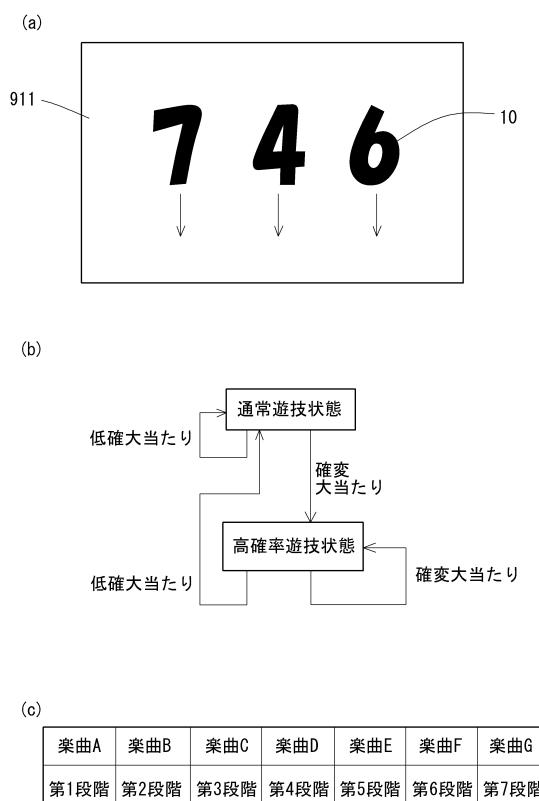
92 スピーカ

10

【図1】

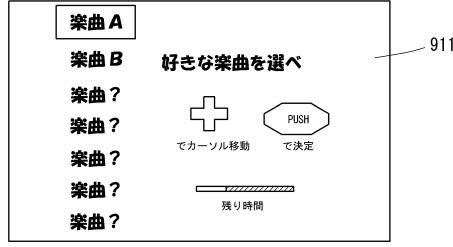


【図2】



【図3】

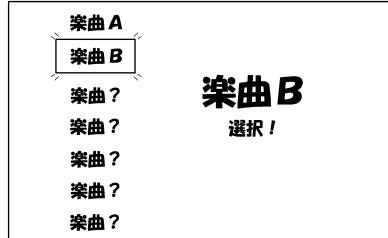
(a) 選択演出(初当たり選択演出)



911



(b) 遊技者がいずれかの楽曲を選択



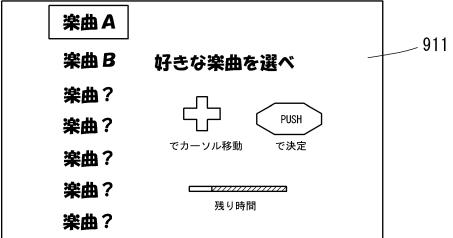
(c) 大当たり遊技中



92

【図4】

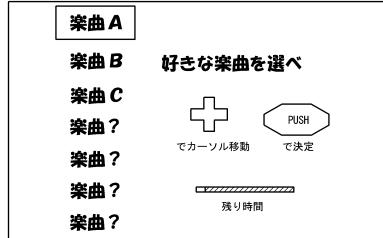
(a) 先の選択演出



911

: 通常大当たり当選(第一条件成立)

(b) 対象選択演出

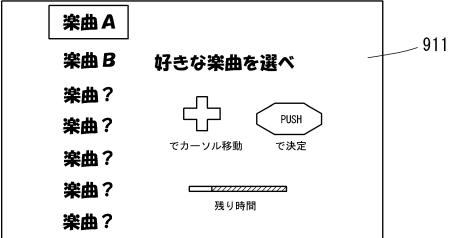


樂曲Cが選択可能楽曲として追加

: 特定大当たり当選(第二条件成立)

【図5】

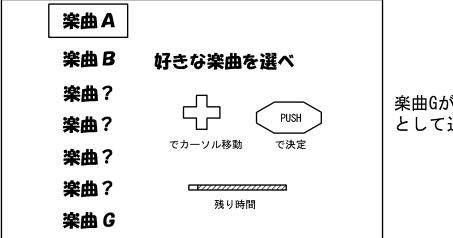
(a) 先の選択演出



911

: 特定大当たり当選(第二条件成立)

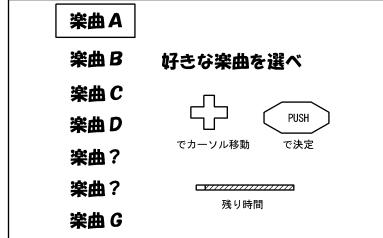
(b) 対象選択演出



樂曲Gが選択可能楽曲として追加

: 通常大当たり当選(第一条件成立)

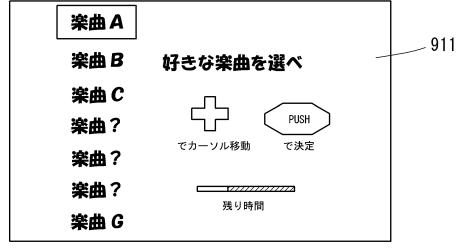
(b) 対象選択演出



樂曲Dが選択可能楽曲として追加

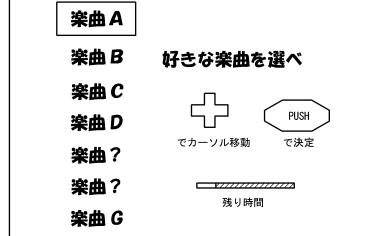
【図7】

(a) 先の選択演出



- ：二回目以降の特定大当たり当選
- （二回目以降の第二条件成立→第一条件成立と同様に取り扱う）

(b) 対象選択演出

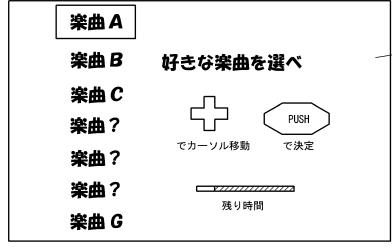


楽曲Dが選択可能楽曲として追加

：二回目以降の特定大当たり当選

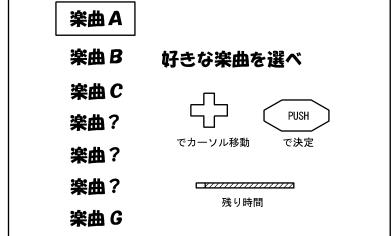
【図8】

(a) 先の選択演出



- ：二回目以降の特定大当たり当選

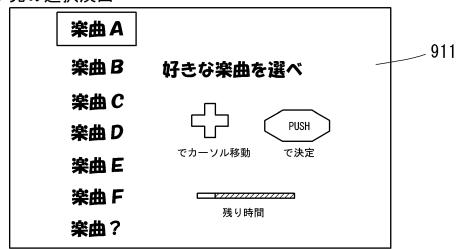
(b) 対象選択演出



選択可能楽曲の追加無し

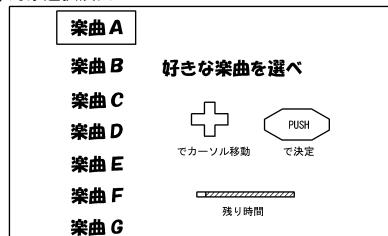
【図9】

(a) 先の選択演出



- ：通常大当たり当選(第一条件成立)
- ：特定大当たり当選(第二条件成立)

(b) 対象選択演出



大当たりの種類
に関係なく
楽曲Gが選択可能楽曲
として追加

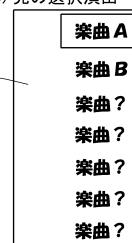
- ：通常大当たり当選(第一条件成立)
- ：特定大当たり当選(第二条件成立)

【図10】

(a)

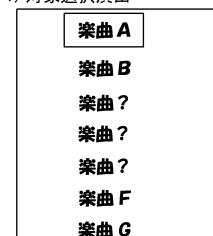
楽曲A	楽曲B	楽曲C	楽曲D	楽曲F 楽曲G
第1段階	第2段階	第3段階	第4段階	第5段階

(b) 先の選択演出

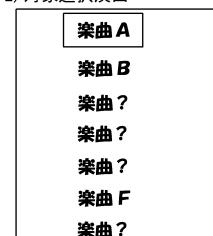


- ：第5段階を選択可能楽曲

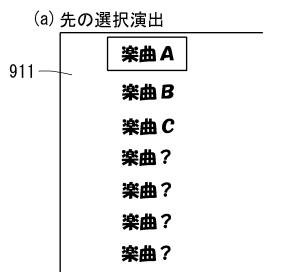
(c-1) 対象選択演出



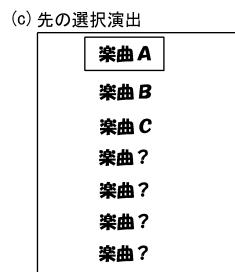
(c-2) 対象選択演出



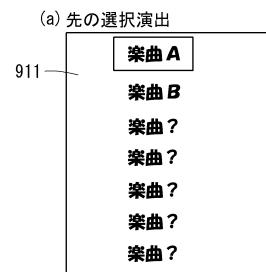
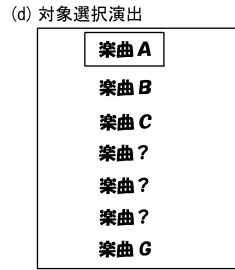
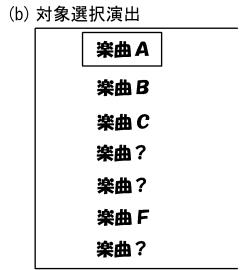
【図11】



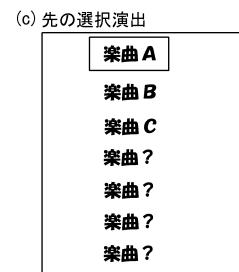
・ 第一特定大当たり
・ 当選



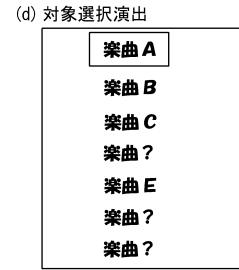
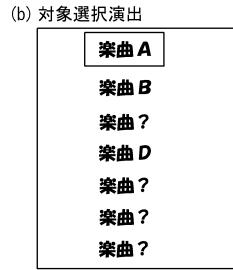
・ 第二特定大当たり
・ 当選



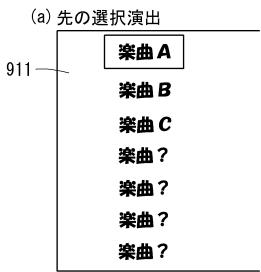
・ 特定大当たり
・ 当選



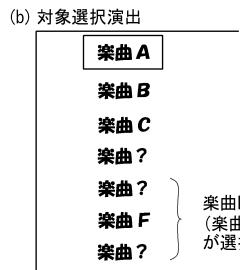
・ 特定大当たり
・ 当選



【図13】

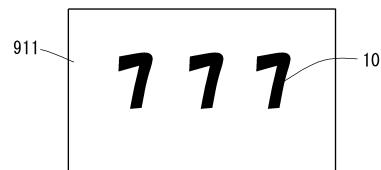


・ 特定大当たり
・ 当選



樂曲 E～Gのいずれか
(楽曲Dを除く)
が選択可能楽曲として追加

(a) 特定大当たり当選

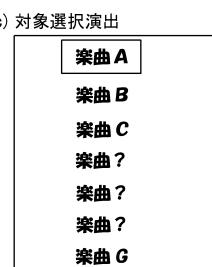


10

(b) 大当たり遊技中

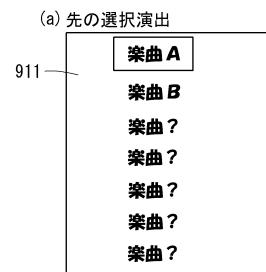


(c) 次の大当たり当選

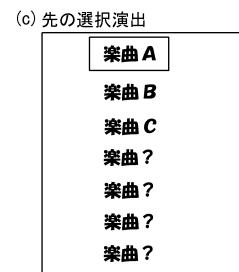


楽曲Gが選択可能楽曲として追加

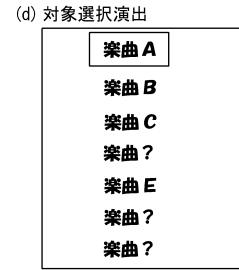
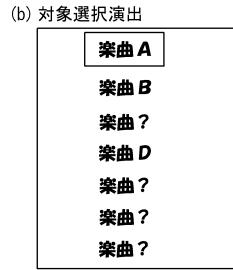
【図12】



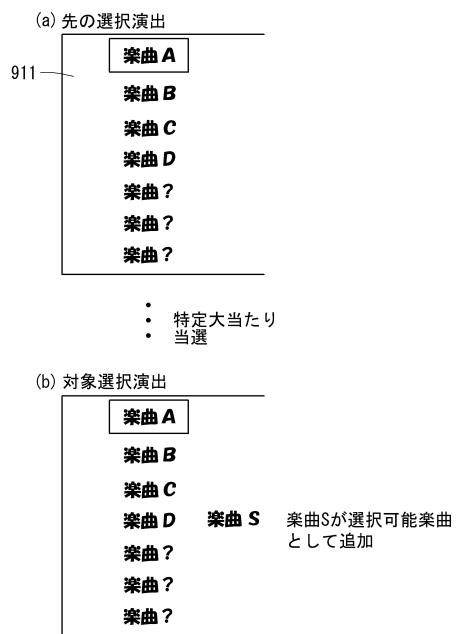
・ 特定大当たり
・ 当選



・ 特定大当たり
・ 当選



【図15】



フロントページの続き

(72)発明者 佐々木 浩司

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 井上 昌宏

(56)参考文献 特開2015-012962(JP,A)

特開2018-019736(JP,A)

特開2015-051172(JP,A)

特開2018-161231(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2