

(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2019-150519

(P2019-150519A)

(43) 公開日 令和1年9月12日(2019.9.12)

(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 O 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 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2018-40096 (P2018-40096)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年3月6日 (2018.3.6)		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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】出力される楽曲を選択可能とする機能を備えた遊技機の趣向性を向上させること。

【解決手段】音出力手段10から出力される楽曲を、複数の選択可能な楽曲のうちから遊技者が任意に選択することが可能な楽曲選択可能状態が設定された遊技機であって、所定条件の成立を契機として、共通楽曲および当該共通楽曲とは異なる第一特定楽曲が選択可能な第一状態から、前記共通楽曲が選択可能な状態が維持された状態であって、前記第一特定楽曲が選択不能であり、かつ前記共通楽曲および前記第一特定楽曲とは異なる第二特定楽曲が選択可能な第二状態に変化するものであり、前記第一状態において選択可能な前記第一特定楽曲の数と前記第二状態において選択可能な前記第二特定楽曲の数が同じであることを特徴とする遊技機1とする。

【選択図】図5

(a)リストA(演出ステータスA設定時) (b)リストB(演出ステータスB設定時)

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T1

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T2

(c)リストC(演出ステータスC設定時)

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T3

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

音出力手段から出力される楽曲を、複数の選択可能な楽曲のうちから遊技者が任意に選択することが可能な楽曲選択可能状態が設定された遊技機であって、

所定条件の成立を契機として、共通楽曲および当該共通楽曲とは異なる第一特定楽曲が選択可能な第一状態から、前記共通楽曲が選択可能な状態が維持された状態であって、前記第一特定楽曲が選択不能であり、かつ前記共通楽曲および前記第一特定楽曲とは異なる第二特定楽曲が選択可能な第二状態に変化するものであり、

前記第一状態において選択可能な前記第一特定楽曲の数と前記第二状態において選択可能な前記第二特定楽曲の数が同じであ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。

【背景技術】

【0002】

出力される楽曲を、複数の楽曲のうちから遊技者が任意に選択することができる遊技機が公知である（例えば下記特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2017-148235 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、出力される楽曲を選択可能とする機能を備えた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】

30

【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、音出力手段から出力される楽曲を、複数の選択可能な楽曲のうちから遊技者が任意に選択することが可能な楽曲選択可能状態が設定された遊技機であって、所定条件の成立を契機として、共通楽曲および当該共通楽曲とは異なる第一特定楽曲が選択可能な第一状態から、前記共通楽曲が選択可能な状態が維持された状態であって、前記第一特定楽曲が選択不能であり、かつ前記共通楽曲および前記第一特定楽曲とは異なる第二特定楽曲が選択可能な第二状態に変化するものであり、前記第一状態において選択可能な前記第一特定楽曲の数と前記第二状態において選択可能な前記第二特定楽曲の数が同じであることを特徴とする。

【発明の効果】

40

【0006】

本発明によれば、出力される楽曲が選択可能な状態が設定された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】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図 2】表示装置の表示領域に表示される識別図柄と保留画像を示した図である。

【図 3】特定遊技状態の概要を説明するための図である。

【図 4】楽曲選択機能を説明するための図である。

【図 5】演出ステータス毎に設定された候補楽曲のリストを示した図である。

50

【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】第四具体例を説明するための図（その一）である。

【図 9】第四具体例を説明するための図（その二）である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の一実施形態にかかる遊技機 1（ぱちんこ遊技機）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。

10

【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。各種演出を実行する表示装置 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、表示領域 911 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）。

【0011】

20

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】

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。

30

【0014】

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。本実施形態では、第一始動入賞口 904 a（特図 1 始動口）と第二始動入賞口 904 b（特図 2 始動口）が設けられている）。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、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。

40

【0015】

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 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（識別図柄 80 の変動）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

50

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。

【0016】

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画像 70 が、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される。具体的には、当否判定を実行するための数値が取得された順に並ぶよう、保留画像 70 が表示装置 91 の表示領域 911 に表示される（図 2 参照）。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。保留画像 70 は、静止画であってもよいし動画であってもよい。

【0017】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、スピーカ 10（音出力手段）から出力される楽曲を任意に選択することが可能な楽曲選択機能を備える。以下、楽曲選択機能に関する構成について説明する。

【0018】

楽曲選択機能は、所定の遊技状態にあるときに利用することができる。本実施形態では、通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（図 3 参照）において当該機能を利用することができる。本実施形態における特定遊技状態は、通常遊技状態よりも始動入賞口 904 に遊技球が入賞しやすい時間短縮（時短）遊技状態（高ベース状態）である。時間短縮遊技状態自体は公知であるため詳細な説明を省略する。本実施形態では、遊技領域の右側に設けられた普通始動領域 905（いわゆるスルー）に遊技球が通過することを契機として実行される開放抽選に当選しやすい状態が時間短縮遊技状態である。つまり、特定遊技状態においては、遊技者はいわゆる右打ちを行う。開放抽選に当選すると、第二始動入賞口 904b の手前側に設けられた開閉部材が閉位置から開位置に変位し、当該第二始動入賞口 904b に遊技球が入賞しやすい状態となる。開放抽選に当選する確率が高いため、頻繁に第二始動入賞口 904b が開放される。したがって、遊技者は、通常遊技状態に比してあまり遊技球を減らさずに遊技を行うことができる。本実施形態における上記特定遊技状態は、時間短縮遊技状態かつ高確率遊技状態（いわゆる確率変動状態）である。特定遊技状態は、所定回数（本実施形態では 150 回）連続して当否判定結果がはずれとなったときに終了し、通常遊技状態に移行するいわゆる ST 機である。所定回数連続して当否判定結果がはずれとなるよりも前に大当たりで当選した場合にはいわゆる連チャンとなる。ただし、時間短縮遊技状態かつ低確率遊技状態である状態が上記特定遊技状態として設定された構成としてもよい。

【0019】

楽曲選択機能が発現されている状態にあるとき、遊技者は、スピーカ 10 より出力される楽曲を、複数の候補楽曲のうちから選択することが可能である。つまり、候補楽曲として設定されている楽曲が、遊技者が選択可能な楽曲であるということである。遊技者による楽曲の選択方法はどのようなものであってもよい。本実施形態では、楽曲の選択は、押しボタン等の操作手段 60 を操作することにより行う。なお、本実施形態では、楽曲の選択は、当否判定結果を報知する報知演出が実行されているとき（識別図柄 80 の変動中）においても実行することが可能である。ただし、選択不能な期間が設定される構成であってもよい（例えば、いわゆるリーチ演出が実行されている最中は選択不能とされる）。上記複数の候補楽曲には、所定の順番（以下、「リスト順」と称することもある）が設定されている。現在出力されている楽曲（以下、選択中楽曲と称することもある）は、表示領域 911 に表示される（図 4 参照）。

【0020】

操作手段60を操作することにより、候補楽曲が所定の順番で切り替わっていく。例えば、選択中楽曲が上記リスト順でn番目（nは自然数）の楽曲である場合、操作手段60を操作することにより、n+1番目の楽曲に切り替わることになる（ただし、リスト順で最後の楽曲である場合、1番目の楽曲に戻る）（図4参照）。十字キー等の別の操作手段を操作することで、リスト順でn番目の楽曲からn-1番目の楽曲に切り替えることが可能な構成としてもよい。本実施形態では、各候補楽曲が選択中楽曲とされたとき（表示領域911に表示された状態とされたとき）、当該楽曲のリスト順が表示される。このようなリスト順が表示されることにより、遊技者は、選択中楽曲のリスト順だけでなく、候補楽曲の数等を把握することが容易になる。

【0021】

本実施形態では、候補楽曲のリストは、特定遊技状態中における演出ステータスに応じて切り替わる。当否判定結果を報知する報知演出の基本的態様は、当該演出ステータスに依存する。つまり、演出ステータスが変化すると、報知演出の基本的態様が変化する。演出ステータスによって変化する要素としては種々考えられる。識別図柄80の態様が変化する、背景画像（動画）が変化する、演出のモチーフが変化する等種々考えられる。本実施形態における特定遊技状態では、演出ステータスの変化は「ゾーン」の変化として表される。具体的には、キャラクタAをモチーフとしたゾーン（以下、ゾーンA（演出ステータスA）と称することもある）、キャラクタBをモチーフとしたゾーン（以下、ゾーンB（演出ステータスB）と称することもある）、キャラクタCをモチーフとしたゾーン（以下、ゾーンC（演出ステータスC）と称することもある）が設定され、各ゾーンは特定遊技状態が開始されてからの当否判定結果（はずれ）の報知回数（いわゆる回転数）が所定回数に到達したときに切り替わる。演出ステータスの切替わりを分かりやすく示すため、現在設定されている演出ステータス（ゾーン）の種類を直接または間接的に示す画像（文字等）が表示領域911に表示されるようにするとよい。本実施形態では、特定遊技状態が開始されてからの報知回数が0～50回まではゾーンAが、51回から100回まではゾーンBが、101回から150回まではゾーンCが設定される（図3参照）。つまり、特定遊技状態が開始されてから50回目のはずれの報知が完了した時点、および100回目のはずれの報知が完了した時点、演出ステータスが切り替えられる時点（演出ステータスを切り替える条件の成立）としている。

【0022】

上記演出ステータス（ゾーン）毎に候補楽曲のリストが切り替わる。演出ステータスA～Cのそれぞれが設定されているときの候補楽曲のリストをリストA～Cとすると、リストA～Cに含まれる複数の候補楽曲は、共通楽曲と特定楽曲に区別される。共通楽曲は、リストA～Cのいずれにも含まれる一または複数種の楽曲である（図5参照）。したがって、ステータスA～Cのいずれが設定されている状態においても当該共通楽曲は選択可能である。本実施形態では、リストA～Cのいずれにおいても、リスト順1～10番目の楽曲が共通楽曲とされている。共通楽曲としてS1～S10の10曲が設定されているとすると、リストA～Cのいずれにおいても共通楽曲の種類とリスト順は同じである（図5参照）。つまり、リストA～Cのいずれにおいても共通楽曲S1が1番目、共通楽曲S2が2番目、共通楽曲S3が3番目・・・共通楽曲S10が10番目とされる。

【0023】

特定楽曲は、共通楽曲のいずれとも異なる楽曲である。本実施形態では、リストA～Cのいずれもが、一種の特定楽曲を含む。具体的には、リストAは特定楽曲T1、リストBは特定楽曲T2、リストCは特定楽曲T3を含む。これらの特定楽曲は、各リストにおけるリスト順が同じにされる。本実施形態では、各リストにおけるリスト順11番目に特定楽曲が設定される（図5参照）。各リストに含まれる特定楽曲T1～T3は、互いに異なる態様の楽曲である。特定楽曲T1はゾーンA（キャラクタA）に対応する楽曲であり、特定楽曲T2はゾーンB（キャラクタB）に対応する楽曲であり、特定楽曲T3はゾーンC（キャラクタC）に対応する楽曲であるということもできる。

【0024】

上述したように、特定遊技状態が開始されてから50回目のはずれの報知が完了した時点を第一条件成立時として演出ステータスAから演出ステータスBに、100回目のはずれの報知が完了した時点を第二条件成立時として演出ステータスBから演出ステータスCに切り替わる。つまり、第一条件成立時にはリストAからリストBに、第二条件成立時にはリストBからリストCに切り替わる。当該切り替わりの前後でリストの内容を比較すると、共通楽曲については変化がない。つまり、リストが変化しても共通楽曲が選択可能な状態は維持される。一方、特定楽曲については、変化前の特定楽曲は選択不能になり、新たに別の特定楽曲が選択可能な状態となる。上記第一条件成立前後では特定楽曲T1が特定楽曲T2に、第二条件成立前後では特定楽曲T2が特定楽曲T3に置き換わったかのような変化態様となる。つまり、変化前の特定楽曲（本発明における第一特定楽曲に相当する）から別の特定楽曲（本発明における第二特定楽曲に相当する）に置き換わったかのような変化態様となる。また、当該変化（置き換わり）は、同じリスト順（本実施形態ではリスト順11番目）で生じる。

【0025】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機1では、選択可能な候補楽曲のリストが変化する場合、共通楽曲の選択可能な状態が維持されたまま、変化前の特定楽曲が選択不能であり、かつ別の特定楽曲が選択可能な状態に変化するという斬新な変化が生じるものであるため、楽曲選択機能を利用して遊技の趣向性を向上させることが可能である。具体的には、新たに楽曲が追加されるという変化ではなく、演出ステータスに変化することに伴って、当該演出ステータスに対応づけられた特定楽曲が置き換わるような変化態様であるため、演出ステータスの変化が分かりやすい、特定楽曲が演出ステータスに対応づけられたものであることが分かりやすいといった利点がある。

【0026】

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。

【0027】

・第一具体例

上記実施形態では、各リストは一種の特定楽曲を含むものであることを説明したが、複数種の特定楽曲を含むものとしてもよい（図6参照）。つまり、各リストが含む複数種の特定楽曲のいずれもが、演出ステータスに対応づけられたものとする。このような構成とすれば、演出ステータスの変化に伴い、複数種の特定楽曲が変化することになるから、演出ステータスの変化をより分かりやすく示すことが可能となる。

【0028】

この場合、各リストが含む特定楽曲の数は同じとされることが好ましい（図6参照）。このようにすることで、演出ステータスの変化により、複数種の特定楽曲が「置き換わった」という印象を遊技者に与える作用が高まるため、特定楽曲が演出ステータスに対応づけられたものであることが分かりやすくなる。ただし、各リストが含む特定楽曲の数を異ならせることを否定するわけではない。

【0029】

・第二具体例

複数のリストのうちの少なくともいずれかのリストが含む特定楽曲が、変化しうる設定とする。例えば、上記実施形態に則していえば、リストBが含む特定楽曲として特定楽曲T2-1と特定楽曲T2-2のうちの一方が設定されるものとする（図7参照）。つまり、リストBは、特定楽曲T2-1を含む（特定楽曲T2-2は含まない）ものとなる場合もあれば、特定楽曲T2-2を含む（特定楽曲T2-1は含まない）ものとなる場合もある構成とする。特定楽曲T2-1と特定楽曲T2-2は、いずれも、特定楽曲T1や特定楽曲T3とは異なる楽曲である。このように、あるリストの特定楽曲として設定されうる楽曲が複数種設けられた構成としても、演出ステータスの切り替わりを契機として、ある特定楽曲が別の特定楽曲に置き換わったような印象を遊技者に与えることになる。

【0030】

10

20

30

40

50

本例の場合、特定楽曲として設定されうる楽曲のいずれが設定されるかにより、遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が示唆されるものとしてもよい。上記例で言えば、演出ステータスAから演出ステータスBへの切り替わりが発生したとき、特定楽曲T2-1を含むリストBが設定された場合よりも、特定楽曲T2-2を含むリストBが設定された場合の方が遊技者に有利な事象が発生する蓋然性が高いものとする。遊技者に有利な事象としては、「大当たり遊技の発生」等を例示することができる。つまり、特定楽曲として設定される楽曲の種類により、大当たりとなる「保留」が存在するか否かが示唆される構成とすることが考えられる。

【0031】

・第三具体例

上記実施形態における楽曲選択機能は、当否判定結果を報知する報知演出が実行されている最中（識別図柄80の変動中）においても出力される楽曲が切り替えられるものであることを説明したが、報知演出が実行されていないとき（変動停止時）に限って出力される楽曲を切り替えることが可能な構成であってもよい。例えば、いわゆるカスタマイズ機能の一種として楽曲選択機能が設けられる構成に対して上記実施形態と同様の技術思想を適用することも可能である。

【0032】

・第四具体例

演出ステータスの種類が切り替わることでリストが変化した場合、切り替わり前に出力される楽曲のリスト順と、切り替わり後に出力される楽曲のリスト順は変化しないようにする（ただし、当該タイミングにおいて遊技者が選択操作を行わなかった場合である）（図8、図9参照）。つまり、演出ステータスの種類が切り替わったときには、リスト順1番目の楽曲（デフォルトの楽曲）が出力される状態が設定されるといったような処理がなされないようにする。このようにすると、演出ステータスの切り替わりが発生する前に出力されていた楽曲が共通楽曲であれば、切り替わり発生後も当該共通楽曲の出力が維持されるものとなる（図8参照）。一方、演出ステータスの切り替わりが発生する前に出力されていた楽曲が特定楽曲であれば、切り替わり発生後は別の特定楽曲が出力されることになる（図9参照）。このような構成とすることで、特定楽曲が選択されていた場合には、演出ステータスの切り替わりを契機として出力される楽曲の内容が変化することになるから、演出ステータスの変化をより分かりやすく示すことが可能である。

【0033】

この場合、共通楽曲が選択されているときには、演出ステータスの切り替わり後も同じ楽曲が出力されることになるところ、当該切り替わりの前後で楽曲が途切れることなく継続して出力されるようにしてもよいし、当該切り替わり時点で当該楽曲が最初（予め設定された演出上の出力開始時点のことをいう。例えば、実際の楽曲の冒頭部分（いわゆるイントロ等）を一部省略する、すなわち実際の楽曲の開始から所定時間経過した時点として設定してもよい）から出力されるようにしてもよい。前者の設定は、同じ楽曲であるにも拘わらず、楽曲がリセットされて最初から出力されることによる遊技者の苛立ち等を抑制されるという利点がある。後者の設定は、共通楽曲が選択されているときであっても、当該楽曲が最初から出力されることで、演出ステータスの切り替わりが示されるという利点がある。一方、特定楽曲が選択されているときには、演出ステータスの切り替わり後には異なる楽曲が出力されることになるから、当該切り替わり時点で別の特定楽曲が最初から出力されることになる。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

・手段1

10

20

30

40

50

音出力手段から出力される楽曲を、複数の選択可能な楽曲のうちから遊技者が任意に選択することが可能な楽曲選択可能状態が設定された遊技機であって、

所定条件の成立を契機として、共通楽曲および当該共通楽曲とは異なる第一特定楽曲が選択可能な第一状態から、前記共通楽曲が選択可能な状態が維持された状態であって、前記第一特定楽曲が選択不能であり、かつ前記共通楽曲および前記第一特定楽曲とは異なる第二特定楽曲が選択可能な第二状態に変化することを特徴とする遊技機。

上記遊技機によれば、共通楽曲の選択可能な状態が維持されたまま、変化前の特定楽曲（第一特定楽曲）が選択不能であり、かつ別の特定楽曲（第二特定楽曲）が選択可能な状態に変化するという斬新な変化が生じるものであるため、楽曲選択機能を利用して遊技の趣向性を向上させることが可能である。

10

【0037】

・手段2

当否判定結果を報知する報知演出の基本的態様が変化する複数種の演出ステータスが設定されており、

前記演出ステータスの種類が切り替わったことを契機として、前記第一状態から前記第二状態への変化が発生する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、演出ステータスが変わることによって共通楽曲の選択可能な状態は維持されつつ、特定楽曲が置き換わる（第一特定楽曲から第二特定楽曲に変化する）ような変化態様となるため、演出ステータスの変化が分かりやすい。

20

【0038】

・手段3

通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態において、所定回数連続して当否判定結果がはずれとなったことを契機として前記演出ステータスの種類が切り替わり、前記第一状態から前記第二状態への変化が発生することを特徴とする手段2に記載の遊技機。

このように、所定回数連続して当否判定結果がはずれとなったことを契機として、選択可能な楽曲が切り替わる（特定楽曲が切り替わる）設定とすることが考えられる。

【0039】

・手段4

前記楽曲選択可能状態において選択可能な楽曲には所定のリスト順が設定され、遊技者が選択操作を行う場合には当該リスト順に沿って楽曲が切り替わるように構成されており

30

、前記第一状態における前記第一特定楽曲に設定された前記リスト順と、前記第二状態における前記第二特定楽曲に設定された前記リスト順が同じであ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。

このようにすることで、第一特定楽曲から第二特定楽曲に切り替わったということが分かりやすくなる。

【0040】

・手段5

前記第一状態において前記共通楽曲が出力される楽曲として選択されているときには、前記第二状態への変化が発生した場合であっても当該共通楽曲の出力が維持される一方、

40

前記第一状態において前記第一特定楽曲が出力される楽曲として選択されているときに、前記第二状態への変化が発生した場合には前記第二特定楽曲が出力される状態に変化す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、特定楽曲選択時には、演出ステータスの種類が変化したことを契機として出力される楽曲が切り替わることになるから、演出ステータスの種類の変化が発生したということが分かりやすい。

【符号の説明】

【0041】

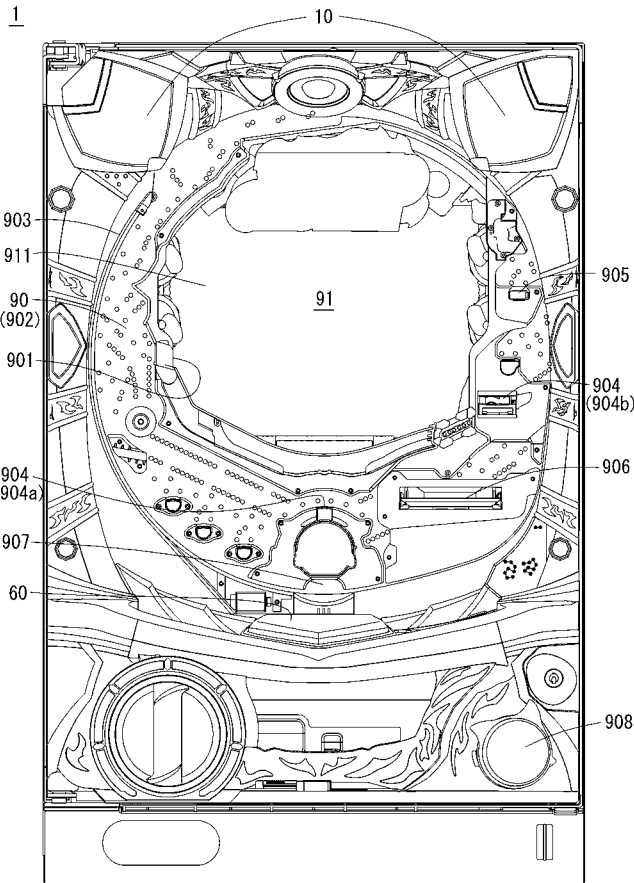
1 遊技機

10 スピーカ

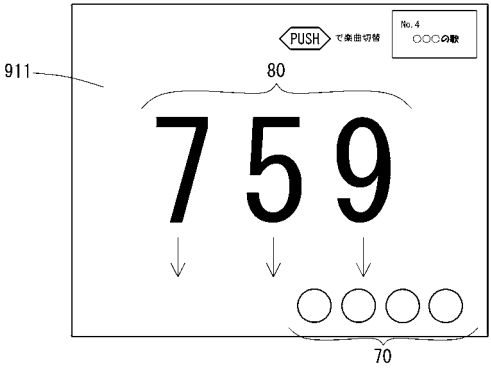
50

9 1 表示装置
9 1 1 表示領域

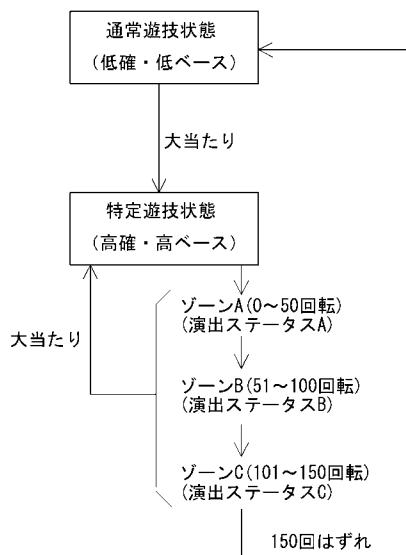
【図 1】



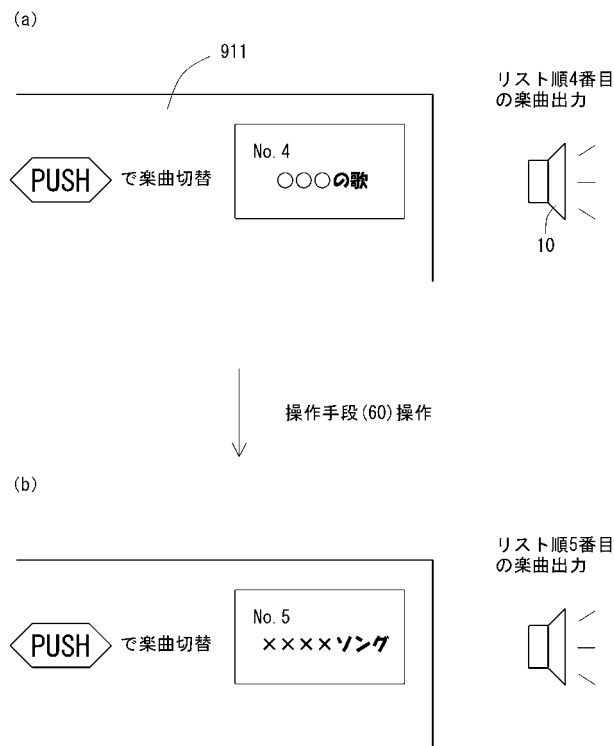
【図 2】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

(a)リストA(演出ステータスA設定時) (b)リストB(演出ステータスB設定時) (a)リストA(演出ステータスA設定時) (b)リストB(演出ステータスB設定時)

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T1

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T2

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T1-1
12	特定楽曲T1-2

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T2-1
12	特定楽曲T2-2

(c)リストC(演出ステータスC設定時)

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T3

【 図 6 】

(c)リストC(演出ステータスC設定時)

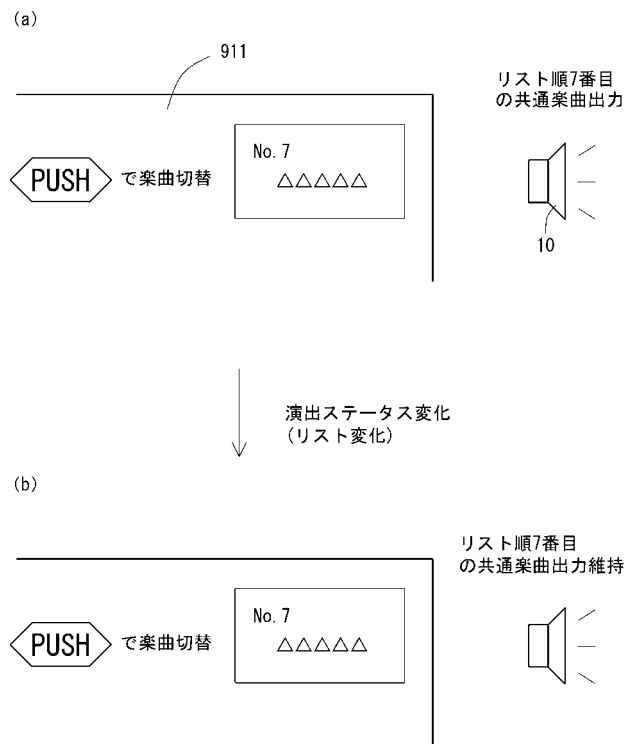
リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T3-1
12	特定楽曲T3-2

【図 7】

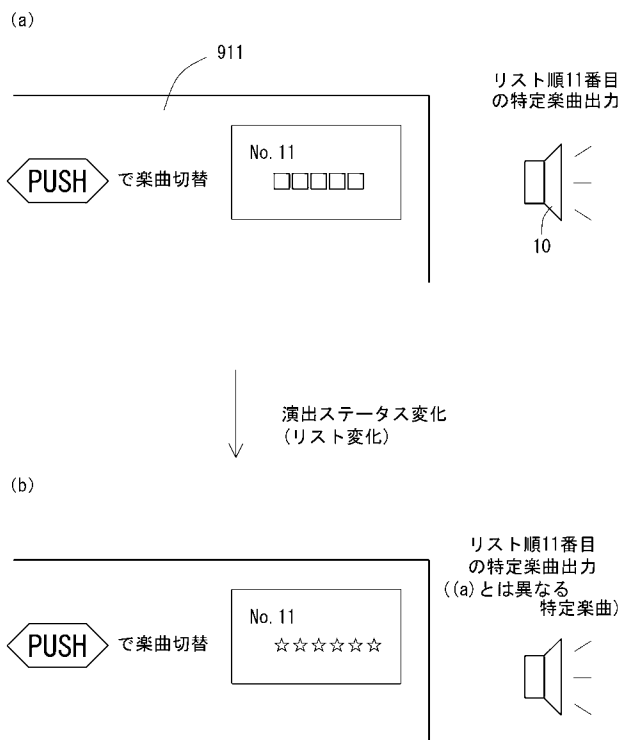
リストB(演出ステータスB設定時)

リスト順	候補楽曲
1	共通楽曲S1
2	共通楽曲S2
3	共通楽曲S3
4	共通楽曲S4
5	共通楽曲S5
6	共通楽曲S6
7	共通楽曲S7
8	共通楽曲S8
9	共通楽曲S9
10	共通楽曲S10
11	特定楽曲T2-1orT2-2

【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

(72)発明者 井上 雄貴

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

Fターム(参考) 2C088 BC07

2C333 AA11 CA06 CA08 FA05 FA08 FA17 GA04