

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7057649号
(P7057649)

(45)発行日 令和4年4月20日(2022.4.20)

(24)登録日 令和4年4月12日(2022.4.12)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	7/02 (2006.01)	F I	A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	5/04 (2006.01)		A 6 3 F	7/02	3 0 4 D
			A 6 3 F	5/04	6 5 0

請求項の数 1 (全40頁)

(21)出願番号 特願2017-227328(P2017-227328)
 (22)出願日 平成29年11月28日(2017.11.28)
 (65)公開番号 特開2019-93024(P2019-93024A)
 (43)公開日 令和1年6月20日(2019.6.20)
 審査請求日 令和2年10月28日(2020.10.28)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 渡辺 剛史

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】**

遊技を行う遊技機において、

画像を表示可能な表示手段と、

複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な選択期間において、前記表示手段に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行う選択表示制御手段と、

前記選択期間において決定操作がされたときに前記表示手段に決定用選択肢として表示されている選択肢を決定することが可能な選択肢決定手段と、

前記選択期間において決定用選択肢に対応する楽曲を出力し、選択肢が決定された後の演奏期間において前記選択肢決定手段により決定された選択肢に対応する楽曲を出力する楽曲出力手段と、

を備え、

前記選択期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる切替期間が開始するタイミング、または前記切替期間が終了したタイミングで一の選択肢に対応する楽曲から他の選択肢に対応する楽曲に切り替え、前記選択期間のうち前記切替期間においては前記決定操作がされても選択肢が決定されず、前記選択期間において前記決定操作がされ、前記表示手段に決定用選択肢として表示されている選択肢が決定されたときに、前記選択肢決定手段により決定された選択肢に対応する楽曲を最初から出力させ、

前記選択期間において前記遊技機への電力供給が停止し、電力供給が再開した場合に、前記演奏期間を開始させ、電力供給停止前に前記表示手段に決定用選択肢として表示されていいた選択肢に関わらず、予め定められた楽曲を出力させ、

前記選択期間において前記決定操作が有効操作であることを示唆し、前記切替期間において前記決定操作が無効操作であることを示唆する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技場に設置されるパチンコ機やスロットマシンなどの遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機においては、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示し、決定操作がされることでその時点で表示されている選択肢を決定するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-148235号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技機では、選択肢が切り替わる期間においても決定操作がされることで、切替前または切替後の方の選択肢が決定されることとなるが、このような状態では、遊技者から見てどちらの選択肢が決定されるのかを特定することが困難であり、誤った選択肢を決定してしまう虞がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者の意図しない選択肢が選択されてしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 遊技を行う遊技機において、

画像を表示可能な表示手段と、

複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な選択期間において、前記表示手段に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行う選択表示制御手段と、

前記選択期間において決定操作がされたときに前記表示手段に決定用選択肢として表示されている選択肢を決定することが可能な選択肢決定手段と、

前記選択期間において決定用選択肢に対応する楽曲を出力し、選択肢が決定された後の演奏期間において前記選択肢決定手段により決定された選択肢に対応する楽曲を出力する楽曲出力手段と、

40

を備え、

前記選択期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる切替期間が開始するタイミング、または前記切替期間が終了したタイミングで一の選択肢に対応する楽曲から他の選択肢に対応する楽曲に切り替え、

前記選択期間のうち前記切替期間においては前記決定操作がされても選択肢が決定されず、

前記選択期間において前記決定操作がされ、前記表示手段に決定用選択肢として表示されている選択肢が決定されたときに、前記選択肢決定手段により決定された選択肢に対応する楽曲を最初から出力させ、

前記選択期間において前記遊技機への電力供給が停止し、電力供給が再開した場合に、前

50

記演奏期間を開始させ、電力供給停止前に前記表示手段に決定用選択肢として表示されたいた選択肢に関わらず、予め定められた楽曲を出力させ、

前記選択期間において前記決定操作が有効操作であることを示唆し、前記切替期間において前記決定操作が無効操作であることを示唆する。

(手段1) 遊技を行う遊技機(遊技機1)であって、

画像を表示可能な表示手段(液晶表示器22)と、

複数の選択肢(例えば、BGM1、BGM2等)からいずれかの選択肢を選択可能な選択期間(有利状態演出設定状態中)において、前記表示手段(液晶表示器22)に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行う選択表示制御手段(サブ制御部21)と、

10

前記選択期間において決定操作(演出用スイッチ24の操作)がされたときに前記表示手段に決定用選択肢として表示されている選択肢を決定することが可能な選択肢決定手段と、を備え、

前記選択期間(有利状態演出設定状態中)のうち決定用選択肢が一の選択肢(例えば、BGM1等)から他の選択肢(例えば、BGM2等)へ切り替わる期間においては前記決定操作(演出用スイッチ24の操作)がされても選択肢が決定されないことを特徴としている。

この特徴によれば、選択期間において決定操作がされたときに表示手段に決定用選択肢として表示されている選択肢が決定される構成において、選択期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間、すなわち決定用選択肢が一の選択肢であるか他の選択肢であるかを特定することが困難な期間においては決定操作がされても選択肢が決定されることがないため、このような期間に遊技者により決定操作が行われることで遊技者が意図しない選択肢が決定されてしまうことを防止できる。

20

【0007】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記選択表示制御手段(サブ制御部21)は、前記表示手段(液晶表示器22)に選択可能な複数の選択肢(例えば、BGM1、BGM2等)を同時に表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、同時に表示されている複数の選択肢から所望の選択肢を比較しながら選択することが可能となる。

30

【0008】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記選択表示制御手段(サブ制御部21)は、前記表示手段(液晶表示器22)に同時に表示された複数の選択肢(例えば、BGM1、BGM2等)のうち決定用選択肢が特定領域(選択枠中)に収容された態様で表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定用選択肢が特定領域に収容された態様で表示されるので、複数の選択肢が同時に表示されていても決定用選択肢を容易に特定することができる。

【0009】

本発明の手段4の遊技機は、手段2または3に記載の遊技機であって、

40

前記選択表示制御手段(サブ制御部21)は、前記表示手段(液晶表示器22)に同時に表示された複数の選択肢(例えば、BGM1、BGM2等)のうち決定用選択肢を他の選択肢とは異なる態様(他の選択肢よりも透過率が低い態様)で表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定用選択肢が他の選択肢と異なる態様で表示されるので、複数の選択肢が同時に表示されていても決定用選択肢を容易に特定することができる。

【0010】

本発明の手段5の遊技機は、手段4に記載の遊技機であって、

前記選択表示制御手段(サブ制御部21)は、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える場合に、決定用選択肢を他の選択肢のうち決定用選択肢(選択枠内の選択肢)に最も近い

50

第1位置（A、B位置の選択肢）に表示されている選択肢に切り替え、第1位置の次に決定用選択肢に近い第2位置（C、D位置の選択肢）に表示されている選択肢を第1位置（A、B位置の選択肢）に表示させるとともに、前記表示手段（液晶表示器22）に同時に表示された複数の選択肢のうち決定用選択肢以外の選択肢は、決定用選択肢に距離が近い位置の選択肢ほど強調された態様（透過率が低い態様）で表示させ、決定用選択肢を最も強調された態様（透過率が最も低い態様）で表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定用選択肢に距離が近づくほど段階的に選択肢の態様が強調されるため、次に切り替わる選択肢を視覚的に認識させることができる。

【0011】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、選択肢に対応する楽曲（例えば、BGM1等）を出力する楽曲出力手段（スピーカ26）と、

楽曲の出力中に当該楽曲の歌詞（例えば、BGM1の歌詞等）を前記表示手段（液晶表示器22）に表示させる歌詞表示制御手段と、

を備え、

前記楽曲出力手段（スピーカ26）は、前記選択期間（有利状態演出設定状態中）において決定用選択肢に対応する楽曲を出力し、選択肢が決定された後の状態（有利状態中）において決定された選択肢に対応する楽曲を出力し、

前記歌詞表示制御手段は、前記選択期間（有利状態演出設定状態中）において楽曲の出力中であっても当該楽曲の歌詞（例えば、BGM1の歌詞等）を前記表示手段（液晶表示器22）に表示させず、選択肢が決定された後の状態（有利状態中）において楽曲の出力中に当該楽曲の歌詞を前記表示手段（液晶表示器22）に表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が選択肢を決定するまでは決定用選択肢に対応する楽曲が出力される一方で出力中の楽曲の歌詞は表示されず、遊技者が選択肢を決定した後は決定した選択肢に対応する楽曲が出力され、かつ出力中の楽曲の歌詞が表示されることとなるので、選択肢が決定されるまでの負荷を軽減することができる。

【0012】

本発明の手段7の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択期間（有利状態演出設定状態中）において電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合に、電力供給停止前に前記表示手段（液晶表示器22）に決定用選択肢として表示されていた選択肢（例えば、BGM2等）が決定された状態で復帰させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択期間において電力供給が停止した場合に、電力供給の再開後は、選択肢が決定された状態で復帰させてるので電力供給再開時の負荷を軽減できる。また、電力供給停止前に決定用選択肢として表示された選択肢が決定された状態となるので、遊技者の選択した状況を極力反映させることができる。

【0013】

本発明の手段8の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択期間（有利状態演出設定状態中）において電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合に、複数の選択肢のうち予め設定された選択肢（例えば、BGM1等）が決定された状態で復帰させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択期間において電力供給が停止した場合に、電力供給の再開後は、選択肢が決定された状態で復帰させてるので電力供給再開時の負荷を軽減できる。また、電力供給停止前に決定用選択肢として表示されていた選択肢を保持する必要がなく、電力供給停止時の負荷も軽減することができる。

【0014】

本発明の手段9の遊技機は、手段1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記選択期間（有利状態演出設定状態中）において決定操作（演出用スイッチ24）を促す決定操作促進報知（演出用スイッチ24内LEDの点灯、操作促進画像の表示）を行うことが可能な決定操作促進報知手段（サブ制御部21）を備え、

前記決定操作促進報知手段（サブ制御部21）は、前記選択期間（有利状態演出設定状態中）のうち決定用選択肢が一の選択肢（例えば、BGM1等）から他の選択肢（例えば、BGM2等）へ切り替わる期間においては決定操作促進報知を行わないことを特徴としている。

この特徴によれば、選択期間であっても決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間、すなわち決定操作がされても選択肢が決定されない期間においては決定操作促進報知が行われないため、遊技者による無駄な操作を防止することができる。 10

【0015】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】遊技機の構成を示すブロック図である。

【図2】有利状態BGM選択演出の実行態様について説明するための図である。

【図3】有利状態演出の実行態様について説明するための図である。

【図4】演出設定状態の実行態様について説明するための図である。 20

【図5】サブ制御部が行う有利状態BGM選択演出の制御の流れについて説明するための図である。

【図6】サブ制御部が行う演出設定状態の制御の流れについて説明するための図である。

【図7】サブ制御部が行う有利状態BGM選択演出中に電断が発生した場合の制御について説明するための図である。

【図8】変形例1における有利状態BGM選択演出の実行態様について説明するための図である。

【図9】変形例1におけるサブ制御部が行う有利状態BGM選択演出の制御の流れについて説明するための図である。

【図10】変形例2における有利状態演出の実行態様について説明するための図である。 30

【図11】変形例3における有利状態BGM選択演出中に電断が発生した場合の制御について説明するための図である。

【図12】実施例2における有利状態BGM選択演出の実行態様について説明するための図である。

【図13】実施例2におけるサブ制御部が行う有利状態BGM選択演出の制御の流れについて説明するための図である。

【図14】変形例4における有利状態BGM選択演出の実行態様について説明するための図である。

【図15】変形例4におけるサブ制御部が行う有利状態BGM選択演出の制御の流れについて説明するための図である。 40

【発明を実施するための形態】

【0017】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例1】

【0018】

本発明が適用された遊技機の実施例1について図面を用いて説明する。本実施例の遊技機1は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技を行う遊技機である。パチンコ遊技機とは、遊技領域に遊技球を発射し、遊技領域に設けられている入賞領域に遊技球が入賞すると、価値が付与される遊技機であり、特に、始動領域に遊技球が入賞することで変動表示を行い、表示結果が導出されることで遊技が終了し、表示結果が特定表示結果となつた 50

ことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機である。スロットマシンとは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機である。

【 0 0 1 9 】

本実施例の遊技機 1 は、図 1 に示すように、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 10、及びコマンドに応じて所定演出を制御する演出制御基板 20 などが設けられている。

【 0 0 2 0 】

遊技制御基板 10 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 10 に搭載あるいは接続された各種遊技用装置、例えば、表示器、LED、モータ、スイッチ類、各種回路等（図示略）を制御するメイン制御部 11 を備える。演出制御基板 20 は、遊技制御基板 10 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 20 に搭載または接続された各種演出用装置、例えば、液晶表示器 22、演出用スイッチ 24、演出用方向スイッチ 25、スピーカ 26 や、各種表示器、LED、ランプ、モータ、回路等（図示略）を制御するサブ制御部 21 を備える。

10

【 0 0 2 1 】

サブ制御部 21 は、プログラム等が格納される ROM、ワークメモリとして使用される RAM、プログラムに従って制御動作を行う CPU、演出制御基板 20 に接続されたスイッチ類やセンサ類（図示略）からの信号が入力され、演出制御基板 20 に接続または搭載された回路等に信号を出力するための I/O ポートを備えており、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 20 に搭載された制御回路等（図示略）の各部を直接的または間接的に制御する。

20

【 0 0 2 2 】

演出制御基板 20 に接続された液晶表示器 22 は、画像を表示する表示領域 22a と、サブ制御部 21 からの制御信号に基づいて表示領域 22a に所定画像等を所定輝度で表示する制御を行う制御部等（図示略）を備えている。液晶表示器 22 の表示領域 22a は、遊技機 1 の筐体の遊技者側に配置されており、遊技者から視認可能である。

【 0 0 2 3 】

また、演出用スイッチ 24、演出用方向スイッチ 25 は、遊技者により操作可能に遊技機 1 の筐体の遊技者側にそれぞれ設けられている。例えば、図 2 (a) に示すように、演出用スイッチ 24 は、単一のスイッチにより構成され、演出用方向スイッチ 25 は、左中右及び上下の 5 つのスイッチにより構成される。また、演出用スイッチ 24 の内部には、演出用スイッチ 24 の操作が有効である旨を点灯により報知する演出用 LED 24a（図 2 参照）が設けられている。

30

【 0 0 2 4 】

また、スピーカ 26 は、遊技機 1 の筐体の遊技者側に配置されており、サブ制御部 21 は、スピーカ 26 から演出に関連する音声等を所定音量で出力させることが可能である。

[有利状態 BGM 選択演出及び有利状態演出について]

サブ制御部 21 がメイン制御部 11 により制御される有利状態に関連して行う有利状態 BGM 選択演出及び有利状態演出について、図 2 及び図 3 に基づいて説明する。

40

【 0 0 2 5 】

本実施例の遊技機 1 が備えるメイン制御部 11 は、予め定められた所定抽選条件が成立することで、遊技者にとって有利となる有利状態に制御するか否かを決定する抽選を行い、当該抽選に当選することで、有利状態に制御することが可能である。また、有利状態の制御を開始する際に、有利状態の制御を開始する旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 21 に対して送信することが可能である。そして、メイン制御部 11 は、有利状態の制御を開始した後、有利状態の終了条件が成立することで、有利状態の制御を終了させる旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 21 に対して送信し、有利状態の制御を終了させることができる。

50

【 0 0 2 6 】

尚、有利状態とは、例えば、遊技機としてパチンコ遊技機を適用する場合においては、特別可変入賞手段の状態を遊技媒体が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（いわゆる大当たり遊技状態）や、大当たりの当選し得る確率が高くなっている状態（いわゆる確変状態）、入賞口の開放頻度が高まり遊技者所有の遊技媒体が減少しにくい状態（いわゆる時間短縮状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、遊技媒体の払出を行う条件が成立しやすくなる状態などが該当し、遊技機としてスロットマシンを適用する場合においては、遊技者にとって有利な表示結果が導出される確率や遊技者にとって有利な表示結果の導出が許容される確率が通常よりも高くなる状態（いわゆるボーナス遊技状態）や、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される状態（いわゆる A T に制御される状態）、遊技者にとって有利な特典（直接的に有利なものや、間接的に有利なものを含む）が付与される可能性が高い状態などが該当する。

【 0 0 2 7 】

これに対して、サブ制御部 2 1 は、メイン制御部 1 1 から送信されるコマンドに基づいて、メイン制御部 1 1 側にて有利状態の制御が開始される旨が特定されることで、まず、有利状態に移行される旨を報知する有利状態移行報知の制御を行う。有利状態移行報知の制御では、有利状態移行報知画像（例えば、「有利状態移行確定」のメッセージ画像（図示略）等）を液晶表示器 2 2 に少なくとも予め定められた所定期間（例えば、5 秒間や遊技者により所定操作が行われるときまでの期間）にわたり表示させることで、有利状態に移行される旨を報知する。

【 0 0 2 8 】

その後、メイン制御部 1 1 側にて有利状態に制御されている期間中において演出として出力させる B G M（以下、有利状態中 B G M と呼ぶ場合がある。）を遊技者が選択可能な有利状態 B G M 選択演出の制御を行う。有利状態 B G M 選択演出では、後述するように遊技者が演出用スイッチ 2 4 及び演出用方向スイッチ 2 5 を操作することで有利状態中 B G M を選択して決定することが可能である（例えば、図 2（a）～（c）参照）。

【 0 0 2 9 】

そして、有利状態 B G M 選択演出にて有利状態中 B G M が決定された後は、メイン制御部 1 1 側にて有利状態に制御される期間にわたり、有利状態中においてのみ行う有利状態演出を行うように制御する。有利状態演出では、有利状態 B G M 選択演出にて決定された有利状態中 B G M をスピーカ 2 6 から出力させるとともに、有利状態中においてのみ制御する実行態様に液晶表示器 2 2 等の各種演出装置を制御することで演出を行う（例えば、図 3（b）参照）。

【 0 0 3 0 】

有利状態 B G M 選択演出では、有利状態中 B G M として遊技者が選択可能な B G M の候補を示す選択肢と、演出用スイッチ 2 4 による決定操作が行われることで有利状態中 B G M として決定される選択肢（以下、決定用選択肢と呼ぶ場合がある。）と、演出用方向スイッチ 2 5 の操作により各選択肢を決定用選択肢として選択可能である旨を示唆する選択操作示唆画像と、演出用スイッチ 2 4 の操作により決定用選択肢に対応する B G M を有利状態中 B G M として決定可能である旨を示唆する決定操作示唆画像と、を液晶表示器 2 2 に表示させ、決定用選択肢として選択されている選択肢に対応する B G M をスピーカ 2 6 から出力させるように制御する。そして、演出用スイッチ 2 4 及び演出用方向スイッチ 2 5 による操作の受け付けを有効化して、これらのスイッチが操作されるまで待機し、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、当該操作に応じた新たな選択肢に決定用選択肢を切り替えるように制御し、演出用スイッチ 2 4 が操作されることで決定用選択肢に対応する B G M を有利状態中 B G M として決定して、有利状態 B G M 選択演出を終了させるように制御する。

【 0 0 3 1 】

具体的には、例えば、図 2（a）に示すように、有利状態 B G M 選択演出の開始には、有利状態中 B G M の候補となる選択肢を示す複数の選択肢画像 A ~ E を液晶表示器 2 2 に

同時に表示させ、選択肢画像 C、B、A、E、D の順序に配置させる。各選択肢画像 A～E には、異なる BGM が対応付けられており、選択肢画像 A は BGM1 に対応し、選択肢画像 B は BGM2 に対応し、選択肢画像 C は BGM3 に対応し、選択肢画像 D は BGM9 に対応し、選択肢画像 E は BGM10 に対応する旨を識別可能に表示させるようになっており、少なくとも BGM1、2、3、9、10 が有利状態中 BGM として選択可能な候補となる選択肢である旨を示唆するようになっている。尚、本実施例において、BGM1～BGM10 は、対応する BGM を識別可能な表示であり、例えば、楽曲のタイトル、楽曲の歌詞の一部、予め楽曲に割り当てられた番号や記号等の表示等が該当する。

【0032】

また、これらの選択肢画像 A～E により示される選択肢のうちいずれの選択肢が、決定操作により有利状態中 BGM として決定される決定用選択肢であるかを示す選択枠の画像を含む選択枠画像を液晶表示器 22 に表示させる。選択枠画像は、当該選択枠画像の選択枠中にいずれか一の選択肢画像を収容することが可能であり、一の選択肢画像が選択枠中に収容されることで、当該選択肢画像に対応する BGM が決定用選択肢として選択されている旨を示唆するようになっている。例えば、サブ制御部 21 は、予め定められた初期値として決定用選択肢に BGM1 を選択した状態を初期状態として有利状態 BGM 選択演出を開始させ、選択枠画像の選択枠中に選択肢画像 A のみが収容されるように選択枠画像を表示することで（図 2（a）参照）、有利状態中 BGM の候補として選択肢画像 A に対応する BGM1 が決定用選択肢として選択されている旨を示唆する。

【0033】

また、有利状態 BGM 選択演出の初期状態では、選択枠画像の選択枠内に収容され、決定用選択肢として選択されている選択肢画像 A から最も近い第 1 位置に選択肢画像 B 及び選択肢画像 E を配置し、第 1 位置の次に選択肢画像 A に近い第 2 位置に選択肢画像 C 及び選択肢画像 D を配置して表示させるようになっている。以下、第 1 位置のうち選択肢画像 B の配置されている位置を A 位置、選択肢画像 E の配置されている位置を B 位置と呼び、第 2 位置のうち選択肢画像 C の配置されている位置を C 位置、選択肢画像 D の配置されている位置を D 位置と呼ぶ場合がある。

【0034】

また、これらの選択肢画像 A～E を液晶表示器 22 に表示させる際に、各選択肢画像 A～E の表示のサイズを、選択枠画像の選択枠中に収容されている選択肢画像 A を最も大な第 1 サイズで表示させ、当該選択肢画像 A の隣に配置される選択肢画像 B、C を選択肢画像 A に比較して小さい第 2 サイズで表示させ、当該選択肢画像 B、E の隣に配置され、選択枠中の選択肢画像 A から最も離れて配置される選択肢画像 D、E を選択肢画像 C、B に比較してさらに小さい第 3 サイズで表示させる。これにより、選択枠画像に近い位置に配置される選択肢画像ほど大きな表示サイズで表示されるようになっており、後述するよう、演出用方向スイッチ 25 による選択操作により次に選択されることとなる選択肢の選択肢画像を、現在選択されている選択肢画像の次に強調された態様で液晶表示器 22 に表示されるようになっている。

【0035】

また、これらの選択肢画像 A～E を液晶表示器 22 に表示させる際に、各選択肢画像 A～E を、選択枠画像の選択枠中に収容されている選択肢画像 A を最も低い第 1 透過率（本実施例では、0%）で表示させ、当該選択肢画像 A の隣に配置される選択肢画像 B、E を選択肢画像 A に比較して高い第 2 透過率（本実施例では、30%）で表示させる。また、当該選択肢画像 B、E の隣に配置され、選択枠中の選択肢画像 A から最も離れて配置される選択肢画像 C、D を、選択肢画像 B、E と比較して高い第 3 透過率（本実施例では、60%）で表示させる。これにより、選択枠画像に近い位置に配置される選択肢画像ほど低い透過率で表示されるようになっており、後述するよう演出用方向スイッチ 25 による選択操作により次に選択されることとなる選択肢の選択肢画像を、現在選択されている選択肢画像の次に強調された態様で液晶表示器 22 に表示されるようになっている。

【0036】

10

20

30

40

50

また、有利状態 BGM 選択演出の実行中では、選択枠画像の選択枠中に収容されている選択肢画像に対応するBGMの音声をスピーカ26から出力させ、決定用選択肢としてBGMが選択されている旨を示唆するようになっている。例えば、有利状態 BGM 選択演出の開始には、初期状態において選択枠画像の選択枠中に収容されている選択肢画像 A に対応するBGM1を特定可能なデータを、サブ制御部21が備える記憶手段であるRAMの所定領域に有利状態中BGMに関するデータとして設定する。そして、当該所定領域に設定されている有利状態中BGMに関するデータに基づいて特定されるBGMすなわちBGM1の音声をスピーカ26から出力させて、決定用選択肢としてBGM1が選択されている旨を示唆する。尚、有利状態 BGM 選択演出の実行中では、決定用選択肢として選択されているBGMの音声をスピーカ26から出力させる際に、後述する有利状態演出のように、スピーカ26から出力されているBGMの歌詞等を示す字幕画像を液晶表示器22に表示させる制御を行わないようになっている。また、サブ制御部21のROMには、BGMのデータとして、各BGMについて特徴部分（例えば、いわゆるサビ部分等）のみが記憶された部分BGMデータと、BGMの全体が記憶された全体BGMデータが予め記憶されており、サブ制御部21は、有利状態 BGM 選択演出の実行中において、決定用選択肢として選択されているBGMに対応する部分BGMデータが選択されて、該当するBGMの特徴部分のみがスピーカ26から出力されるようになっている。

【0037】

また、有利状態 BGM 選択演出の開始には、演出用スイッチ24による操作の受け付けを有効化するとともに、演出用スイッチ24を操作することで選択肢を決定することが可能である旨を示唆する決定操作示唆画像（本実施例では、演出用スイッチ24の画像と、当該演出用スイッチ24の操作により選択肢の決定操作が可能である旨を示唆する「演出用スイッチで決定」のメッセージ画像）を液晶表示器22に表示させるとともに、演出用スイッチ24内の演出用LED24aを点灯状態に制御することで、演出用スイッチ24による選択肢の決定操作が可能である旨を示唆する。

【0038】

また、有利状態 BGM 選択演出の開始には、演出用方向スイッチ25による操作の受け付けを有効化するとともに、演出用方向スイッチ25を操作することで選択肢を選択することが可能である旨を示唆する選択操作示唆画像（本実施例では、演出用方向スイッチ25の画像と、当該演出用方向スイッチ25の操作により選択肢の選択操作が可能である旨を示唆する「演出用方向スイッチで選択」のメッセージ画像）を液晶表示器22に表示させて、演出用方向スイッチ25による選択肢の選択操作が可能である旨を示唆する。

【0039】

そして、有利状態 BGM 選択演出の実行中では、演出用方向スイッチ25による操作の受け付けが有効化されている状態で、当該演出用方向スイッチ25が操作されることで、当該演出用方向スイッチ25の操作に応じた操作音をスピーカ26から出力させるとともに、当該演出用方向スイッチ25の操作に応じて決定用選択肢として選択されている選択肢を他の選択肢に切り替える切替期間に制御する。

【0040】

具体的には、例えば、図2(b)に示すように、選択肢画像Aを選択枠画像の選択枠中に収容し、当該選択肢画像Aに対応するBGM1が決定用選択肢として選択され、当該BGM1をスピーカ26から出力させるように制御している状態で、演出用方向スイッチ25の下方向スイッチが操作される場合には、切替期間に制御して、選択肢画像Aを演出用方向スイッチ25の操作に応じた方向（本実施例では、液晶表示器22の画面下方向）の選択枠外に移動させる一方で、選択肢画像Aの一つ上方に配置されている選択肢画像Bを選択枠内に収容せしように選択肢画像A～Eを相対的な順序関係を維持しつつスライド移動せしように各画像を変化させる制御を行うことで、決定用選択肢として選択されている選択肢が演出用方向スイッチ25による選択操作に応じて切り替えられる旨を示唆する。尚、演出用方向スイッチ25の上方向スイッチが操作される場合にも、演出用方向スイッチ25の下方向スイッチが操作される場合と同様に切替期間に制御して、選択肢画像

Aを演出用方向スイッチ25の操作に応じて上方向の選択枠外に移動させる一方で、選択肢画像Aの一つ下方に配置されている選択肢画像10を選択枠内に収容させるように選択肢画像A～Eをスライド移動させて、決定用選択肢として選択されている選択肢が演出用方向スイッチ25による選択操作に応じて切り替えられる旨を示唆する。

【0041】

また、演出用方向スイッチ25による選択操作に応じて選択肢画像A～Eをスライド移動させる際には、選択肢画像Aの表示サイズを第1サイズから徐々に縮小させるとともに、当該選択肢画像Aの透過率を第1透過率から徐々に上昇させるように変化させて、選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、当該選択肢画像Aの表示サイズ及び透過率が第2サイズ及び第2透過率となるように制御する。また、選択肢画像Eについても、選択肢画像Aと同様に表示サイズ及び透過率を変化させて、当該選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、選択肢画像Eの表示サイズ及び透過率が第3サイズ及び第3透過率となるように制御する。また、選択肢画像Dについても、選択肢画像A、Eと同様に表示サイズ及び透過率を変化させて、当該選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、選択肢画像Dの表示サイズが所定サイズとなり、かつ透過率が100%となるように制御する。

10

【0042】

一方、演出用方向スイッチ25による選択操作に応じて選択肢画像A～Eをスライド移動させる際に、選択肢画像Bの表示サイズを第2サイズから徐々に拡大させるとともに、当該選択肢画像Bの透過率を第2透過率（本実施例では、30%）から徐々に低下させるように変化させて、当該選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、選択肢画像Bの表示サイズ及び透過率が第1サイズ及び第1透過率（本実施例では、0%）となるように制御する。また、選択肢画像Cについても、選択肢画像Bと同様に表示サイズ及び透過率を変化させて、当該選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、選択肢画像Cの表示サイズ及び透過率が第2サイズ及び第2透過率となるように制御する。また、選択肢画像A～Eをスライド移動に合わせて選択肢画像Fをスライド移動させるとともに、表示サイズを徐々に拡大させるように変化させつつ、透過率を100%から徐々に低下させるように変化させて、当該選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、初期状態で選択肢画像Cを表示させていた位置に選択肢画像Fを新たに表示させるように制御する。

20

30

【0043】

これにより、演出用方向スイッチ25による選択操作に応じて選択肢画像A～Eをスライド移動させているときには、選択肢画像A～Eのいずれの画像も第1サイズより小さ表示サイズで表示させ、かつ0%より高い透過率で表示されるようになっている。そして、選択肢画像A～Eのスライド移動が完了したときに、選択枠内に収容される選択肢画像Bが第1サイズ及び第1透過率で表示されるようになっている。

【0044】

このように、選択肢画像A～Eの移動中において、いずれの選択肢画像、特に、選択枠中に少なくとも一部が収容されることとなる選択肢画像A、Bも第1サイズ及び第1透過率で表示しないことで、演出用方向スイッチ25の操作に応じて決定用選択肢が切り替えられている途中であり、いずれか一の選択肢が決定用選択肢として未だ選択されていない旨を示唆する。尚、演出用方向スイッチ25の上方向スイッチが操作される場合にも、演出用方向スイッチ25の下方向スイッチが操作される場合と同様に、各選択肢画像A～Eを所定サイズ及び所定透過率に変化させるように制御することで、演出用方向スイッチ25の操作に応じて決定用選択肢が切り替えられている途中であり、いずれか一の選択肢が決定用選択肢として未だ選択されていない旨を示唆する。

40

【0045】

また、選択肢画像A～Eのスライド移動を開始させる契機となる演出用方向スイッチ25の操作が行われたときには、演出用方向スイッチ25の操作に応じた操作音としてスライド音（例えば、選択肢画像がスライド移動している旨を示す効果音等）をスピーカ26

50

から出力させるように制御する。また、サブ制御部 21 の R A M に設定されている有利状態中 B G M に関するデータを、B G M 1 を特定可能なデータのまま維持し、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われるときに出力している B G M 1 を継続してスピーカ 26 から出力させるように制御する。演出用方向スイッチ 25 の操作が行われたときに、演出用方向スイッチ 25 の操作に応じた操作音としてスライド音をスピーカ 26 から出力するよう 10 制御することで、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が受け付けられた旨を示唆することができるとともに、演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて選択肢画像 A ~ E のスライド移動が行われている旨すなわち決定用選択肢が切り替えられている旨を示唆するようになっている。

【 0 0 4 6 】

また、選択肢画像 A ~ E をスライド移動させているときには、演出用スイッチ 24 による操作の受け付けを無効化して、演出用スイッチ 24 が操作されても決定操作として受け付けないように制御する。また、選択肢画像 A ~ E をスライド移動させているときには、決定操作示唆画像を非表示に制御するとともに、演出用スイッチ 24 内の演出用 L E D 24 a を非点灯状態に制御することで、演出用スイッチ 24 による操作が受け付けられない状況である旨を示唆する。

【 0 0 4 7 】

また、演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けについては、有効な状態で維持し、選択操作示唆画像を液晶表示器 22 に表示させた状態で維持するよう 20 制御する。選択肢画像 A ~ E をスライド移動させているときに、さらに演出用方向スイッチ 25 が操作される場合には、当該操作の回数に応じて決定用選択肢を切り替えるとともに、該当する選択肢を選択枠画像の選択枠中に収容するよう各選択肢画像をスライド移動するよう 30 に、上述の有利状態 B G M 選択演出に関する制御を繰り返し行う。

【 0 0 4 8 】

そして、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われたことに応じて選択肢画像 A ~ E をスライド移動させた後は、演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて決定用選択肢として新たに選択された選択肢の選択肢画像を選択枠画像の選択枠中に収容するよう 30 表示する。また、選択枠画像の選択枠中に新たな選択肢の選択肢画像を収容させて表示させたときに、スピーカ 26 から出力させている B G M を新たな選択肢に対応する B G M に切り替えて出力するよう 40 制御する。これにより、当該新たな選択肢が決定用選択肢として選択されている旨を示唆する。

【 0 0 4 9 】

また、選択枠画像の選択枠中に新たな選択肢の選択肢画像を収容させて表示させたときに、演出用スイッチ 24 による操作の受け付けを有効化するとともに、液晶表示器 22 に決定操作示唆画像を表示させる制御及び演出用スイッチ 24 内の演出用 L E D 24 a を点灯状態とする制御を行って、演出用スイッチ 24 による操作が受け付け可能であり、演出用スイッチ 24 による選択肢の決定操作が可能である旨を示唆する。

【 0 0 5 0 】

具体的には、例えば、図 2 (c) に示すように、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われたことに応じて、当該演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて選択肢画像 A ~ E をスライド移動させる際に、新たな決定用選択肢に対応する選択肢画像 B を選択枠画像の選択枠中に収容するよう 40 表示させるとともに、当該選択肢画像 B の表示サイズ及び透過率を、第 2 サイズ及び第 2 透過率から第 1 サイズ及び第 1 透過率へ変化させ、選択肢画像 A ~ E のスライド移動が完了したときに、選択肢画像 B を第 1 サイズ及び第 1 透過率で表示するよう制御することで、選択肢画像 B に対応する B G M 2 が決定用選択肢として選択されている旨を示唆する。

【 0 0 5 1 】

また、選択肢画像 A 、 C の表示サイズ及び透過率を、第 2 サイズ及び第 2 透過率に変化させ、選択肢画像 E の表示サイズ及び透過率を、第 3 サイズ及び第 3 透過率に変化させ、選択肢画像 D を非表示の状態に変化させる。また、初期状態で選択肢画像 C を表示させて

10

20

30

40

50

いた位置に BGM4 に対応する選択肢画像 F を第3サイズ及び第3透過率で新たに表示させる。これにより、初期状態と同様に、有利状態中 BGM として遊技者が選択可能な候補となる選択肢を識別可能に選択肢画像 A、B、C、E、F が表示されるようになっており、少なくともこれらの選択肢画像に対応する BGM1、2、3、4、10 が有利状態中 BGM として選択可能な候補となる選択肢である旨を示唆するようになっている。また、演出用方向スイッチ25 による選択操作により次に選択されることとなる選択肢の選択肢画像（本実施例では、選択肢画像1、3）を、初期状態と同様に、現在選択されている選択肢画像の次に強調された様子で表示させるようになっている。

【0052】

また、新たな決定用選択肢に対応する選択肢画像 B を選択枠画像の選択枠中に収容するように表示させる際に、上述のサブ制御部21 の RAM に設定されている有利状態中 BGM に関するデータを、新たな決定用選択肢に対応する選択肢画像 B 対応する BGM2 を特定可能なデータに更新する。そして、当該所定領域に設定されているデータに基づいて特定される BGM すなわち BGM2 の音声をスピーカ26 から出力させて、決定用選択肢として BGM2 が選択されている旨を示唆する。

10

【0053】

また、新たな決定用選択肢に対応する選択肢画像 B を選択枠画像の選択枠中に収容するように表示させる際に、演出用スイッチ24 による操作の受け付けを有効化し、決定操作示唆画像を表示させるように制御するとともに、演出用スイッチ24 内の演出用 LED24a を点灯状態に制御することで、演出用スイッチ24 による選択肢の決定操作が可能である旨を示唆する。また、演出用方向スイッチ25 による操作の受け付けを有効化し、選択操作示唆画像を表示させるように制御することで、演出用方向スイッチ25 による選択肢の選択操作が可能である旨を示唆する。

20

【0054】

この状態で、演出用スイッチ24 または演出用方向スイッチ25 が操作されるまで待機し、演出用方向スイッチ25 が操作されることで、上述のように選択肢画像 A が選択枠中に収容されている状態で演出用方向スイッチ25 の下方向スイッチが操作される場合と同様に、演出用方向スイッチ25 の操作に応じて決定用選択肢として選択されている選択肢を他の選択肢に切り替える制御を再び行う。

30

【0055】

そして、演出用スイッチ24 による操作の受け付けが有効化されており、かつ液晶表示器22 に決定操作示唆画像が表示されている状態で、演出用スイッチ24 が操作されることで、当該演出用スイッチ24 による選択肢の決定操作を有効に受け付けて、該決定操作により有利状態中 BGM が決定された旨を示唆する決定音をスピーカ26 から出力せるように制御するとともに、選択枠画像の選択枠中に収容されている選択肢画像の選択肢であって決定用選択肢に対応する BGM を有利状態中 BGM として決定し、有利状態 BGM 選択演出を終了させて有利状態演出を開始させている。

【0056】

具体的には、図3(a)に示すように、決定用選択肢として BGM2 が選択されている状態であり、選択枠画像の選択枠中に選択肢画像 B を表示させ、スピーカ26 から BGM2 を出力させている状態で、演出用スイッチ24 により決定操作が行われることで、有利状態 BGM 選択演出を終了させて、有利状態演出を開始させる。

40

【0057】

図3(b)に示すように、有利状態演出では、当該有利状態演出を開始させるときに上述のサブ制御部21 の RAM に設定されている有利状態中 BGM に関するデータを参照し、当該データに基づいて特定される BGM（本実施例では、BGM2）に対応する全体 BGM データを選択して、当該 BGM を最初から再生させるように出力する制御を行う。有利状態演出では、全体 BGM データが選択されることで、上述の有利状態 BGM 選択演出と異なり、選択された BGM の全体を再生することが可能となっている。

【0058】

50

また、サブ制御部21が備える記憶手段であるROMには、メイン制御部11側にて制御される有利状態の種類に応じた複数の映像データと、各BGMの歌詞を示す字幕画像を液晶表示器22に表示させるための字幕画像データが予め記憶されている。サブ制御部21は、有利状態演出を開始させるときに、メイン制御部11側にて制御される有利状態に応じた映像データを選択し、当該映像データに基づく映像を液晶表示器22に表示せるように制御し、有利状態演出にて決定されたBGM(本実施例では、BGM2)の字幕画像データを選択して、当該字幕画像データに基づく字幕画像を液晶表示器22に表示せるように制御する。字幕画像を出力させるための字幕画像データでは、対応するBGMの進行に応じたタイミングで歌詞を示す文字が1文字ずつ順次反転して表示されるようにデータが構成されており、有利状態演出では、スピーカ26から出力されているBGMに対応する歌詞の部分を液晶表示器22に表示される字幕画像に基づいて遊技者等が識別できるようになっている。

【0059】

また、サブ制御部21は、スピーカ26から出力しているBGMの進行段階に応じたフレーズ部分の歌詞を示す字幕画像を液晶表示器22に表示せるように、字幕画像をフレーズ単位で順次切り替えるように制御する。字幕画像を切り替える制御では、スピーカ26から出力中のBGMにおいて、字幕画像で表示しているフレーズ部分の出力が終了された後から次のフレーズ部分の冒頭が出力される前までに、当該次のフレーズ部分に対応する字幕画像の表示を開始せるように制御する。これにより、スピーカ26からBGMの次のフレーズ部分の冒頭が出力される前に、次のフレーズ部分の字幕画像が液晶表示器22に表示されることとなり、スピーカ26から出力されるBGMの歌詞を遊技者が認識し易くすることができるようになっている。

【0060】

このように、上述の有利状態BGM選択演出では、決定用選択肢に対応するBGMをスピーカ26から出力させるが、当該BGMの字幕画像を液晶表示器22に表示させることがない一方で、有利状態演出では、有利状態BGM選択演出にて決定されたBGMをスピーカ26から出力させるとともに、当該BGMの字幕画像を液晶表示器22に表示せざるようになっている。

【0061】

尚、本実施例では、サブ制御部21は、字幕画像を切り替える制御において、スピーカ26から出力中のBGMにおける次のフレーズ部分の冒頭が出力される前までに、当該次のフレーズ部分に対応する字幕画像の表示を開始せざるよう制御する構成であるが、スピーカ26からBGMの次のフレーズ部分の冒頭が出力されるときに、当該次のフレーズ部分に対応する字幕画像の表示を開始せざるよう制御する構成でも良く、このような構成では、出力されるBGMにおいて次のフレーズが開始されるタイミングで、当該フレーズに対応する歌詞の字幕画像の表示を開始させて、BGMにおける新たなフレーズの開始を視覚的に認識させることができる。

【0062】

また、本実施例では、サブ制御部21は、スピーカ26からBGMを出力させているときに、当該BGMの歌詞を示す字幕画像を液晶表示器22に表示させ、当該BGMの進行に応じたタイミングで、字幕画像に含まれる歌詞を示す文字を1文字ずつ順次反転して表示せざる構成であるが、サブ制御部21は、BGMの歌詞を示す字幕画像を液晶表示器22に表示せざる際に、歌詞を示す文字を反転させて表示せざる制御を行はず、出力中のBGMに対応するフレーズの歌詞を示す文字画像のみを表示せざるよう制御する構成でも良い。このような構成では、サブ制御部21における処理負担を軽減することができる。

【0063】

また、本実施例では、サブ制御部21は、有利状態演出においてスピーカ26からBGMを出力させ、当該BGMの歌詞を示す字幕画像を1文字ずつ反転表示させて液晶表示器22に表示せざる構成であるが、有利状態演出の字幕画像を1文字ずつ反転表示せざるか否かを遊技者の操作により選択可能な構成でも良く、例えば、有利状態演出中において遊

技者の操作により BGM の字幕画像を 1 文字ずつ反転表示させるか否かを選択可能な構成としても良いし、有利状態 BGM 選択演出中において遊技者の操作により BGM の字幕画像を 1 文字ずつ反転表示させるか否かを選択可能な構成としても良い。また、遊技者の操作により有利状態演出中における BGM の字幕画像の表示様式を選択可能な構成では、字幕画像を表示させるか否かを選択可能な構成でも良い。

[演出設定状態について]

サブ制御部 21 が行う演出に関連する事項について設定可能な演出設定状態及び当該演出設定状態に関連してサブ制御部 21 が行う制御について、図 4 に基づいて説明する。

【0064】

メイン制御部 11 は、遊技機 1 における遊技の開始時や終了時に、遊技の開始や終了を特定可能な所定コマンドをサブ制御部 21 に対して送信することが可能であり、当該所定コマンドに基づいてメイン制御部 11 により制御される遊技が行われていない非遊技状態であるか否かをサブ制御部 21 に特定させることができる。

10

【0065】

ここで、非遊技状態とは、パチンコ遊技機であれば、大当たり等の有利状態でなく、変動表示が終了し、かつ変動表示を開始させる権利である保留記憶がない状態であり、スロットマシンであれば、遊技が終了し、新たな遊技が開始するまでの状態である。尚、スロットマシンにおいて遊技の終了とは、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果が導出され、該表示結果に応じて入賞が発生する場合は、当該入賞に伴い遊技価値の付与が終了したことであり、表示結果に応じて入賞が発生しない場合は、表示結果を導出したことである。

20

【0066】

これに対して、サブ制御部 21 は、メイン制御部 11 から受信したコマンドに基づいて非遊技状態である旨が特定されるときに、演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けを有効化し、非遊技状態が終了するまで、演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けを有効化した状態を維持する。そして、非遊技状態であり、かつ演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けが有効化されている状態で、演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、画像等を表示させる液晶表示器 22 の輝度やスピーカ 26 から出力される音声の音量を遊技者等の所定操作に応じて設定することが可能な演出設定状態に移行させる。

30

【0067】

演出設定状態は、液晶表示器 22 の輝度を設定することが可能な輝度設定状態と、スピーカ 26 から出力される音声の音量を設定することが可能な音量設定状態と、を含み、サブ制御部 21 は、非遊技状態であり、かつ演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けが有効化されている状態で、演出用方向スイッチ 25 の中スイッチについて予め定められた所定時間（例えば、2秒）未満の時間にわたり押下が継続される操作（以下、短押し操作と呼ぶ場合がある。）が検出されることで、音量設定状態に移行させ（図 4（b）～（d）参照）、演出用方向スイッチ 25 の中スイッチについて予め定められた所定時間（例えば、2秒）以上の時間にわたり押下が継続される操作（以下、長押し操作と呼ぶ場合がある。）が検出されることで、輝度設定状態に移行させる（図 4（e）参照）。

40

【0068】

具体的には、図 4（a）に示すように、サブ制御部 21 は、非遊技状態が特定された後、非遊技中において主に行われる非遊技中演出を液晶表示器 22 を用いて行う。また、非遊技状態が特定されたときに、演出用方向スイッチ 25 の操作の受け付けを有効化するとともに、方向スイッチ有効示唆画像（本実施例では、演出用方向スイッチ 25 の画像、当該演出用方向スイッチ 25 を短押し操作または長押し操作することで音量や輝度の設定に移行可能な旨を示す文字画像、演出用方向スイッチ 25 の中スイッチを操作可能な旨を示唆する矢印の画像を主に構成される。）を液晶表示器 22 に表示させて、演出用方向スイッチ 25 の操作により音量設定状態または輝度設定状態に移行させることができるものとする旨を示唆する。

【0069】

50

そして、方向スイッチ有効示唆画像が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 25 の中スイッチが短押し操作されたことが検出される場合には、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 26 から出力させるように制御するとともに、音量設定状態に移行させて、音量設定状態である旨を示す音量設定画面を液晶表示器 22 に表示させる。また、サブ制御部 91 は、音量設定状態に移行させる際に、サブ制御部 21 の ROM に予め記憶されている演出設定状態中音（例えば、演出設定状態に制御している期間においてのみ出力する BGM 等）をスピーカ 26 から出力させる制御を開始する。演出設定状態に制御されている期間にわたり、演出設定状態中音をスピーカ 26 から出力させることで、演出設定状態である旨を示唆するようになっている。

【0070】

図 4 (b) に示すように、音量設定画面では、音量設定画面である旨を示す文字画像（本実施例では、「音量設定画面」の文字画像）と、選択により設定可能な音量を示す数字画像（本実施例では、黒色の数字画像）と、現在の音量を示す数字画像（本実施例では、色彩が反転表示された白色の数字画像（「5」））と、演出用方向スイッチ 25 を操作することにより音量を選択することができる旨を示す選択操作案内画像（本実施例では、演出用方向スイッチ 25 の画像と、当該演出用方向スイッチ 25 の操作により音量を選択できる旨を示す「演出用方向スイッチで選択」のメッセージ画像）と、演出用スイッチ 24 を操作することにより音量を決定して設定することができる旨を示す決定操作案内画像（本実施例では、演出用スイッチ 24 の画像と、当該演出用スイッチ 24 の操作により音量を選択できる旨を示す「演出用スイッチで決定」のメッセージ画像）と、が表示される。尚、音量を示す数字画像では、大きい値の数字ほど大きな音量を設定し、小さい数値の数字ほど小さな音量を示すようになっている。

【0071】

また、サブ制御部 21 は、演出設定状態として音量設定状態に移行させた際に、演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けを有効化した状態で維持するとともに、演出用スイッチ 24 による操作の受け付けを有効化し、演出用スイッチ 24 内の演出用 LED 24a を点灯状態に制御する。そして、演出用スイッチ 24 または演出用方向スイッチ 25 が操作されるまで待機する。

【0072】

図 4 (c) に示すように、音量設定画面が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、当該演出用方向スイッチ 25 の操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 26 から出力させるように制御することで、演出用方向スイッチ 25 の操作が受け付けられた旨を示唆する。操作音は、演出用方向スイッチ 25 の操作態様にかかわらず、当該演出用方向スイッチ 25 が操作される毎に同じ音を、当該演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて新たに選択された音量で出力されるように制御されることで、選択されている音量が示唆されるようになっている。

【0073】

また、演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、操作に対応して反転表示する数字画像を「0」～「10」の範囲内で順次切り替えて、選択されている音量を示唆する。そして、図 4 (d) に示すように、演出用スイッチ 24 が操作されることで、当該演出用スイッチ 24 の操作により音量が決定された旨を示唆する決定音を、決定された音量でスピーカ 26 から出力させるように制御することで、演出用スイッチ 24 による決定操作が受け付けられて音量が決定された旨を示唆する。また、演出用スイッチ 24 が操作されることで、選択されており反転表示されている音量を演出中の音声等の音量として設定し、音量設定状態及び音量設定画面の表示を終了させて、非遊技中演出に戻るようになっている。

【0074】

尚、本実施例では、サブ制御部 21 は、音量設定状態に制御しており、音量設定画面が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、当該演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて新たに選択された音量で操作音をスピーカ 26 から出力させる

10

20

30

40

50

構成であるが、一の音量設定状態中においては、当該音量設定状態が開始される際に選択されていた音量と同一の音量で、操作音をスピーカ 2 6 から出力させる構成でも良い。

【 0 0 7 5 】

また、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、音量設定画面が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、操作音として、演出用方向スイッチ 2 5 の操作態様にかかわらず、当該演出用方向スイッチ 2 5 が操作される毎に同じ音を出力させる構成であるが、操作音として演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて異なる音を適用して出力させる構成でも良く、操作音として、例えば、演出用方向スイッチ 2 5 が操作される毎に出力される音の階調が変化する音を適用して、新たに選択された音量でスピーカ 2 6 から出力させる構成でも良いし、演出用方向スイッチ 2 5 が操作される毎に出力される音の階調が変化する音を適用して、一の音量設定状態中においては、当該音量設定状態の開始時に選択されていた音量でスピーカ 2 6 から出力させる構成でも良い。

10

【 0 0 7 6 】

また、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、音量設定画面が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、演出中の音声がスピーカ 2 6 から出力される音量を選択可能であり、演出用スイッチ 2 4 が操作されることで、選択されている音量が演出中の音声の音量として決定される構成であるが、音量設定画面が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、当該操作に応じた音量が選択されるとともに、演出中の音声の音量として決定される構成、すなわち演出用スイッチ 2 4 が操作されることなく、演出中の音声の音量が決定される構成でも良い。

20

【 0 0 7 7 】

このように、音量設定画面が表示されている状態では、遊技者等が演出用方向スイッチ 2 5 を操作することで、スピーカ 2 6 から出力される音声の音量を選択する選択操作を行うことができ、演出用スイッチ 2 4 を操作することで、選択されている音量を演出中の音量として決定する決定操作を行うことができるようになっている。また、音量設定画面が表示されている状態において、演出用方向スイッチ 2 5 による選択操作が行われる毎に、該操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 2 6 から出力させ、演出用スイッチ 2 4 による決定操作が行われたときに、該操作が行われたことに伴う決定音をスピーカ 2 6 から出力させることで、演出用スイッチ 2 4 及び演出用方向スイッチ 2 5 の操作が受け付けられた旨を示唆することができるようになっている。

30

【 0 0 7 8 】

また、図 4 (e) に示すように、輝度設定画面では、輝度設定画面である旨を示す文字画像（本実施例では、「輝度設定画面」の文字画像）と、選択により設定可能な輝度を示す数字画像（本実施例では、黒色の数字画像）と、現在の輝度を示す数字画像（本実施例では、色彩が反転表示された白色の数字画像（75%））と、演出用方向スイッチ 2 5 を操作することにより輝度を選択して設定することできる旨を示す操作案内画像（本実施例では、演出用方向スイッチ 2 5 の画像と、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作により輝度を選択できる旨を示す「演出用方向スイッチで選択」のメッセージ画像）と、演出用スイッチ 2 4 を操作することにより輝度を決定して設定することができる旨を示す決定操作案内画像（本実施例では、演出用スイッチ 2 4 の画像と、当該演出用スイッチ 2 4 の操作により音量を選択できる旨を示す「演出用スイッチで決定」のメッセージ画像）と、が表示される。尚、輝度を示す数字画像では、遊技機 1 の工場出荷時に設定されている輝度を基準として設定可能な輝度の割合を示すようになっている。

40

【 0 0 7 9 】

そして、特に図示しないが、輝度設定状態中では、輝度設定画面が表示されている状態で、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 2 6 から出力せしように制御することで、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が受け付けられた旨を示唆する。また、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、操作に対応して反転表示する数字画像を「50%」「75%」「100%」の3段階の範囲内で順次切り替えて、選択されている輝度を示唆する。そして、

50

演出用スイッチ 2 4 が操作されることで、当該演出用スイッチ 2 4 の操作により輝度が決定された旨を示唆する決定音をスピーカ 2 6 から出力させるように制御することで、演出用スイッチ 2 4 の操作が受け付けられ、輝度が決定された旨を示唆する。また、演出用スイッチ 2 4 が操作されることで、選択されている輝度を演出中の液晶表示器 2 2 の輝度として設定するようになっている。

【 0 0 8 0 】

このように、輝度設定画面が表示されている状態では、遊技者等が演出用方向スイッチ 2 5 を操作することで、液晶表示器 2 2 の輝度を選択する選択操作を行うことができ、演出用スイッチ 2 4 を操作することで、選択されている輝度を演出中での輝度として決定する決定操作を行うことができるようになっている。また、輝度設定画面が表示されている状態において、演出用方向スイッチ 2 5 による選択操作が行われる毎に、該操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 2 6 から出力させ、演出用スイッチ 2 4 による決定操作が行われたときに、該操作が行われたことに伴う決定音をスピーカ 2 6 から出力させることで、演出用スイッチ 2 4 及び演出用方向スイッチ 2 5 の操作が受け付けられた旨を示唆することができるようになっている。

[有利状態 B G M 選択演出及び演出設定状態におけるサブ制御部による制御について]
サブ制御部が行う有利状態 B G M 選択演出における制御の流れについて、図 5 に基づいて説明する。

【 0 0 8 1 】

図 5 に示すように、サブ制御部 2 1 は、演出態様を、通常演出（遊技中演出）、有利状態移行報知、有利状態 B G M 選択演出、有利状態演出を含む複数の演出態様のいずれかに制御することが可能である。通常演出（遊技中演出）は、メイン制御部 1 1 により制御される遊技が行われる遊技中であるときに主に制御する演出態様であり、有利状態移行報知は、メイン制御部 1 1 側にて有利状態に移行される有利状態移行条件が成立したときに、有利状態に移行される旨を報知する演出態様であり、有利状態 B G M 選択演出は、メイン制御部 1 1 側にて制御される有利状態中における B G M を遊技者の操作により設定可能な演出態様であり、有利状態演出は、メイン制御部 1 1 側にて有利状態に制御されているときに主に制御する演出態様である。

【 0 0 8 2 】

サブ制御部 2 1 は、メイン制御部 1 1 から受信するコマンド等に基づいて有利状態移行条件が成立したことが特定されるときに、演出態様を有利状態移行報知に切り替えて、予め定められた所定期間（例えば、5 秒間や、遊技を進行させるための各種操作が行われるまでの期間等）にわたり有利状態移行報知の制御を行う。演出態様を有利状態移行報知に制御しているときには、有利状態移行報知画面（例えば、メイン制御部 1 1 側にて有利状態に制御される旨が決定された旨を報知するメッセージ画像を含む画像等）を液晶表示器 2 2 に表示させるとともに、有利状態移行報知音（例えば、メイン制御部 1 1 側にて有利状態に制御される旨が決定された旨を報知するファンファーレ音等）をスピーカ 2 6 から出力させるように制御する。

【 0 0 8 3 】

そして、有利状態移行報知の制御を開始させた後、所定期間が経過することで、有利状態移行報知の制御を終了させて、演出態様を有利状態 B G M 選択演出に切り替え、演出用スイッチ 2 4 による決定操作の受け付けが有効化されている状態で、当該演出用スイッチ 2 4 が操作されるまで、有利状態 B G M 選択演出の制御を行う。

【 0 0 8 4 】

有利状態 B G M 選択演出の制御を開始するときには、液晶表示器 2 2 の表示画面を上述の有利状態 B G M 選択画面に切り替えるとともに、スピーカ 2 6 から出力させる音声を有利状態 B G M 選択画面にて決定用選択肢として選択されている B G M に切り替えるように制御する。上述したように、有利状態 B G M 選択演出は、選択枠画像の選択枠中に B G M 1 を示す選択肢画像が収容された状態で開始されるようになっており、有利状態 B G M 選択演出の初期状態では、決定用選択肢として B G M 1 が選択されており、B G M 1 がスピ

10

20

30

40

50

－カ 2 6 から出力されることとなる。

【 0 0 8 5 】

また、有利状態 B G M 選択演出の制御を開始するときには、演出用方向スイッチ 2 5 及び演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを有効化し、演出用スイッチ 2 4 内の演出用 L E D 2 4 a を点灯状態に制御して、演出用方向スイッチ 2 5 または演出用スイッチ 2 4 が操作されるまで待機する。

【 0 0 8 6 】

そして、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、切替期間に制御して、有利状態 B G M 選択画面の表示内容を、上述したように演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて各選択肢画像をスライド移動させるとともに所定サイズ及び所定透過率に変化させる（以下、演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて表示内容を変化させている途中の有利状態 B G M 選択画面を切替画面と呼ぶ場合がある。）。例えば、演出用方向スイッチ 2 5 の下方向スイッチが操作されたときには、決定用選択肢を B G M 1 から B G M 2 に切り替えるようになっており、選択枠画像の選択枠中に収容されている B G M 1 の選択肢画像を該選択枠外へ移動させるとともに B G M 2 の選択肢画像を選択枠中に収容させるように、各選択肢画像をスライド移動等させる。また、切替画面を表示させているときには、演出用スイッチ 2 4 により選択肢の決定操作が可能である旨を示唆する決定操作示唆画像を非表示に制御して、当該切替画面の表示中においては演出用スイッチ 2 4 による決定操作が受け付けられない旨を示唆する。尚、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、液晶表示器 2 2 に切替画面を表示させているときには決定操作示唆画像を非表示に制御する構成であるが、切替画面の表示中には、決定操作示唆画像の透過率を、当該切替画面が表示されていないときにおける決定操作示唆画像の透過率や、切替画面の表示中における選択操作示唆画像の透過率に比較して高く設定して、決定操作示唆画像を表示させるように制御する構成でも良く、このような構成では、切替画面の表示中において決定操作示唆画像の透過率を高めることで、該決定操作示唆画像の遊技者側からの視認性を低下させて、当該切替画面の表示中において演出用スイッチ 2 4 による決定操作が受け付けられない旨を示唆することができる。

10

【 0 0 8 7 】

また、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、スピーカ 2 6 から B G M 1 を出力させつつ、操作音としてスライド音を出力させるように制御する。また、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを無効化するとともに、当該演出用スイッチ 2 4 内の演出用 L E D 2 4 a を非点灯状態に制御する。そして、少なくとも当該演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたことに応じて有利状態 B G M 選択画面の切替画面を表示させている期間にわたり、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを無効化し、演出用 L E D 2 4 a を非点灯状態とする制御を継続させる。

30

【 0 0 8 8 】

そして、切替画面において各選択肢画像のスライド移動が終了された後は、演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて新たに選択された選択肢を示す選択肢画像が選択枠中に収容されている有利状態 B G M 選択画面（本実施例では、B G M 2 を示す選択肢画像が選択枠中に収容されている有利状態 B G M 選択画面）を液晶表示器 2 2 に表示させて、演出用方向スイッチ 2 5 または演出用スイッチ 2 4 が操作されるまで待機する。

40

【 0 0 8 9 】

また、切替画面において各選択肢画像のスライド移動が終了されたときに、スピーカ 2 6 から出力させている B G M （本実施例では、B G M 1 ）を、新たに選択された選択肢に対応する B G M （本実施例では、B G M 2 ）に切り替えるとともに、スライド音の出力を終了させるように制御する。また、切替画面において各選択肢画像のスライド移動が終了されたときに、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを有効化するとともに、当該演出用スイッチ 2 4 内の演出用 L E D 2 4 a を点灯状態に制御する。

【 0 0 9 0 】

その後、有利状態 B G M 選択画面において決定用選択肢に対応する選択肢画像が選択枠

50

中に収容されており、かつ演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けが有効化されている状態で、演出用スイッチ 2 4 により決定操作されたときに、当該決定操作に応じて決定音をスピーカ 2 6 から出力させて、有利状態 B G M 選択画面の表示を終了させるとともに、演出用スイッチ 2 4 及び演出用方向スイッチ 2 5 による操作の受け付けを無効化し、演出用スイッチ 2 4 内の演出用 L E D 2 4 a を非点灯状態に制御した後、演出状態を有利状態 B G M 選択画状態から有利状態演出に移行させる。また、この際、スピーカ 2 6 から出力させている B G M (本実施例では、B G M 2) を、最初から再生させるように制御する。これにより、有利状態演出が開始される際に、有利状態 B G M 選択演出にて決定された B G M が最初から出力されることとなる。

【 0 0 9 1 】

10

次に、サブ制御部が行う演出設定状態における制御の流れについて、図 6 に基づいて説明する。

【 0 0 9 2 】

図 6 に示すように、サブ制御部 2 1 は、演出態様を、通常演出（遊技中演出）、非遊技中演出、演出設定状態を含む複数の演出態様のいずれかに制御することが可能である。上述のように通常演出（遊技中演出）は、メイン制御部 1 1 により制御される遊技が行われる遊技状態であるときに主に制御する演出態様である一方、非遊技中演出は、メイン制御部 1 1 により制御される遊技が行われない非遊技状態であるときに主に制御する演出態様である。また、演出設定状態は、サブ制御部 2 1 により制御される演出に関する設定を遊技者等の操作により設定可能な演出態様である。

20

【 0 0 9 3 】

サブ制御部 2 1 は、メイン制御部 1 1 から受信するコマンド等に基づいて非遊技状態である旨が特定されるときに、演出態様を通常演出（遊技中演出）から非遊技中演出に切り替える。非遊技中演出に制御しているときには、非遊技中において主に表示させる非遊技中画面を液晶表示器 2 2 に表示させるとともに、非遊技中において主に出力させる非遊技中演出音をスピーカ 2 6 から出力させることで、非遊技状態である旨を示唆する。

【 0 0 9 4 】

また、非遊技中演出に制御しているときには、演出用方向スイッチ 2 5 による操作の受け付けを有効化する。そして、上述の方向スイッチ有効示唆画像を液晶表示器 2 2 に表示させて、演出用方向スイッチ 2 5 を操作することにより演出設定状態に移行させることが可能である旨を示唆する。

30

【 0 0 9 5 】

そして、非遊技中演出中であり、かつ演出用スイッチ 2 4 による決定操作の受け付けが有効化されている状態で、演出用スイッチ 2 4 が操作されることで、当該操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 2 6 から出力せしめるように制御するとともに、当該演出用スイッチ 2 4 の操作態様に応じた演出設定状態に移行させるように制御する。例えば、演出用スイッチ 2 4 が短押しされた場合には、演出設定状態として音量設定状態に移行させ、演出用スイッチ 2 4 が長押しされた場合には、演出設定状態として輝度設定状態に移行させる。

【 0 0 9 6 】

40

演出設定状態として音量設定状態に移行させる場合には、音量設定画面を液晶表示器 5 1 に表示させるとともに、演出設定状態中音をスピーカ 2 6 から出力せしめるように制御する。この際、音量設定画面は、現在設定されている音量に対応する数字画像を反転表示させた状態で表示される。また、音量設定状態に移行させるときには、演出用方向スイッチ 2 5 による操作の受け付けを有効化した状態で維持しつつ、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを有効化するとともに、演出用スイッチ 2 4 内の演出用 L E D 2 4 a を点灯状態に制御する。

【 0 0 9 7 】

そして、現在選択されている音量に対応する数字画像を反転表示させた音量設定画面が表示されている状態において、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、当該操作

50

が行われたことに伴う操作音をスピーカ 2 6 から出力させるように制御するとともに、音量設定画面の全ての数字画像を反転表示されていない状態に変化させた後、演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて新たに選択される音量に対応する数字画像を反転表示するよう変化させる（以下、演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて表示内容を変化させている途中の音量設定画面を切替画面と呼ぶ場合がある。）。例えば、音量 5 を示す数字画像が反転表示されている状態で、演出用方向スイッチ 2 5 の左方向スイッチが操作されたときには、音量 5 を示す数字画像が反転表示されていない状態に変化される一方で、音量 4 を示す数字画像が反転表示されている状態に変化される。これにより、新たな音量として「4」が選択されている旨が示唆されることとなる。

【0098】

10

また、演出設定状態において切替画面を表示させているときには、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを無効化する。また、演出用スイッチ 2 4 内の演出用 LED 2 4 a を非点灯状態に制御するとともに、決定操作案内画像を非表示に制御して、演出用スイッチ 2 4 による決定操作が受け付けられない状態である旨を示唆する。

【0099】

そして、現在選択されている音量に対応する数字画像を反転表示させた音量設定画面が表示されている状態において、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、当該演出用スイッチ 2 4 の操作により音量が決定された旨を示唆する決定音をスピーカ 2 6 から出力させるように制御することで、演出用スイッチ 2 4 の操作が受け付けられ、音量が決定された旨を示唆する。

20

【0100】

また、演出用スイッチ 2 4 が操作されることで、選択されており反転表示されている音量を演出中の音声等の音量として設定し、演出用スイッチ 2 4 及び演出用方向スイッチ 2 5 による操作の受け付けを無効化した後、音量設定状態及び音量設定画面の表示を終了させて、非遊技中演出に移行させる。そして、非遊技中演出に移行されたときには、スピーカ 2 6 からの演出設定状態中音の出力を終了させて、非遊技中演出音を出力させるように制御する。

【0101】

尚、特に図示しないが、演出設定状態として輝度設定状態に移行させる場合には、演出設定状態として音量設定状態に移行させる場合と同様の制御を、輝度設定状態に適用させて行うようになっており、輝度設定状態中では、演出設定状態中音をスピーカ 2 6 から出力させる。また、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、当該操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ 2 6 から出力させる。また、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されたときには、輝度設定状態の切替画面を表示させ、当該切替画面を表示させている期間においては、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを無効化して、演出用スイッチ 2 4 内の演出用 LED 2 4 a を非点灯状態に制御するとともに、決定操作案内画像を非表示に制御するようになっている。

30

[有利状態 BGM 選択演出中に遊技機への電力供給が停止し、その後電力供給が再開される場合におけるサブ制御部による制御について]

サブ制御部 2 1 が備える RAM は、バックアップ電源により電力供給がバックアップされており、遊技機 1 への電力供給が停止された後も、バックアップ電源により電力が供給される限り、RAM の記憶内容を保持できるようになっている。

40

【0102】

また、サブ制御部 2 1 は、上述の有利状態 BGM 選択演出中において演出用方向スイッチ 2 5 による操作の受け付けが有効化されている状態で、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じた選択肢を新たな決定用選択肢として選択し、当該決定用選択肢に対応する BGM を特定可能なデータを、サブ制御部 2 1 の RAM の所定領域に有利状態中 BGM に関するデータとして設定する。これにより、有利状態 BGM 選択演出中において遊技機 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開された際に、サブ制御部 2 1 は、電力供給が停止されたときに決定用選択肢として

50

選択されていた BGM を特定することが可能である。

【 0103 】

有利状態 BGM 選択演出中において遊技機 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開されたときには、RAM に設定されている有利状態中 BGM に関するデータに基づいて特定される BGM をスピーカ 26 から出力させるように制御し、演出態様を有利状態演出に移行させて、有利状態演出の制御を開始させるようになっている。

【 0104 】

具体的には、図 7 に示すように、例えば、有利状態 BGM 選択演出中において演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、決定用選択肢として BGM 2 が選択されており、当該 BGM 2 をスピーカ 26 から出力させるように制御しているときに、遊技機 1 への電力供給が停止された場合には、その後、遊技機 1 への電力供給が再開されたときに、サブ制御部 21 は、RAM を参照して有利状態中 BGM に関するデータに基づいて、電力供給が停止されたときに決定用選択肢として選択されていた BGM 、すなわち BGM 2 を特定し、当該 BGM 2 をスピーカ 26 から出力させるように制御するとともに、演出態様を有利状態演出に移行させる。そして、電力供給が停止されたときに決定用選択肢として選択されていた BGM 2 を用いて有利状態演出の制御を行うようになっている。

10

〔 有利状態 BGM 選択演出の実行態様の変形例 1、2 について 〕

有利状態 BGM 選択演出の実行態様の変形例 1 について、図 8 及び図 9 に基づいて説明する。

20

【 0105 】

本実施例の有利状態 BGM 選択演出では、サブ制御部 21 は、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われることで当該選択操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えることが可能であり、決定用選択肢に対応する BGM の音声をスピーカ 26 から出力させることができ可能な構成であって、有利状態 BGM 選択演出の実行中において、決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力させている状態で、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われた場合には、当該選択操作が行われたときに、当該選択操作が行われたことに伴う操作音としてスライド音をスピーカ 26 から出力させるように制御した後、切替期間に制御して、決定用選択肢を該選択操作に応じた新たな選択肢に切り替えるとともに、決定用選択肢を切り替える制御を行っている旨を示唆する切替画面を液晶表示器 22 に表示させる制御を行い、当該切替期間の制御を終了させた後に、新たな決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力させる制御を開始させる構成であるが（図 2 及び図 5 参照）、例えば、図 8 (a) 及び図 9 に示すように、有利状態 BGM 選択演出の実行中において、決定用選択肢に対応する BGM (例えば、BGM 1) をスピーカ 26 から出力させている状態で、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われた場合には、図 8 (b) 及び図 9 に示すように、当該選択操作が行われたときに、当該選択操作が行われたことに伴う操作音としてスライド音をスピーカ 26 から出力させるように制御した後、切替期間に制御し、当該切替期間の開始時に、決定用選択肢を該選択操作に応じた新たな選択肢に切り替えるとともに、新たな決定用選択肢に対応する BGM (例えば、BGM 2) をスピーカ 26 から出力させる制御を開始させ、当該切替期間において切替画面を液晶表示器 22 に表示させる制御を行い、図 8 (c) 及び図 9 に示すように、当該切替期間の制御を終了させた後には、切替期間の開始に出力を開始させた新たな決定用選択肢に対応する BGM の出力を継続させるように制御する構成でも良い。

30

【 0106 】

このような構成では、有利状態 BGM 選択演出のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる切替期間が開始するタイミングで、決定用選択肢が新たな選択肢に切り替えられ、切替期間において新たな決定用選択肢に対応する BGM が出力されるので、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる切替期間が開始するタイミングと一の選択肢に対応する BGM が他の選択肢に対応する BGM に切り替わるタイミングとを一致させることができる。

40

【 0107 】

50

次に、有利状態演出の実行態様の変形例 2 について、図 10 に基づいて説明する。

【0108】

本変形例 2 の有利状態演出では、上述の有利状態 BGM 選択演出と同様に、有利状態中 BGM を複数の選択肢から一の選択肢を遊技者が選択操作により選択可能であり、サブ制御部 21 は、図 10 (a) ~ (c) に示すように、有利状態演出において、有利状態中 BGM の候補となる選択肢を示す複数の選択肢画像 A ~ E のうち決定用選択肢を示す一の選択肢画像のみを液晶表示器 22 に表示させる構成である。

【0109】

具体的には、サブ制御部 21 は、有利状態演出の開始時に、演出用方向スイッチ 25 による操作の受け付けを有効化して、当該有利状態演出の実行中に演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、決定用選択肢として選択されている選択肢を選択可能に制御する。
10

【0110】

また、図 10 (a) に示すように、有利状態演出の開始時には、サブ制御部 21 の RAM に設定されている有利状態中 BGM に関するデータを参照し、当該データに基づいて特定される BGM (本実施例では、BGM1) に対応する全体 BGM データを選択し、当該 BGM を最初から再生してスピーカ 26 から出力させるとともに、当該 BGM に対応する映像データ及び字幕画像データを特定し、これらのデータに基づく映像及び字幕画像を液晶表示器 22 に表示させるように制御する。

【0111】

また、スピーカ 26 から出力させている BGM (本実施例では、BGM1) に対応する選択肢画像 A' を、選択枠画像の選択枠中に収容されている状態で液晶表示器 22 に表示させる。この際、他の選択肢画像は表示させないようになっている。また、演出用方向スイッチ 25 により選択肢の選択操作が可能である旨を示唆する選択操作示唆画像を液晶表示器 22 に表示させる。
20

【0112】

そして、この状態で、図 10 (b) に示すように、演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、決定用選択肢として選択されていた選択肢の選択肢画像 A' を選択枠画像の選択枠外へ移動させるとともに、決定用選択肢として新たに選択された選択肢の選択肢画像 B' を選択枠中に収容せしように表示内容を変化させる。また、液晶表示器 22 に表示させている BGM1 の歌詞の字幕画像を非表示状態に制御する。
30

【0113】

その後、図 10 (c) に示すように、演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて選択された新たな選択肢を示す選択肢画像 B' を選択枠中に収容させた状態で表示させる。そして、さらに演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、再び演出用方向スイッチ 25 の操作に応じた新たな選択肢を選択枠中に収容せしように表示内容を変化させる制御を行う。また、演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて選択された新たな選択肢を示す選択肢画像 B' を選択枠中に収容させたときには、スピーカ 26 から出力させている BGM を、当該選択肢画像 B' の選択肢に対応する BGM (本実施例では、BGM2) に切り替えるとともに、当該選択肢画像 B' の選択肢に対応する歌詞のフレーズ部分の字幕画像を液晶表示器 22 に表示せしように制御する。
40

【0114】

このように、変形例 2 の有利状態演出では、当該有利状態演出の実行中において、上述の有利状態 BGM 選択演出と同様に、演出用方向スイッチ 25 による選択操作に応じて、有利状態中 BGM を切り替えることが可能である。

【0115】

また、変形例 2 の有利状態演出では、有利状態中 BGM として遊技者が選択可能な BGM の候補を示す選択肢の選択肢画像を複数表示せることなく、決定用選択肢を示す一の選択肢画像のみを液晶表示器 22 に表示せしようになっている。決定用選択肢を示す一の選択肢画像のみを液晶表示器 22 に表示するので、決定用選択肢として選択されている選択肢を明確に示すことができる。
50

【 0 1 1 6 】

また、変形例 2 の有利状態演出では、演出用方向スイッチ 2 5 による選択操作に応じて切替期間に制御する場合に、決定用選択肢として選択されていた選択肢の選択肢画像を選択枠画像の選択枠外へ移動させるとともに、決定用選択肢として新たに選択された選択肢の選択肢画像を選択枠中に収容させるように表示内容を変化させることで（図 1 0（b）参照）、演出用方向スイッチ 2 5 による選択操作に応じて決定用選択肢が切り替えられている旨を示唆するようになっている。

【 0 1 1 7 】

[有利状態 B G M 選択演出中に遊技機への電力供給が停止した後、電力供給が再開される場合におけるサブ制御部による制御の変形例 3 について]

有利状態 B G M 選択演出中に遊技機への電力供給が停止した後、電力供給が再開される場合におけるサブ制御部による制御の変形例 3 について、図 1 1 に基づいて説明する。

【 0 1 1 8 】

本実施例の有利状態 B G M 選択演出では、サブ制御部 2 1 は、決定用選択肢として選択されている選択肢に対応する B G M を特定可能な有利状態中 B G M に関するデータを、バックアップ電源によりバックアップされている R A M の所定領域に設定することが可能であり、有利状態 B G M 選択演出において、演出用方向スイッチ 2 5 による選択操作が行われたときには、当該選択操作に応じて新たに決定用選択肢として選択された選択肢に対応する B G M を特定可能に有利状態中 B G M に関するデータを R A M の所定領域に設定し、有利状態 B G M 選択演出の実行中に遊技機 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開される場合には、R A M を参照して有利状態中 B G M に関するデータに基づいて特定される B G M を有利状態中 B G M として設定し、当該 B G M を用いて有利状態演出を開始させる構成であるが（図 7 参照）、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出の実行中に遊技機 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開される場合には、当該電力供給が停止されたときに有利状態 B G M 選択演出において決定用選択肢としていずれの選択が選択されていたかにかかわらず、予め定められた選択肢に対応する B G M を有利状態中 B G M として設定し、当該 B G M を用いて有利状態演出を開始させる構成、例えば、図 1 1 に示すように、有利状態 B G M 選択演出の実行中に遊技機 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開される場合には、予め定められた選択肢として、有利状態 B G M 選択演出の開始時に初期値として選択するに対応する B G M （本実施例では、B G M 1 ）を有利状態中 B G M として設定し、当該 B G M を用いて有利状態演出を開始させる構成でも良い。

【 0 1 1 9 】

このような構成では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出の実行中に遊技機 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開される場合に、電力供給が停止されたときの決定用選択肢を参照せずに、所定 B G M を用いて有利状態演出を開始させてるので、遊技機 1 への電力供給が停止されるときに、決定用選択肢として選択されている B G M を特定可能な有利状態中 B G M に関するデータを、バックアップ電源によりバックアップされている R A M に設定する制御を行う必要がない。また、電力供給が再開される場合に、電力供給が停止されたときの決定用選択肢を特定する制御を行う必要がない。

【 作用効果 1 について 】

従来の遊技機において、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示し、決定操作がされることでその時点で表示されている選択肢を決定する構成ものがある。

【 0 1 2 0 】

このような構成の遊技機では、選択肢が切り替わる期間においても決定操作がされることで、切替前または切替後の一方の選択肢が決定されることとなるが、このような状態では、遊技者から見てどちらの選択肢が決定されるのかを特定することが困難であり、誤った選択肢を決定してしまう虞がある。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 1 】

これに対して、本実施例の遊技機 1 は、画像を表示可能な液晶表示器 2 2 と、演出の制御を行うサブ制御部 2 1 と、遊技者が操作する演出用スイッチ 2 4 と、を備え、サブ制御部 2 1 は、有利状態において出力される BGM の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、液晶表示器 2 2 に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能であり、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定することが可能な構成であり、サブ制御部 2 1 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを無効化するよう 10 制御して、当該期間中に演出用スイッチ 2 4 の操作が行われても、選択肢が決定されないように制御する構成である。

【 0 1 2 2 】

この構成によれば、有利状態 BGM 選択演出において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢が決定される構成において、有利状態 BGM 選択演出のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間、すなわち決定用選択肢が一の選択肢であるか他の選択肢であるかを液晶表示器 2 2 での表示に基づいて特定することが困難な期間においては、演出用スイッチ 2 4 の操作が行われても選択肢が決定されることがないため、このような期間に遊技者により演出用スイッチ 2 4 の操作が行われることで遊技者が意図しない選択肢が決定され、当該選択に応じた BGM が有利状態において出力される BGM として決定されてしまうことを防止できる。 20

【 0 1 2 3 】

尚、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、液晶表示器 2 2 に表示させている決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御として、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替える制御を行う構成であるが、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として一の選択肢を表示させた後、予め定められた所定時間（例えば、5 秒間等）が経過する毎に、決定用選択肢を他の選択肢に順次切り替えるように制御する構成でも良い。このような構成では、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として一の選択肢が表示された後、所定時間が経過することで、決定用選択肢が他の選択肢に順次切り替えられるので、遊技者は決定用選択肢として所望の選択肢が表示されているタイミングで演出用スイッチ 2 4 の操作を行うことで、決定用選択肢を切り替える操作を行うことなく、選択肢を決定することができる。 30

【 0 1 2 4 】

また、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態において出力される BGM の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態 BGM 選択演出を行うことが可能であり、当該有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに決定用選択肢として選択されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定することが可能な構成であるが、サブ制御部 2 1 は、所定状態における演出に関する設定の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な選択演出を行うことが可能であり、当該選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに決定用選択肢として選択されている選択肢に対応する演出に関する設定を、所定状態における演出に関する設定として決定することが可能な構成でも良く、例えば、演出に関する設定として、所定状態における演出で使用されるキャラクタやアイテム、音声等を選択可能な構成や、所定状態において特典が付与された可能性を示唆するタイミング（例えば、所定状態中に所定条件が成立する毎のタイミング、所定状態の終了のタイミング等）を選択可能な構成、所定上程 40

において液晶表示器 2 2 に表示させる遊技機 1 における遊技の履歴（ゲーム回数、大当たり回数、有利状態に制御された回数等）に関する項目を選択可能な構成でも良い。また、例えば、選択演出において、演出に関する設定に限らず、遊技機 1 における遊技性を複数の選択肢のうちから選択可能な構成でも良い。

【 0 1 2 5 】

また、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において、サブ制御部 2 1 が備える操作手段である演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて決定用選択肢として選択されている選択肢を新たな選択肢に切り替え、サブ制御部 2 1 が備える操作手段である演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに決定用選択肢として選択されている選択肢に対応する B G M を、有利状態において出力する B G M として決定することが可能な構成であるが、メイン制御部 1 1 が遊技者により操作可能な操作手段を備える構成において、メイン制御部 1 1 が備える所定操作手段が操作されることで、決定用選択肢の切り替えや選択肢の決定を行うことが可能な構成でも良い。

10

【 0 1 2 6 】

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、有利状態において出力される B G M の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能な構成であり、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に選択可能な複数（本実施例では、5 つ）の選択肢を同時に表示させる構成である。

20

【 0 1 2 7 】

この構成によれば、同時に表示されている複数の選択肢から遊技者が所望の選択肢を比較しながら選択することが可能となり、所望の選択肢を決定用選択肢として演出用スイッチ 2 4 の操作により容易に選択肢を決定可能にできる。

【 0 1 2 8 】

尚、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出において液晶表示器 2 2 に選択可能な複数（本実施例では、5 つ）の選択肢を同時に表示させる構成であるが、有利状態 B G M 選択演出において、例えば、上述の有利状態演出の変形例 2（図 10 参照）に示すように、有利状態中 B G M として遊技者が選択可能な B G M の候補を示す選択肢を複数表示させることなく、決定用選択肢を示す一の選択肢のみを液晶表示器 2 2 に表示させる構成でも良い。このような構成では、決定用選択肢として選択されている選択肢を明確に示すことができる。

30

【 0 1 2 9 】

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に選択可能な複数（5 つ）の選択肢を同時に表示させ、かつ同時に表示された複数の選択肢のうち決定用選択肢が選択枠中に収容された態様で表示させる構成である。

【 0 1 3 0 】

この構成によれば、有利状態において出力される B G M の候補として選択中の選択肢である決定用選択肢が選択枠中に収容された態様で表示されるので、複数の選択肢が同時に表示されていても決定用選択肢を容易に特定することができる。

40

【 0 1 3 1 】

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に同時に表示された複数の選択肢のうち決定用選択肢を、他の選択肢よりも低い透過率で表示させることで、決定用選択肢を他の選択肢とは異なる態様で表示させる構成である。

【 0 1 3 2 】

この構成によれば、決定用選択肢が他の選択肢よりも低い透過率で表示されることで、他の選択肢と異なる態様で表示されるので、複数の選択肢が同時に表示されていても決定用選択肢を容易に特定することができる。

【 0 1 3 3 】

50

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に選択可能な複数（5つ）の選択肢を同時に表示させるとともに、同時に表示させた複数の選択肢のうちの1つを決定用選択肢として表示させ、決定用選択肢を同時に表示させた他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能な構成であり、演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで決定用選択肢を他の選択肢に切り替える場合に、他の選択肢のうち決定用選択肢として表示されている選択肢（例えば、選択肢画像 A）に最も近い第1位置（演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて A 位置または B 位置）に表示されている選択肢（例えば、選択肢画像 B）に切り替え、第1位置の次に決定用選択肢の選択肢に近い第2位置（C 位置、D 位置）に表示されている選択肢（例えば、選択肢画像 C）を第1位置に表示させるように制御する構成である。また、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に同時に表示された複数の選択肢のうち決定用選択肢は第1表示サイズ及び第1透過率で表示し、決定用選択肢以外の選択肢は、第1位置の選択肢は第2サイズ及び第2透過率で表示し、第2位置の選択肢は第3サイズ及び第3透過率で表示することで、決定用選択肢に距離が近い位置の選択肢ほど段階的に透過率が低くかつ表示サイズが大きく強調された態様で表示させ、決定用選択肢を透過率が最も低く、かつ表示サイズが最も大きく強調された態様で表示させる構成である。10

【 0 1 3 4 】

この構成によれば、決定用選択肢に距離が近づくほど透過率が低くかつ表示サイズが大きく表示されることで、決定用選択肢に距離が近づくほど段階的に選択肢の態様が強調されるため、次に切り替わる選択肢を視覚的に認識させることができる。20

【 0 1 3 5 】

尚、本実施例では、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に同時に表示された複数の選択肢のうち決定用選択肢以外の選択肢は、決定用選択肢からの距離に応じて表示サイズ及び透過率が異なる構成であり、決定用選択肢に距離が近い位置の選択肢ほど透過率が低くかつ表示サイズが大きく強調された態様で表示させ、決定用選択肢を透過率が最も低く、かつ表示サイズが最も大きく強調された態様で表示させることで、演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて次に切り替わる選択肢を強調して表示させる構成であるが、有利状態 B G M 選択演出において、液晶表示器 2 2 に同時に表示された複数の選択肢のうち決定用選択肢以外の選択肢は、決定用選択肢からの距離に応じて表示サイズ及び透過率のいずれか一方のみが異なる構成、例えば、決定用選択肢からの距離にかかわらず、表示サイズは同じサイズであり、決定用選択肢からの距離に応じて透過率が異なる構成でも良く、このような構成でも、演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じて次に切り替わる選択肢を強調して表示させることができ、次に切り替わる選択肢を視覚的に認識させることができる。30

【 0 1 3 6 】

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出において決定された決定用選択肢に対応する B G M をスピーカ 2 6 から出力させることができあり、スピーカ 2 6 から出力される B G M の歌詞を示唆する字幕を液晶表示器 2 2 に表示させることができ可能な構成であり、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出においては、決定用選択肢に対応する B G M をスピーカ 2 6 より出力させるとともに、B G M の出力中であっても当該 B G M の字幕を液晶表示器 2 2 に表示させないように制御し、選択肢が決定された後の有利状態においては、決定された選択肢に対応する B G M をスピーカ 2 6 より出力させ、B G M の出力中に当該 B G M の字幕を液晶表示器 2 2 に表示させるように制御する構成である。40

【 0 1 3 7 】

この構成によれば、遊技者が選択肢を決定するまでは決定用選択肢に対応する B G M が 出力される一方で出力中の B G M の字幕は表示されず、遊技者が選択肢を決定した後は決定した選択肢に対応する B G M が出力され、かつ出力中の B G M の字幕が表示されることとなるので、選択肢が決定されるまでの負荷を軽減することができる。

【 0 1 3 8 】

50

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、遊技機 1 への電力供給が停止した場合でも所定期間にわたりデータを記憶可能となるようにバックアップ電源によりバックアップされた R A M を備え、有利状態 B G M 選択演出において決定用選択肢として選択されている選択肢を特定可能な有利状態中 B G M に関するデータを当該 R A M の所定領域に設定し、遊技機 1 への電力供給が停止された後、遊技機 1 への電力供給が再開された場合に、R A M の有利状態中 B G M に関するデータを参照して電力供給停止前に決定用選択肢として選択されていた選択肢を特定し、当該選択肢に対応する B G M を用いて有利状態演出を開始させるように制御することで、電力供給が再開した場合に、電力供給停止前に液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されていた選択肢が決定された状態で復帰させる構成である。

10

【 0 1 3 9 】

この構成によれば、有利状態 B G M 選択演出において電力供給が停止した場合に、電力供給の再開後は、選択肢が決定された状態で復帰させてるので電力供給再開時の負荷を軽減できる。また、電力供給停止前に決定用選択肢として表示された選択肢が決定された状態となるので、遊技者の選択した選択肢を極力反映させることができる。

【 0 1 4 0 】

尚、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、電力供給が再開した場合に、電力供給停止前に液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されていた選択肢を、バックアップ電源によりバックアップされている R A M の所定領域に設定されている有利状態中 B G M に関するデータに基づいて特定し、当該選択肢が決定された状態で復帰させる構成であるが、有利状態 B G M 選択演出において電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合に、複数の選択肢のうち予め設定された初期値に対応する選択肢（本実施例では、B G M 1）が決定された状態で復帰させる構成でも良い。

20

【 0 1 4 1 】

この構成によれば、有利状態 B G M 選択演出において電力供給が停止した場合に、電力供給の再開後は、選択肢が決定された状態で復帰させてるので電力供給再開時の負荷を軽減できる。また、電力供給停止前に決定用選択肢として表示されていた選択肢を保持する必要がなく、電力供給停止時の負荷も軽減することができる。

【 0 1 4 2 】

本実施例の遊技機 1 のサブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては、演出用スイッチ 2 4 による操作の受け付けを無効化するように制御して、当該期間中に演出用スイッチ 2 4 の操作が行われても、選択肢が決定されない構成であり、有利状態 B G M 選択演出において演出用スイッチ 2 4 内の演出用 L E D 2 4 a を点灯状態に制御することや液晶表示器 2 2 に決定操作示唆画像を表示させることで、演出用スイッチ 2 4 による操作を促す決定操作促進報知を行うことが可能であり、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては、決定操作促進報知を行わないように制御する構成である。

30

【 0 1 4 3 】

この構成によれば、有利状態 B G M 選択演出であっても決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間、すなわち演出用スイッチ 2 4 による操作がされても選択肢が決定されない期間においては決定操作促進報知が行われないため、遊技者による無駄な操作を防止することができる。

40

[作用効果 2 について]

従来の遊技機において、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示する構成のものがある。

【 0 1 4 4 】

このような構成の遊技機では、例えば、切替前と切替後の選択肢が類似している場合に、遊技者に対して選択肢が切り替わったことを十分に認識させることができない虞がある

50

。

【0145】

これに対して、本実施例の遊技機1は、画像を表示可能な液晶表示器22と、演出の制御を行うサブ制御部21と、を備え、サブ制御部21は、有利状態において出力されるBGMの候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態BGM選択演出に制御している期間において、液晶表示器22に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能であり、有利状態BGM選択演出に制御している期間において、液晶表示器22に表示されている決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わるときにスライド音をスピーカ26から出力させるように制御する構成である。

10

【0146】

この構成によれば、有利状態BGM選択演出において液晶表示器22に表示されている決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わるときに切替音としてスライド音がスピーカ26から出力されるので、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わったことを遊技者に対して確実に認識させることができる。

【0147】

尚、本実施例では、サブ制御部21は、有利状態BGM選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ25の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ25の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替え、演出用スイッチ24の操作が行われることで、当該演出用スイッチ24の操作が行われたときに液晶表示器22に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応するBGMを、有利状態において出力するBGMとして決定する制御を行う構成であるが、演出用方向スイッチ25の操作が行われることで、決定用選択肢を切り替えた後、演出用スイッチ24の操作が行われることなく、有利状態において出力するBGMとして決定する制御を行う構成でも良く、例えば、サブ制御部21は、有利状態演出の実行中に演出用方向スイッチ25が操作されることで、有利状態BGM選択演出の制御を開始させ、当該有利状態BGM選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ25の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ25の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えた後、有利状態BGM選択演出の制御を終了させて、当該決定用選択肢として選択されている選択肢に応じたBGMを用いて有利状態演出を行う構成（例えば、変形例2参照）でも良い。

20

【0148】

また、本実施例では、サブ制御部21は、有利状態BGM選択演出に制御している期間において演出用スイッチ24の操作が行われたときに液晶表示器22に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応するBGMを、有利状態において出力するBGMとして決定する制御を行う構成であるが、液晶表示器22に決定用選択肢として一の選択肢を表示させた後、予め定められた所定時間（例えば、10秒間）が経過することで、当該所定時間が経過したときに、液晶表示器22に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応するBGMを、有利状態において出力するBGMとして決定する制御を行う構成でも良い。このような構成では、液晶表示器22に決定用選択肢として一の選択肢が表示された後、所定時間が経過することで、決定用選択肢が決定されるので、遊技者は決定用選択肢として所望の選択肢が表示されている状態とすることで、決定用選択肢を決定する操作を行うことなく、選択肢を決定することができる。

30

[作用効果3について]

従来の遊技機において、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示する構成のものがある。

40

【0149】

このような構成の遊技機では、表示上の選択肢と選択肢に対応する楽曲の双方が切り替わる場合に、表示上の選択肢が切り替わる期間において先に楽曲が切り替わってしまうと、表示上の選択肢が新たな選択肢に切り替わるタイミングと楽曲が切り替わるタイミング

50

とが一致せず遊技者に対して違和感を与えててしまう虞がある。

【 0 1 5 0 】

これに対して、本実施例の遊技機 1 は、画像を表示可能な液晶表示器 2 2 と、演出の制御を行うサブ制御部 2 1 と、音声を出力するスピーカ 2 6 と、を備え、サブ制御部 2 1 は、有利状態において出力される B G M の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において、液晶表示器 2 2 に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能であり、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢を決定することが可能な構成であり、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において決定用選択肢に対応する B G M をスピーカ 2 6 から出力することが可能であり、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては一の選択肢に対応する B G M を出力し、決定用選択肢が他の選択肢に切り替わったタイミングで他の選択肢に対応する B G M に切り替えるように制御する構成である。10

【 0 1 5 1 】

この構成によれば、選択期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては一の選択肢に対応する B G M が出力され、決定用選択肢が他の選択肢に切り替わったタイミングで他の選択肢に対応する B G M に切り替わるので、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わるタイミングと一の選択肢に対応する B G M が他の選択肢に対応する B G M に切り替わるタイミングとが一致することとなり、表示上の決定用選択肢と決定用選択肢に対応する B G M が切り替わるときに遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。20

【 0 1 5 2 】

尚、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替え、演出用スイッチ 2 4 の操作が行われることで、当該演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する B G M を、有利状態において出力する B G M として決定する制御を行う構成であるが、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、決定用選択肢を切り替えた後、演出用スイッチ 2 4 の操作が行われることなく、有利状態において出力する B G M として決定する制御を行う構成でも良く、例えば、サブ制御部 2 1 は、有利状態演出の実行中に演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、有利状態 B G M 選択演出の制御を開始させ、当該有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えた後、有利状態 B G M 選択演出の制御を終了させて、当該決定用選択肢として選択されている選択肢に応じた B G M を用いて有利状態演出を行う構成（例えば、変形例 2 参照）でも良い。30

【 0 1 5 3 】

また、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 B G M 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する B G M を、有利状態において出力する B G M として決定する制御を行う構成であるが、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として一の選択肢を表示させた後、予め定められた所定時間（例えば、10秒間）が経過することで、当該所定時間が経過したときに、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する B G M を、有利状態において出力する B G M として決定する制御を行う構成でも良い。このような構成では、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として一の選択肢が表示された後、所定時間が経過することで、決定用選択肢が決定されるので、遊技者は決定用選択肢として所望の選択肢が表示されている状態とすることで、決定用選択肢を決定する操作を行うことなく、選択肢を決定することができる。40

[作用効果4について]

従来の遊技機において、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示する構成のものがある。

【0154】

このような構成の遊技機では、表示上の選択肢と選択肢に対応する楽曲の双方が切り替わる場合に、表示上の選択肢が切り替わる期間において楽曲が新たな楽曲に切り替わらないと表示上の選択肢の切り替わりに対して楽曲の切り替わりが遅れた印象を与えてしまう虞がある。

【0155】

これに対して、本実施例の遊技機1の変形例1では、画像を表示可能な液晶表示器22と、演出の制御を行うサブ制御部21と、音声を出力するスピーカ26と、を備え、サブ制御部21は、有利状態において出力されるBGMの候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態BGM選択演出に制御している期間において、液晶表示器22に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能であり、有利状態BGM選択演出に制御している期間において演出用スイッチ24の操作が行われたときに液晶表示器22に決定用選択肢として表示されている選択肢を決定することが可能な構成であり、有利状態BGM選択演出に制御している期間において決定用選択肢に対応するBGMをスピーカ26から出力することが可能であり、有利状態BGM選択演出に制御している期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間が開始するタイミングで他の選択肢に対応するBGMに切り替え、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては他の選択肢に対応するBGMを出力するように制御し、サブ制御部21は、有利状態BGM選択演出や演出設定状態に制御している期間において演出用方向スイッチ25が操作されたことを報知する操作音を出力することが可能な構成である。

10

【0156】

この構成によれば、有利状態BGM選択演出のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間が開始するタイミングで他の選択肢に対応するBGMに切り替わり、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては他の選択肢に対応するBGMが出力されるので、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間が開始するタイミングと一の選択肢に対応するBGMが他の選択肢に対応するBGMに切り替わるタイミングとが一致することとなり、表示上の決定用選択肢の切り替わりに対してBGMの切り替わりが遅れた印象を与えることを防止できる。また、有利状態BGM選択演出や演出設定状態において、演出用方向スイッチ25が操作されたことを報知する操作音が出力されるので、演出用方向スイッチ25が操作されたことを遊技者に対して確実に認識させることができる。

30

【0157】

尚、本実施例では、サブ制御部21は、有利状態BGM選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ25の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ25の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替え、演出用スイッチ24の操作が行われることで、当該演出用スイッチ24の操作が行われたときに液晶表示器22に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応するBGMを、有利状態において出力するBGMとして決定する制御を行う構成であるが、演出用方向スイッチ25の操作が行われることで、決定用選択肢を切り替えた後、演出用スイッチ24の操作が行われることなく、有利状態において出力するBGMとして決定する制御を行う構成でも良く、例えば、サブ制御部21は、有利状態演出の実行中に演出用方向スイッチ25が操作されることで、有利状態BGM選択演出の制御を開始させ、当該有利状態BGM選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ25の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ25の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えた後、有利状態BGM選択演出の制御を終了

40

50

させて、当該決定用選択肢として選択されている選択肢に応じた BGM を用いて有利状態演出を行う構成（例えば、変形例 2 参照）でも良い。

【 0 1 5 8 】

また、本実施例では、サブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 24 の操作が行われたときに液晶表示器 22 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成であるが、液晶表示器 22 に決定用選択肢として一の選択肢を表示させた後、予め定められた所定時間（例えば、10 秒間）が経過することで、当該所定時間が経過したときに、液晶表示器 22 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行なう構成でも良い。このような構成では、液晶表示器 22 に決定用選択肢として一の選択肢が表示された後、所定時間が経過することで、決定用選択肢が決定されるので、遊技者は決定用選択肢として所望の選択肢が表示されている状態とすることで、決定用選択肢を決定する操作を行うことなく、選択肢を決定することができる。

10

【 0 1 5 9 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【 実施例 2 】

20

【 0 1 6 0 】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例 2 について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、前述した実施例 1 と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【 0 1 6 1 】

実施例 1 のサブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出において、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われることで当該選択操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えることが可能であり、決定用選択肢に対応する BGM の音声をスピーカ 26 から出力させることができ可能な構成であって、有利状態 BGM 選択演出の実行中において、決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力させている状態で、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われる場合に、当該選択操作が行われたときに、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われたことに伴う操作音としてスライド音をスピーカ 26 から出力させるように制御して、切替期間に制御し、決定用選択肢を該選択操作に応じた新たな選択肢に切り替えるとともに、決定用選択肢を切り替える制御を行っている旨を示唆する切替画面を液晶表示器 22 に表示させる制御を行い、当該切替期間の制御を終了させた後に、新たな決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力させる制御を開始させる構成である。

30

【 0 1 6 2 】

これに対して、実施例 2 のサブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出の実行中において、決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力させている状態で、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われる場合に、当該選択操作が行われたときに操作音（スライド音）をスピーカ 26 から出力させないように制御して、切替期間に制御し、当該切替期間の制御を終了させた後に、新たな決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力させる制御を開始させる構成である。

40

【 0 1 6 3 】

具体的には、図 12 及び図 13 に示すように、例えば、有利状態 BGM 選択演出の実行中において、決定用選択肢として BGM1 が選択され、BGM1 の選択肢を示す選択肢画像 A が選択枠中に収容されており、BGM1 の音声をスピーカ 26 から出力させている状態で（図 12（a）及び図 13 参照）、演出用方向スイッチ 25 による選択操作が行われる場合に、当該選択操作が行われたときに操作音（スライド音）をスピーカ 26 から出力させないように制御し、BGM1 の音声の出力をスピーカ 26 から出力させる制御を継続

50

させて、切替期間の制御を行う（図12（b）及び図13参照）。切替期間の制御では、実施例1と同様に、切替画面を液晶表示器22に表示させるように制御する。

【0164】

そして、切替期間の制御が終了したときに、スピーカ26から出力させるBGMをBGM1から、演出用方向スイッチ25により決定用選択肢として新たに選択されたBGM2に切り替えて、BGM2をスピーカ26から出力させる制御を開始させるようになっている（図12（c）及び図13参照）。

【0165】

このように、本実施例のサブ制御部21は、有利状態BGM選択演出において、演出用方向スイッチ25が操作されたことに応じて決定用選択肢を新たな選択肢に切り替える際に、演出用方向スイッチ25が操作されたことに応じた操作音をスピーカ26から出力させないように制御するようになっており、有利状態BGM選択演出において演出用方向スイッチ25の操作に応じて決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わるときに当該演出用方向スイッチ25の操作に伴う操作音が、スピーカ26から出力されているBGMと重複して出力されることがないようになっている。

10

【0166】

また、本実施例のサブ制御部21は、メイン制御部11から受信するコマンドに基づいて非遊技中であることが特定される場合に、演出設定状態に制御し、演出用方向スイッチ25が所定操作態様（中スイッチの短押しまたは長押し）で操作されることで、演出設定状態に移行することが可能である。そして、演出設定状態に制御している期間において、演出用方向スイッチ25により選択操作が行われたときに、当該選択操作が行われたことに伴う操作音をスピーカ26から出力するように制御して、演出用方向スイッチ25の操作が受け付けられた旨を示唆するようになっている。

20

[有利状態BGM選択演出の実行態様の変形例4について]

有利状態BGM選択演出の実行態様の変形例4について、図14及び図15に基づいて説明する。

【0167】

本実施例の有利状態BGM選択演出では、サブ制御部21は、演出用方向スイッチ25による選択操作が行われることで当該選択操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えることが可能であり、決定用選択肢に対応するBGMの音声をスピーカ26から出力させることが可能な構成であって、有利状態BGM選択演出の実行中において、決定用選択肢に対応するBGMをスピーカ26から出力させている状態で、演出用方向スイッチ25による選択操作が行われた場合には、当該選択操作が行われたときに、当該選択操作が行われたときに、当該選択操作が行われたことに伴う操作音（スライド音）をスピーカ26から出力させないように制御した後、切替期間に制御して、決定用選択肢を該選択操作に応じた新たな選択肢に切り替えるとともに、決定用選択肢を切り替える制御を行っている旨を示唆する切替画面を液晶表示器22に表示させる制御を行い、当該切替期間の制御を終了させた後に、新たな決定用選択肢に対応するBGMをスピーカ26から出力させる制御を開始させる構成であるが（図12及び図13参照）、例えば、図14（a）及び図15に示すように、有利状態BGM選択演出の実行中において、決定用選択肢に対応するBGM（例えば、BGM1）をスピーカ26から出力させている状態で、演出用方向スイッチ25による選択操作が行われた場合には、図14（b）及び図15に示すように、選択操作が行われたときに、当該選択操作が行われたことに伴う操作音（スライド音）をスピーカ26から出力させないように制御した後、切替期間に制御して、当該切替期間の開始時に、決定用選択肢を該選択操作に応じた新たな選択肢に切り替えるとともに、新たな決定用選択肢に対応するBGM（例えば、BGM2）をスピーカ26から出力させる制御を開始させ、当該切替期間において切替画面を液晶表示器22に表示させる制御を行い、図14（c）及び図15に示すように、当該切替期間の制御を終了させた後には、切替期間の開始に出力を開始させた新たな決定用選択肢に対応するBGMの出力を継続させるように制御する構成でも良い。

30

40

50

【 0 1 6 8 】

このような構成では、有利状態 BGM 選択演出のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる切替期間が開始するタイミングで、決定用選択肢が新たな選択肢に切り替えられ、切替期間において新たな決定用選択肢に対応する BGM が出力されるので、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる切替期間が開始するタイミングと一の選択肢に対応する BGM が他の選択肢に対応する BGM に切り替わるタイミングとを一致させることができある。

[作用効果 5 について]

従来の遊技機において、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示する構成のものがある。 10

【 0 1 6 9 】

このような構成の遊技機では、遊技者の操作に応じて選択肢となる楽曲が切り替わるようになっているが、この際、遊技者の操作に伴う操作音が出力されると、操作音によって選択肢となる楽曲の出力が邪魔されることとなる。

【 0 1 7 0 】

これに対して、本実施例の遊技機 1 は、画像を表示可能な液晶表示器 22 と、演出の制御を行うサブ制御部 21 と、遊技者が操作する演出用方向スイッチ 25 と、音声を出力するスピーカ 26 と、を備え、サブ制御部 21 は、有利状態において出力される BGM の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、液晶表示器 22 に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能な構成であり、演出用方向スイッチ 25 が操作されたことを報知する操作音をスピーカ 26 出力する制御を行うことが可能であり、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わるときには、当該演出用方向スイッチ 25 の操作に伴う操作音を出力せずに一の選択肢に対応する BGM から他の選択肢に対応する BGM に切り替えるように制御する構成である。 20

【 0 1 7 1 】

この構成によれば、有利状態 BGM 選択演出において演出用方向スイッチ 25 の操作に応じて決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わるときに当該演出用方向スイッチ 25 の操作に伴う操作音は出力されずに一の選択肢に対応する BGM から他の選択肢に対応する BGM に切り替わるので、選択肢に対応する BGM が操作音によって邪魔されることを防止できる。 30

【 0 1 7 2 】

尚、本実施例では、サブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 25 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替え、演出用スイッチ 24 の操作が行われることで、当該演出用スイッチ 24 の操作が行われたときに液晶表示器 22 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成であるが、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われることで、決定用選択肢を切り替えた後、演出用スイッチ 24 の操作が行われることなく、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成でも良く、例えば、サブ制御部 21 は、有利状態演出の実行中に演出用方向スイッチ 25 が操作されることで、有利状態 BGM 選択演出の制御を開始させ、当該有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ 25 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 25 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えた後、有利状態 BGM 選択演出の制御を終了させて、当該決定用選択肢として選択されている選択肢に応じた BGM を用いて有利状態演出を行う構成（例えば、変形例 2 参照）でも良い。 40

【 0 1 7 3 】

10

20

30

40

50

また、本実施例では、サブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 24 の操作が行われたときに液晶表示器 22 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成であるが、液晶表示器 22 に決定用選択肢として一の選択肢を表示させた後、予め定められた所定時間（例えば、10秒間）が経過することで、当該所定時間が経過したときに、液晶表示器 22 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行なう構成でも良い。このような構成では、液晶表示器 22 に決定用選択肢として一の選択肢が表示された後、所定時間が経過することで、決定用選択肢が決定されるので、遊技者は決定用選択肢として所望の選択肢が表示されている状態とすることで、決定用選択肢を決定する操作を行うことなく、選択肢を決定することができる。

10

[作用効果 6について]

従来の遊技機において、例えば、複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する場合など、複数の選択肢からいずれかの選択肢を遊技者に対して選択させる場合に、複数の選択肢からいずれかの選択肢を切替可能に表示する構成のものがある。

【0174】

このような構成の遊技機では、表示上の選択肢と選択肢に対応する楽曲の双方が切り替わる場合に、表示上の選択肢が切り替わる期間において楽曲が新たな楽曲に切り替わらないと表示上の選択肢の切り替わりに対して楽曲の切り替わりが遅れた印象を与えてしまう虞がある。

20

【0175】

これに対して、本実施例の遊技機 1 の変形例 4 では、画像を表示可能な液晶表示器 22 と、演出の制御を行うサブ制御部 21 と、音声を出力するスピーカ 26 と、を備え、サブ制御部 21 は、有利状態において出力される BGM の候補に対応する複数の選択肢からいずれかの選択肢を選択可能な有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、液晶表示器 22 に複数の選択肢からいずれかの選択肢を決定用選択肢として表示させるとともに、決定用選択肢を他の選択肢に切り替える制御を行うことが可能であり、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 24 の操作が行われたときに液晶表示器 22 に決定用選択肢として表示されている選択肢を決定することが可能な構成であり、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において決定用選択肢に対応する BGM をスピーカ 26 から出力することが可能であり、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間が開始するタイミングで他の選択肢に対応する BGM に切り替え、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては他の選択肢に対応する BGM を出力するように制御し、サブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出や演出設定状態に制御している期間において演出用方向スイッチ 25 が操作されたことを報知する操作音を出力することが可能な構成である。

30

【0176】

この構成によれば、有利状態 BGM 選択演出のうち決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間が開始するタイミングで他の選択肢に対応する BGM に切り替わり、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間においては他の選択肢に対応する BGM が出力されるので、決定用選択肢が一の選択肢から他の選択肢へ切り替わる期間が開始するタイミングと一の選択肢に対応する BGM が他の選択肢に対応する BGM に切り替わるタイミングとが一致することとなり、表示上の決定用選択肢の切り替わりに対して BGM の切り替わりが遅れた印象を与えることを防止できる。また、有利状態 BGM 選択演出や演出設定状態において、演出用方向スイッチ 25 が操作されたことを報知する操作音が出力されるので、演出用方向スイッチ 25 が操作されたことを遊技者に対して確実に認識させることができる。

40

【0177】

尚、本実施例では、サブ制御部 21 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間に

50

おいて、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替え、演出用スイッチ 2 4 の操作が行われることで、当該演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成であるが、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、決定用選択肢を切り替えた後、演出用スイッチ 2 4 の操作が行われることなく、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成でも良く、例えば、サブ制御部 2 1 は、有利状態演出の実行中に演出用方向スイッチ 2 5 が操作されることで、有利状態 BGM 選択演出の制御を開始させ、当該有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において、演出用方向スイッチ 2 5 の操作が行われることで、当該演出用方向スイッチ 2 5 の操作に応じた選択肢に決定用選択肢を切り替えた後、有利状態 BGM 選択演出の制御を終了させて、当該決定用選択肢として選択されている選択肢に応じた BGM を用いて有利状態演出を行う構成（例えば、変形例 2 参照）でも良い。

【0178】

また、本実施例では、サブ制御部 2 1 は、有利状態 BGM 選択演出に制御している期間において演出用スイッチ 2 4 の操作が行われたときに液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成であるが、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として一の選択肢を表示させた後、予め定められた所定時間（例えば、10秒間）が経過することで、当該所定時間が経過したときに、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として表示されている選択肢に対応する BGM を、有利状態において出力する BGM として決定する制御を行う構成でも良い。このような構成では、液晶表示器 2 2 に決定用選択肢として一の選択肢が表示された後、所定時間が経過することで、決定用選択肢が決定されるので、遊技者は決定用選択肢として所望の選択肢が表示されている状態とすることで、決定用選択肢を決定する操作を行うことなく、選択肢を決定することができる。

【0179】

以上、本発明の実施例 2 を説明してきたが、本発明はこの実施例 2 に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例 1 と同一もしくは類似する構成については、実施例 1 で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例 1 について例示した変形例についても実施例 2 に適用可能である。

【符号の説明】

【0180】

1 遊技機

1 1 メイン制御部

2 1 サブ制御部

2 2 液晶表示器

2 4 演出用スイッチ

2 5 演出用方向スイッチ

2 6 スピーカ

10

20

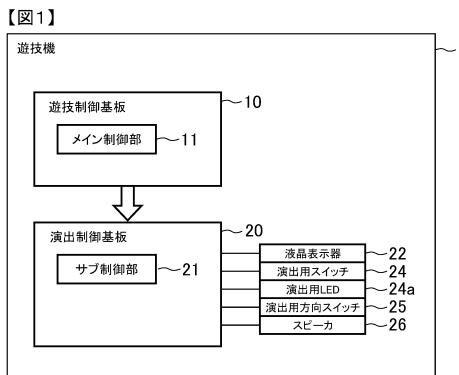
30

40

50

【図面】

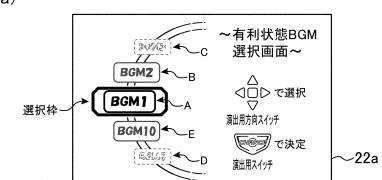
【図1】



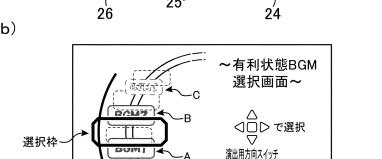
【図2】

【図2】

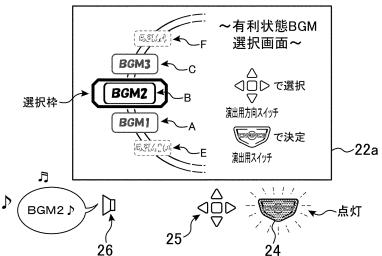
(a)



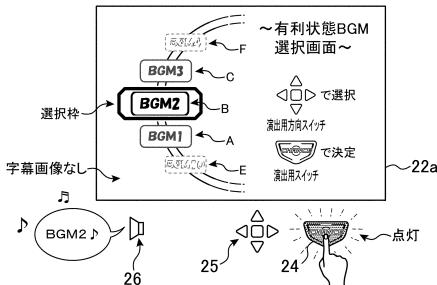
(b)



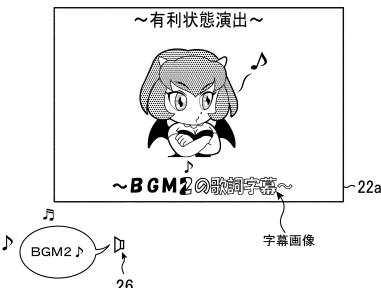
(c)



【図3】

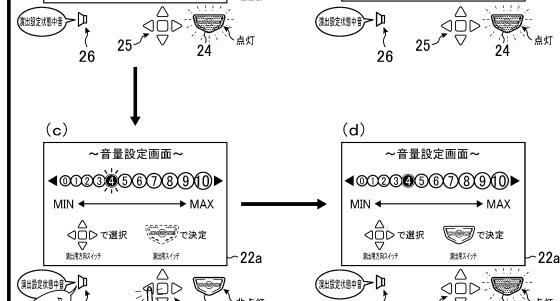
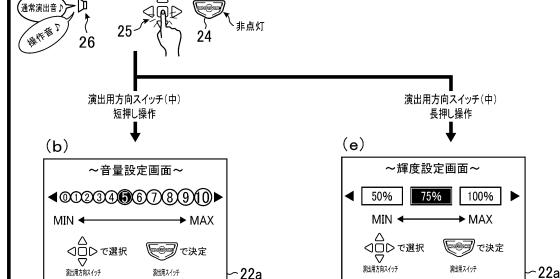
【図3】
(a)

(b)



【図4】

【図4】



10

20

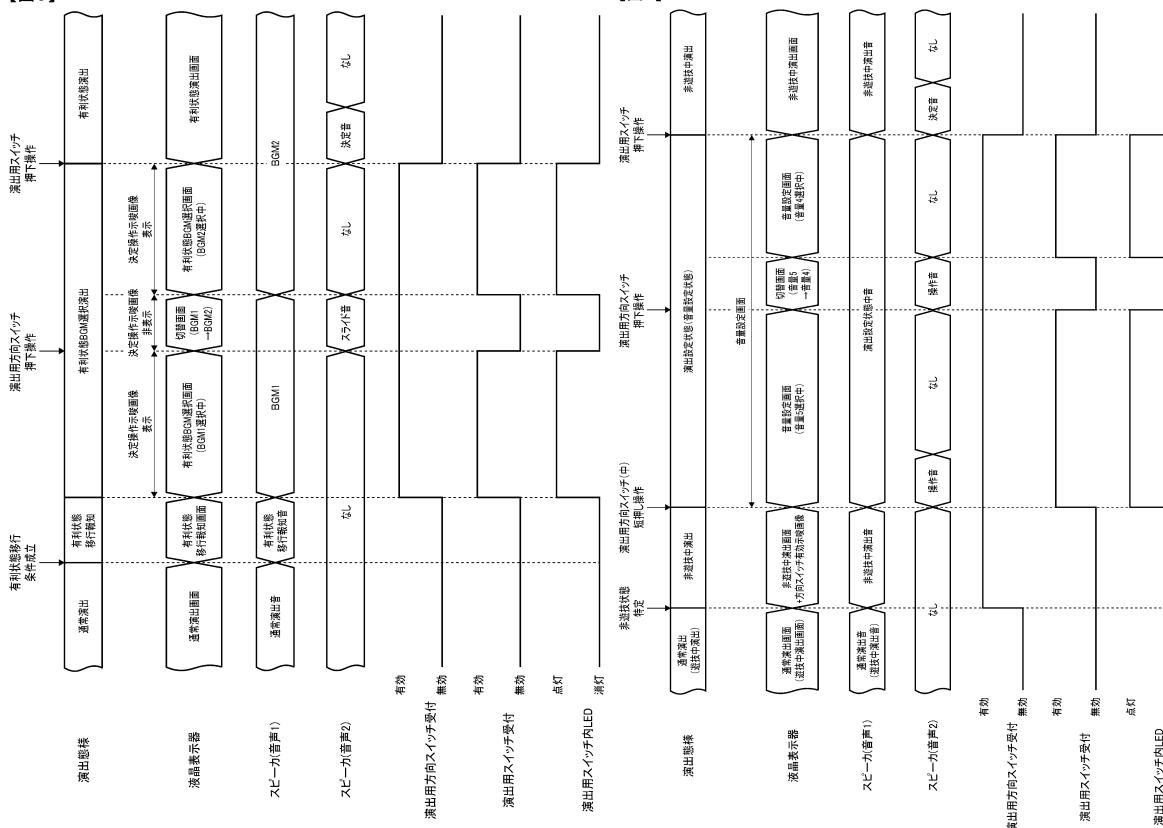
30

40

50

【図5】

【図5】



10

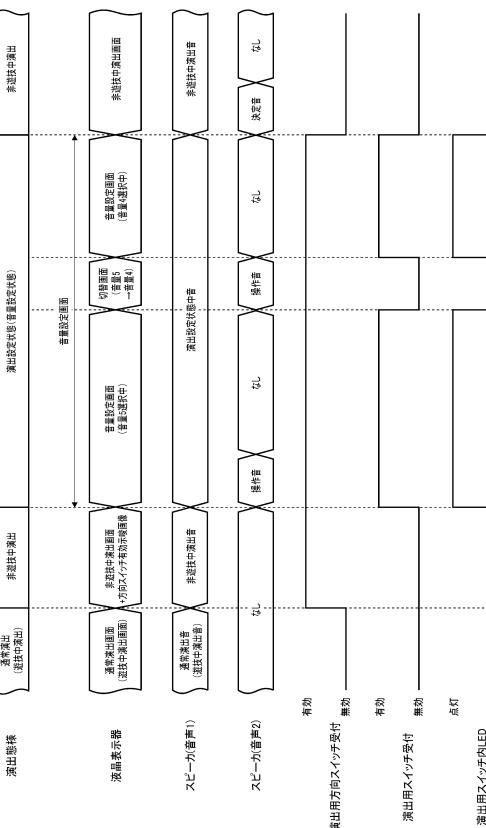
20

30

40

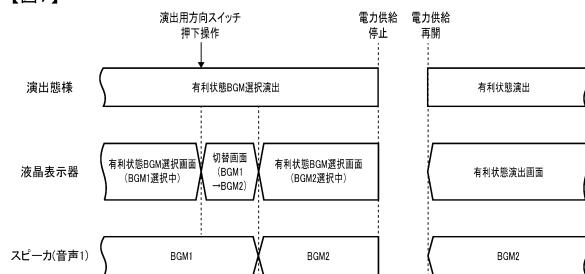
【図6】

【図6】



【図7】

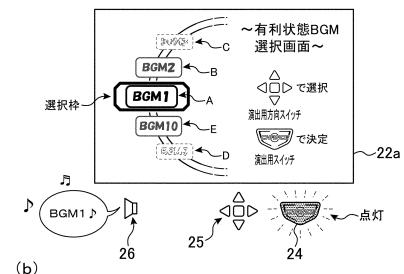
【図7】



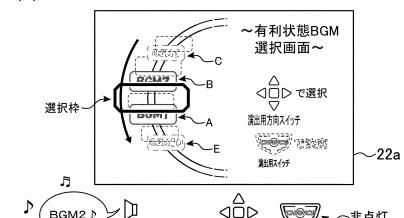
【図8】

【図8】

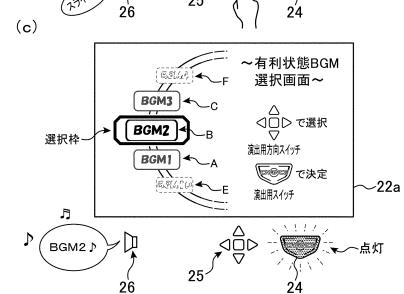
(a)



(b)



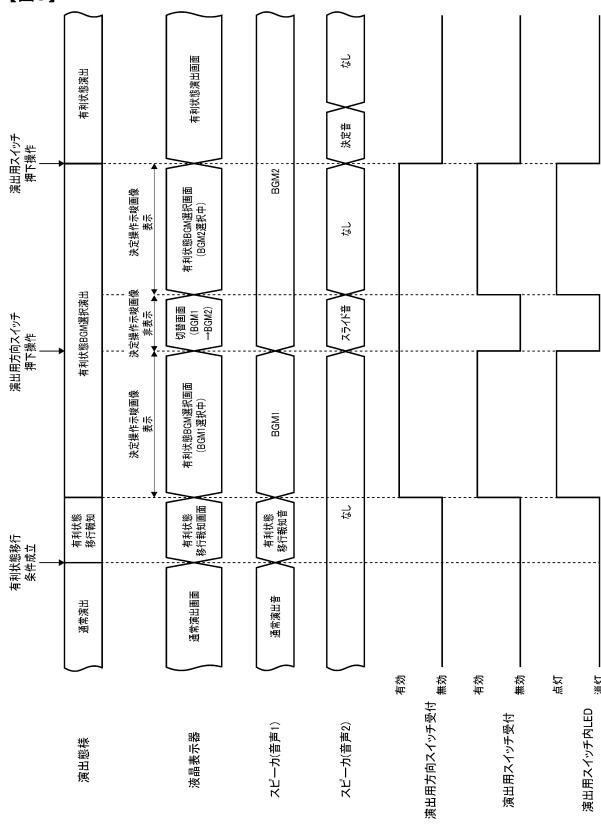
(c)



50

【図 9】

【図9】

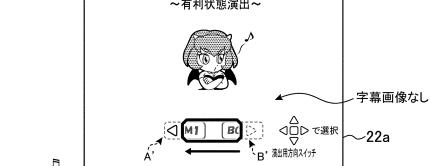


【図 10】

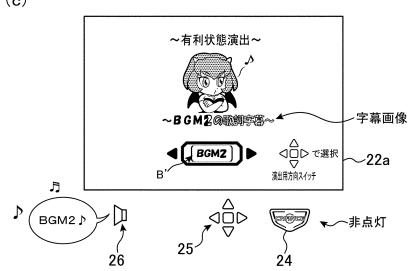
(a)



(b)



(c)



10

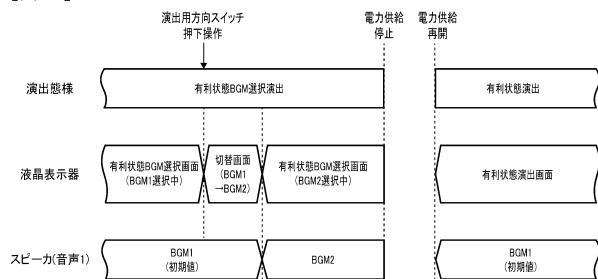
20

30

40

【図 11】

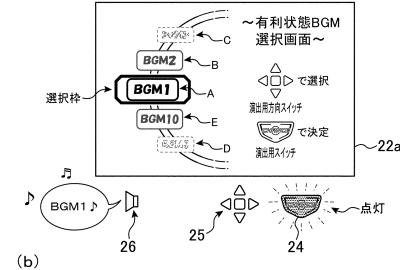
【図11】



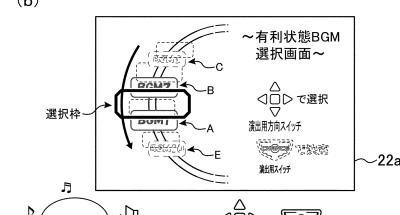
【図 12】

【図12】

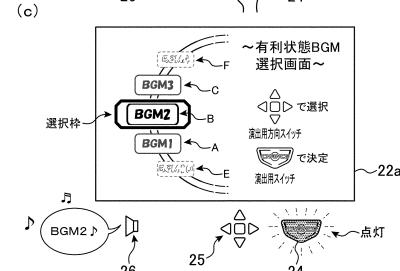
(a)



(b)



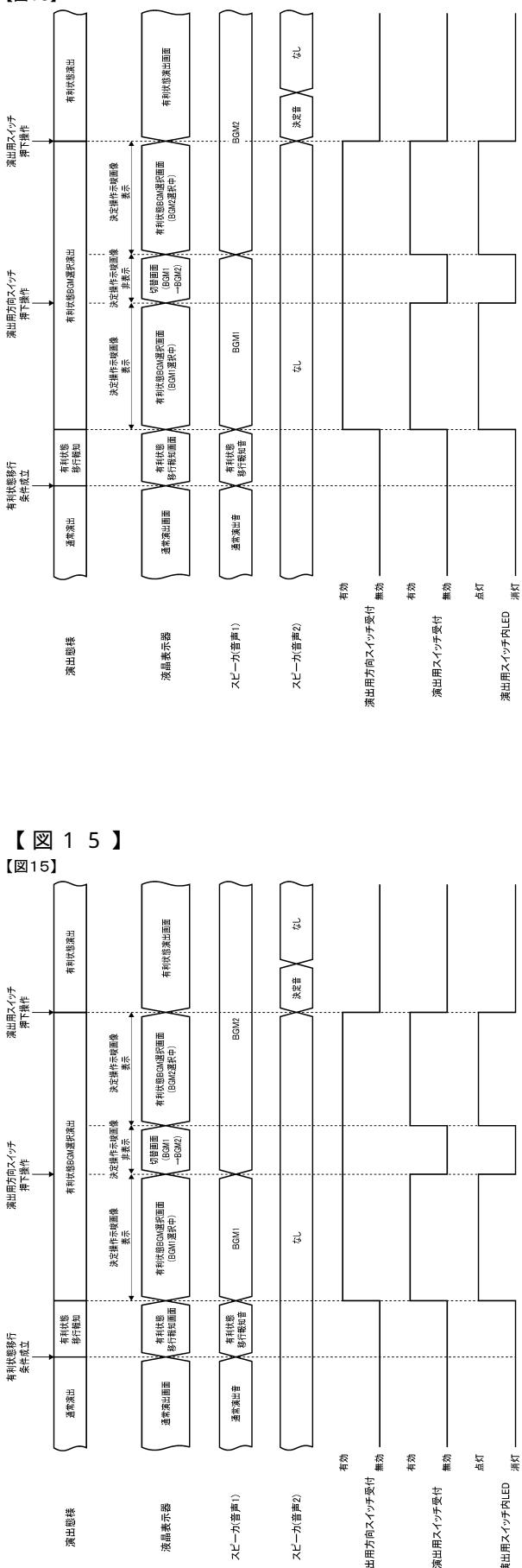
(c)



50

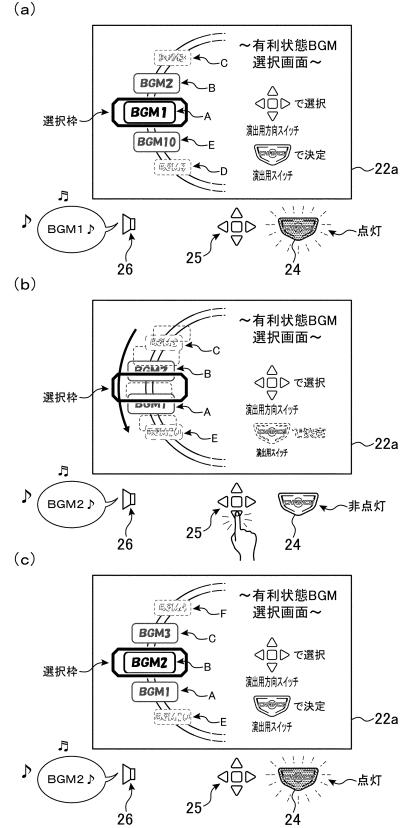
【図13】

【図13】



【図14】

【図14】



10

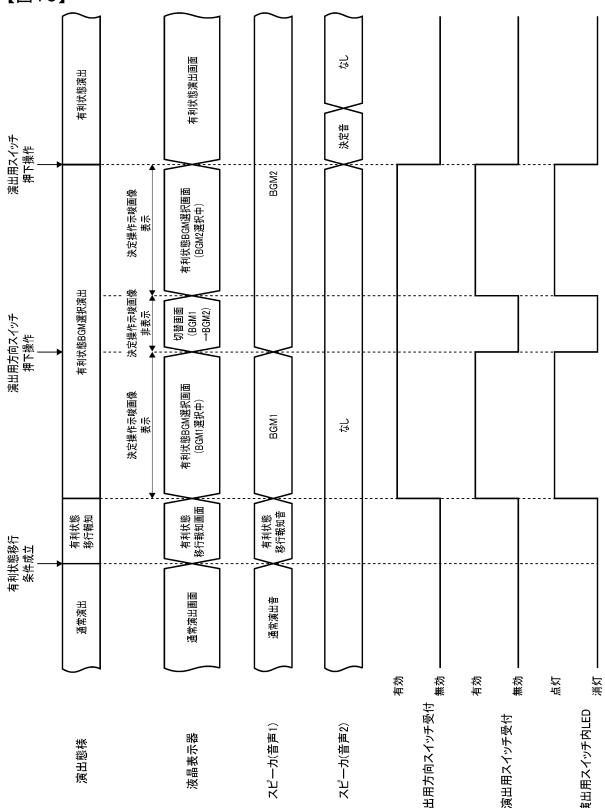
20

30

40

【図15】

【図15】



50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-161489(JP,A)

特許第6969970(JP,B2)

特許第6928543(JP,B2)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4