

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6901117号
(P6901117)

(45) 発行日 令和3年7月14日 (2021.7.14)

(24) 登録日 令和3年6月21日 (2021.6.21)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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 16 頁)

(21) 出願番号 特願2017-36077 (P2017-36077)
 (22) 出願日 平成29年2月28日 (2017.2.28)
 (65) 公開番号 特開2018-139897 (P2018-139897A)
 (43) 公開日 平成30年9月13日 (2018.9.13)
 審査請求日 令和1年10月30日 (2019.10.30)

(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 100112472
 弁理士 松浦 弘
 (74) 代理人 100202223
 弁理士 軸見 可奈子
 (72) 発明者 市原 卓人
 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】

遊技者が選択可能な演出要素の種類数が遊技の進行に応じて増加する遊技機において、

遊技者が選択可能な前記演出要素の種類に関する種類情報を記憶可能な種類情報記憶手段と、

前記種類情報記憶手段に記憶されている種類情報に対応した種類の前記演出要素を、遊技者が選択可能な演出要素として設定する演出要素設定手段と、

情報読取装置が読み取り可能な態様で前記種類情報記憶手段に記憶されている前記種類情報を出力可能な出力手段と、

遊技者の操作により情報の入力可能な入力手段と、を有し、

前記種類情報記憶手段は、前記入力手段により前記種類情報の少なくとも一部が入力された場合に、入力された種類情報を反映させた種類情報を記憶し、

所定の条件の成立に起因して実行される当り遊技は、遊技者が前記演出要素を選択可能な選択ラウンドと、前記選択ラウンドで選択された前記演出要素を用いて演出が実行される演出要素利用ラウンドと、を含み、

前記種類情報には、各前記演出要素の種類ごとの選択回数である種類別選択回数情報が含まれていて、

前記演出要素の種類数は、遊技の進行に応じて予め設定された上限数まで増加し、

前記種類別選択回数情報は、前記上限数の演出要素が選択可能な状態となつてからの各

前記演出要素の種類ごとの選択回数である遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、演出要素が遊技者に選択可能となっている遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1の遊技機では、遊技の進行に応じて演出要素が増加する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-19911号公報（請求項2）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の遊技機では、選択可能な演出要素の種類が増えても遊技の終了時にリセットされてしまうため、遊技者の達成感を損なうという問題があった。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、遊技者の達成感が損なわれることを抑制可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

第1の手段は、遊技者が選択可能な演出要素の種類の数が増加する遊技機において、遊技者が選択可能な前記演出要素の種類に関する種類情報を記憶可能な種類情報記憶手段と、前記種類情報記憶手段に記憶されている種類情報に対応した種類の前記演出要素を、遊技者が選択可能な演出要素として設定する演出要素設定手段と、情報読取装置が読み取り可能な態様で前記種類情報記憶手段に記憶されている前記種類情報を出力可能な出力手段と、遊技者の操作により情報の入力が可能な入力手段と、を有し、前記種類情報記憶手段は、前記入力手段により前記種類情報の少なくとも一部が入力された場合に、入力された種類情報を反映させた種類情報を記憶し、所定の条件の成立に起因して実行される当り遊技は、遊技者が前記演出要素を選択可能な選択ラウンドと、前記選択ラウンドで選択された前記演出要素を用いて演出が実行される演出要素利用ラウンドと、を含み、前記種類情報には、各前記演出要素の種類ごとの選択回数である種類別選択回数情報が含まれていて、前記演出要素の種類数は、遊技の進行に応じて予め設定された上限数まで増加し、前記種類別選択回数情報は、前記上限数の演出要素が選択可能な状態となつてからの各前記演出要素の種類ごとの選択回数である遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

上記発明によれば、遊技者の達成感が損なわれることを抑制可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1実施形態に係る遊技機の正面図

【図2】操作ボタンユニットの平面図

【図3】大当り遊技演出の流れを説明するための図

【図4】（A）メニュー画面を表示する表示画面の正面図、（B）ログイン画面を表示する表示画面の正面図

【図5】（A）ログアウト画面を表示する表示画面の正面図、（B）2次元コードに含まれる情報の概念的に示す図

【図6】遊技機と携帯端末とサーバ装置の関係を示す図

【図7】（A）パスワードを受け取った携帯端末の表示画面の正面図、（B）パスワード

10

20

30

40

50

に含まれる情報を概念的に示す図

【図 8】楽曲選択画面で選択可能な楽曲の増加を説明するための図

【図 9】遊技機の電氣的構成を示すブロック図

【図 10】第 2 実施形態に係る遊技機においてログアウト画面を表示する表示画面の正面図

【発明を実施するための形態】

【0009】

[第 1 実施形態]

以下、第 1 実施形態を図面に基づいて説明する。図 1 に示されるように、本実施形態の遊技機 10 は、パチンコ遊技機であって、遊技盤 11 の前面にガイドレール 12 で囲まれた略円形の遊技領域 R1 を備えている。

10

【0010】

遊技盤 11 の前面は、遊技機 10 の前面に開閉可能に取り付けられた前面枠 10Z にて覆われ、その前面枠 10Z に形成されたガラス窓 10W を通して遊技領域 R1 の全体が視認可能となっている。ガラス窓 10W の上方の両側には、スピーカ 25S、25S が備えられている。また、ガラス窓 10W より下方には、上皿 26 及び下皿 27 が上下 2 段にして設けられ、下皿 27 の右側には、発射用ハンドル 28 が設けられている。そして、発射用ハンドル 28 を回動操作すると、上皿 26 に収容された遊技球が遊技領域 R1 に向けて弾き出される。

【0011】

20

上皿 26 の上部には、遊技者が操作可能な操作ボタンユニット 24 が備えられている。図 2 に示されるように、操作ボタンユニット 24 は、プッシュボタン 24K と、上ボタン 24U、下ボタン 24D、左ボタン 24L 及び右ボタン 24R からなる十字キーと、を備えている。

【0012】

図 1 に示されるように、遊技盤 11 のうち遊技領域 R1 の中央には、異形の遊技盤表示窓 11H が貫通形成されており、その遊技盤表示窓 11H に遊技盤 11 の裏面側から表示装置 13 が対向している。表示装置 13 は、液晶モジュール（例えば、TF-T-LCD モジュール）で構成され、その表示画面 13G が、遊技盤 11 の奥側に配置されている。

【0013】

30

遊技領域 R1 のうち表示装飾枠 23 の下方における左右方向の中央部には、第 1 と第 2 の始動入賞口 14A、14B、大入賞口 15 が、上から順に間隔を開けて並べて設けられている。第 1 の始動入賞口 14A の左側には、ガイドレール 12 に沿って一般入賞口 20 が複数設けられている。各入賞口 14A、14B、15、20 の何れにも入賞しなかった遊技球は、遊技領域 R1 の下端に配置されたアウト口 16 に全て取り込まれる。また、表示装飾枠 23 の左側には、始動ゲート 18 が設けられている。なお、図示しないが、遊技領域 R1 には多数の障害釘が植設されている。

【0014】

次に所要の各部位についてさらに詳説する。一般入賞口 20 は、所謂、ポケット構造をなして、遊技盤 11 の前面から突出した部材上面に開放しており、遊技球が丁度 1 つ入球可能な大きさで上方に開口している。そして、一般入賞口 20 に遊技球が入ると、例えば、10 個の遊技球が賞球として上皿 26 に払い出される。

40

【0015】

始動ゲート 18 は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなしている。始動ゲート 18 を遊技球が通過すると、普通図柄当否判定が行われる。

【0016】

上側に配置された第 1 の始動入賞口 14A は、遊技球が 1 つだけ入る開口幅を有している。一方、下側に配置された第 2 の始動入賞口 14B は、第 1 の始動入賞口 14A の真下に配置され、その開口の左右両側には可動翼片 14C、14C が備えられている。これら両可動翼片 14C、14C は、常には起立状態になっており、両可動翼片 14C、14C

50

に挟まれた第2の始動入賞口14Bの開口幅は、遊技球が1つだけ入る大きさとなっている。また、第2の始動入賞口14Bの上方空間は、常には、第1の始動入賞口14Aを構成する部材と可動翼片14C、14Cとで囲まれて、遊技球が入らないようになっている。そして、上述した普通図柄当否判定が当たりであった場合に、可動翼片14C、14Cが所定期間に亘って横に倒される。すると、第2の始動入賞口14Bの上方空間が側方に開放し、第1の始動入賞口14Aの両脇を通過した遊技球が可動翼片14Cに受け止められて第2の始動入賞口14Bに案内されるようになる。

【0017】

各始動入賞口14A、14Bに遊技球が入賞（入球）すると、例えば、4個の遊技球が賞球として上皿26に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。即ち、本実施形態では、各始動入賞口14A、14Bに遊技球が入賞することで、特別図柄に関する当否判定権が発生する。特別図柄当否判定の判定結果は、当否判定権の使用に伴って、表示装置13の表示画面13Gにて報知される。詳細には、当否判定権が使用されると、表示画面13Gには、判定結果の報知に先立って、判定結果に関連した判定演出が行われる。そして、判定結果が当たりの場合には、判定結果の報知後、遊技が「大当り遊技状態」に移行し、「大当り遊技」が実行される。これに対し、判定結果が外れの場合には、判定結果の報知後、「大当り遊技状態」ではない通常遊技状態が続く。

【0018】

図1に示されるように、大入賞口15は、横長矩形に形成されて、常には、可動扉15Tにて閉塞されている。そして、「大当り遊技」が行われると、可動扉15Tが所定期間に亘って前側に倒されて大入賞口15が開放し、可動扉15Tを案内にして、大入賞口15に多くの遊技球が入賞可能となる。大入賞口15に遊技球が入賞すると、例えば、1個の入賞につき15個の遊技球が賞球として上皿26に払い出される。ここで、大入賞口15が開放されてから閉じるまでの動作を「ラウンド」と称すると、1回の大当り遊技は、所定回数（例えば、15ラウンド）のラウンドが実行されるまで継続する。1回のラウンドは、大入賞口15の開放時間が予め設定された上限時間に達するか、又は、規定上限数（例えば、10個）の遊技球が入賞すると終了する。

【0019】

表示装置13の表示画面13Gには、上述したように、特別図柄当否判定に関連した判定演出が表示される。具体的には、表示画面13Gには、通常、3つの左、中、右の特別図柄13A、13B、13Cが横並びに停止表示されている。これら各特別図柄13A、13B、13Cは、数字や文字等を表記した複数種類のもので構成されており、通常は、各特別図柄13A、13B、13Cごと、所定の種類のもので停止表示されている。そして、始動入賞口14A、14Bに遊技球が入賞して判定演出が行われると、3つの特別図柄13A、13B、13Cが、上下方向にスクロール表示（変動表示）され、所定時間経過後に、例えば、左、右、中の順に停止表示される。そして、停止した特別図柄13A～13Cの組合せにより、特別図柄当否判定の判定結果を報知するようになっていて、例えば、特別図柄13A～13Cが全て同じ図柄（ゾロ目）の場合に、当たりであることを示し、ゾロ目以外の組み合わせの場合に、外れであることを示すようになっている。このように、判定演出は、特別図柄13A～13Cを用いた図柄変動演出によって構成されている。なお、本実施形態の遊技機10では、始動入賞口14A、14Bに遊技球が入賞してからその入賞に起因する当否判定結果が表示画面13Gで報知されるまでの間の当否判定遊技が、始動入賞口14A、14Bへの入賞ごとに行われる。

【0020】

遊技機10では、大当り遊技が実行されると、大当り遊技演出が実行される。大当り遊技演出は、表示画面13Gに表示される画像と、スピーカ25Sから出力される音声と、を組み合わせで行われる。図3には、大当り遊技演出の流れが示されている。大当り遊技演出が実行されると、まず、表示画面13Gに、オープニング画像G1が所定期間に亘って表示される（図3（A））。オープニング画像G1の表示が終了すると、次いで、楽曲選択画面G2が所定期間に亘って表示される（図3（B））。楽曲選択画面G2では、大

10

20

30

40

50

当り遊技演出中にスピーカ２５Ｓから出力される楽曲の候補が表示される。楽曲は、操作ボタンユニット２４の操作によって遊技者に選択可能となっている。そして、楽曲選択画面Ｇ２の表示が終了すると、大当り遊技演出の本編画像Ｇ３が表示され、選択された楽曲がスピーカ２５Ｓから出力される（図３（Ｃ））。

【００２１】

詳細には、オープニング画像Ｇ１は、大当り遊技が開始されてから１回目のラウンドが開始されるまでの間に表示され、楽曲選択画面Ｇ２は、１回目のラウンドが実行されている間、表示される。楽曲選択画面Ｇ２で選択された楽曲は、２回目のラウンドの開始から大当り遊技が終了するまで出力される。

【００２２】

ところで、図３（Ａ）に示されるように、オープニング画像Ｇ１では、遊技者が獲得した大当りの総数を表示可能となっている。ここに言う「遊技者」は、当該大当り遊技を遊技している遊技者に限定される。従って、遊技者Ａと遊技者Ｂがいる場合、遊技者Ａによって大当り遊技が行われる場合には、そのオープニング画像Ｇ１では、遊技者Ａがそれまでに獲得した大当りの総数が表示され、遊技者Ｂによって大当り遊技が行われる場合には、そのオープニング画像Ｇ１では、遊技者Ｂが獲得した大当りの総数が表示される。また、「大当りの総数」は、遊技が連続的に行われた場合には、その遊技で遊技者が獲得した大当りの総数を指すことは言うまでもないが、遊技が断続的に行われた場合には、各遊技において遊技者が獲得した大当りの総数を指す。また、「遊技者が獲得した大当りの総数」は、遊技者が１つの遊技機１０で獲得した大当りの総数に限らず、遊技機１０が複数ある場合には、それら複数の遊技機１０の間で獲得した大当りの総数を含む。

【００２３】

オープニング画像Ｇ１において遊技者が獲得した大当りの総数を表示可能とするために、遊技機１０では、遊技者ごとに大当りの数をカウントする必要がある。即ち、上述した例では、遊技者Ａが獲得した大当りの数と、遊技者Ｂが獲得した大当りの数は、別々にカウントすることが必要となる。このために、遊技機１０では、遊技者ごとの遊技（以下、「個別遊技」という。）を設定可能となっている。具体的には、表示画面１３Ｇで判定演出や大当り遊技演出が行われていないとき（例えば、客待ち画像が表示されているとき）に、操作ボタンユニット２４のプッシュボタン２４Ｋが操作されると、図４（Ａ）に示されるメニュー画面Ｇ１０が表示される。メニュー画面Ｇ１０には、遊技者が選択可能な複数の項目が表示される。この項目の中には、個別遊技の開始を設定する個別遊技開始項目Ｋ１１や、個別遊技の終了を設定する個別遊技終了項目Ｋ１２、個別遊技中の遊技履歴を表示させる履歴表示項目Ｋ１３等がある。なお、各項目の選択は、遊技者が選択を希望する項目にカーソル（図示せず）を合わせてプッシュボタン２４Ｋを操作することにより行われる。カーソルの移動は、上ボタン２４Ｕ又は下ボタン２４Ｄの操作によって行われる。

【００２４】

メニュー画面Ｇ１０において個別遊技開始項目Ｋ１１が選択されると、図４（Ｂ）に示されるログイン画面Ｇ１１が表示される。ログイン画面Ｇ１１では、遊技者にパスワードの入力を要求する。要求されるパスワードは、遊技者に事前に発行されているものであり、例えば、遊技者が所有する携帯端末１００（図６）を通じて遊技者に発行される。なお、遊技者が遊技機１０を初めて遊技する場合であっても、個別遊技の設定に際して遊技者は事前にパスワードの発行を受ける必要がある。

【００２５】

ログイン画面Ｇ１１でのパスワードの入力は、操作ボタンユニット２４の操作により行われる。具体的には、パスワードは、複数の文字（図４（Ｂ）の例では、６つのアルファベット文字）の組合せで構成されていて、ログイン画面Ｇ１１には、パスワード入力部１１１と、入力文字一覧表１１３と、が設けられている。パスワード入力部１１１には、パスワードを構成する文字が入力される文字入力領域１１１Ｒと、入力パスワードを決定する決定ボタン１１１Ｂと、が設けられている。また、パスワード入力部１１１の下部には

10

20

30

40

50

、何番目の文字が入力中であることを示す入力中カーソル 1 1 2 が表示され、入力文字一覧表 1 1 3 内には、選択中の文字を表す選択中カーソル 1 1 4 が表示されている。選択中カーソル 1 1 4 は十字キーの操作により移動し、所望の文字が選択されているときにプッシュボタン 2 4 K が操作されると、入力中カーソル 1 1 2 に対応する順番の文字が入力される。

【 0 0 2 6 】

ログイン画面 G 1 1 にてパスワードが入力されると、遊技機 1 0 は、個別遊技を設定し、遊技履歴を記憶し始める。そして、個別遊技中に大当たりとなると、遊技者が獲得した大当たりを 1 加算して遊技履歴を更新する。遊技機 1 0 は、次述する個別遊技の終了まで遊技履歴を記憶し続ける。

10

【 0 0 2 7 】

個別遊技の終了は、メニュー画面 G 1 0 において個別遊技終了項目 K 1 2 (図 4 (A)) が選択されることによって実行される。個別遊技終了項目 K 1 2 が選択されると、図 5 (A) に示されるログアウト画面 G 1 2 が表示される。ログアウト画面 G 1 2 では、携帯端末 1 0 0 (図 6) で読み取り可能な 2 次元コード 1 2 1 が表示される。2 次元コード 1 2 1 は、今回の個別遊技の遊技履歴に基づいて生成される。図 5 (B) に示されるように、2 次元コード 1 2 1 には、今回の個別遊技の時間、今回の個別遊技で行われた特別図柄当否判定の回数、今回の個別遊技で成立した大当たりの回数 (大当たり遊技の実行回数) 等の情報が含まれている。

【 0 0 2 8 】

20

図 6 に示されるように、2 次元コード 1 2 1 を読み取った携帯端末 1 0 0 は、サーバ装置 2 0 0 に遊技者情報と個別遊技に関する情報を送信し、サーバ装置 2 0 0 から個別遊技を再開する際に必要なパスワード 1 1 5 を受け取る (図 7 (A))。携帯端末 1 0 0 がサーバ装置 2 0 0 から受け取ったパスワード 1 1 5 は、携帯端末 1 0 0 の表示画面 1 0 0 G に表示される。なお、サーバ装置 2 0 0 から受け取ったパスワードが、ログイン画面 G 1 1 で入力されるパスワードとなる。

【 0 0 2 9 】

図 7 (B) に示されるように、パスワード 1 1 5 には、個別遊技で成立した大当たりの総数の情報が含まれている。大当たりの総数は、個別遊技に関する情報を受け取ったサーバ装置 2 0 0 にて計算される。なお、大当たりの総数は、百の位、十の位、一の位の 3 つのデータから構成されている。これにより、1 つのデータで大当たりの総数を表す場合と比較して、処理される情報量 (ビット数) を少なくすることが可能となる。

30

【 0 0 3 0 】

このように、本実施形態の遊技機 1 0 では、遊技者ごとに個別遊技を設定して、個別遊技での大当たりの回数をカウント可能となっている。個別遊技での大当たりの回数の情報は、個別遊技の終了時に携帯端末 1 0 0 に出力された後、携帯端末 1 0 0 からサーバ装置 2 0 0 へと送信される。個別遊技が複数回に亘って行われると、サーバ装置 2 0 0 では、個別遊技での大当たりの総数が演算される。大当たりの総数の情報は、サーバ装置 2 0 0 から携帯端末 1 0 0 に発行されるパスワード 1 1 5 に含まれる。そして、パスワード 1 1 5 が遊技機 1 0 に入力されて個別遊技が再開されると、遊技機 1 0 は、入力情報から得た大当たりの総数に、再開された個別遊技での大当たりの回数を加算した値を大当たり遊技演出のオープニング画像 G 1 で表示する。これにより、遊技者が獲得した大当たりの総数をオープニング画像 G 1 で表示可能となる。

40

【 0 0 3 1 】

次に、大当たり遊技演出中の楽曲選択について説明する。本実施形態の遊技機 1 0 では、大当たり遊技演出で出力可能な楽曲が最大楽曲数分だけ用意されている。そして、図 8 (A) から図 8 (B) への変化に示されるように、遊技の進行に応じて、楽曲選択画面 G 2 で表示される楽曲の候補が増えるようになっている。具体的には、個別遊技の開始時には、楽曲選択画面 G 2 で 3 つの楽曲のみが選択可能となっていて (図 8 (A))、個別遊技の時間の増加に応じて、楽曲選択画面 G 2 で選択可能な楽曲が増えるようになっている。

50

【 0 0 3 2 】

ここで、図 5 (B) に示されるように、上述した 2 次元コード 1 2 1 (図 5 (A)) に含まれる情報には、楽曲選択画面 G 2 で最大楽曲数分の楽曲が選択可能、即ち、全曲選択可能な状態である否かの情報が含まれている。また、図 7 (B) に示されるように、サーバ装置 2 0 0 から発行されるパスワード 1 1 5 に含まれる情報にも、全曲選択可能な状態であるか否かの情報が含まれている。従って、遊技機 1 0 では、全曲選択可能な状態で個別遊技が終了すると、個別遊技が再開されるときに、全曲選択可能な状態が引き継がれる。

【 0 0 3 3 】

また、図 5 (B) に示されるように、2 次元コード 1 2 1 に含まれる情報には、全曲選択可能な状態となつてからの個別遊技について、1 回の個別遊技での各楽曲の選択回数の情報が含まれている。この情報は、携帯端末 1 0 0 を経由してサーバ装置 2 0 0 に取得される。サーバ装置 2 0 0 では、遊技者が実行してきた複数回の個別遊技において、全曲選択可能な状態となつてからの各楽曲の選択回数を集計される。この集計結果は、携帯端末 1 0 0 において受信可能となっている。従って、遊技者は、各楽曲の選択回数から、自己の嗜好を知ることが可能となる。また、サーバ装置 2 0 0 では、複数の遊技者の個別遊技においての全曲選択可能な状態となつてからの各楽曲の選択回数を集計可能となっている。従って、サーバ装置 2 0 0 の管理者は、複数の遊技者についての嗜好を知ることが可能となる。

【 0 0 3 4 】

ここで、図 5 (B)、7 (B) の比較から明らかなように、遊技機 1 0 に入力されるパスワード 1 1 5 に含まれる情報には、全曲選択可能な状態となっているか否かの情報のみが含まれ、遊技機 1 0 から出力される 2 次元コード 1 2 1 に含まれる情報には、全曲選択可能な状態となっているか否かの情報に加えて、1 回の個別遊技における各楽曲の選択回数についての情報が含まれている。このように、遊技機 1 0 に入力される情報には、楽曲選択回数に関する情報が含まれていないので、入力情報を少なくすることが可能となる。その結果、入力されるパスワード 1 1 5 を短くすることが可能となり、パスワードの入力の手間を低減することが可能となる。

【 0 0 3 5 】

また、遊技機 1 0 から出力される楽曲選択回数の情報は、1 回の個別遊技での楽曲選択回数の情報になっていて、複数回の個別遊技での楽曲選択回数の情報は、サーバ装置 2 0 0 にて生成される。従って、複数回の個別遊技での楽曲選択回数の情報が遊技機 1 0 に入力される場合と比較して、遊技機 1 0 での情報処理の負担を低減することが可能となる。

【 0 0 3 6 】

図 9 には、上記した遊技機 1 0 の構成を達成するための遊技機 1 0 の電氣的な構成が示されている。同図における符号 5 0 は、主制御回路 5 0 であつて、C P U 5 0 A と R A M 5 0 B 及び R O M 5 0 C を備え、遊技に関わる主制御を行う。C P U 5 0 A は、当否判定部、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、特別図柄当りや普通図柄当りに関する乱数等も生成し、制御信号をサブ制御回路 5 2 等へ出力 (送信) 可能に構成されている。R A M 5 0 B は、C P U 5 0 A で生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、C P U 5 0 A の作業領域を備える。R O M 5 0 C には、メインプログラム、制御データ等が書き込まれている他、特別図柄当り及び普通図柄当りの判定値等が書き込まれている。

【 0 0 3 7 】

サブ制御回路 5 2 は、主制御回路 5 0 と同様に、C P U 5 2 A と R A M 5 2 B、R O M 5 2 C、複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、前記マイクロコンピュータと主制御回路 5 0 を結ぶ入出力回路と、表示制御回路 5 4、音声制御回路 5 5 及びランプ制御回路等を結ぶ入出力回路を備えている。C P U 5 2 A は、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行うと共に、操作ボタンユニット 2

10

20

30

40

50

4からの信号を受信可能に構成されている。RAM 52Bは、各種データの記憶領域とCPU 52Aによる作業領域を有している。ROM 52Cには、メインプログラム、特別図柄13A～13C(図1参照)の変動パターンテーブル等が記憶されている。

【0038】

表示制御回路54は、表示装置13に備えられ、サブ制御回路52からの制御信号に基づきCPUがROMから所定の表示制御データを読み出し、RAMの記憶領域で制御用データを生成してVDP(図示せず)に出力する。VDPは、CPUからの指令に基づいてROMから必要なデータを読み出し、表示画面13Gで表示する表示のマップデータを作成し、VRAMに格納する。VRAMに格納記憶された画像データは、入出力回路に備えるD/A変換回路にてRGB信号に変換されて表示画面13Gに出力される。

10

【0039】

音声制御回路55は、サブ制御回路52から出力される制御信号に基づき、スピーカ25S, 25Sから発生されるBGMや演出時の音声の選択を行い、音声を制御する。

【0040】

なお、本実施形態の遊技機10では、ログイン画面G11において入力されたパスワードに含まれる情報は、サブ制御回路52に入力されると共に、サブ制御回路52を介して主制御回路50にも入力される。そして、個別遊技の遊技履歴が、主制御回路50のRAM 50Bに記憶される。ログアウト画面G12において出力される2次元コード121は、主制御回路50が記憶する遊技履歴やサブ制御回路52が記憶する楽曲に関する情報等に基づいて、表示制御回路54で生成される。

20

【0041】

大当り遊技演出におけるオープニング画像G1や楽曲選択画像G2は、サブ制御回路52からの制御信号を受けて表示制御回路54で生成される。ここで、パスワード115に含まれる大当りの総数に関する情報は、サブ制御回路52のRAM 52Bに記憶される。そして、サブ制御回路52は、大当り遊技の開始時に主制御回路50が記憶する遊技履歴に基づいて、RAM 52Bに記憶されている大当りの総数に今回の個別遊技での大当りの回数を加えた数を、大当りの総数として、表示制御回路54に出力する。

【0042】

楽曲選択画像G2において選択可能な楽曲は、サブ制御回路52が主制御回路50から受信した個別遊技の遊技時間に基づいて決定する。全曲選択可能な状態であるか否かの情報は、サブ制御回路52のRAM 52Bに記憶される。また、全曲選択可能な状態での各楽曲の選択回数も、サブ制御回路52のRAM 52Bに記憶される。

30

【0043】

以上説明した本実施形態の遊技機10によれば、以下の効果を奏することが可能となる。

【0044】

本実施形態の遊技機10では、前回の個別遊技の終了時に、大当り遊技演出で出力される楽曲が全曲選択可能な状態になっていると、個別遊技が再開されたときに、全曲選択可能な状態が引き継がれる。これにより、全曲選択可能な状態にしたという達成感が遊技の再開時に損なわれることが抑制可能となる。

40

【0045】

また、遊技機10では、全曲選択可能な状態になってからの各楽曲の選択回数が出力可能に構成されているので、遊技者やサーバ装置200の管理者にとって楽曲の選択傾向の把握が容易となる。しかも、遊技機10に入力される情報には、選択回数に関する情報が含まれていないので、遊技機10に入力される情報を少なくすることが可能となる。

【0046】

[第2実施形態]

以下、第2実施形態を図面に基づいて説明する。図10に示されるように、本実施形態は、ログアウト画面G12において、個別遊技の再開に必要なパスワード115が出力される点が上記第1実施形態と異なっている。本実施形態では、遊技機10から直接にパス

50

ワード 1 1 5 が発行されるので、上記第 1 実施形態のように、パスワード 1 1 5 の発行に際して携帯端末 1 0 0 及びサーバ装置 2 0 0 が不要となる。

【 0 0 4 7 】

具体的には、図 1 0 (A) の例に示されるように、ログイン画面 G 1 1 で入力されるパスワード 1 1 5 そのものが出力されてもよいし、図 1 0 (B) の例に示されるように、ログイン画面 G 1 1 で入力されるパスワード 1 1 5 を一部に含む長文パスワード 1 1 6 が出力されてもよい。パスワード 1 1 5 そのものが出力される場合には、個別遊技の終了にあたって遊技機 1 0 から出力される情報と、個別遊技の再開にあたって遊技機 1 0 に入力される情報と、が一致する。また、長文パスワード 1 1 6 が出力される場合には、上記第 1 実施形態のように、個別遊技の終了にあたって遊技機 1 0 から出力される情報の一部が、個別遊技の再開にあたって遊技機 1 0 に入力される。なお、後者の場合、遊技者は、長文パスワード 1 1 6 を書き写す等して、その長文パスワード 1 1 6 を用いてサーバ装置 2 0 0 にアクセスすることにより、各楽曲の選択回数を知ることが可能となる。

10

【 0 0 4 8 】

[他の実施形態]

本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【 0 0 4 9 】

(1) 上記実施形態では、遊技者に選択可能であって遊技の進行に応じて増加する演出要素が、大当り遊技演出で流れる(出力される)楽曲であったが、大当り遊技演出で用いられる画像やキャラクターであってもよい。また、上記演出要素は、大当り遊技演出に関するものでなく、通常遊技状態で行われる演出で用いられる楽曲、画像、キャラクター等であってもよい。

20

【 0 0 5 0 】

(2) 上記実施形態では、遊技機 1 0 に入力される楽曲の種類に関する情報は、全ての楽曲が選択可能であるか否かであったが、選択可能な楽曲の種類であってもよい。

【 0 0 5 1 】

(3) 上記実施形態において、全ての楽曲が選択可能な状態になってからの各楽曲の選択回数は、遊技者に把握することができず、サーバ装置 2 0 0 の管理者にのみ把握することができてよい。

30

【 0 0 5 2 】

(4) 上記実施形態では、遊技機 1 0 への情報の入力が、操作ボタンユニット 2 4 の操作で行われる構成であったが、例えば、ＩＣカードとカードリーダーを用いる無線通信によって行われてもよい。この場合、遊技者にＩＣカード(情報読取装置)が事前に配布され、遊技機 1 0 にカードリーダー(入力手段、出力手段)が備えられる。

【 0 0 5 3 】

(5) 上記実施形態において、遊技機 1 0 に入力される情報に、各楽曲の選択回数が含まれてもよい。

【 0 0 5 4 】

40

< 付記 1 >

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 0 0 5 5 】

< 特徴 A 群 >

以下の特徴 A 群は、「演出要素が遊技者に選択可能となっている」遊技機に関し、「特許文献 A (特開 2 0 1 2 - 1 9 9 1 1 号 (請求項 2)) の遊技機では、遊技の進行に応じて演出要素が増加する。」という背景技術について、「特許文献 A の遊技機では、選択可

50

能な演出要素の種類が増えても遊技の終了時にリセットされてしまうため、遊技者の達成感を損なうという問題があった。」という課題をもってなされたものである。

【 0 0 5 6 】

[特徴 A 1]

遊技者が選択可能な演出要素（大当り遊技演出の本編画像 G 3 と共に出力される楽曲 A , B 等）の種類が遊技の進行に応じて増加する遊技機（遊技機 1 0 ）において、

遊技者が選択可能な前記演出要素の種類に関する種類情報を記憶可能な種類情報記憶手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

前記種類情報記憶手段に記憶されている種類情報に対応した種類の前記演出要素を、遊技者が選択可能な演出要素として設定する演出要素設定手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

情報読取装置（携帯端末 1 0 0 ）が読み取り可能な態様で前記種類情報記憶手段に記憶されている前記種類情報を出力可能な出力手段（表示装置 1 3 ）と、

遊技者の操作により情報の入力可能な入力手段（操作ボタンユニット 2 4 ）と、を有し、

前記種類情報記憶手段は、前記入力手段により前記種類情報の少なくとも一部が入力された場合に、入力された種類情報を反映させた種類情報を記憶する。

【 0 0 5 7 】

本特徴に示す構成によれば、前回の遊技で選択可能であった演出要素の種類を引き継ぐことが可能となり、遊技者の達成感が損なわれることが抑制可能となる。

【 0 0 5 8 】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機において、

前記種類情報には、全種類の前記演出要素が選択可能な状態であるか否かの情報である全選択可否情報（図 5（B）及び図 7（B）に示される全曲出現情報）が含まれ、

前記入力手段により入力される情報には、前記全選択可否情報が含まれる。

【 0 0 5 9 】

本特徴に示す構成では、遊技の進行具合によって全種類の演出要素が選択可能な状態となれば、その遊技を終了しても、次の遊技で、全種類の演出要素が選択可能な状態で遊技を開始することが可能となる。

【 0 0 6 0 】

[特徴 A 3]

特徴 A 1 又は A 2 に記載の遊技機において、

前記種類情報には、各前記演出要素についての選択回数（図 5（B）に示される楽曲 A 選択回数等）が含まれる。

【 0 0 6 1 】

本特徴に示す構成によれば、演出要素の選択の傾向を把握するための情報を情報読取装置に出力することが可能となる。

【 0 0 6 2 】

[特徴 A 4]

特徴 A 3 に記載の遊技機において、

前記入力手段により入力される情報には、前記選択回数が含まれない。

【 0 0 6 3 】

本特徴に示す構成では、入力手段により入力される情報を少なくすることが可能となる。

【 0 0 6 4 】

[特徴 A 5]

特徴 A 1 乃至 A 4 のうち何れか 1 の特徴に記載の遊技機において、

遊技者ごとの遊技を個別遊技として設定可能な個別遊技設定手段（主制御回路 5 0 ）を有し、

前記出力手段により出力される前記種類情報は、前記個別遊技中に前記種類情報記憶手

10

20

30

40

50

段に記憶されているものである。

【 0 0 6 5 】

本特徴に示す構成によれば、演出要素の種類情報についての遊技者ごとの個別性を高めることが可能となり、遊技者の遊技に対する興味を高めることが可能となる。

【 0 0 6 6 】

[特徴 A 6]

遊技者が選択可能な演出要素（大当り遊技演出の本編画像 G 3 と共に出力される楽曲 A , B 等）の種類が遊技の進行に応じて増加する遊技機（遊技機 1 0 ）において、
遊技者の操作により情報の入力が可能で入力手段（操作ボタンユニット 2 4 ）を有し、
前記入力手段により入力される情報に遊技者が選択可能な前記演出要素の種類に関する種類情報が含まれている場合に、入力された種類情報に対応する種類の前記演出要素を遊技者に選択可能にする。

10

【 0 0 6 7 】

本特徴の構成によれば、前回の遊技で選択可能であった演出要素の種類を引き継ぐことが可能となり、遊技者の達成感が損なわれることが抑制可能となる。

【 0 0 6 8 】

[構成 A 7]

遊技者が選択可能な演出要素（大当り遊技演出の本編画像 G 3 と共に出力される楽曲 A , B 等）の種類が遊技の進行に応じて増加する遊技機（遊技機 1 0 ）において、
複数種類の前記演出要素の中から遊技者に選択可能な演出要素を設定する演出要素設定手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

20

前記演出要素設定手段が設定する演出要素に関する要素情報を記憶可能な要素情報記憶手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

情報読取装置（携帯端末 1 0 0 ）が読み取り可能な態様で前記要素情報記憶手段に記憶されている前記要素情報を出力可能な出力手段（表示装置 1 3 ）と、

遊技者の操作により情報の入力が可能で入力手段（操作ボタンユニット 2 4 ）と、を有し、

前記演出要素設定手段は、前記入力手段により前記要素情報の少なくとも一部が入力された場合に、入力された要素情報に対応した演出要素を遊技者が選択可能な演出要素に設定する。

30

【 0 0 6 9 】

本特徴の構成によれば、前回の遊技で選択可能であった演出要素の種類を引き継ぐことが可能となり、遊技者の達成感が損なわれることが抑制可能となる。

【 0 0 7 0 】

[特徴 A 8]

遊技に際し行われる当否判定とは無関係な要素であって遊技者が選択可能な要素である選択要素（大当り遊技演出の本編画像 G 3 と共に出力される楽曲 A , B 等）の種類が遊技の進行に応じて増加する遊技機（遊技機 1 0 ）において、

遊技者が選択可能な前記選択要素の種類に関する種類情報を記憶可能な種類情報記憶手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

40

前記種類情報記憶手段に記憶されている種類情報に対応した種類の前記選択要素を、遊技者が選択可能な選択要素として設定する選択要素設定手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

情報読取装置（携帯端末 1 0 0 ）が読み取り可能な態様で前記種類情報記憶手段に記憶されている前記種類情報を出力可能な出力手段（表示装置 1 3 ）と、

遊技者の操作により情報の入力が可能で入力手段（操作ボタンユニット 2 4 ）と、を有し、

前記種類情報記憶手段は、前記入力手段により前記種類情報の少なくとも一部が入力された場合に、入力された種類情報を反映させた種類情報を記憶する。

【 0 0 7 1 】

本特徴の構成によれば、前回の遊技で選択可能であった選択要素の種類を引き継ぐこと

50

が可能となり、遊技者の達成感が損なわれることが抑制可能となる。

【 0 0 7 2 】

[特徴 A 9]

遊技に際し行われる当否判定とは無関係な要素であって遊技者が選択可能な要素である選択要素（大当り遊技演出の本編画像 G 3 と共に出力される楽曲 A , B 等）の種類が遊技の進行に応じて増加する遊技機（遊技機 1 0 ）において、

複数種類の前記選択要素の中から遊技者に選択可能な選択要素を設定する選択要素設定手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

前記選択要素設定手段が設定する選択要素に関する要素情報を記憶可能な要素情報記憶手段（サブ制御回路 5 2 ）と、

情報読取装置（携帯端末 1 0 0 ）が読み取り可能な態様で前記要素情報記憶手段に記憶されている前記要素情報を出力可能な出力手段（表示装置 1 3 ）と、

遊技者の操作により情報の入力が可能の入力手段（操作ボタンユニット 2 4 ）と、を有し、

前記選択要素設定手段は、前記入力手段により前記要素情報の少なくとも一部が入力された場合に、入力された要素情報に対応した選択要素を遊技者が選択可能な選択要素に設定する。

【 0 0 7 3 】

本特徴に示す構成によれば、前回の遊技で選択可能であった選択要素の種類を引き継ぐことが可能となり、遊技者の達成感が損なわれることが抑制可能となる。

【 0 0 7 4 】

なお、特徴 A 6 ~ A 9 に示す構成に、特徴 A 2 ~ A 5 に示す構成が組み合わされてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 7 5 】

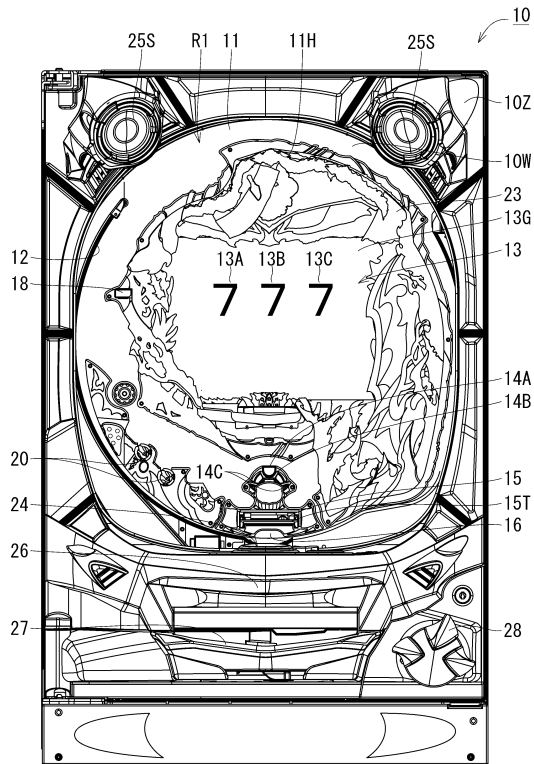
- 1 0 遊技機
- 1 3 表示装置
- 1 4 A 第 1 の始動入賞口
- 1 4 B 第 2 の始動入賞口
- 1 5 大入賞口
- 2 4 操作ボタンユニット
- 5 0 主制御回路
- 5 2 サブ制御回路
- 5 4 表示制御回路

10

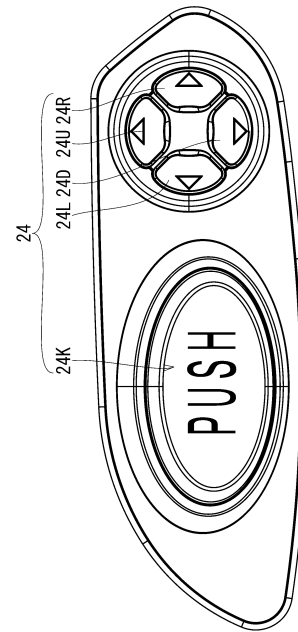
20

30

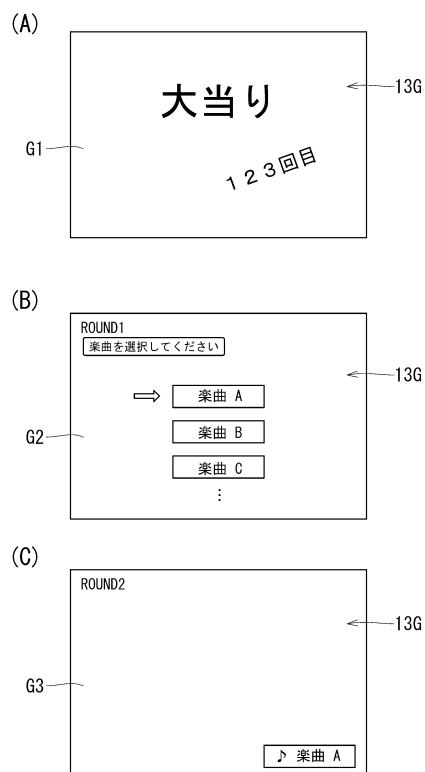
【図 1】



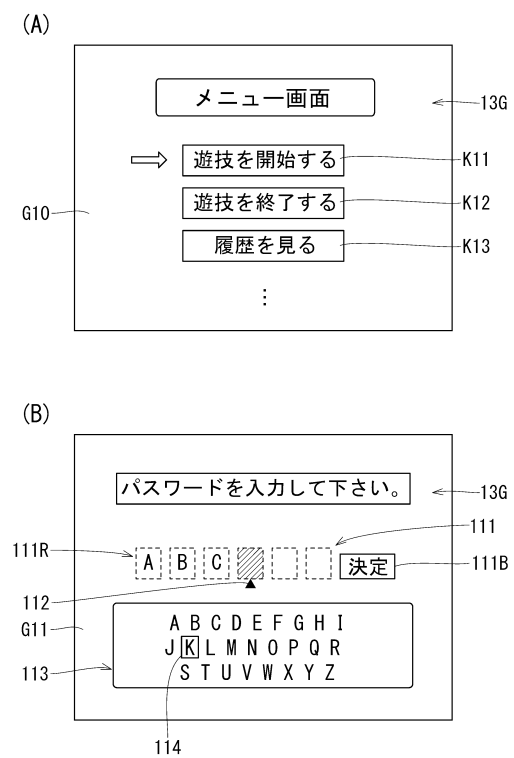
【図 2】



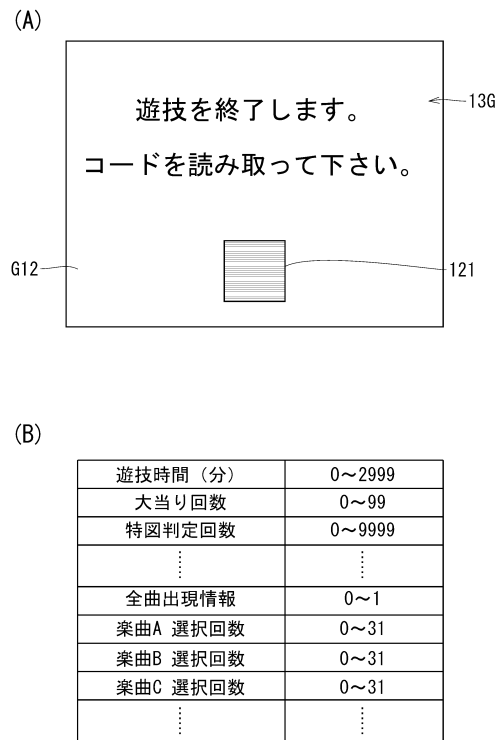
【図 3】



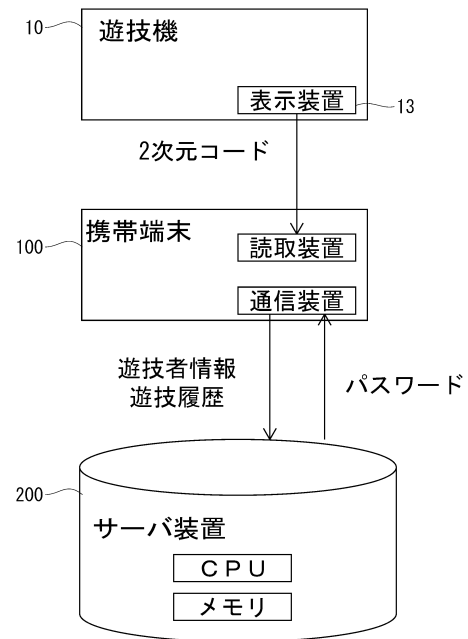
【図 4】



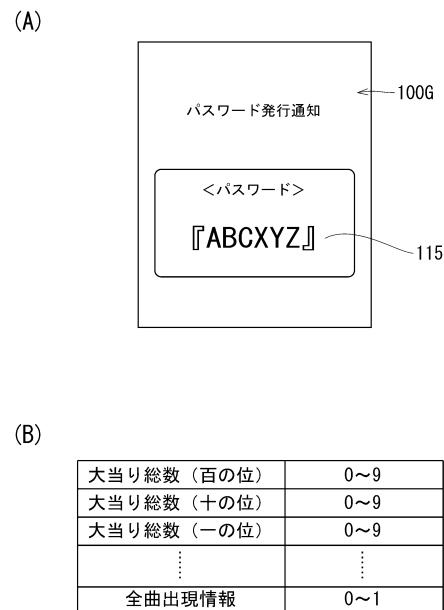
【図 5】



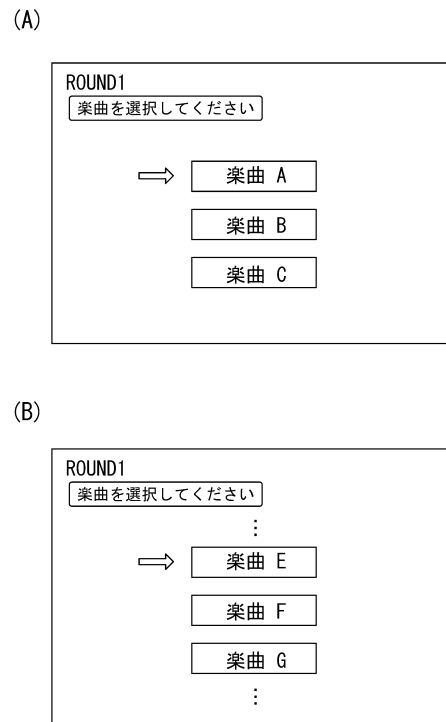
【図 6】



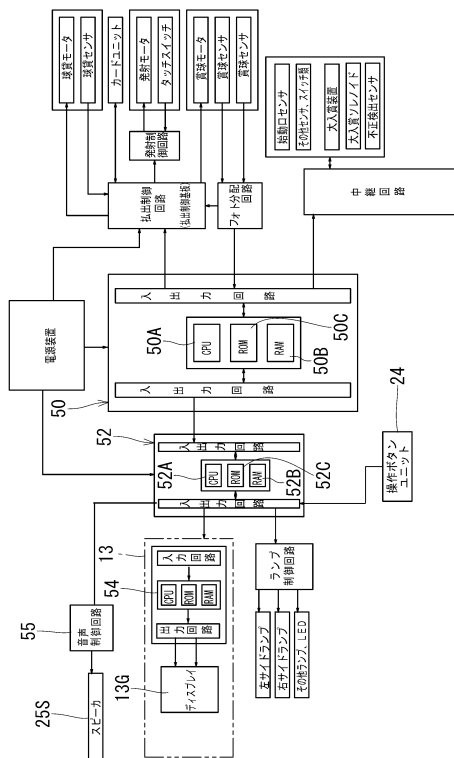
【図 7】



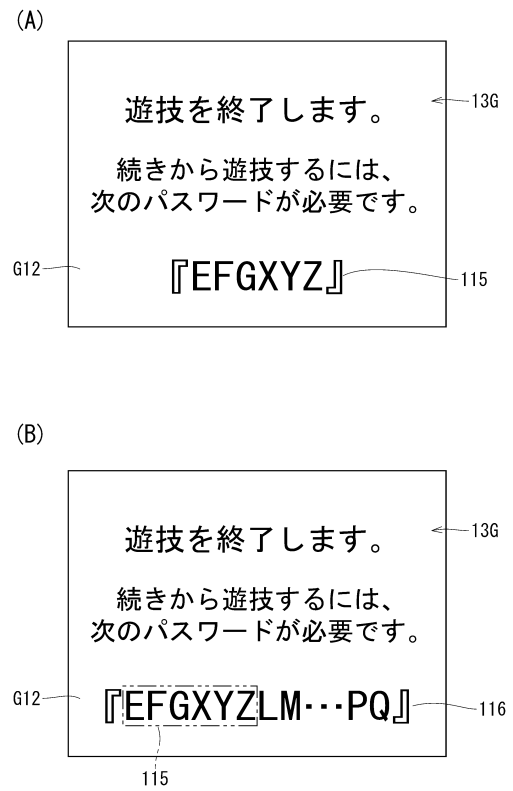
【図 8】



【 図 9 】



【 図 1 0 】



フロントページの続き

(72)発明者 山下 耕司

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 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 宮越 奈緒

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 篠崎 正

(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 2 9 6 0 6 (J P , A)

特開 2 0 1 3 - 2 4 8 1 7 6 (J P , A)

特開 2 0 1 3 - 1 0 6 7 3 4 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 0 4 2 5 7 5 (J P , A)

特開 2 0 1 3 - 1 8 3 8 6 0 (J P , A)

特開 2 0 1 2 - 1 6 1 5 6 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4