

(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2020-39552

(P2020-39552A)

(43) 公開日 令和2年3月19日(2020.3.19)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	3 2 O
(2006.01)	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02
		3 0 4 D
		2 C 0 8 8
		2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 273 頁)

(21) 出願番号	特願2018-168675 (P2018-168675)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成30年9月10日 (2018. 9. 10)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市中千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
		(74) 代理人	100167302
			弁理士 種村 一幸
		(72) 発明者	石塚 径太
			名古屋市中千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
		F ターム (参考)	2C088 BC06 EA41
			2C333 AA11 CA05 CA13 CA31 CA49
			CA53 FA05 FA08 FA17 GA04

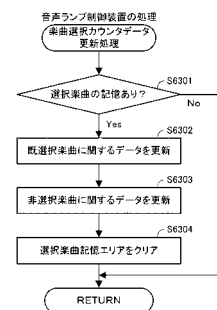
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機では、MPU 5 1 が、スピーカ 2 6 から出力させる楽曲を複数の楽曲から遊技者に選択させるための楽曲選択画像 8 3 を図柄表示部 3 4 1 に表示させる。楽曲選択画像 8 3 は、スピーカ 2 6 から出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像 8 3 1 を含む画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させ、同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合、当該選曲有効期間において最後に選択される最終選択楽曲を既選択楽曲画像 8 3 1 として表示させ、最終選択楽曲以外の中途選択楽曲が既選択楽曲画像 8 3 1 として表示されることを制限する。

【選択図】 図 1 1 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段と、

画像による演出が実行される画像表示手段、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段を含む演出手段と、

複数の楽曲から前記音声出力手段によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像を前記画像表示手段に表示させ、前記楽曲選択画像に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段に出力させる演出実行手段と、

前記画像表示手段によって表示される前記楽曲選択画像に基づいて前記音声出力手段によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記複数の楽曲から前記音声出力手段によって出力させる楽曲を選択可能な選曲有効期間において、前記楽曲選択画像として、前記音声出力手段によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像を含む画像を前記画像表示手段に表示させ、

同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合、当該選曲有効期間において最後に選択される最終選択楽曲を前記既選択楽曲画像として表示させ、前記最終選択楽曲以外の中途選択楽曲が前記既選択楽曲画像として表示されることを制限することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記複数の楽曲は、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲をさらに含み、

前記楽曲選択画像は、前記音声出力手段によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像をさらに含み、

前記演出実行手段は、前記楽曲選択画像を前記画像表示手段に表示させる場合、

前記仮選択楽曲画像として最初に表示される初期仮選択楽曲画像に対する初期仮選択楽曲を前記未選択楽曲のうちの第 1 未選択楽曲から選択し、前記初期仮選択楽曲を前記音声出力手段に出力させ、

前記中途選択楽曲を前記未選択楽曲のうちの前記第 1 未選択楽曲以外の第 2 未選択楽曲であることを示す第 2 未選択楽曲画像として表示させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出実行手段は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって複数の楽曲が選択される場合に、上限数の前記中途選択楽曲に対する前記第 2 未選択楽曲画像を前記画像表示手段に表示させることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記演出実行手段は、前記同一の選曲有効期間において前記上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の前記中途選択楽曲に対する前記第 2 未選択楽曲画像を前記画像表示手段に表示させることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記複数の楽曲は、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲をさらに含み、

前記楽曲選択画像は、前記音声出力手段によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像をさらに含み、

前記複数の楽曲を、前記既選択楽曲、前記仮選択楽曲、前記既前記仮選択楽曲画像として最初に表示される初期仮選択楽曲画像に対する初期仮選択楽曲として選択される前記未選択楽曲のうちの第 1 未選択楽曲と、前記初期仮選択楽曲として選択されない前記未選択楽曲のうちの第 2 未選択楽曲とを記憶する楽曲記憶手段をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記選曲有効期間において前記楽曲記憶手段に基づいて前記楽曲選択画像を表示させ、
前記楽曲選択画像を表示させる場合、前記仮選択楽曲を前記音声出力手段に出力させ、
前記中途選択楽曲を前記第2未選択楽曲であることを示す第2未選択楽曲画像として表示
させることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

10

【0002】

一般に、パチンコ遊技機又はスロットマシンなどの遊技機では、大当たり遊技中の演出
として、複数の楽曲から遊技者が選択した楽曲を出力させることがある（例えば、特許文
献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2016-49375号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

ところで、遊技機としては、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を
向上させることが重要である。

【0005】

本発明の目的は、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させる
ことのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状
態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（41）と、 30

画像による演出が実行される画像表示手段（341）、及び楽曲を出力する演出が実行
される音声出力手段（26）を含む演出手段（26, 341など）と、

複数の楽曲から前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲を遊技者に選択させ
るための楽曲選択画像（83）を前記画像表示手段（341）に表示させ、前記楽曲選択
画像（83）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（26）に出
力させる演出実行手段（51）と、

前記画像表示手段（341）によって表示される前記楽曲選択画像（83）に基づいて
前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作
される操作手段（21）と、 40

を備え、

前記演出実行手段（51）は、

前記複数の楽曲から前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲を選択可能な選
曲有効期間において、前記楽曲選択画像（83）として、前記音声出力手段（26）によ
って出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲である
ことを示す既選択楽曲画像（831）を含む画像を前記画像表示手段（341）に表示させ
、

同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合、当該選
曲有効期間において最後に選択される最終選択楽曲を前記既選択楽曲画像（831）とし
て表示させ、前記最終選択楽曲以外の中途選択楽曲を前記既選択楽曲画像（831）とし 50

て表示されることを制限することを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

10

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図6】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図7】主制御装置で使用される各種テーブルの一例を示す図。

【図8】主制御装置で使用される各種テーブルの一例を示す図。

【図9】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図10】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図11】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図12】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。

【図13】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート

20

。【図14】図13の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図15】図14の始動入賞処理で実行される第1保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図16】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図17】図16のメイン処理で実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図18】図17の変動遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図19】図17の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図20】図16のメイン処理で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図21】図16のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図22】図21の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。

【図23】図16のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図24】図16のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図25】図16のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図26】図16のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図27】図1に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図28】図27の副タイマ割込処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図29】図27の副タイマ割込処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例

50

例を示すフローチャート。

【図 3 0】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 3 1】図 2 7 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2】図 3 1 のコマンド判定処理で変動パターンコマンドを受信した場合に使用される各種テーブルの一例を示す図。

【図 3 3】図 3 1 のコマンド判定処理で変動パターンコマンドを受信した場合に使用される各種テーブルの一例を示す図。

【図 3 4】図 3 1 のコマンド判定処理で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5】図 2 7 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6】図 3 5 の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7】図 1 に示す遊技機の図柄表示部での楽曲選択画像表示画面の一例を示す図。

【図 3 8】楽曲選択画像の初期表示例を示す図。

【図 3 9】楽曲選択画像における仮選択楽曲画像の変更例を示す図。

【図 4 0】楽曲選択画像における仮選択楽曲画像の他の例を示す図。

【図 4 1】図 3 6 の楽曲選択画像表示処理で使用される楽曲選択カウンタデータテーブルの一例を示す図。

【図 4 2】図 3 6 の楽曲選択画像表示処理で使用される既選択楽曲リストテーブル及び非選択楽曲リストテーブルの一例を示す図。

【図 4 3】図 3 6 の楽曲選択画像表示処理で使用される複数の楽曲に対する初期配列順位データテーブルの一例を示す図。

【図 4 4】楽曲選択画像の初期配列の一例を示す図。

【図 4 5】図柄表示部での初期楽曲選択画像表示画面の一例を示す図。

【図 4 6】楽曲選択画像の初期配列の他の例を示す図。

【図 4 7】図 3 6 の楽曲選択画像表示処理で実行される初期仮選択楽曲決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 8】図 4 7 の初期仮選択楽曲決定処理で使用される仮選択楽曲抽選テーブルの一例を示す図。

【図 4 9】図 3 5 の大当たり遊技演出処理で実行される初期仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 0】図 4 9 の初期仮選択楽曲出力処理で使用されるメロディーパターンテーブルの一例を示す図。

【図 5 1】図 3 5 の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 2】図 5 1 の楽曲選択処理で実行される仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 3】図 5 1 の楽曲選択処理で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 4】図 5 1 の楽曲選択処理で実行される選曲ボタン演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 5】図 5 1 の選曲ボタン演出処理で実行される 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 6】図 5 5 の 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理で使用される選曲ボタン演出テーブルの一例を示す図。

【図 5 7】図 5 5 の 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理で使用される 5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルの一例を示す図。

【図 5 8】図 5 5 の 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理で使用される 5 R 確変選曲ボタン演

10

20

30

40

50

出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図。

【図 5 9】図 5 1 の選曲ボタン演出処理で実行される 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 0】図 5 9 の 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理で使用する 1 6 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルの一例を示す図。

【図 6 1】図 5 9 の 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理で使用する 5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図。

【図 6 2】図 5 1 の楽曲選択処理で実行される楽曲選択カウンタデータ更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 3】図 6 2 の楽曲選択カウンタデータ更新処理で使用する各種テーブルの一例を示す図。

【図 6 4】図 2 7 の副タイマ割込処理で実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 5】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 6 6】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 6 7】図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。

【図 6 8】図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。

【図 6 9】図 6 4 の遊技設定処理で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 0】図 6 4 の遊技設定処理で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 1】図 6 4 の遊技設定処理で実行される遊技設定画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 2】図 6 4 の遊技設定処理で実行される設定項目選択処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 3】図 6 4 の遊技設定処理で実行されるメロディーパターン設定画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 4】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 7 5】図 6 4 の遊技設定処理で実行される楽曲リスト表示設定画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 6】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 7 7】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 7 8】図 6 4 の遊技設定処理で実行される選曲ボタン演出設定画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 9】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 8 0】図 6 4 の遊技設定処理で実行される設定履歴選択処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 1】図 6 4 の遊技設定処理で実行されるメロディーパターン設定履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 2】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 8 3】図 6 4 の遊技設定処理で実行される楽曲リスト表示設定履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 4】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 8 5】図 7 6 の遊技設定処理で実行される選曲ボタン演出履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 6】図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 8 7】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で使用するメロディーパターンテーブルの一例を示す図。

【図 8 8】音声ランプ制御装置で実行される仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

20

30

40

50

【図 8 9】音声ランプ制御装置で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 0】本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で使用されるメロディーパターンテーブルの一例を示す図。

【図 9 1】音声ランプ制御装置で実行される仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 2】音声ランプ制御装置で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 3】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される選曲ボタン演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 4】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される選曲ボタン演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 5】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 6】図 9 5 の大当たり遊技演出処理において参照されるゲーム種別テーブルの一例を示す図。

【図 9 7】音声ランプ制御装置で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 8】図 9 7 の大当たり遊技演出処理で実行される開閉実行モード中処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 9】複数の楽曲に対する楽曲開放フラグの設定状況を記憶する楽曲開放フラグ記憶エリアの一例を示す図。

【図 1 0 0】図 3 6 の楽曲選択画像表示処理で実行される仮選択楽曲決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 1】図 3 5 の大当たり遊技演出処理で実行される初期仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 2】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される開閉実行モード中処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 3】楽曲選択カウンタデータテーブルの更新例を示す図。

【図 1 0 4】図 9 7 の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 5】図柄表示部に初期楽曲選択画像が表示される表示画面の一例を示す図。

【図 1 0 6】図 1 0 2 の開閉実行モード中処理で実行される楽曲選択処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 7】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 8】選曲有効期間における選択楽曲記憶エリアの更新例を示す図。

【図 1 0 9】図 5 1 の楽曲選択処理で実行される楽曲選択カウンタデータ更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 0】楽曲選択カウンタデータテーブルにおける既選択楽曲の楽曲順位データの更新例を示す図。

【図 1 1 1】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される楽曲選択カウンタデータ更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 2】楽曲選択カウンタデータテーブルにおける非選択楽曲の表示順位の更新例を示す図。

【図 1 1 3】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の選曲有効期間における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 1 1 4】図 3 5 の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 5】図 3 5 の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択処理の手順の一例を示す

10

20

30

40

50

すフローチャート。

【図 1 1 6】図 1 1 3 に示す表示画面でのお気に入り楽曲リスト画像を表示させるために使用されるお気に入り楽曲リスト順位データの一例を示す図。

【図 1 1 7】選曲有効期間における図柄表示部での表示画面の他の例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下添付図面を参照しながら、本発明の第 1 ～第 10 の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0010】

10

〔第 1 の実施形態〕

まず、図 1 ～図 8 6 を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機 10 について説明する。

【0011】

〔遊技機 10 の概略構成〕

ここに、図 1 は遊技機 10 の外観斜視図、図 2 及び図 3 は遊技機 10 の展開図、図 4 は遊技機 10 の遊技盤 31 の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図 1 ～図 3 に示されている前後方向 D1、上下方向 D2、及び左右方向 D3 により定義されるものとする。

【0012】

20

図 1 ～図 3 に示すように、遊技機 10 は、前面枠 11、内枠 12、裏バックユニット 13、及び外枠 14 を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠 14 が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、又はじゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【0013】

前面枠 11 は、外枠 14 で左端部が回動可能に支持されることにより外枠 14 に対して開閉可能である。また、内枠 12 は、前面枠 11 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 11 に対して開閉可能である。さらに、裏バックユニット 13 は、内枠 12 で左端部が回動可能に支持されることにより内枠 12 に対して開閉可能である。

30

【0014】

〔前面枠 11 の構成〕

前面枠 11 は、図 1 及び図 2 に示すように、操作ボタン 20、選択決定部 21、発射ハンドル 22、上皿 23、下皿 24、パネル 25、スピーカ 26、及び電飾部 27などを備える。

【0015】

操作ボタン 20 は、上皿 23 の前方に設けられている。操作ボタン 20 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 20a（図 5 参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、操作ボタン 20 の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。なお、操作ボタン 20 は、後述する変動遊技演出処理（図 27 のステップ S1709）において、遊技者の意思を大当たり遊技演出に反映させるために用いられる。

40

【0016】

なお、操作ボタン 20 の設置位置は、上皿 23 の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠 11 の任意の位置であってよい。また、操作ボタン 20 は、一つに限らず二つ以上であってもよい。さらに、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、操作スイッチ 20a は、接点式スイッチに限らず、例えば圧電素子などであってもよい。

【0017】

50

また、操作ボタン20に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが操作手段として設けられることも考えられる。さらに、操作ボタン20に代えて、パネル25とパネル25に対する遊技者のタッチ操作を検出するタッチセンサとが操作手段として設けられることも考えられる。また、操作ボタン20は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、後述の変動遊技演出処理（図27のステップS1709）において、前記タッチパネル又はパネル25に対する遊技者の操作が演出に反映されることになる。

【0018】

選択決定部21は、遊技者により操作されるものであり、後述の楽曲選択処理（図35のステップS2220）、後述の遊技設定処理（図27のステップS1711）などにおいて、遊技者の押下操作を受け付ける押しボタンである。選択決定部21は、複数の選択ボタン21A及び決定ボタン21Bを含む。

10

【0019】

複数の選択ボタン21Aは、選曲処理及び遊技設定処理において、後述の図柄表示部341に表示された選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214を含む。これらの選択ボタン211～214のそれぞれは、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ211a～211d（図5参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、選択ボタン211～214の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。

20

【0020】

一方、決定ボタン21Bは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン21Bは、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ21Baを備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、決定ボタン21Bの操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。

【0021】

また、複数の選択ボタン21A（211～214）及び決定ボタン21Bに代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが操作手段として設けられることも考えられる。さらに、複数の選択ボタン21A（211～214）及び決定ボタン21Bに代えて、パネル25とパネル25に対する遊技者のタッチ操作を検出するタッチセンサとが操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン21A（211～214）に代えて、ジョグダイヤルを設けることも考えられる。

30

【0022】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22が操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構32が駆動制御される。

【0023】

上皿23は、パネル25の下方に配置されており、後述の払出機構130の払出装置132（図3参照）から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を1列に整列させた状態で遊技球発射機構32に導くために用いられる。また、下皿24は、上皿23のさらに下方に設けられており、上皿23で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

40

【0024】

パネル25は、遊技者が遊技機10の前方から内枠12の遊技盤31（図2参照）を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ26は、図1及び図2に示すように、前面枠11の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、変動遊技演出処理（図27のステップS1709）、大当たり遊技演出処理（図3

50

5 参照) などにおける音声出力する音声演出を実行する。なお、スピーカ 26 の設置位置は、前面枠 11 の上端部に限らない。また、電飾部 27 は、表示ランプ、LED などの光源を内蔵しており、点灯又は点滅などの点灯態様によりランプ演出を実行する。なお、スピーカ 26 は、本発明の音声出力手段の一例であり、本発明の演出手段を構成する。

【0025】

[内枠 12 の構成]

内枠 12 は、図 2 及び図 3 に示すように、遊技盤 31、遊技球発射機構 32、及び制御ユニット 33 を備える。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 31 の盤面上の記載を省略している。

【0026】

制御ユニット 33 は、メイン制御ユニット 331 及びサブ制御ユニット 332 を有する。なお、遊技機 10 では、メイン制御ユニット 331 からサブ制御ユニット 332 の一方に、制御内容を指示するための各種のコマンド(制御信号)が送信される。メイン制御ユニット 331 及びサブ制御ユニット 332 の詳細については後段で詳述する。

【0027】

図 4 に示すように、遊技盤 31 には、内レール 311、外レール 312、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、可変入賞口 316、スルーゲート 317、アウト口 318、可変表示ユニット 34、磁石センサ 35、電波センサ 36、及びメイン表示部 37 が設けられている。

【0028】

内レール 311 及び外レール 312 は、遊技球発射機構 32 から発射された遊技球を遊技盤 31 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 311 及び外レール 312 から発射された後、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315 又は可変入賞口 316 に入球しなかった遊技球はアウト口 318 から排出される。

【0029】

ここで、遊技球発射機構 32 は、図 2 に示すように、発射レール 321、球送り装置 322、及びソレノイド 323 を備える。発射レール 321 は、遊技球発射機構 32 から遊技盤 31 の内レール 311 及び外レール 312 に向けて形成されており、遊技球発射機構 32 から発射される遊技球を内レール 311 及び外レール 312 に導くものである。球送り装置 322 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 23 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 321 上に供給する。ソレノイド 323 は、発射レール 321 上に供給された遊技球を内レール 311 及び外レール 312 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 10 では、遊技者による発射ハンドル 22 の操作に応じてソレノイド 323 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 32 から遊技盤 31 に発射される。なお、遊技球発射機構 32 は、ソレノイド 323 に代えてモーター等の他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【0030】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、可変入賞口 316、及びアウト口 318 には、遊技盤 31 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 31 の背面側には、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、及び可変入賞口 316 各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ 313a、314a、315a、316a(図 5 参照)が設けられている。また、スルーゲート 317 は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート 317 を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 317a(図 5 参照)を有する。遊技盤 31 では、遊技盤 31 に送り出された遊技球が遊技盤 31 の右側を通過する場合、即ち右打ちしている場合に遊技球がスルーゲート 317 を通過する可能性がある。

【0031】

入球センサ 313a~317a はメイン制御ユニット 331 に電氣的に接続されており、入球センサ 313a~317a の検出結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。

10

20

30

40

50

以下、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。なお、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0032】

また、第 2 入賞口 3 1 5 には、遊技球の第 2 入賞口 3 1 5 への入球の制限の有無を切り換える電動役物 3 1 5 b が設けられている。電動役物 3 1 5 b は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤 3 1 では、電動役物 3 1 5 b が開くことにより第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能となり、電動役物 3 1 5 b が閉じることにより第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。

10

【0033】

さらに、可変入賞口 3 1 6 には、遊技球の可変入賞口 3 1 6 への入球の制限の有無を切り換える開閉扉 3 1 6 b が設けられている。開閉扉 3 1 6 b は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤 3 1 では、開閉扉 3 1 6 b が開くことにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が可能となり、開閉扉 3 1 6 b が閉じることにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が制限される。

【0034】

遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 により大当たりを抽選する当否判定（以下、「大当たり抽選」ということがある）が行われる。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 は、抽選結果に従ってメイン表示部 3 7 の表示を制御する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 による大当たりの抽選結果は、サブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従って可変表示ユニット 3 4 の表示などを制御する。

20

【0035】

また、遊技機 1 0 では、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a によって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 1 5 個である。特に、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた抽選結果が大当たりである場合に特別遊技状態に移行し、可変入賞口 3 1 6 が所定時間（例えば 3 0 秒）開放される状態が所定回数（例えば 5 回、1 6 回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが行われ、遊技者に遊技上の価値が与えられる。

30

【0036】

また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞すると、大当たりの抽選が実行される。そして、前記当否判定の結果が当選である場合は前記通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行する。なお、本実施形態では、前記大当たり遊技状態には、5 R 大当たり遊技状態（5 R 通常大当たり遊技状態及び 5 R 確変大当たり遊技状態）、及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態が含まれる。5 R 大当たり遊技状態は、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口 3 1 6 に所定数以上の遊技球が入賞するまで可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 5 回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。1 6 R 確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が 1 6 回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、5 R 大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、5 R 大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

40

【0037】

可変表示ユニット 3 4 は、遊技盤 3 1 の略中央部に形成されている開口 3 1 A を通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部 3 4 1 を有している。この図柄表示部 3 4 1 は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部 3 4 1 の表示内容は、サブ制御ユニット 3 3 2 によって制御される。具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、第 1

50

入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に応じてメイン制御ユニット 3 3 1 により行われる大当たり抽選の結果に応じた図柄変動表示を含む変動遊技演出表示のような各種の表示が行われる。なお、図柄表示部 3 4 1 は、本発明の画像表示手段の一例であり、本発明の演出手段を構成する。また、図柄表示部 3 4 1 は、ドットマトリクス、プラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機 EL ディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。さらに、図柄表示部 3 4 1 とは別に、1 又は複数のサブ表示部を設けることも考えられる。サブ表示部は、例えば図柄表示部 3 4 1 の上部や下部、又は左部や右部に配置される。サブ表示部は、図柄表示部 3 4 1 を覆う位置と図柄表示部 3 4 1 を覆わない位置との間を移動可能なものでもよい。また、サブ表示部は、上皿 2 3 に配置してもよい。なお、サブ表示部は、10
単独で、又は図柄表示部 3 4 1 と共に本発明の画像表示手段を構成してもよい。

【0038】

例えば、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の主図柄が縦方向又は横方向に順にスクロールすることにより行われる。なお、主図柄の間には、他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、主図柄の種類が「1」～「9」の 9 種類であるとする。

【0039】

遊技機 1 0 では、変動遊技において、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての主図柄の変動が停止するように図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（横又は縦）に沿って主図柄が全て変動し、複数の主図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける主図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該図柄変動表示が終了する。20

【0040】

図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示が終了すると、図柄表示部 3 4 1 では、1 又は複数の有効ラインに主図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、主図柄の停止状態が、メイン制御ユニット 3 3 1 による大当たり抽選の結果を明示又は示唆することになる。例えば、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」である場合には、同じ図柄の主図柄が有効ラインで並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける主図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合には、主図柄のうち 1 6 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「7 7 7」の図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」の場合には、主図柄のうち予め 5 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「3 3 3」などの図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」や「3 3 3」などの 1 6 R 確変大当たり又は 5 R 確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、大当たり抽選の結果が「5 R 通常大当たり」の場合には、主図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「2 2 2」や「4 4 4」などの確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、大当たり抽選の結果が「外れ」の場合には、異なる主図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態（例えば「3 2 3」又は「7 2 3」など）が表示される。30
40

【0041】

また、図柄表示部 3 4 1 には、変動遊技において図柄変動表示と共に、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を示唆する変動遊技演出が表示される。なお、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合に 1 6 R 確変大当たりを示す主図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、50

変動遊技演出として、5 R 確変大当たり又は5 R 通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、変動遊技演出又は大当たり遊技演出において、当該変動遊技の大当たり抽選の結果が16 R 確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。同様に、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す主図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、変動遊技演出として、5 R 通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、変動遊技演出又は大当たり遊技演出において、当該変動遊技の大当たり抽選の結果が5 R 確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

【0042】

さらに、図柄表示部341には、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。本実施形態では、図柄表示部341には、開閉実行モード演出の実行開始から所定期間（例えば開閉実行モードにおける1 R 目の前記ラウンド遊技の開始から1 R 目の前記ラウンド遊技の終了まで）が経過するまで、大当たり遊技演出としてスピーカ26から出力する楽曲の選択を可能にする楽曲選択画像83（図37参照）が表示される。以下、楽曲選択画像83が表示されている期間を選曲有効期間という場合がある。一方、変動遊技演出や大当たり遊技演出を表示していない場合（非遊技状態の場合）には、遊技者の操作ボタン20に対する操作によって遊技設定画像を表示可能であり、遊技設定画像に基づいて選択決定部21（複数の選択ボタン21A（211～214）や決定ボタン21B）を操作することで、遊技設定を行うことが可能である。なお、大当たり遊技演出（大当たり遊技状態）における楽曲選択処理（図35のステップS2220）、及び非遊技状態における遊技設定処理（図27のステップS1711）の詳細は後述する。

【0043】

磁石センサ35は、第1入賞口314の周辺であって、遊技盤31の背面側に設けられている。磁石センサ35は、メイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、磁石センサ35の検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第1入賞口314に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。

【0044】

電波センサ36は、第1入賞口314及び第2入賞口315の周辺であって、遊技盤31の背面側に設けられている。電波センサ36は、メイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、電波センサ36の検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、不正に入球センサ314a又は入球センサ315aに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサ36は、例えば50MHz～3GHzの電波を検知可能である。

【0045】

メイン表示部37は、遊技盤31の右上部に配置されたLED対371、2つの7セグメント表示器372、373及びLED群374を備える。LED対371は、スルーゲート317への入賞をトリガとして、メイン制御ユニット331における電動役物315bを開放するか否かの抽選の結果が点灯パターンによって表示される。7セグメント表示器372では、第1入賞口314への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット331における大当たり抽選の結果に応じた図柄が停止表示される。7セグメント表示器373では、第2入賞口315への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット331における大当たり抽選の結果に応じた図柄が停止表示される。LED群374では、第1入賞口314及び第2入賞口315への入賞により生じた変動表示の保留数N及び保留数Mが複数のLEDの点灯パターンによって表示される。

【0046】

〔裏パックユニット13〕

裏パックユニット13は、図3に示すように、払出機構130及び周辺制御ユニット1

10

20

30

40

50

40を備える。

【0047】

払出機構130は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク131と、タンク131から上皿23に向けて遊技球を払い出す払出装置132とを備える。なお、上皿23の遊技球が飽和している場合、払出装置132から払い出される遊技球は下皿24に払い出される。

【0048】

周辺制御ユニット140は、払出制御装置7、発射制御装置8、及び電源制御装置9（図5参照）を備える。払出制御装置7は、払出装置132による遊技球の払出数などを制御する。発射制御装置8は、発射ハンドル22の操作に応じて遊技球発射機構32を制御する。電源制御装置9は、遊技機10が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機10内に設けられた各種制御装置及び各種駆動手段に供給する。

【0049】

[遊技機10のシステム構成]

次に、図5を参照しつつ、遊技機10のシステム構成について説明する。

【0050】

[メイン制御ユニット331]

図5に示すように、メイン制御ユニット331は、遊技機10における遊技の主たる制御を実行する主制御装置4を備える。主制御装置4は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置4は、MPU41、入出力I/F42及び性能情報表示装置4Aを備える。

【0051】

MPU41は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU41には、ROM411及びRAM412が内蔵されている。MPU41は、ROM411などに記憶されている制御プログラムに従って各種の処理を実行する。また、主制御装置4で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0052】

入出力I/F42は、主制御装置4に各種の信号を入力し、主制御装置4から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力I/F42には、入球センサ313a～317a、磁石センサ35、電波センサ36、及びメイン表示部37などが接続されている。そして、MPU41は、入球センサ313a～317aからの検出信号に基づいて一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316、及びスルーゲート317への入球の有無を判断する。また、MPU41は、磁石センサ35及び電波センサ36からの検出信号に基づいて磁石又は電波を用いた不正行為の有無を判断する。さらに、入出力I/F42には、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7、発射制御装置8、及び電源制御装置9などが接続されている。

【0053】

そして、MPU41は、音声ランプ制御装置5に、変動パターンコマンド、保留数コマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、及び大当たり終了コマンドなどの各種コマンドを出力する。例えば、変動パターンコマンドは、大当たり抽選の結果及び変動表示時間を示すコマンドであって、図柄表示部341及びメイン表示部37による図柄変動表示を開始する際に、後述の保留格納エリア412bに記憶されている情報に基づいて決定され、音声ランプ制御装置5に出力される。保留数コマンドは、後述の保留格納エリア412bに記憶されている保留数N又は保留数Mが増加する場合に、その増加後の保留数N又は保留数Mを通知するために音声ランプ制御装置5に出力される。第1保留コマンド及び第2保留コマンドは、後述の保留格納エリア412bに現在記憶されている保留数N又は保留数Mが増加する際に音声ランプ制御装置5に出力され、シフトコマンドは、保留数N又は保留数Mが減少する場合に、その減少後の保留数N又は保留数Mを通知するために音声ランプ制御装置5に出力される。大当たり開

10

20

30

40

50

始コマンドは、大当たり遊技状態に移行する場合に、音声ランプ制御装置 5 に出力される。大当たり終了コマンドは、大当たり遊技状態が終了する場合に、音声ランプ制御装置 5 に出力される。なお、その他にも各種のコマンドが主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。

【0054】

また、主制御装置 4 には、MPU 4 1 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更して MPU 4 1 に入力する。具体的に、MPU 4 1 によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

10

【0055】

本実施形態では、分周回路から MPU 4 1 に、予め設定された間隔（例えば 4 m s e c）でクロック信号が供給され、MPU 4 1 が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 における各種制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にクロック信号が供給されてもよい。

【0056】

ROM 4 1 1 は、各種の制御プログラム及び各種のパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。RAM 4 1 2 は、各種の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 4 1 によって実行される各種の処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、RAM 4 1 2 は、音声ランプ制御装置 5 などに送信される各種のコマンドの設定などに用いられる。なお、RAM 4 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

20

【0057】

ここで、図 6 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の MPU 4 1 が大当たり抽選などを行うための記憶領域について説明する。具体的には、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の抽選用カウンタ 4 1 2 a、保留格納エリア 4 1 2 b 及び電役保留エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などを実行する。

【0058】

抽選用カウンタ 4 1 2 a には、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 とが含まれる。また、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N 1 と、メイン表示部 3 7 及び図柄表示部 3 4 1 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S 1 とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタ C 4 と、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタ C I N 2 とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

30

40

【0059】

そして、カウンタ C 1 ~ C 4, C I N 1, C I N 2, C S 1 は、MPU 4 1 によって短時間間隔で前回値に 1 が加算され、予め設定された最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタ C 1 ~ C 4, C I N 1, C I N 2, C S 1 には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などの際に MPU 4 1 によって参照される。

【0060】

保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 保留格納エリア R E A、第 2 保留格納エリア R E B、及び実行エリア A E を備える。第 1 保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び保留

50

数記憶エリアN A Aを含む。以下、第1保留格納エリアR E Aに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、7セグメント表示器372が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第1特別図柄遊技と称することがある。第2保留格納エリアR E Bは、第1保留エリアR E B 1、第2保留エリアR E B 2、第3保留エリアR E B 3、第4保留エリアR E B 4、及び保留数記憶エリアN A Bを含む。以下、第2保留格納エリアR E Bに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、7セグメント表示器373が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第2特別図柄遊技と称することがある。

【0061】

そして、第1入賞口314に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2に格納されている大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、及び変動種別カウンタC S 1に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第1保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4のいずれかに格納される。また、第2入賞口315に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2に格納されている大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、及び変動種別カウンタC S 1に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第2保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4のいずれかに格納される。当否情報の取得処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより、本発明の判定手段として機能するM P U 4 1によって実行される。なお、第1保留格納エリアR E A及び第2保留格納エリアR E Bごとに対応して、抽選用カウンタ412a（大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、及び変動種別カウンタC S 1など）が個別に設けられてもよい。

【0062】

このように、遊技機10では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、及びリーチ乱数カウンタC 3に加えて、変動種別カウンタC S 1が第1保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4及び第2保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4のいずれかに格納される。

【0063】

そのため、第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4及び第2保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4に格納されている当否情報に基づいて実行される変動遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【0064】

具体的に、第1入賞口314に遊技球が入球した場合、当否情報は、第1保留エリアR E A 1、第2保留エリアR E A 2、第3保留エリアR E A 3、第4保留エリアR E A 4の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリアN A Aには、第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4のうち当否情報が記憶されている数が保留数Nとして格納される。

【0065】

また、第2入賞口315に遊技球が入球した場合、当否情報は、第1保留エリアR E B 1、第2保留エリアR E B 2、第3保留エリアR E B 3、第4保留エリアR E B 4の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリアN A Bには、第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4のうち当否情報が記憶されている数が保留数Mとして格納される。

【0066】

即ち、遊技機10では、第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4、及び第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、第1入賞口314及び第2入賞口315への入賞履歴としての当否情報をそれぞれ最大4つまで保留することが可能である。

【0067】

なお、第1入賞口314及び第2入賞口315に共通して最大保留数が8つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大8つまで入賞履歴としての当否情報を保留することが可能である。当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりMPU41によって実行される。

【0068】

実行エリアAEは、メイン表示部37及び図柄表示部341における図柄変動表示が開始される際に、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1又は第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に格納された当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の当否情報が優先して実行エリアAEに移動され、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に当否情報が存在せず保留数記憶エリアNABが0である場合に、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1の当否情報が実行エリアAEに移動される。

10

【0069】

なお、第1保留格納エリアREAの保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Mと第2保留格納エリアREBの保留数記憶エリアNABに記憶されているにおける保留数Nとの差が2以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1及び第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の当否情報が交互に実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。

20

【0070】

そして、MPU41は、1回の変動遊技の開始に際して、実行エリアAEに当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1が実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREA2に格納された当否情報は第1保留エリアREA1にシフトし、第3保留エリアREA3に格納された当否情報は第2保留エリアREA2にシフトし、第4保留エリアREA4に格納された当否情報は第3保留エリアREA3にシフトする。

【0071】

同じく、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1が実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREB2に格納された当否情報は第1保留エリアREB1にシフトし、第3保留エリアREB3に格納された当否情報は第2保留エリアREB2にシフトし、第4保留エリアREB4に格納された当否情報は第3保留エリアREB3にシフトする。

30

【0072】

大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～65535の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCIN1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱数カウンタC1と同様の範囲内（0～65535）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタC1は、定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

40

【0073】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して2種類設定されている。ここで、図7（A）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図7（B）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【0074】

図7（A）及び図7（B）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当た

50

り確率)が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応してそれぞれ6つの当否テーブルを含む。遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【0075】

遊技設定値1では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては206個(0～205)、高確率モード当否テーブルについては821個(0～820)である。つまり、遊技設定値1では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/318.1(206/65536)$ であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/79.9(820/65536)$ である。

10

【0076】

遊技設定値2では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては212個(0～211)、高確率モード当否テーブルについては845個(0～844)である。つまり、遊技設定値2では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/309.1(212/65536)$ であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/77.6(845/65536)$ である。

20

【0077】

遊技設定値3では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては218個(0～217)、高確率モード当否テーブルについては869個(0～868)である。つまり、遊技設定値3では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/300.6(218/65536)$ であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/75.4(869/65536)$ である。

【0078】

遊技設定値4では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては224個(0～223)、高確率モード当否テーブルについては893個(0～892)である。つまり、遊技設定値4では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/292.6(224/65536)$ であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/73.4(893/65536)$ である。

30

【0079】

遊技設定値5では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては230個(0～229)、高確率モード当否テーブルについては917個(0～916)である。つまり、遊技設定値5では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/284.9(230/65536)$ であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/71.5(917/65536)$ である。

40

【0080】

遊技設定値6では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては236個(0～235)、高確率モード当否テーブルについては941個(0～940)である。つまり、遊技設定値6では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/277.7(236/65536)$ であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/69.6(941/65536)$ である。

【0081】

なお、大当たり乱数カウンタC1の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

50

【0082】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【0083】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも1つあればよい。つまり、遊技設定値は6段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを1つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一樣とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一樣とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【0084】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの2種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。

【0085】

ここで、図7(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図7(C)に示す例では、変動遊技の種別が第1入賞口314への入賞を契機とする第1特別図柄遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、変動遊技の種別が第2入賞口315への入賞を契機とする第2特別図柄遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる第4の乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。即ち、遊技機10は、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機10では、第1特別図柄に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）や通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。ここで、高頻度サポートモードは、電動役物315bの開放確率が高く、第2入賞口315に遊技球が入球され易い状態である。一方、低頻度サポートモードは、高頻度サポートモードよりも電動役物315bの開放確率が低く、第2入賞口315に遊技球が入球され難い状態である。

【0086】

なお、本実施形態では、入賞により第1特別図柄遊技を実行する契機となる第1入賞口314、及び入賞により第2特別図柄遊技を実行する契機となる第2入賞口315ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第1入賞口314及び第2入賞口315のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第1特別図柄遊技と第2特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機10は、ループ確変機に限らず、いわゆるST機、V-ST機、一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【0087】

そして、MPU41は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1及び大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大

当たり」、「16R確変大当たり」、「5R通常大当たり」、及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【0088】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【0089】

5R確変大当たり又は16R確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モード、かつ電動役物315bの開放確率が高く設定されることで第2入賞口315に遊技球が入球され易い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU41によって大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【0090】

一方、5R通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば50回、100回などの予め設定された規定回数的大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【0091】

ところで、遊技機10をループ確変機ではなく、ST機やV-ST機として構成する場合、確変大当たり時における大当たり遊技の終了後に、予め設定された規定回数（例えば50回、100回）の大当たり抽選が確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行され、規定回数を経過するまでに大当たり抽選での抽選結果が大当たりとならない場合に、低確率モード、かつ電動役物315bの開放確率が低く設定されることで第2入賞口315に遊技球が入球され難い低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行し、高頻度サポートモードが終了する。また、変動遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機10が5R確変大当たり、16R確変大当たり及び5R通常大当たりの3種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば2ラウンド確変大当たり、2ラウンド通常大当たり、16R通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【0092】

また、リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。リーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0093】

遊技機10では、リーチ乱数カウンタC3によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部341で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ROM411における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの3種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタC3の値が設定されている。

【0094】

ここで、図7(D)は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図7(D)に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は0～8であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は9～38であり、完全外れとなる乱数の値は39～238である。なお、MPU41は、5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たりに当選する変動遊技、即ち開閉実行モードに移行する変動遊技においては、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【0095】

ここに、リーチとは、図柄表示部341における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部341における有効ライン上の3つの停止位置のうち2つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの1つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部341におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン20に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部341における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【0096】

電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート317に遊技球が入賞したタイミングでRAM412における電役保留エリア412cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、電役保留エリア412cに格納された電動役物開放カウンタC4の値によって電動役物315bを所定時間だけ開放状態にするか否かの抽選が行われる。例えば、電動役物開放カウンタC4が0～199である場合に当選、電動役物開放カウンタC4が200～250である場合に外れであることが考えられる。

【0097】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、変動種別カウンタCS1は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン種別(変動表示時間)を決定するものである。このように、変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置5では、高速変動演出(基本演出、非リーチ演出)、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな変動遊技演出種別が、変動パターン種別(変動表示時間)に応じて決定される。変動種別カウンタCS1は、MPU41により後述するメイン処理が1回実行されるごとに1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタCS1の値は、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0098】

そして、MPU41は、変動種別カウンタCS1と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モード及び高確率モードごとに個別に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0099】

ここで、図8(A)、図8(B)及び図8(C)は、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルの一例を示す図である。図8(A)、図8(B)及び図8(C)に示すように、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブ

10

20

30

40

50

ル及び外れ変動テーブルでは、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。

【0100】

より具体的に、図8(A)及び図8(B)に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン)として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【0101】

図8(C)に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値によって決定される外れ時の停止種別(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ)ごとに、変動種別カウンタCS1と変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止種別が完全外れである場合には、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「04」又は「05」のいずれかが選択される。なお、変動パターン「04」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が7sであるリーチなし演出パターン(非リーチ演出パターン)が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される。また、変動パターン「05」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン(非リーチ演出パターン)が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される。

【0102】

例えば、遊技機10では、変動パターン「04」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく変動表示が外れ図柄で停止する外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機10では、変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って変動表示が外れ図柄で停止する外れパターンの変動表示が実行される。また、変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン20の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

【0103】

なお、変動パターンの種別は、図8(A)、図8(B)及び図8(C)に示す例には限定されない。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0104】

例えば、遊技機 10 では、変動パターン「01」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【0105】

同じく、遊技機 10 では、変動パターン「02」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

10

【0106】

さらに、遊技機 10 では、変動パターン「03」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。

20

【0107】

なお、変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン 20 に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単打操作が演出に反映される単打操作演出、遊技者による操作ボタン 20 の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン 20 の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

【0108】

そして、MPU 41 は、メイン表示部 37 の 7 セグメント表示器 372、373 及び図柄表示部 341 による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 5 に入力する。具体的に、MPU 41 は、抽選結果が「5R 通常大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に 5R 通常大当たりである旨を示す「A」を付した変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを出力する。また、MPU 41 は、抽選結果が「5R 確変大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に 5R 確変大当たりである旨を示す「B」を付した変動パターンコマンド「B01」～「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU 41 は、抽選結果が「16R 確変大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に 16R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した変動パターンコマンド「C01」～「C03」のいずれかを出力する。また、MPU 41 は、抽選結果が「外れ」である場合は、変動パターン「01」～「05」の前に外れである旨を示す「D」を付した変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部 341 で表示される変動種別及び演出種別などの変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置 5 は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部 341 に変動表示を実行させ、スピーカ 26 から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部 27 を点灯、点滅又は消灯させる。

30

40

【0109】

このように、遊技機 10 では、主制御装置 4 の MPU 41 は、図柄表示部 341 における変動表示について、変動種別カウンタ CS1 及び変動テーブルに基づいて変動パターン

50

(変動表示時間)を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU41により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【0110】

ここで、図9は、図1に示す遊技機の主制御装置4のMPU41におけるRAM412に設定される遊技情報格納エリア412dの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア412dには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア412dには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」、「第2入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報(性能情報)に該当する。

10

【0111】

「アウト玉数」は、通常遊技状態(低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態)において遊技盤31に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図13の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理においてアウト玉センサ318aによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

20

【0112】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態(低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態)において一般入賞口313への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ313aによって一般入賞口313への入賞が検出された場合に、後述の図16のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において一般入賞口313への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新される。

30

【0113】

「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態(低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態)において第1入賞口314への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ314aによって第1入賞口314への入賞が検出された場合に、後述の図16のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において第1入賞口314への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0114】

「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態(低確率モードであって高頻度サポートモードである状態)において第2入賞口315への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ315aによって第2入賞口315への入賞が検出された場合に、後述の図16のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において第2入賞口315への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

40

【0115】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態(高確率モードであって高頻度サポートモードである状態)において可変入賞口316への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ31

50

6 aによって可変入賞口316への入賞が検出された場合に、後述の図16のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において可変入賞口316への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0116】

「設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図7（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図7（B）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、上述のように6段階の設定値（大当たり確率の異なる6種類の低確率モード当否テーブル（図7（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図7（B）参照））が準備されている。「設定値」は、後述の図20の設定値変更処理において更新される。

【0117】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第1入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝ $100 \times (\text{「一般入賞口払出玉数」} + \text{「第1入賞口払出玉数」}) / \text{「アウト玉数」}$ である。「ベース情報」は、現状ベースBL、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2に関する情報を含む。ここで、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2は、後述の図21の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が60000玉に達するごとに更新される（ステップS1647及びS1648）。具体的には、直近のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前回6万玉ベースB1として、もう一つ前のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前々回6万玉ベースB2として、それぞれRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算され（ステップS1643）、現状ベースBLがRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【0118】

なお、本実施形態では、「ベース情報」が「現状ベースBL」、「前回6万玉ベースB1」及び「前々回6万玉ベースB2」を含んでおり、過去2回分の6万玉ベースが履歴として残されているが、過去3回分以上の6万玉ベースを履歴として残すようにしてもよい。また、「ベース情報」として、遊技機10が遊技ホールに設置されてから現在に至るまでの累積ベースを含ませてもよい。

【0119】

「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315及び可変入賞口316）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝ $100 \times \text{「可変入賞口払出玉数」} / \text{「総払出玉数」}$ である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図21の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回））に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

【0120】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315及び可変入賞口316）への入賞による総払出玉数において、第2入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝ $100 \times (\text{「第2入賞口払出玉数」} + \text{「可変入賞口払出玉数」}) / \text{「総払出玉数」}$ である。「役物比率情報」は、例えば後述の図21の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでもよい。

10

【0121】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機10の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第1入賞口314への入賞を契機としてメイン表示部37の7セグメント表示器372の図柄変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図19の変動開始処理でのステップS1613でメイン表示部37の図柄変動表示を開始させるごとに1ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。

20

【0122】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第1入賞口314への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部37の7セグメント表示器372の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「250玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第1入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで1000円に対して250玉の貸玉を受ける場合、通常遊技状態において1000円平均の7セグメント表示器372の図柄変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図21の特定性能情報更新処理でのステップS1645において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

30

40

【0123】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機10の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、後述の図16のメイン処理でのステップS1305で実行される遊技状態移行処理において、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるごとに1ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。

【0124】

50

「連続外れ回数」は、低確率モード（通常遊技状態（低頻度サポートモード）及び時短遊技状態（高頻度サポートモード））において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に0回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図19の変動開始処理でのステップS1613でメイン表示部37の図柄変動表示を開始させる場合に、ステップS1603での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば1ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に0回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機10の主電源のオフによって遊技情報格納エリア412dからクリアされないようにしてもよい。

10

【0125】

図5の説明に戻り、性能情報表示装置4Aは、RAM412に設定される遊技情報格納エリア412dに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「設定値」を表示するものである。性能情報表示装置4Aは、性能表示モニタ43、性能表示スイッチ44、設定値表示部45、設定値変更操作部46及びROM47を備える。ここで、図10は、性能情報表示装置4Aの一例を模式的に示す図である。

【0126】

図10に示すように、性能表示モニタ43は、遊技機10での「ベース情報」を表示するものであり、内枠12を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図3参照）。性能表示モニタ43は、複数（本実施形態では4つ）の7セグメント表示器431～434により構成されており、4ケタ7セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ43は、主制御装置4に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット331における主制御装置4以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット331以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部37の2つの7セグメント表示器372，373を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

20

【0127】

7セグメント表示器431～434は、「0」～「9」の数字、及び「A」～「F」のアルファベットを表示可能である。なお、7セグメント表示器431～434では、アルファベットの「B」を表示する場合に数字の「8」と区別するためにドットが点灯されて「8.」と表示され、アルファベットの「D」を表示する場合に数字の「0」と区別するためにドットが点灯されて「0.」と表示される。また、「A」～「F」のアルファベットのいずれのアルファベットを表示する場合においても、アルファベットであることを明示するためにドットを点灯させることも考えられる。

30

【0128】

性能表示モニタ43は、4つの7セグメント表示器431～434のうちの左2つの7セグメント表示器431，432が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右2つの7セグメント表示器433，434がMPU41によって演算されるベース値（%）が表示される比率セグである。例えば、現状ベースBLが31%である場合には、識別セグである左2つの7セグメント表示器431，432において現状ベースBLの略記号である「BL」が「8.」、「L」として表示され、比率セグである右2つの7セグメント表示器433，434においてベース値である「31」が「3」、「1」として表示される。つまり、4つの7セグメント表示器431～434では、左から順に、「8.」、「L」、「3」、「1」と表示される。

40

【0129】

性能表示スイッチ44は、押下操作によって性能表示モニタ43（4つの7セグメント表示器431～434）の電源のオンオフを一括して切り替えるものであり、内枠12を展開した状態において操作容易な位置に設けられる（図3参照）。図示した例では、性能表示スイッチ44の上半部が押下されることで電源がオンにされ、下半部が押下されることで電源がオフにされる。性能表示スイッチ44に対して電源をオンにする操作が行われると、4つの7セグメント表示器431～434に通電され、性能表示モニタ43でのベ

50

ース情報の表示が可能にされる。一方、性能表示スイッチ 4 4 に対して電源をオフにする操作が行われると、4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ 4 4 は、主制御装置 4 以外に設けられてもよい。

【0130】

ここで、図 1 1 (A) ~ 図 1 1 (D) は、性能表示モニタ 4 3 での表示例である。図 1 1 (A) に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオフである場合、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図 1 1 (B) ~ 図 1 1 (D) に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオンにされると、性能表示スイッチ 4 4 がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベース B L → 前回 6 万玉ベース B 1 → 前々回 6 万玉ベース B 2 → 現状ベース B L に順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図 1 1 (B) に示す例では現状ベース B L が 2 8 % であることを示し、図 1 1 (C) に示す例では前回 6 万玉ベース B 1 が 3 4 % であることを示し、図 1 1 (D) に示す例では前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 % であることを示している。一方、図 1 1 (A) に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオフされた場合、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 が消灯され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示とされる。

10

【0131】

なお、性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラム、例えば現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 を演算するプログラム、性能表示モニタ 4 3 に現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 を一定時間ごとに順に表示させるプログラムなどは、主制御装置 4 に M P U 4 1 の R O M 4 1 2 とは別に設けられる R O M 4 7 に格納される。これにより、M P U 4 1 の R O M 4 1 1 の負荷を軽減できる。但し、M P U 4 1 の R O M 4 1 1 に容量的な余裕がある場合には、R O M 4 1 1 に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。また、主制御装置 4 にとは別に設けられる R O M などの記憶手段に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

20

【0132】

また、性能表示モニタ 4 3 では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された他の性能情報を表示させてもよい。

30

【0133】

また、性能表示モニタ 4 3 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 E L ディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。

【0134】

図 1 0 の説明に戻り、性能情報表示装置 4 A の設定値表示部 4 5 は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル (図 7 (A) 参照) 及び高確率モード当否テーブル (図 7 (B) 参照) を選択するための上述の設定値を表示するものであり、7 セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部 4 5 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 E L ディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ 4 3 を利用して設定値を表示するようにしてもよい。

40

【0135】

設定値変更操作部 4 6 は、押下操作によって 7 セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、7 セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部 4 6 は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作 (所定角度の回転) によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図 1 2 は、主制御装置の設

50

定値表示部 4 5 での表示例を示す図である。

【0136】

図 1 2 (A) に示すように、設定値表示部 4 5 が消灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器が通電されることで設定値表示部 4 5 に数字が表示される。このときに表示される数字は、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「1」である。一方、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部 4 5 が消灯状態となる。

【0137】

図 1 2 (B) に示すように、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作がなされると、設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部 4 5 が右回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が大きくなり、設定値表示部 4 5 が左回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部 4 5 が回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値として RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部 4 5 に表示させた状態で設定値変更操作部 4 6 を押下して 7 セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図 7 (A) 参照）又は高確率モード当否テーブル（図 7 (B) 参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【0138】

なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから設定値表示部 4 5 の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから操作ボタン 2 0（図 1 参照）を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン 2 0（図 1 参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更してから設定値表示部 4 5 の電源をオフにする方法、主制御装置 4 などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更してから鍵を抜く方法などであってもよい。

【0139】

[サブ制御ユニット 3 3 2]

図 5 に示すように、サブ制御ユニット 3 3 2 は、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 を備えており、主制御ユニット 3 3 1 から入力される制御信号に基づいて図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示及び演出表示を実行する副制御手段の一例である。

【0140】

[音声ランプ制御装置 5]

音声ランプ制御装置 5 は、MPU 5 1 及び入出力 I / F 5 2などを備える。MPU 5 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU 5 1 には、ROM 5 1 1 及び RAM 5 1 2 が内蔵されている。

【0141】

ROM 5 1 1 は、各種の制御プログラム及び各種のパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ROM 5 1 1 には、各種の演出で使用される音声又はランプ点灯パターンなどの情報も記憶されている。RAM 5 1 2 は、各種の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 5 1 によって実行される各種の処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 5 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0142】

音声ランプ制御装置 5 は、ROM 5 1 1 に記憶されている制御プログラムに従った処理

をMPU51によって実行することにより、主制御装置4から入力される各種のコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置6にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部341の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置5は、図柄表示部341の表示に合わせてスピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点灯態様も制御する。例えば、MPU51は、変動遊技演出（図27のステップS1709）及び大当たり遊技演出（図27のステップS1710）を実行する場合に、図柄表示部341の表示、スピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点灯態様を制御する。一例において、MPU51は、大当たり遊技演出において、スピーカ26からの楽曲の出力や図柄表示部341での楽曲選択画像83（図37参照）の表示を実行する。

【0143】

入出力I/F52は、音声ランプ制御装置5に各種の信号を入力し、音声ランプ制御装置5から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力I/F52には、主制御装置4及び表示制御装置6が接続されている。そして、主制御装置4から音声ランプ制御装置5には、変動パターンコマンド、保留数コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、及び大当たり終了コマンドなどの各種のコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置5は、表示制御装置6に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置6が、主制御装置4からの各種のコマンドを受信し、その各種のコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット332が、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【0144】

また、入出力I/F52には、スピーカ26及び電飾部27が接続されている。そして、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、主制御装置4から入力される各種のコマンドに基づいて、スピーカ26から出力される音声、及び電飾部27の点灯態様などを制御することが可能である。また、入出力I/F52には、操作スイッチ20、上選択操作スイッチ211a、下選択操作スイッチ211b、左選択操作スイッチ211c、右選択操作スイッチ211d、及び決定操作スイッチ21Baが接続されている。これにより、MPU51は、操作ボタン20、複数の選択ボタン21A（211～214）及び決定ボタン21Bの操作に基づいて、スピーカ26から出力される音声、及び電飾部27の点灯態様などを制御することも可能である。

【0145】

MPU51は、主制御装置4から入力される変動パターンコマンド、保留数コマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、及び大当たり終了コマンドなどの各種のコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【0146】

具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ（図32（A）参照）、変動表示時間、変動種別（図32（B）参照）、及び演出種別（図33（A）～図33（C）参照））を決定し（図31のコマンド判定処理のステップS2003及びS2004参照）、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し、図柄表示部341における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部341では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する主図柄の組み合わせが表示される。一方、変動パターンコマンドが5R通常大当たりを示す場合には5R通常大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示され、5R確変大当たりを示す場合には5R通常大当たり又は5R確変大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示され、16R確変大当たりを示す場合には5R通常大当たり、5R確変大当たり又は16R確変大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示される。

【0147】

〔表示制御装置6〕

表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5から入力される各種のコマンド（制御信号）

10

20

30

40

50

に基づいて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御する。具体的に、表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0148】

表示制御装置 6 は、MPU 6 1 及び入出力 I / F 6 2などを備え、入出力 I / F 6 2には音声ランプ制御装置 5 及び図柄表示部 3 4 1 が接続されている。なお、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 の間は双方向通信可能であってよい。

【0149】

MPU 6 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、MPU 6 1 には、ROM 6 1 1 及び RAM 6 1 2 が内蔵されている。また、表示制御装置 6 には、時間を計時するタイマ回路及び割込を受け付ける割込回路などの各種回路も内蔵されている。MPU 6 1 は、ROM 6 1 1 などに記憶されている制御プログラムに従って各種の処理を実行する。また、表示制御装置 6 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0150】

ROM 6 1 1 には、各種の制御プログラムの他、図柄表示部 3 4 1 の図柄変動表示で用いられる主図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像、大当たり遊技演出で用いられるオープニング演出画像、開閉実行演出画像、エンディング演出画像、楽曲選択画像 8 3（図 3 7 参照）、遊技設定で用いられるトップメニュー画像、トップメニュー画像から展開される各種設定画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部 3 4 1 に表示される各画像には静止画又は動画が含まれる。また、ROM 6 1 1 には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、前記表示スケジュールには、使用する画像の種類や各画像の表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置 6 では、MPU 6 1 が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って各種の画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

【0151】

RAM 6 1 2 は、各種の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 6 1 によって実行される各種の処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 6 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0152】

〔払出制御装置 7〕

払出制御装置 7 には、MPU 7 1 及び入出力 I / F 7 2 などが搭載されている。MPU 7 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU 7 1 には、ROM 7 1 1 及び RAM 7 1 2 が内蔵されている。

【0153】

ROM 7 1 1 は、各種の制御プログラム及び各種のパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、RAM 7 1 2 は、各種の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 7 1 によって実行される各種の処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 7 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0154】

入出力 I / F 7 2 は、払出制御装置 7 に各種の信号を入力し、払出制御装置 7 から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力 I / F 7 2 には、払出装置 1 3 2 及び球貸装置 1 0 0 が接続されている。

【0155】

払出装置 1 3 2 は、前述したように、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部 1 3 2 a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 1 3 2 b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 1 3 2 b による検出結果に基づいて駆動部 1 3 2 a を制

御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置 7 には、状態復帰スイッチ 7 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 7 3 は、例えば、払出装置 1 3 2 の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【0156】

球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 の前面枠 1 1 に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置 1 0 0 に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置 1 0 0 から払出制御装置 7 に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、MPU 7 1 により払出装置 1 3 2 が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えば IC チップを内蔵するコイン型、スティック型の記録媒体であってもよい。また、球貸装置 1 0 0 は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

【0157】

[発射制御装置 8]

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 3 2 の駆動を制御する発射制御 IC 8 1 を備える。具体的に、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 が回転操作されている間、遊技球発射機構 3 2 の球送り装置 3 2 2 を駆動させることにより、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を発射レール 3 2 1 上に供給させる。そして、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 3 2 のソレノイド 3 2 3 を駆動させることにより、発射レール 3 2 1 上の遊技球を遊技盤 3 1 に向けて発射させる。このとき、発射制御 IC 8 1 は、予め設定された周期（例えば 0.6 sec）で ON/OFF が切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置 3 2 2 及びソレノイド 3 2 3 を駆動させる。これにより、遊技機 1 0 では、0.6 sec ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【0158】

また、発射ハンドル 2 2 には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 IC 8 1 に入力される。これにより、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル 2 2 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 3 2 からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 3 2 3 への印加電圧を調整する。

【0159】

さらに、発射ハンドル 2 2 には、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 2 1 a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ 2 1 b が設けられている。発射制御 IC 8 1 は、タッチセンサ 2 1 a 及び球止めスイッチ 2 1 b を用いて、タッチセンサ 2 1 a により遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 2 1 b が遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構 3 2 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 2 2 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 2 2 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 2 1 b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【0160】

[電源制御装置 9]

電源制御装置 9 は、各種のセンサ及び駆動部などを駆動するための +12 V 電圧、各種の制御装置で使用されるロジック用の +5 V 電圧などを生成する。そして、電源制御装置 9 は、生成した +12 V 又は +5 V の電圧を、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、表示制御装置 6、払出制御装置 7、及び発射制御装置 8 などに供給する。

【0161】

なお、電源制御装置 9 には、遊技機 10 の電源を ON / OFF するための電源スイッチ 90、遊技機 10 を初期状態に戻す際に操作される RAM 消去スイッチ 91 が設けられている。遊技機 10 は、RAM 消去スイッチ 91 が ON の状態で電源スイッチ 90 が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【0162】

また、電源制御装置 9 には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機 10 では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、各種の制御装置に設けられた RAM の情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機 10 では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、各種の制御装置が、前記二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

10

【0163】

さらに、電源制御装置 9 は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7 などに停電信号を入力する。例えば、電源制御装置 9 は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された 24 V の直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された 22 V 未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7 などは、電源制御装置 9 から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定の NMI 割込処理を実行する。

【0164】

20

〔主制御装置 4 の処理〕

次に、図 13～図 26 のフローチャートを参照しつつ、主制御装置 4 の MPU 41 によって実行される各種の処理について説明する。具体的に、遊技機 10 において、MPU 41 は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行される NMI 割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、前記立ち上げ処理及び前記 NMI 割込処理については説明を省略する。

【0165】

〔主制御装置 4 の主タイマ割込処理〕

ここに、図 13 は、MPU 41 により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば 2 msec ごとに実行される。

30

【0166】

<ステップ S1001>

まず、ステップ S1001 では、MPU 41 は、主制御装置 4 に接続されている各種のセンサ又はスイッチの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ 313a～317a、磁石センサ 35、及び電波センサ 36 などの検出状態を判断する。このとき、MPU 41 は、入球センサ 313a～317a のいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報として RAM 412 に保存する。

【0167】

40

<ステップ S1002>

次に、ステップ S1002 では、MPU 41 は、乱数初期値カウンタ CIN1、CIN2 の更新を実行する。具体的には、MPU 41 は、乱数初期値カウンタ CIN1、CIN2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

【0168】

<ステップ S1003>

続いて、ステップ S1003 では、MPU 41 は、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、及び普通当たり乱数カウンタ C4 の更新を実行する。具体的には、MPU 41 は、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウ

50

ンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、及び普通当たり乱数カウンタC 4でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0169】

<ステップS 1 0 0 4及びS 1 0 0 5>

その後、MPU 4 1は、第1入賞口3 1 4又は第2入賞口3 1 5への入賞に伴う後述の始動入賞処理を実行し（ステップS 1 0 0 4）、発射制御処理を実行する（ステップS 1 0 0 5）。

【0170】

前記発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル2 2に触れていることがタッチセンサ2 1 aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ2 1 bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、前記発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル2 2に触れていないことがタッチセンサ2 1 aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ2 1 bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU 4 1は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置8に対して遊技球の発射指示をする。

【0171】

<ステップS 1 0 0 6>

ステップS 1 0 0 6では、MPU 4 1は、電役保留エリア4 1 2 cに格納されている普通当たり乱数カウンタC 4に基づいて第2入賞口3 1 5の電動役物3 1 5 bを電役開放状態とするか否かを抽選するスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まずMPU 4 1が、高頻度サポートモードフラグに基づいて高頻度サポートモードであるか否かを判断する。高頻度サポートモードフラグは、例えば図1 6のメイン処理の遊技状態移行処理（ステップS 1 3 0 5）において、大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、確変遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。そして、MPU 4 1は、高頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタC 4が0～2 9である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタC 4が3 0～2 5 0である場合に外れであると判断する。また、MPU 4 1は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタC 4が0～1 9 9である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタC 4が2 0 0～2 5 0である場合に外れであると判断する。そして、MPU 4 1は、スルーゲート処理において普通図柄当選であると判断した場合には、電動役物3 1 5 bが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物3 1 5 bが並設された遊技盤3 1の右上方の第2入賞口3 1 5への遊技球の入賞が可能になる。

【0172】

〔主制御装置4の始動入賞処理〕

ここで、図1 4を参照しつつ、図1 3のステップS 1 0 0 4でMPU 4 1により実行される始動入賞処理を説明する。

【0173】

<ステップS 1 1 0 1>

まず、ステップS 1 1 0 1では、MPU 4 1は、第1入賞口3 1 4に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、MPU 4 1は、遊技球が第1入賞口3 1 4に入賞したと判断すると（ステップS 1 1 0 1：Y e s）、処理をステップS 1 1 0 2に移行し、遊技球が第1入賞口3 1 4に入賞していないと判断すると（ステップS 1 1 0 1：N o）、処理をステップS 1 1 0 6に移行する。

【0174】

<ステップS 1 1 0 2及びS 1 1 0 3>

ステップS 1 1 0 2では、MPU 4 1は、RAM 4 1 2の保留数記憶エリアN A Aに記憶されている保留数Nが最大保留数（本実施形態では4）であるか否かを判断する。ここで、MPU 4 1は、保留数Nが最大保留数であれば（ステップS 1 1 0 2：Y e s）、処

理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、保留数 N が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 2 : N o）、保留数 N に 1 を加算する（ステップ S 1 1 0 3）。

【0175】

<ステップ S 1 1 0 4>

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 1 3 のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタ C S 1（図 1 6 のステップ S 1 3 0 2 及び S 1 3 1 2）との各値を、R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

10

【0176】

<ステップ S 1 1 0 5>

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 4 で取得された第 1 保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図 1 7 の S 1 4 0 8）における大当たりの当否の判定対象となる前に前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 1 保留コマンドを設定する第 1 保留コマンド設定処理を実行する。なお、第 1 保留コマンド設定処理の詳細は、図 1 5 を参照して後述する。

【0177】

<ステップ S 1 1 0 6>

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、遊技球が第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、遊技球が第 2 入賞口 3 1 5 に入賞していないと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : N o）、始動入賞処理を終了し、処理を図 1 3 のステップ S 1 0 0 5 に移行する。

20

【0178】

<ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8>

ステップ S 1 1 0 7 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の保留数記憶エリア N A B に記憶されている保留数 M が最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、保留数 M が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 7 : Y e s）、始動入賞処理を終了し、処理を図 1 3 のステップ S 1 0 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、保留数 M が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 7 : N o）、保留数 M に 1 を加算する（ステップ S 1 1 0 8）。

30

【0179】

<ステップ S 1 1 0 9>

ステップ S 1 1 0 9 では、M P U 4 1 は、図 1 3 のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタ C S 1 との各値を、R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【0180】

<ステップ S 1 1 1 0>

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 9 で取得された第 2 保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図 1 7 の S 1 4 0 8）における大当たりの当否の判定対象となる前に、前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 2 保留コマンドを設定する第 2 保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第 2 保留コマンド設定処理は、図 1 5 を参照して後述する第 1 保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第 2 保留コマンド設定処理は、図 1 5 の第 1 保留コマンド設定処理において、「第 1 保留コマンド」を「第 2 保留コマンド」、「保留数 N」を「保留数 M」と読み替えればよい。

40

【0181】

50

〔主制御装置４の第１保留コマンド設定処理〕

ここで、図１５を参照しつつ、図１４のステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１保留コマンド設定処理を説明する。なお、第１保留コマンドには、当該コマンドが第１保留コマンドである旨を示す情報と、第１保留コマンドの種別（大当たり種別又は外れ）、変動パターン及び保留数Ｎなどの情報とが含まれる。

【０１８２】

＜ステップＳ１２０１＞

ステップＳ１２０１では、ＭＰＵ４１は、第１保留格納エリアＲＥＡの保留数記憶エリアＮＡＡから保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す。

10

【０１８３】

＜ステップＳ１２０２＞

ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合は（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行し、高確率モードでない場合は（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを、後述の遊技状態移行処理（図１６のメイン処理におけるステップＳ１３０５）でオンに設定され得る高確率モードフラグに基づいて判断する。高確率モードフラグは、ＭＰＵ４１によって高確率モードへの移行時にオンに設定され、低確率モードへの移行時にオフに設定される。

20

【０１８４】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）に基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）に基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【０１８５】

＜ステップＳ１２０５＞

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出された値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行し、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出された値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０８に移行する。

30

【０１８６】

＜ステップＳ１２０６＞

ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の値を読み出す。例えば、図１４のステップＳ１１０４で当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図１４のステップＳ１１０４で当否情報が格納された保留エリアは、保留数記憶エリアＮＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

40

【０１８７】

＜ステップＳ１２０７＞

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１及び保留数Ｎを第１保留コマンドに設定する。このように、第１保留コマンドに、前記ステップＳ１２０１で読み出された保留数Ｎが含まれるため、第１保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１保留コマンドに含まれる保留数Ｎを

50

参照することにより、当該第1保留コマンドが第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4のいずれに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【0188】

<ステップS 1 2 0 8及びS 1 2 0 9>

ステップS 1 2 0 8では、M P U 4 1は、R A M 4 1 2から変動種別カウンタC S 1の値を読み出す。次いで、M P U 4 1は、抽選結果が外れであることを示す情報、変動種別カウンタC S 1及び保留数Nを第1保留コマンドに設定する（ステップS 1 2 0 9）。

【0189】

なお、当該第1保留コマンド設定処理でオンに設定される第1保留コマンドは、R A M 4 1 2に記憶されており、主制御装置4のM P U 4 1によって実行される後述のメイン処理（図16参照）のステップS 1 3 0 1において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第1保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第1保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【0190】

〔主制御装置4のメイン処理〕

次に、図16を参照しつつ、M P U 4 1によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では遊技の主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS 1 3 0 1～S 1 3 0 9の処理が、例えば4 m s e c周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS 1 3 1 0～S 1 3 1 2のカウンタ更新処理が実行される。

【0191】

<ステップS 1 3 0 1>

まず、ステップS 1 3 0 1では、M P U 4 1は、前記主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット3 3 2や周辺制御ユニット1 4 0などの各制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、R A M 4 1 3において変動パターンコマンド、保留数コマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、大当たり終了コマンドなどの各種のコマンドが設定されている場合には、サブ制御ユニット3 3 2にそのコマンドを送信する。また、図13のステップS 1 0 0 1においてR A M 4 1 3に前記入賞検知情報が記憶されたか否かを判断し、前記入賞検知情報がR A M 4 1 3に記憶されていれば払出制御装置7に対して賞球コマンドを送信する。

【0192】

<ステップS 1 3 0 2>

ステップS 1 3 0 2では、M P U 4 1は、変動種別カウンタC S 1の値を更新する。具体的には、M P U 4 1は、変動種別カウンタC S 1でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0193】

<ステップS 1 3 0 3>

ステップS 1 3 0 3では、M P U 4 1は、払出制御装置7に出力する賞球コマンドを設定する。具体的に、M P U 4 1は、R A M 4 1 3に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口3 1 3などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドを設定する。

【0194】

<ステップS 1 3 0 4>

ステップS 1 3 0 4では、M P U 4 1は、変動遊技を制御するための変動遊技制御処理を実行する。なお、変動遊技制御処理については後述するが、変動遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部3 4 1による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、M P U 4 1は、図13の主タイマ割込処理のステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、並びにステップ S 1 3 0 2 及びステップ S 1 3 0 9 で更新される変動種別カウンタ C S 1 の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す変動パターンコマンドを設定する。

【0195】

<ステップ S 1 3 0 5>

ステップ S 1 3 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり抽選（図 1 9 のステップ S 1 6 0 4 参照）の結果に基づいて遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 4 1 は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を、開閉実行モードを含む大当たり遊技状態、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変時短遊技状態、低確率モードかつ高頻度サポートモードである通常時短遊技状態、低確率モードで高頻度サポートモードではない通常非時短遊技状態などに移行させる。

10

【0196】

例えば、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たりに対する変動遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態に移行させ、開閉実行モードを含む大当たり遊技を実行させる。具体的には、後述の図 1 9 のステップ S 1 6 0 7、S 1 6 0 8 又は S 1 6 0 9 でオンに設定される 5 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 確変大当たりフラグ又は 5 R 通常大当たりフラグが大当たりに対する変動遊技の終了時にオンである場合に、大当たりに対する変動遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる。そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態の開閉実行モードにおいて、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 6 b を開放した後、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 6 b の最大開放時間が経過した場合、又は可変入賞口 3 1 6 に予め定められた上限数の入賞があった場合に、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 6 b を閉鎖する 1 ラウンドの開閉処理が、大当たり種別に応じて 5 回又は 1 6 回繰り返し実行される。

20

【0197】

また、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行後に、大当たりの種別が 5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たりである場合に遊技状態を大当たり遊技状態から確変時短遊技状態に移行させ、大当たりの種別が 5 R 通常大当たりである場合に遊技状態を大当たり遊技状態から通常時短遊技状態に移行させる。

【0198】

さらに、M P U 4 1 は、遊技状態の移行を移行させた場合、移行後の遊技状態に応じたフラグをオンに設定する。例えば、M P U 4 1 は、遊技状態を確変時短遊技状態に移行させた場合には高確率モードフラグをオンに設定し、遊技状態を通常時短遊技状態に移行させた場合には時短モードフラグをオンに設定する。また、M P U 4 1 は、時短モードフラグをオンに設定した場合、時短モードによる変動遊技の実行回数として予め設定された時短回数（50 回又は 100 回など）を時短カウンタに設定する。

30

【0199】

<ステップ S 1 3 0 6>

ステップ S 1 3 0 6 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 7 の表示制御処理を実行する。この表示制御処理により、メイン表示部 3 7 における 7 セグメント表示器 3 7 2、3 7 3 で、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間の間だけ図柄変動表示が実行され、その図柄変動表示は抽選結果を示す主図柄の組み合わせで停止することになる。また、表示制御処理により、メイン表示部 3 7 における L E D 対 3 7 1 で、予め定められた普通図柄変動表示時間の間だけ図柄変動表示が実行され、その図柄変動表示は普通図柄当選の有無を示す図柄で停止することになる。なお、普通図柄当選の場合には、第 2 入賞口 3 1 5 に付随する電動役物 3 1 5 b が所定時間だけ開放される。

40

【0200】

<ステップ S 1 3 0 7>

ステップ S 1 3 0 7 では、M P U 4 1 は、設定値変更処理を実行する。この設定値変更処理では、設定値変更操作部 4 6 に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又

50

は遊技情報格納エリア412dに格納された設定値の変更を制御する処理が実行される。
なお、設定値変更処理の詳細は、図20を参照して後述する。

【0201】

また、本実施形態では、設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次の電源投入がなされるまでは設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で設定値の変更がなされることを防止できる。

【0202】

<ステップS1308>

ステップS1308では、MPU41は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報、単位大当たり抽選回数、連続役物比率及び役物比率が更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図21及び図22を参照して後述する。

【0203】

<ステップS1309>

ステップS1309では、MPU41は、性能表示モニタ43の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ43の表示制御処理では、ステップS1308で更新されるベース情報を性能表示モニタ43に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ43の表示制御処理の詳細は、図23～図26を参照して後述する。

【0204】

<ステップS1310>

ステップS1310では、MPU41は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判断する。ここで、MPU41は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップS1310：Yes）、処理をステップS1301に移行させ、前述したS1301以降の各処理を実行する。一方、MPU41は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップS1310：No）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップS1310：Yes）ステップS1310、ステップS1311及びステップS1312を繰り返し実行する。

【0205】

<ステップS1311>

ステップS1311では、MPU41は、乱数初期値カウンタCIN1、CIN2を更新する。具体的には、MPU41は、乱数初期値カウンタCIN1、CIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を0にクリアする。

【0206】

<ステップS1312>

ステップS1312では、MPU41は、変動種別カウンタCS1を更新する。具体的には、変動種別カウンタCS1でのカウンタ値に1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を0にクリアする。そして、MPU41は、変動種別カウンタCS1を更新した後、処理をステップS1310に戻す。

【0207】

〔変動遊技制御処理〕

ここで、図19を参照しつつ、図16のステップS1304でMPU41により実行される変動遊技制御処理について説明する。

【0208】

<ステップS1401>

ステップS1401では、MPU41は、遊技機10が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当たり遊技中である場合は（ステップS1401：Yes）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当たり遊技中でない場合は（ステップS1401：No）、処理をステップS1402に移行する。例えば、大当たり遊技の実行の有無は、MPU41が大当たり遊技の開始時にオンに設定し、大当たり遊技の終了時にオフに設定する大当たり遊技実行フラグに基づいて判断される。また、MPU41は、大当たり遊技の開始時に大当たり遊技実行フラグをオンに設定した場合、大当たり遊技開始コマンドを設定し、この大当たり遊技開始コマンドを音声ランプ制御装置5に送信する。一方、MPU41は、大当たり遊技の終了時に大当たり遊技開始フラグをオフに設定した場合、大当たり遊技終了コマンドを設定し、この大当たり遊技終了コマンドを音声ランプ制御装置5に送信する。

10

【0209】

<ステップS1402>

ステップS1402では、MPU41は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップS1402：Yes）、処理をステップS1403に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップS1402：No）、処理をステップS1407に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、後述の変動開始処理のステップS1614（図19参照）においてオンに設定され、変動表示時間が経過した場合（ステップS1403：Yes）にステップS1405でオフに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

20

【0210】

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU41は、図柄変動表示の開始から変動表示時間が経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップS1403：Yes）、処理をステップS1404に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップS1403：No）、当該変動遊技制御処理を終了する。

【0211】

<ステップS1404及びS1405>

変動表示時間が経過した場合（ステップS1403：Yes）、MPU41は、メイン表示部37の7セグメント表示器372、373において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた主図柄の組み合わせを停止表示させ（ステップS1404）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップS1405）。MPU41は、ステップS1405の処理を終了した場合、当該変動遊技制御処理を終了する。

30

【0212】

<ステップS1406>

ステップS1406では、MPU41は、保留格納エリア412bの保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数N、保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mの両方が0であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、保留数N及び保留数Mの両方が0である場合（ステップS1406：Yes）、当該変動遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、保留数N及び保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1406：No）、処理をステップS1407に移行する。

40

【0213】

<ステップS1407>

ステップS1407では、MPU41は、保留格納エリア412bに記憶されている当否情報のデータについてデータ設定処理を実行する。MPU41は、ステップS1407の処理を終了した場合、処理をステップS1408に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図18を参照して後述する。

【0214】

<ステップS1408>

ステップS1408では、MPU41は、実行エリアAEに格納された当否情報に基づく変動表示を図柄表示部341に実行させるための変動開始処理を実行し、当該変動遊技

50

制御処理を終了する。なお、変動開始処理の詳細は図19を参照して後述する。

【0215】

[データ設定処理]

ここで、図18を参照しつつ、図17のステップS1407においてMPU41によって実行されるデータ設定処理の一例について説明する。

【0216】

<ステップS1501>

ステップS1501では、MPU41は、第2特図遊技に対応する保留数Mが0であるか否かを判断し、保留数Mが0である場合（ステップS1501：Yes）、処理をステップS1502に移行する。一方、MPU41は、保留数Mが0でない場合（ステップS1501：No）、処理をステップS1505に移行する。

10

【0217】

<ステップS1502～S1504>

MPU41は、保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Nを1減算し（ステップS1502）、第1保留エリアREA1から実行エリアAEに当否情報を移動させる（ステップS1503）。続いて、MPU41は、第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1504）。具体的に、ステップS1504では、第2保留エリアREA2の当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、

20

【0218】

<ステップS1505～S1507>

ステップS1505は、保留数Mが0である場合に移行するが（ステップS1501：No）、ステップS1501は、図17のステップS1406において保留数M及び保留数Nの両方又は一方が0でない場合に移行する（ステップS1406：Yes）。そのため、MPU41は、保留数Mが0である場合（ステップS1501：No）、保留数Nが0でないと判断できるため、ステップS1505～S1507の処理を実行する。

【0219】

具体的には、MPU41は、保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mを1減算し（ステップS1505）、第1保留エリアREB1から実行エリアAEに当否情報を移動させる（ステップS1506）。続いて、MPU41は、第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1507）。具体的に、ステップS1507では、第2保留エリアREB2の当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS1507の処理が終了した場合、処理をステップS1508に移行する。

30

【0220】

<ステップS1508及びステップS1509>

ステップS1508では、MPU41は、遊技状態移行処理（図16のメイン処理におけるステップS1305）でオンに設定され得る時短モードフラグがオンに設定されているか否かを判断し、時短モードフラグがオンに設定されている場合には（ステップS1508：Yes）、時短カウンタのカウンタ値を1減算する（ステップS1509）。一方、MPU41は、時短モードフラグがオンに設定されていない場合には（ステップS1508：No）、当該データ設定処理を終了する。

40

【0221】

<ステップS1510及びS1511>

ステップS1510では、MPU41は、時短カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS1510）。ここで、MPU41は、時短カウンタの値が0である場合（

50

ステップS1510:Yes)、時短モードフラグをオフに設定し(ステップS1511)、時短カウンタの値が0でない場合(ステップS1510:No)、当該データ設定処理を終了し、処理を図17のステップS1408に移行し、変動開始処理を実行する。

【0222】

[変動開始処理]

ここで、図19を参照しつつ、図17のステップS1408においてMPU41によって実行される変動開始処理の一例について説明する。

【0223】

<ステップS1601>

MPU41は、遊技状態移行処理(図16のメイン処理におけるステップS1305)でオンに設定され得る高確率モードフラグがオンに設定されているか否かを判断し(ステップS1601)、高確率モードフラグがオンに設定されている場合(ステップS1601:Yes)、処理をステップS1602に移行し、高確率モードフラグがオンに設定されていない場合(ステップS1601:No)、処理をステップS1603に移行する。

【0224】

<ステップS1602及びS1603>

ステップS1602では、MPU41は、高確率モード当否テーブル(図7(B)参照)に基づいて、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップS1603では、MPU41は、低確率モード当否テーブル(図7(A)参照)に基づいて、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【0225】

<ステップS1604～S1610>

ステップS1604では、MPU41は、ステップS1602又はS1603の当否判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。そして、当否判定の結果が大当たりである場合(ステップS1604:Yes)、大当たり種別を判断する(ステップS1605及びS1606)。具体的には、MPU41は、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2と、振分テーブル(図7(C)参照)とに基づいて、大当たり種別が5R確変大当たりであるか否か(ステップS1605)、16R確変大当たりであるか否かを判定する(ステップS1606)。

【0226】

MPU41は、大当たり種別が5R確変大当たりである場合(ステップS1605:Yes)、5R確変大当たりフラグをオンに設定する(ステップS1607)。5R確変大当たりフラグは、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が5R確変大当たりであるか否かを示す。また、ステップS1607では、大当たり抽選の結果が5R確変大当たりである当該変動遊技におけるメイン表示部37の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、5R確変大当たりフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップS1607の処理が終了した場合、MPU41は、処理をステップS1611に移行する。

【0227】

MPU41は、大当たり種別が16R確変大当たりである場合(ステップS1605:No、ステップS1606:Yes)、16R確変大当たりフラグをオンに設定する(ステップS1608)。16R確変大当たりフラグは、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が16R確変大当たりであるか否かを示す。また、ステップS1608では、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである当該変動遊技におけるメイン表示部37の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、16R確変大当たりフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップS1608の処理が終了した場合、MPU41は、処理をステップS1611に移行する。

【0228】

10

20

30

40

50

MPU41は、大当たり種別が5R通常大当たりである場合（ステップS1605：No、ステップS1606：No）、RAM412に設けられた5R通常大当たりフラグをオンに設定する（ステップS1609）。5R通常大当たりフラグは、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が5R通常大当たりであるか否かを示す。また、ステップS1609では、大当たり抽選の結果が5R通常大当たりである当該変動遊技におけるメイン表示部37の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、5R通常大当たりフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップS1609の処理が終了した場合、MPU41は、処理をステップS1611に移行する。

【0229】

一方、当否判定の結果が大当たりでない場合（ステップS1604：No）、MPU41は、外れフラグをオンに設定する（ステップS1610）。外れフラグは、実行エリアAEに現在記憶されている当否情報の大当たり抽選の結果が外れであるか否かを示す。また、ステップS1610では、大当たり抽選の結果が外れである当該変動遊技におけるメイン表示部37の停止結果も前記当否情報に基づいて設定される。なお、外れフラグは、当該変動開始処理の終了時にオフに設定される。また、ステップS1610の処理が終了した場合、MPU41は、処理をステップS1611に移行する。

【0230】

<ステップS1611>

ステップS1611では、MPU41は、当該変動遊技の変動パターンに対応するメイン表示部37の7セグメント表示器372、373の変動表示時間を変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、MPU41は、通常大当たりフラグがオンに設定されている場合には、変動種別カウンタCS1と通常大当たり変動テーブル（図8（A）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。また、MPU41は、5R確変大当たりフラグ又は16R確変大当たりフラグがオンに設定されている場合、変動種別カウンタCS1と確変大当たり変動テーブル（図8（B）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。さらに、MPU41は、外れフラグがオンに設定されている場合には、変動種別カウンタCS1と外れ変動テーブル（図8（C）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。

【0231】

<ステップS1612>

ステップS1612では、MPU41は、当該変動遊技における大当たり抽選の結果とステップS1611で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドを設定し、RAM512に記憶する。これにより、MPU41により実行される次のメイン処理（図16参照）のステップS1301では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置5に送信され、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部341による図柄変動表示などを実行する。

【0232】

なお、前述したように、MPU41は、抽選結果が「通常大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」のいずれかを変動パターンコマンドとして設定する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」のいずれかを変動パターンとして設定する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C01」～「C03」のいずれかを変動パターンとして設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、変動パターン「01」～「08」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D08」のいずれかを変動パターンコマンドとして設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。

10

20

30

40

50

【0233】

<ステップS1613及びS1614>

MPU41は、メイン表示部37の図柄変動表示を開始させ（ステップS1613）、変動表示中フラグをオンに設定する（ステップS1614）。ここで開始された図柄変動表示は、ステップS1611で設定された変動表示時間の経過後に、ステップS1607～S1610のいずれかで設定された停止結果の状態で停止する。

【0234】

[設定値変更処理]

ここで、図20は、図16のメイン処理のステップS1307で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図20を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

10

【0235】

<ステップS1621>

図20に示すように、ステップS1621では、MPU41は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップS1621：Yes）、当該設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は（ステップS1621：No）、処理をステップS1622に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図19の変動開始処理でのステップS1614においてオンに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

20

【0236】

<ステップS1622>

図柄変動表示中でない場合は（ステップS1621：No）、MPU41は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し（ステップS1622）、大当たり遊技状態である場合は（ステップS1622：Yes）、当該設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は（ステップS1622：No）、処理をステップS1623に移行させる。例えば、大当たり遊技であるか否かは、図16のメイン処理でのステップS1305の遊技状態移行処理においてオンに設定される大当たり遊技状態フラグに基づいて判断される。

【0237】

<ステップS1623>

図柄変動表示中及び大当たり遊技状態のいずれでもない場合（ステップS1621及びS1622で共にNo）、MPU41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップS1623）、即ち設定値変更操作部46に対して設定値表示部45の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。つまり、本実施形態では、図柄変動表示中である場合（ステップS1621：Yes）や大当たり遊技状態である場合（ステップS1622：Yes）、設定値の表示が行われず、設定値の変更も行えない。ここで、MPU41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップS1623：Yes）、処理をステップS1624に移行し、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップS1623：No）、処理をステップS1627に移行する。

30

【0238】

<ステップS1624～S1626>

設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップS1623：Yes）、MPU41は、後述のステップS1630でRAM412の遊技情報格納エリア412dに保存される設定値を読み出し（ステップS1624）、読み出した設定値を示す数字を設定値表示部45に表示させる（ステップS1625）。これにより、現在の設定値を確認することができる。そして、MPU41は、設定値表示部45に設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップS1626）、当該設定値変更処理を終了する。

40

【0239】

<ステップS1627>

50

設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップ S 1 6 2 3 : N o）、M P U 4 1 は、設定値表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 6 2 7）。設定値表示中フラグは、上述のように設定値表示部 4 5 に設定値が表示されていることを示すものであり、ステップ S 1 6 2 6 でオンに設定される。M P U 4 1 は、設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 6 2 7 : Y e s）、処理をステップ S 1 6 2 8 に移行し、設定値表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 6 2 7 : N o）、即ち設定値表示部 4 5 が消灯状態で電源がオンにされない場合、当該設定値変更処理を終了する。

【0240】

<ステップ S 1 6 2 8>

設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 6 2 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップ S 1 6 2 8）。即ち、M P U 4 1 は、設定値を変更する回転操作がなされたか否かを判断する。M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 1 6 2 8 : Y e s）、処理をステップ S 1 6 2 9 に移行し、設定値変更操作部 4 6 が回転されていない場合（ステップ S 1 6 2 8 : N o）、処理をステップ S 1 6 3 1 に移行する。

【0241】

<ステップ S 1 6 2 9>

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 1 6 2 8 : Y e s）、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 での表示を変更する処理を実行する（ステップ S 1 6 2 9）。例えば、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が右方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字よりも 1 つ大きい数字を表示させ、これとは逆に、設定値変更操作部 4 6 が左方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字よりも 1 つ小さい数字を表示させる。

【0242】

なお、回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「6」である場合に右方向に設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合には設定値表示部 4 5 に表示される数字が「1」に変更され、回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「1」である場合に左方向に設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合、設定値表示部 4 5 に表示される数字が「6」に変更される。また、設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「6」である場合に、それ以上右方向に回転しないようにし、設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「1」である場合に、それ以上左方向に回転しないようにしてもよい。

【0243】

<ステップ S 1 6 3 0>

ステップ S 1 6 3 0 では、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 に表示中の数字を設定値として R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d の設定値に上書き保存し、当該設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部 4 6 の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前に R A M 4 1 2 に保存されている設定値が有効な設定値として最終的に R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、設定値変更操作部 4 6 が回転させることによって設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更することで、R A M 4 1 2 に保存される設定値が変更される。そして、目的とする設定値に対応する数字が設定値表示部 4 5 に表示された状態で設定値表示部 4 5 の電源をオフにすることで設定値を確定させることができる。

【0244】

<ステップ S 1 6 3 1>

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されていない場合（ステップ S 1 6 2 8 : N o）、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップ S 1 6 3 1）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 6 3 1 : Y e s）、処理をステップ S 1 6 3

2に移行し、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップS1631：No）、当該設定値変更処理を終了する。なお、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1631：Yes）、設定値表示部45では、設定値表示部45への通電が遮断されることで設定値を示す数字が消灯され、上述のように設定値が確定される。

【0245】

<ステップS1632及びS1633>

設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1631：Yes）、MPU41は、ステップS1630でRAM412の遊技情報格納エリア412dに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図7（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図7（B）参照）を選択してRAM412に保存する（ステップS1632）。そして、MPU41は、設定値表示中フラグをオフに設定し（ステップS1633）、当該設定値変更処理を終了する。

10

【0246】

ここで、ステップS1632では、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図7（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図7（B）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一設定値の当否テーブルが選択されるため、設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「1」とし、高確率モードの設定値を「4」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

20

【0247】

〔性能情報更新処理〕

ここで、図21は、図16のメイン処理でのステップS1308で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。図22は、図21の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図21及び図22を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【0248】

<ステップS1641及びS1642>

30

図21に示すように、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報のベース演算用のアウト玉数の読み出しを行い（ステップS1641）、読み出したアウト玉数が60000玉に達しているか否かを判断する（ステップS1642）。MPU51は、アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1642：Yes）、処理をステップS1645に移行し、アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1642：No）、処理をステップS1643に移行する。

【0249】

<ステップS1643及びS1644>

アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1642：No）、MPU51は、ベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数を読み出す（ステップS1648）。そして、MPU51は、ステップS1641で読み出したベース情報のベース演算用のアウト玉数と、ステップS1643で読み出したベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数とに基づいて、現状ベースBLを算出し、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報の現状ベースBLを上書き更新する（ステップS1644）（図22（A）参照）。なお、現状ベースBL（%）は、 $100 \times (\text{一般入賞口払出玉数} + \text{第1入賞口払出玉数}) / \text{アウト玉数}$ として計算される。

40

【0250】

<ステップS1645～S1648>

アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1642：Yes）、MPU

50

41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されているベース情報を更新する（ステップS1645～S1647）。具体的には、図22（A）及び図22（B）に示すように、MPU41は、ベース情報において、前回6万玉ベースB1を前々回6万玉ベースにシフトさせ（ステップS1645）、現状ベースBLを前回6万玉ベースB1にシフトさせ（ステップS1646）、現状ベースBLを0にクリアする（ステップS1647）。そして、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dにおけるベース情報として記憶されるベース演算用の一般入賞口払出玉数、第1入賞口払出玉数及びアウト玉数を0玉にクリアする（ステップS1648）。

【0251】

<ステップS1649>

10

ステップS1644又はS1648の処理が終了した場合、MPU51は、RAM412の遊技情報格納エリア412dにおける各種情報を読み出して他の特定性能を算出して算出した値に他の特定性能情報を更新し（ステップS1649）、当該特定性能情報更新処理を終了する。この場合の特定性能は、例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率などである。

【0252】

〔性能表示モニタの表示制御処理〕

ここで、図23～図26は、図16のメイン処理のステップS1309で実行される性能表示モニタ43の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図23～図26を参照しつつ、性能表示モニタ43の表示制御処理を説明する。

20

【0253】

<ステップS1661>

図23に示すように、ステップS1661では、MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、BL表示中フラグは、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すフラグであり、後述のステップS1666又は図26のステップS1690でオンに設定される。MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1661：Yes）、処理を図24のステップS1668に移行し、BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1661：No）、処理をステップS1662に移行する。

【0254】

30

<ステップS1662>

BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1661：No）、MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1662）。ここで、B1表示中フラグは、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すフラグであり、後述の図24のステップS1672でオンに設定される。MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1662：Yes）、処理を図25のステップS1677に移行し、B1表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1662：No）、処理をステップS1663に移行する。

【0255】

40

<ステップS1663>

B1表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1662：No）、MPU41は、B2表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1663）。ここで、B2表示中フラグは、性能表示モニタ43において前々回6万玉ベースB2が表示されていることを示すフラグであり、後述の図22のステップS1681でオンに設定される。MPU41は、B2表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1663：Yes）、処理を図26のステップS1686に移行し、B2表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1663：No）、処理をステップS1664に移行する。

【0256】

50

<ステップ S 1 6 6 4>

B 2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 6 6 3：N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 1 6 6 4）。性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 6 6 4：Y e s）、処理をステップ S 1 6 6 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップ S 1 6 6 4：N o）、当該表示制御処理を終了する。

【0 2 5 7】

<ステップ S 1 6 6 5～S 1 6 6 7>

性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 6 6 4：Y e s）、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 1 6 6 5）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 2 2（A）に示す例である場合には現状ベース B L が 2 9 %であることを示す「8.」、「L」、「2」、「9」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 に表示され、ベース情報が図 2 2（B）に示す例である場合には現状ベース B L が 0 %であることを示す「8.」、「L」、「0」、「0」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 6 6 6）、現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるための B L 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 1 6 6 7）、当該表示制御処理を終了する。

【0 2 5 8】

<ステップ S 1 6 6 8 及び S 1 6 6 9>

B L 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 6 6 1：Y e s）、図 2 4 に示すように、M P U 4 1 は、図 2 3 のステップ S 1 6 6 7 でセットされる B L 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 6 6 8）、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 6 6 9）。M P U 4 1 は、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 6 6 9：Y e s）、処理をステップ S 1 6 7 0 に移行し、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 6 6 9：N o）、処理をステップ S 1 6 7 4 に移行する。

【0 2 5 9】

<ステップ S 1 6 7 0～S 1 6 7 3>

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 6 6 9：Y e s）、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 6 7 0）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる前回 6 万玉ベース B 1 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 1 6 7 1）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 2 2（A）に示す例である場合には前回 6 万玉ベース B 1 が 3 3 %であることを示す「8.」、「1」、「3」、「3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 に表示され、ベース情報が図 2 2（B）に示す例である場合には前回 6 万玉ベース B 1 が 2 9 %であることを示す「8.」、「1」、「2」、「9」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 6 7 2）、前回 6 万玉ベース B 1 を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるための B 1 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 1 6 7 3）、当該表示制御処理を終了する。

【0 2 6 0】

<ステップ S 1 6 7 4>

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 6 6 9：N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 1 6 7 4）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ス

テップ S 1 6 7 4 : Y e s)、処理をステップ S 1 6 7 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合 (ステップ S 1 6 7 4 : N o)、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 1 6 7 4 : Y e s)、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで現状ベース B L を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0261】

<ステップ S 1 6 7 5 及び S 1 6 7 6 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 1 6 7 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 1 6 7 5)、B L 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし (ステップ S 1 6 7 6)、当該表示制御処理を終了する。

10

【0262】

<ステップ S 1 6 7 7 及び S 1 6 7 8 >

B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 1 6 6 2 : Y e s)、図 2 5 に示すように、M P U 4 1 は、図 2 4 のステップ S 1 6 7 3 でセットされる B 1 表示時間カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 1 6 7 7)、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 1 6 7 8)。M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 1 6 7 8 : Y e s)、処理をステップ S 1 6 7 9 に移行し、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 1 6 7 8 : N o)、処理をステップ S 1 6 8 3 に移行する。

20

【0263】

<ステップ S 1 6 7 9 ~ S 1 6 8 2 >

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 1 6 7 8 : Y e s)、M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 1 6 7 9)、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる (ステップ S 1 6 8 0)。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 2 2 (A) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 2 2 (B) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 3 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグをオンに設定し (ステップ S 1 6 8 1)、前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる一定時間に対応させた B 2 表示時間カウンタをセットし (ステップ S 1 6 8 2)、当該表示制御処理を終了する。

30

【0264】

<ステップ S 1 6 8 3 >

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 1 6 7 8 : N o)、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する (ステップ S 1 6 8 3)。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 1 6 8 3 : Y e s)、処理をステップ S 1 6 8 4 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合 (ステップ S 1 6 8 3 : N o)、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 1 6 8 3 : Y e s)、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで前回 6 万玉ベース B 1 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

40

【0265】

<ステップ S 1 6 8 4 及び S 1 6 8 5 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 1 6 8 3 : Y

50

e s)、MPU 41は、B1表示中フラグをオフに設定し(ステップS1684)、B1表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS1685)、当該表示制御処理を終了する。

【0266】

<ステップS1686及びS1687>

B2表示中フラグがオンに設定されている場合(ステップS1663:Yes)、図26に示すように、MPU 41は、図25のステップS1682でセットされるB2表示時間カウンタの値を1減算し(ステップS1686)、減算後のB2表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS1687)。MPU 41は、減算後のB2表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS1687:Yes)、処理をステップS1688に移行し、減算後のB2表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS1687:No)、処理をステップS1692に移行する。

10

【0267】

<ステップS1688～S1691>

減算後のB2表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS1687:Yes)、MPU 41は、B2表示中フラグをオフに設定し(ステップS1688)、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報に含まれる現状ベースBLを性能表示モニタ43に表示させる(ステップS1689)。例えば、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報が図22(A)に示す例である場合には現状ベースBLが29%であることを示す「8.」、「L」、「2」、「9」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示され、ベース情報が図22(B)に示す例である場合には現状ベースBLが0%であることを示す「8.」、「L」、「0」、「0」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示される。そして、MPU 41は、BL表示中フラグをオンに設定し(ステップS1690)、現状ベースBLを性能表示モニタ43に一定時間表示させるためのBL表示時間カウンタをセットし(ステップS1691)、当該表示制御処理を終了する。

20

【0268】

<ステップS1692>

減算後のB2表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS1687:No)、MPU 41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する(ステップS1692)。性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS1692:Yes)、処理をステップS1693に移行し、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられていない場合(ステップS1692:No)、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS1692:Yes)、性能表示モニタ43では、7セグメント表示器431～434への通電が遮断されることで前々回6万玉ベースB2を示すアルファベット及び数字が消灯される。

30

【0269】

<ステップS1693及びS1694>

性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS1692:Yes)、MPU 41は、B2表示中フラグをオフに設定し(ステップS1693)、B2表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS1694)、当該表示制御処理を終了する。

40

【0270】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図27～図86を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU 51によって実行される各種の処理について説明する。

【0271】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置5のMPU 51が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置6のMPU 61によって実行されることも他の実施形態として考えられ

50

る。また、音声ランプ制御装置 5 では、MPU 5 1 が、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 の制御処理、音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時の NMI 割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【0272】

〔音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理〕

ここに、図 27 は、MPU 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

【0273】

図 27 に示すように、MPU 5 1 は、副タイマ割込処理において、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 1 7 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 1 7 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 1 7 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 1 7 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 1 7 0 5）、決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 1 7 0 6）、カウンタ更新処理（ステップ S 1 7 0 7）、コマンド判定処理（ステップ S 1 7 0 8）、変動遊技演出処理（ステップ S 1 7 0 9）、大当たり遊技演出処理（ステップ S 1 7 1 0）、及び遊技設定処理（ステップ S 1 7 1 1）を実行する。

【0274】

〔操作ボタン操作検出処理〕

ここに、図 28 は、図 27 の副タイマ割込処理における操作ボタン操作検出処理（ステップ S 1 7 0 1）の手順の一例を示すフローチャートである。操作検出処理では、操作ボタン 2 0 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機 1 0 では、MPU 5 1 によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。

【0275】

<ステップ S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 3>

図 28 に示すように、ステップ S 1 8 0 1 では、MPU 5 1 は、第 2 検出フラグの設定を第 1 検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップ S 1 8 0 2 では、MPU 5 1 は、第 3 検出フラグの設定を第 2 検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップ S 1 8 0 3 では、MPU 5 1 は、操作スイッチ 2 0 a により検出される操作ボタン 2 0 の操作状態を第 3 検出フラグに設定（上書き）し、当該操作検出処理は終了する。

【0276】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分の操作状態が第 1 検出フラグ ~ 第 3 検出フラグとして RAM 5 1 2 に記憶される。具体的に、第 3 検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第 2 検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第 1 検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【0277】

〔操作ボタン検出パターン判定処理〕

ここに、図 29 は、図 27 の副タイマ割込処理における操作ボタン検出パターン判定処理（ステップ S 1 7 0 2）の手順の一例を示すフローチャートである。操作ボタン検出パターン判定処理では、第 1 操作検出フラグ、第 2 操作検出フラグ及び第 3 操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグからなり、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン 2 0 の操作状態を判定できる。例えば、図 30（A）に示すように、第 1 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる。また、第 2 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる。また、第 3 操作

10

20

30

40

50

パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が終了したと判定できる。そして、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作がなされていないと判定できる。

【0278】

<ステップS1901>

図29に示すように、ステップS1901では、MPU51は、3回前の操作ボタン20の操作状態を示す第1操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、第1操作検出フラグがオンである場合（ステップS1901：Yes）、処理をステップS1902に移行し、第1操作検出フラグがオフである場合（ステップS1901：No）、処理をステップS1905に移行する。

10

【0279】

<ステップS1902>

ステップS1902では、MPU51は、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、処理をステップS1903に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、処理をステップS1908に移行する。

【0280】

<ステップS1903>

ステップS1903では、MPU51は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS1903：Yes）、処理をステップS1904に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS1903：No）、処理をステップS1910に移行する。

20

【0281】

<ステップS1904>

ステップS1904では、MPU51は、第1操作パターンフラグをオン、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1操作パターンフラグをオンに設定し、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する（図30（A）参照）。そして、第1操作パターンフラグは、操作ボタン20の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

30

【0282】

<ステップS1905>

MPU51は、ステップS1901において第1操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップS1901：No）、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1905）。ここで、MPU51は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS1905：Yes）、処理をステップS1906に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS1905：No）、処理をステップS1910に移行する。

40

【0283】

<ステップS1906>

ステップS1906では、MPU51は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS1906：Yes）、処理をステップS1907に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS1906：No）、処理をステップS1910に移行する。

【0284】

<ステップS1907>

50

ステップS1907では、MPU51は、第2操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する（図30（A）参照）。そして、第2操作パターンフラグは、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第2操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

10

【0285】

<ステップS1908>

MPU51は、ステップS1902において第2操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップS1902：No）、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1908）。ここで、MPU51は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS1908：Yes）、処理をステップS1910に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS1908：No）、処理をステップS1909に移行する。

20

【0286】

<ステップS1909>

ステップS1909では、MPU51は、第3操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定する（図30（A）参照）。そして、第3操作パターンフラグは、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第3操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作終了が演出表示に反映されることが防止される。

30

【0287】

<ステップS1910>

ステップS1910では、MPU51は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図30（A）参照）。なお、MPU51は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

40

【0288】

[選択ボタン操作検出処理]

選択ボタン操作検出処理（図27のステップS1703）では、MPU51は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【0289】

<上選択ボタン操作処理>

50

上選択ボタン操作処理では、MPU51は、上選択ボタン211の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0290】

<下選択ボタン操作処理>

下選択ボタン操作処理では、MPU51は、下選択ボタン212の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

10

【0291】

<左選択ボタン操作処理>

左選択ボタン操作処理では、MPU51は、左選択ボタン213の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0292】

<右選択ボタン操作処理>

右選択ボタン操作処理では、MPU51は、右選択ボタン214の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図28の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

20

【0293】

[選択操作検出パターン判定処理]

選択操作検出パターン判定処理（図27のステップS1704）では、MPU51は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

30

【0294】

<上選択操作検出パターン判定処理>

上選択操作検出パターン判定処理では、MPU51は、第1上選択操作検出フラグ、第2上選択操作検出フラグ及び第3上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン211の操作履歴から上選択ボタン211に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

40

【0295】

ここで、図30（B）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてMPU51は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【0296】

また、MPU51は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「O

50

N」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0297】

さらに、MPU51は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第2上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

10

【0298】

また、MPU51は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン211が非操作状態であると判定する。

【0299】

<下選択操作検出パターン判定処理>

20

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU51は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判断するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【0300】

ここで、図30（C）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU51は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

30

【0301】

また、MPU51は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

40

【0302】

さらに、MPU51は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0303】

50

また、MPU51は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU51は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【0304】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU51は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

10

【0305】

ここで、図30(D)に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU51は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

20

【0306】

また、MPU51は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0307】

さらに、MPU51は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第2左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

30

【0308】

また、MPU51は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU51は、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン213が非操作状態であると判定する。

40

【0309】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU51は、第1右選択操作検出フラグ、第2右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン214の操作履歴から右選択ボタン214に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターン

50

フラグ」と読み替えればよい。

【0310】

ここで、図30(E)に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてMPU51は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2右選択操作パターンフラグ及び第3右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

【0311】

また、MPU51は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1右選択操作パターンフラグ及び第3右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン214の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0312】

さらに、MPU51は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1右選択操作パターンフラグ及び第2右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン214の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0313】

また、MPU51は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU51は、第1～第3右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン214が非操作状態であると判定する。

【0314】

〔決定ボタン操作検出処理〕

決定ボタン操作検出処理では、MPU51は、決定ボタン21Bの操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図28の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図28の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0315】

〔決定操作検出パターン判定処理〕

決定操作検出パターン判定処理では、MPU51は、第1決定操作検出フラグ、第2決定操作検出フラグ及び第3決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン21Bの操作履歴から決定ボタン21Bに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図29の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0316】

ここで、図30(F)に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてMPU51は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1決定操作パターンフラグをオンに設定し、第2決定操作パターンフラグ及び第3決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bの操作状態が継続しているか否かを判断するため

の指標として利用される。

【0317】

また、MPU51は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第3決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0318】

さらに、MPU51は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第2決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0319】

また、MPU51は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン21Bが非操作状態であると判定する。

【0320】

[カウンタ更新処理]

ここで、図27の説明に戻り、カウンタ更新処理（ステップS1707）では、MPU51は、演出種別カウンタ、変動表示カウンタの更新を実行する。具体的には、MPU51は、演出種別カウンタでのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。ここで更新される演出種別カウンタは、主制御装置4から受信する変動パターンコマンドに基づいて変動種別及び演出種別を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは0～100の間でループするループカウンタである。一方、MPU51は、変動表示カウンタを1減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部341の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が0になる場合に0になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部341の変動表示が終了したことなどを把握できる。本実施形態では、例えば変動表示カウンタは、図64のステップS3401において図柄表示部341における主図柄の変動表示が停止された変動停止画面92（図65（A）参照）であるか否かを判断する場合、図69のステップS3501、図70のステップS3601などにおいて図柄表示部341において主図柄の変動表示が開始されたか否かを判断する場合に参照される。

【0321】

[コマンド判定処理]

ここに、図31は、コマンド判定処理（図27のステップS1708）の手順の一例を示すフローチャートである。コマンド判定処理では、主制御装置4から受信するコマンドを判定し、そのコマンドに対応する処理を実行する。

【0322】

<ステップS2001>

図31に示すように、ステップS2001では、MPU51は、主制御装置4からコマンドを受信したか否かを判断する。ここで、MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS2001：Yes）、処理をステップS2002に移行する。一方、MPU51は、コマンドを受信していない場合（ステップS2001：No）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、主制御装置4から受信したコマンドは、RAM512の未処理コマンド記憶エリアに格納され、MPU51は、未処理コマンド記憶エリアを参照することに

よりコマンドの受信の有無を判断する。なお、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、ステップ S 2 0 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【0323】

<ステップ S 2 0 0 2>

ステップ S 2 0 0 2 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。ここで、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドである場合（ステップ S 2 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 2 0 0 3 に移行し、コマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 2 0 0 2 : N o）、処理をステップ S 2 0 0 6 に移行する。

10

【0324】

<ステップ S 2 0 0 3>

ステップ S 2 0 0 3 では、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信した変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別）を決定する。具体的に、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドと、予め R O M 5 1 1 に記憶されている第 1 停止図柄選択テーブル（図 3 2（A）参照）、変動種別テーブル（図 3 2（B）参照）及び演出種別テーブル（図 3 3（A）～図 3 3（C）参照）と、R A M 5 1 2 に記憶されている演出種別カウンタの値とに基づいて変動パターンを決定する。また、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、大当たり種別に応じた大当たりフラグをオンに設定する。具体的には、M P U 5 1 は、大当たり種別が 5 R 通常大当たりである場合に 5 R 通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が 5 R 確変大当たりである場合に 5 R 確変大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりである場合に 1 6 R 確変大当たりフラグをオンに設定する。

20

【0325】

主図柄の停止図柄組み合わせは、第 1 停止図柄、第 2 停止図柄及び最終停止図柄からなる。第 1 停止図柄は、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示される主図柄であり、第 2 停止図柄は、2 番目に停止表示される主図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。演出種別テーブルには、ノーマルリーチに対応するノーマルリーチ演出テーブル（図 3 3（A）参照）、スーパーリーチに対応するスーパーリーチ演出テーブル（図 3 3（B）参照）、スペシャルリーチに対応するスペシャルリーチ演出テーブル（図 3 3（C）参照）が含まれる。

30

【0326】

ここに、図 3 2（A）は、第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図 3 2（A）に示すように、第 1 停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示させる主図柄（第 1 停止図柄）が定められている。なお、図 3 2（A）は、主図柄が「1」～「9」であり、「3 3 3」が確変大当たり（5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「7 7 7」が 1 6 R 確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「3 3 3」及び「7 7 7」以外のゾロ目が 5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

40

【0327】

抽選結果が「5 R 通常大当たり」には、第 1 停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の主図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5 R 通常大当たり」の場合、5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「3 3 3」又は「7 7 7」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【0328】

また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」には、第 1 停止図柄として「7」の振り分けは

50

なく、「7」以外の主図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、5R確変大当たりであることを示す「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が5R通常大当たりを示唆する「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の主図柄が決定された場合、MPU51は第1昇格演出フラグをオンに設定する。第1昇格演出フラグは、5R通常大当たりであることを示唆した状態で5R確変大当たりであることを明示する5R確変昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図34の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS2103、図49の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップS2501、図52の仮選択楽曲出力処理におけるステップS2701、図53の選択楽曲出力処理におけるステップS2803など）。

10

【0329】

さらに、抽選結果が「16R確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の主図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「3」が決定された場合、MPU51は第2昇格演出フラグをオンに設定し、第1停止図柄として「3」及び「7」以外の主図柄が決定された場合、MPU51は第3昇格演出フラグをオンに設定する。第2昇格演出フラグは、5R確変大当たりであることを示唆した状態で16R確変大当たりであることを明示する16R昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図34の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS2106、図49の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップS2501、図52の仮選択楽曲出力処理におけるステップS2701、図53の選択楽曲出力処理におけるステップS2803など）。第3昇格演出フラグは、5R通常大当たりであることを示唆した状態で16R確変大当たりであることを明示する16R確変昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図34の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS2109、図49の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップS2501、図52の仮選択楽曲出力処理におけるステップS2701、図53の選択楽曲出力処理におけるステップS2803など）。

20

30

【0330】

そして、MPU51は、抽選結果が大当たりである場合に第1停止図柄を決定すると、第2停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第1停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該変動遊技に図柄表示部341の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

40

【0331】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の主図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図7（D））に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合

50

、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、主図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

【0332】

また、図32(B)は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図32(B)に示すように、変動種別テーブルでは、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり変動パターンが「01」である変動パターンコマンド「A01」には、変動表示時間「30s」及び変動種別「ノーマルリーチ」が対応付けられている。また、抽選結果が「5R確変大当たり」であり変動パターンが「02」である変動パターンコマンド「B02」には、変動表示時間「60s」及び変動種別「スーパーリーチ」が対応付けられており、抽選結果が「16R確変大当たり」であり変動パターンが「03」である変動パターンコマンド「C03」には変動表示時間「90s」及び変動種別「スペシャルリーチ」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「04」である変動パターンコマンド「D04」には、変動表示時間「7s」及び変動種別「リーチなし」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「05」である変動パターンコマンド「D05」には、変動表示時間「10s」及び変動種別「リーチなし」が対応付けられている。

【0333】

さらに、図33(A)～図33(C)は、演出種別テーブルの一例を示す図である。演出種別テーブルは、変動種別ごとに定められている。図33(A)は、変動種別がノーマルリーチである場合のノーマルリーチ演出テーブルであり、図33(B)は、変動種別がスーパーリーチである場合のスーパーリーチ演出テーブルであり、図33(C)は変動種別がスペシャルリーチである場合のスペシャルリーチ演出テーブルである。なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が5種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は6種類以上であってよい。また、図33では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【0334】

図33(A)に示すノーマルリーチ演出テーブルでは、抽選結果(5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり、及び外れ)に応じて、演出種別カウンタの値に対応する演出種別として「演出X1」～「演出X5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別がノーマルリーチであると判断した場合には、演出種別カウンタの値に対応する演出種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出テーブルから選択する。

【0335】

また、図33(B)に示すスーパーリーチ演出テーブルでは、抽選結果に応じて演出種別カウンタの値に対応する演出種別として「演出Y1」～「演出Y5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別がスーパーリーチであると判断した場合には、演出種別カウンタの値に対応する演出種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出テーブルから選択する。

【0336】

さらに、図33(C)に示すスペシャルリーチ演出テーブルでは、抽選結果に応じて演出種別カウンタの値に対応する演出種別として「演出Z1」～「演出Z5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別がスペシャルリーチであると判断した場合には、演出種別カウンタの値に対応する演出種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出テーブルから選択する。

【0337】

そして、MPU51は、変動パターンコマンド、変動種別テーブル、演出種別テーブル及び演出種別カウンタに基づいて決定される主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別を示す表示変動パターンコマンドを設定し、RAM512に記憶させる。この表

示変動パターンコマンドは、後述のステップS2005において表示制御装置6に送信される。一方、表示変動パターンコマンドを受信した表示制御装置6は、表示変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部341を用いた図柄変動表示及び演出表示を実行する。なお、表示変動パターンコマンドに大当たり当選の有無の情報が含まれていてもよい。

【0338】

<ステップS2004>

図31の説明に戻り、ステップS2004では、MPU51は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図27の副タイマ割込み処理のカウンタ更新処理（ステップS1707）で1ずつ減算され、MPU51は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【0339】

<ステップS2005>

ステップS2005では、MPU51は、図柄表示部341における主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し、当該コマンド判定処理を終了させる。表示変動パターンコマンドは、ステップS2003で決定された主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別を識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する主図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。

【0340】

具体的に、図柄表示部341では、表示制御装置6のMPU61は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の主図柄（例えば3つ）の変動表示を実行し、複数の主図柄の変動が順に停止表示させる。そして、全ての主図柄が停止表示して大当たり抽選の結果が表示されると、次の変動遊技の図柄変動表示又は大当たり遊技に対応する処理などが実行される。ここで、主図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別及び演出種別の内容に対応する各種の演出が実行される。

【0341】

<ステップS2006>

ステップS2006では、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって大当たり遊技の開始時に大当たり遊技実行フラグをオンに設定した場合に設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS2006：Yes）、処理をステップS2007に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS2006：No）、処理をステップS2009に移行する。

【0342】

<ステップS2007>

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合、MPU51は、大当たり遊技演出決定処理を実行する（ステップS2007）。大当たり遊技演出決定処理は、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合に図柄表示部341などで実行される演出を決定する処理である。なお、大当たり遊技演出決定処理の詳細は図34を参照して後述する。

【0343】

<ステップS2008>

ステップS2008では、MPU51は、大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定する。大当たり遊技演出開始フラグは、後述の図35の大当たり遊技演出処理において、オ

ープニング演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される（ステップS2201）。

【0344】

＜ステップS2009＞

ステップS2009では、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって大当たり遊技の終了時に大当たり遊技実行フラグをオフに設定した場合に設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS2009：Yes）、処理をステップS2010に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS2009：No）、処理をステップS2011に移行する。

10

【0345】

＜ステップS2010＞

ステップS2010では、MPU51は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技演出終了フラグは、例えば後述のステップS2013においてオンに設定され、後述の図35の大当たり遊技演出処理において、大当たり遊技演出においてエンディング演出終了処理を実行するか否かを判断する場合に参照される（ステップS2216）。

【0346】

＜ステップS2011＞

ステップS2011では、MPU51は、受信したコマンドが保留コマンドであるか否かを判断する。保留コマンドは、上述のように第1保留コマンド及び第2保留コマンドを含む。第1保留コマンドは、大当たり種別又は外れ、変動パターン、及び第1入賞口314への入賞により生じた変動表示の保留数Nを特定する情報を含む。第2保留コマンドは、大当たり種別又は外れ、変動パターン、及び第2入賞口315への入賞により生じた変動表示の保留数Mを特定する情報を含む。ここで、MPU51は、受信したコマンドが保留コマンドである場合（ステップS2011：Yes）、処理をステップS2012に移行し、受信したコマンドが保留コマンドでない場合（ステップS2011：No）、処理をステップS2013に移行する。

20

【0347】

＜ステップS2012＞

ステップS2012では、MPU51は、受信した保留コマンドが第1保留コマンドである場合、当該第1保留コマンドによって特定される大当たり種別又は外れ、変動パターン、保留数NなどをRAM512の変動種別エリアに記憶させる。同様に、MPU51は、受信した保留コマンドが第2保留コマンドである場合、当該第2保留コマンドによって特定される大当たり種別又は外れ、変動パターン、保留数MなどをRAM512の変動種別エリアに記憶させる。

30

【0348】

＜ステップS2013＞

ステップS2013では、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。例えば、MPU51は、開閉実行モード開始コマンドを受信した場合に開閉実行モード開始フラグをオンに設定し、開閉実行モード終了コマンドを受信した場合に開閉実行モード終了フラグをオンに設定する。なお、開閉実行モード開始フラグは、後述の図35の大当たり遊技演出処理において、オープニング演出を終了させ、開閉実行モード演出を開始するか否かを判断するときに参照される（ステップS2206～S2208）。一方、開閉実行モード終了フラグは、後述の図35の大当たり遊技演出処理において、開閉実行モード演出を終了させ、エンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される（ステップS2212～S2214）。

40

【0349】

50

〔大当たり遊技演出決定処理〕

ここに、図34は、大当たり遊技演出決定処理（図31のステップS2007）の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技演出決定処理では、大当たり遊技において実行するオープニング演出、エンディング演出、開閉実行モード演出などの大当たり遊技において実行される演出を決定する。

【0350】

＜ステップS2101＞

ステップS2101では、MPU51は、大当たり遊技に移行してから開閉実行モードを開始するまでの間に実行するオープニング演出を決定する。具体的には、MPU51は、例えばROM511に記憶されたオープニング演出テーブルに基づいて、停止表示された主図柄の図柄組み合わせ（又は第1停止図柄）に応じてオープニング演出を決定する。また、MPU51は、決定したオープニング演出種別の情報をオープニング演出コマンドとして表示制御装置6に送信する。ここで、MPU51は、オープニング演出として、図柄組み合わせが「777」である場合には16R確変大当たりであることを明示する演出、図柄組み合わせが「333」である場合には5R確変大当たりであることを示唆する演出、図柄組み合わせが「777」及び「333」以外のゾロ目である場合には5R通常大当たりであることを示唆する演出を決定する。即ち、オープニング演出は、大当たり種別ではなく、停止表示された主図柄の図柄組み合わせ（又は第1停止図柄）に応じて決定される。

【0351】

＜ステップS2102＞

ステップS2102では、MPU51は、開閉実行モードを終了後、大当たり遊技が終了するまでの間に実行するエンディング演出を決定する。具体的には、MPU51は、例えばROM511に記憶されたエンディング演出テーブルに基づいて、大当たり種別に応じてエンディング演出を決定する。また、MPU51は、決定したエンディング演出種別の情報をエンディング演出コマンドとして表示制御装置6に送信する。

【0352】

ここで、エンディング演出は、開閉実行モードが終了した後大当たり遊技が終了することを遊技者に知らせるものである。また、エンディング演出では、例えば大当たり遊技に至った変動遊技での大当たり抽選結果（大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態の明示）などの情報が図柄表示部341に表示される。具体的には、エンディング演出では、通常時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、又は通常非時短遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）で抽選結果が大当たりになる、いわゆる初当たりが5R確変大当たり又は16R確変大当たりである場合に、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部341に表示され、初当たりが5R通常大当たりである場合に通常非時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部341に表示される。確変時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「〇〇RUSH突入」などである。一方、通常非時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「チャンスゾーン突入」などであり、時短回数が併せて表示される。また、確変時短遊技状態で抽選結果が大当たりになった場合のエンディング演出では、再び確変時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部341に表示される。再び確変時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「〇〇RUSH継続」などである。また、エンディング演出は、1回の初当たりに対する確変時短遊技状態への移行回数（例えばRUSHの継続回数）を示す画像や大当たり遊技に至った変動遊技での大当たり演出で登場したキャラクタの画像を図柄表示部341に表示するものであってもよい。確変時短遊技状態への移行回数を示す画像やキャラクタの画像は、本ステップS2102において決定される。

【0353】

さらに、エンディング演出では、大当たり遊技での出玉数や連荘中の総出玉数などの出玉に関する画像が図柄表示部341に表示される。また、エンディング演出は、後述の保

留連荘が実行されることを明示する確定画像などを表示するものであってもよい。これらの画像は、例えば図35を参照して後述する大当たり遊技演出処理のステップS2214において決定される。

【0354】

<ステップS2103>

ステップS2103では、MPU51は、第1昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断し、第1昇格演出フラグがオンの場合（ステップS2103：Yes）、処理をステップS2104に移行し、第1昇格演出フラグがオフの場合（ステップS2103：No）、処理をステップS2106に移行する。第1昇格演出フラグは、抽選結果が5R通常大当たりであることを示唆する5R通常大当たり用開閉実行モード演出の実行中又は終了後に、抽選結果が5R確変大当たりであることを明示する5R確変昇格演出を実行するか否かを示すものである。この第1昇格演出フラグは、抽選結果が「5R確変大当たり」であり、主図柄の停止表示結果として5R通常大当たりを示唆する図柄組み合わせ（「333」及び「777」以外の図柄組み合わせ）が決定された場合に、図31のコマンド判定処理におけるステップS2003においてオンに設定される。

10

【0355】

<ステップS2104>

ステップS2104では、MPU51は、開閉実行モードにおいて実行する演出として5R通常大当たりを示唆する演出（5R通常大当たり用開閉実行モード演出）を決定する。例えば、5R通常大当たり用開閉実行モード演出は、ROM511に記憶された5R通常大当たり用開閉実行モード演出テーブルに基づいて決定される。また、MPU51は、決定した5R通常大当たり用開閉実行モード演出の種別情報を開閉実行モード演出コマンドとして表示制御装置6に送信する。

20

【0356】

<ステップS2105>

ステップS2105では、MPU51は、5R確変昇格演出を決定する。5R確変昇格演出は、例えばROM511に記憶された5R確変昇格演出テーブルに基づいて決定される。また、MPU51は、決定した5R確変昇格演出の種別の情報を確変昇格演出コマンドとして表示制御装置6に送信する。

30

【0357】

<ステップS2106>

ステップS2106では、MPU51は、第2昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断し、第2昇格演出フラグがオンの場合（ステップS2106：Yes）、処理をステップS2107に移行し、第2昇格演出フラグがオフの場合（ステップS2106：No）、処理をステップS2109に移行する。第2昇格演出フラグは、抽選結果が5R確変大当たりであることを示唆する5R確変大当たり用開閉実行モード演出の実行中又は終了後に、抽選結果が16R確変大当たりであることを明示する16R昇格演出を実行するか否かを示すものである。この第2昇格演出フラグは、抽選結果が「16R確変大当たり」であり、主図柄の停止表示結果として5R通常大当たり又は5R確変大当たりを示唆する図柄組み合わせが決定された場合に、図31のコマンド判定処理におけるステップS2003においてオンに設定される。

40

【0358】

<ステップS2107>

ステップS2107では、MPU51は、開閉実行モードにおいて実行する演出として5R確変大当たりを示唆する演出（5R確変大当たり用開閉実行モード演出）を決定する。例えば、5R確変大当たり用開閉実行モード演出は、ROM511に記憶された5R確変大当たり用開閉実行モード演出テーブルに基づいて決定される。また、MPU51は、決定した5R確変大当たり用開閉実行モード演出の種別情報を開閉実行モード演出コマンドとして表示制御装置6に送信する。

【0359】

50

<ステップ S 2 1 0 8>

ステップ S 2 1 0 8では、MPU 5 1は、1 6 R昇格演出を決定する。1 6 R昇格演出は、例えばROM 5 1 1に記憶された1 6 R昇格演出テーブルに基づいて決定される。また、MPU 5 1は、選択した1 6 R昇格演出の種別の情報を1 6 R昇格演出コマンドとして表示制御装置 6 に送信する。

【0 3 6 0】

<ステップ S 2 1 0 9>

ステップ S 2 1 0 9では、MPU 5 1は、第 3 昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断し、第 3 昇格演出フラグがオンの場合（ステップ S 2 1 0 9：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 0に移行し、第 3 昇格演出フラグがオフの場合（ステップ S 2 1 0 9：N o）、処理をステップ S 2 1 1 2に移行する。第 3 昇格演出フラグは、抽選結果が 5 R通常大当たりであることを示唆する 5 R通常大当たり示唆演出の途中又は終了後に、抽選結果が1 6 R確変大当たりであることを明示する1 6 R確変昇格演出を実行するか否かを示すものである。この第 3 昇格演出フラグは、抽選結果が「1 6 R確変大当たり」であり、主図柄の停止表示結果として 5 R通常大当たりを示唆する図柄組み合わせが決定された場合に、図 3 1 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 0 3においてオンに設定される。

【0 3 6 1】

<ステップ S 2 1 1 0>

ステップ S 2 1 1 0では、MPU 5 1は、ステップ S 2 1 0 4と同様に、開閉実行モードにおいて実行する演出として 5 R通常大当たりを示唆する演出（5 R通常大当たり用開閉実行モード演出）を決定し、決定した 5 R通常大当たり用開閉実行モード演出の種別情報を開閉実行モード演出コマンドとして表示制御装置 6 に送信する。

【0 3 6 2】

<ステップ S 2 1 1 1>

ステップ S 2 1 1 1では、MPU 5 1は、1 6 R確変昇格演出を決定する。1 6 R確変昇格演出は、例えばROM 5 1 1に記憶された1 6 R確変昇格演出テーブルに基づいて決定される。また、MPU 5 1は、決定した1 6 R確変昇格演出の種別の情報を1 6 R確変昇格演出コマンドとして表示制御装置 6 に送信する。

【0 3 6 3】

<ステップ S 2 1 1 2>

ステップ S 2 1 1 2では、MPU 5 1は、図 3 1 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 0 3でオンに設定される 5 R確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断し、5 R確変大当たりフラグがオンの場合（ステップ S 2 1 1 2：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 3に移行し、5 R確変大当たりフラグがオフの場合（ステップ S 2 1 1 2：N o）、処理をステップ S 2 1 1 4に移行する。

【0 3 6 4】

<ステップ S 2 1 1 3>

ステップ S 2 1 1 3では、MPU 5 1は、ステップ S 2 1 0 7と同様に、開閉実行モードにおいて実行する演出として 5 R確変大当たりを示唆する演出（5 R確変大当たり用開閉実行モード演出）を決定し、決定した 5 R確変大当たり用開閉実行モード演出の種別情報を開閉実行モード演出コマンドとして表示制御装置 6 に送信し、5 R確変大当たりフラグをオフに設定する。

【0 3 6 5】

<ステップ S 2 1 1 4>

ステップ S 2 1 1 4では、MPU 5 1は、図 3 1 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 0 3でオンに設定される 1 6 R確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断し、1 6 R確変大当たりフラグがオンの場合（ステップ S 2 1 1 4：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 5に移行し、1 6 R確変大当たりフラグがオフの場合（ステップ S 2 1 1 4：N o）、処理をステップ S 2 1 1 6に移行する。

【0366】

<ステップS2115>

ステップS2115では、MPU51は、開閉実行モードにおいて実行する演出として16R確変大当たりを示唆する演出（16R確変大当たり用開閉実行モード演出）を決定する。例えば、16R確変大当たり用開閉実行モード演出は、ROM511に記憶された16R確変大当たり用開閉実行モード演出テーブルに基づいて決定される。また、MPU51は、決定した16R確変大当たり用開閉実行モード演出の種別情報を開閉実行モード演出コマンドとして表示制御装置6に送信し、16R確変大当たりフラグをオフに設定する。

【0367】

<ステップS2116>

ステップS2116では、MPU51は、ステップS2104と同様に、開閉実行モードにおいて実行する演出として5R通常大当たりを示唆する演出（5R通常大当たり用開閉実行モード演出）を決定し、決定した5R通常大当たり用開閉実行モード演出の種別情報を開閉実行モード演出コマンドとして表示制御装置6に送信し、5R通常大当たりフラグをオフに設定する。

【0368】

[大当たり遊技演出処理]

ここに、図35は、大当たり遊技演出処理（図27のステップS1710）の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技演出処理では、図34の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオープニング演出、エンディング演出、開閉実行モード演出などを実行する。

【0369】

<ステップS2201>

ステップS2201では、MPU51は、図31のコマンド判定処理におけるステップS2008でオンに設定される大当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS2201：Yes）、処理をステップS2202に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフの場合（ステップS2201：No）、処理をステップS2206に移行する。

【0370】

<ステップS2202及びS2203>

大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS2201：Yes）、MPU51は、オープニング演出開始処理を実行し（ステップS2202）、大当たり遊技演出開始フラグをオフに設定する（ステップS2203）。オープニング演出開始処理では、MPU51は、図34のステップS2101で決定したオープニング演出としての音声演出及びランプ演出をスピーカ26及び電飾部27において実行させると共に、表示制御装置6に対してオープニング演出としての画像演出を図柄表示部341に実行させるコマンドを送信する。

【0371】

<ステップS2204>

ステップS2204では、MPU51は、当該大当たり遊技の終了後に、いわゆる保留連荘が実行されるか否かを判断する。保留連荘は、大当たり遊技が終了して遊技状態が時短モードに移行した場合の第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに当否情報として、大当たり（5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たり）であることを示す情報が含まれている場合に実行される。即ち、保留連荘は、大当たり遊技の終了時の保留数Mを上限とする変動遊技以内で大当たり遊技が発生することをいう。例えば、大当たり遊技の終了時の保留数Mが4である場合、4回以内の変動遊技で大当たりが発生する場合を保留連荘という。保留連荘が実行されるか否かは、例えばRAM512の変動種別エリアを参照し、第2保留コマンドによって特定された大当たり種別が記憶されているか否かにより判断できる。

10

20

30

40

50

【0372】

但し、ステップS2204では、オープニング演出を開始する段階で変動種別エリアを参照し、保留連荘が実行されるか否かを判断する。即ち、大当たり遊技演出の開始後から開閉実行モード演出終了までの大当たり抽選の結果が大当たりであるものは、ステップS2204での保留連荘の判断対象とはならない。なお、大当たり遊技演出の開始後から開閉実行モード演出終了までの第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の始動入賞に関しては、例えば後述のステップS2214のエンディング演出開始処理において、保留連荘が行われることを明示する保留連荘確定演出の実行の有無を判断することで、保留連荘確定演出を実行する場合には、大当たり遊技演出決定処理のステップS2102（図34参照）において決定されたエンディング演出において保留連荘確定演出が実行される。

10

【0373】

<ステップS2205>

ステップS2205では、MPU51は、保留連荘フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技演出処理を終了する。保留連荘フラグは、後述の図54の選曲ボタン演出処理のステップS2904及びステップS2906において、選曲ボタン演出を決定するための5R確変選曲ボタン演出抽選テーブル（図57参照）又は16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル（図60参照）を選択する場合に参照される。具体的には、保留連荘フラグは、図55の5R確変選曲ボタン演出決定処理におけるステップS3003、S3008、S3013及びS3017、並びに図59の16R確変選曲ボタン演出決定処理におけるステップS3103、S3109、S3113及びS3118において参照される。換言すれば、後述の保留連荘確定演出は、オープニング演出が開始される前での大当たり抽選の結果が大当たりである保留連荘について保留連荘確定演出を実行する。なお、先のステップS2204の判断を後述の図55の5R確変選曲ボタン演出決定処理のステップS3003、S3008、S3013及びS3017、並びに図59の16R確変選曲ボタン演出決定処理のステップS3103、S3108、S3113及びS3117において行うようにしてもよい。この場合、保留連荘が実行されるか否かの判断が選曲ボタン演出を決定する段階で行われるため、大当たり遊技中の抽選での保留連荘も選曲ボタン演出が開始されるまでのものが対象なるため、オープニング演出を開始する段階（ステップS2204）において保留連荘が実行されるかを判断する場合に比べて、保留連荘確定演出が実行される可能性が高くなる。そのため、保留連荘が実行されることを大当たり遊技中に知りたい遊技者にとっては遊技の興趣が向上する。また、保留連荘確定演出は、上述のようにエンディング演出において実行してもよい。この場合の保留連荘確定演出は、遊技者が選曲ボタン演出として保留連荘確定演出を実行しない設定を行っている場合（後述の図78の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップS4513で保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合）の限定演出として実行するようにしてもよい。これにより、遊技者が保留連荘確定演出に対して非実行を設定している場合であっても、保留連荘が実行されることを遊技者に明示することができる。

20

30

【0374】

<ステップS2206>

ステップS2206では、MPU51は、図31のステップS2013でオンに設定される開閉実行モード開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、開閉実行モード開始フラグがオンの場合（ステップS2206：Yes）、処理をステップS2207に移行し、開閉実行モード開始フラグがオフの場合（ステップS2206：No）、処理をステップS2212に移行する。

40

【0375】

<ステップS2207及びS2208>

開閉実行モード開始フラグがオンの場合（ステップS2206：Yes）、MPU51は、オープニング演出終了処理を実行し（ステップS2207）、開閉実行モード演出開

50

始処理を実行する（ステップS 2 2 0 8）。即ち、MPU 5 1は、オープニング演出を終了すると共に、図3 4の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS 2 1 0 4、S 2 1 0 7、S 2 1 1 0、S 2 1 1 3、S 2 1 1 5又はS 2 1 1 6で決定した開閉実行モード演出を開始する。

【0 3 7 6】

<ステップS 2 2 0 9～S 2 2 1 1>

ステップS 2 2 0 9では、MPU 5 1は、大当たり遊技演出の開閉実行モードで出力される楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像8 3（図3 7参照）を表示する楽曲選択画像表示処理を実行する。次いで、MPU 5 1は、楽曲選択画像8 3において仮選択楽曲画像8 3 2として最初に表示された仮選択楽曲画像8 3 2（初期仮選択楽曲画像）に対応する楽曲（初期仮選択楽曲）を出力する初期仮選択楽曲出力処理を実行する（ステップS 2 2 1 0）。仮選択楽曲画像8 3 2は、上述のように大当たり状態において遊技者の選択によりスピーカ2 6から出力可能な複数の楽曲（本実施形態では2 0曲）のうち、遊技者による決定ボタン2 1 Bに対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す画像である。また、MPU 5 1は、開閉実行モード開始フラグをオフに設定し（ステップS 2 2 1 1）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。なお、楽曲選択画像表示処理の詳細は、図3 6を参照して後述する。また、初期仮選択楽曲出力処理の詳細は、図4 9を参照して後述する。

10

【0 3 7 7】

<ステップS 2 2 1 2>

ステップS 2 2 1 2では、MPU 5 1は、図3 1のコマンド判定処理におけるステップS 2 0 1 3でオンに設定される開閉実行モード終了フラグがオンに設定されているか否かを判断し、開閉実行モード終了フラグがオンの場合（ステップS 2 2 1 2：Yes）、処理をステップS 2 2 1 3に移行し、開閉実行モード終了フラグがオフの場合（ステップS 2 2 1 2：No）、処理をステップS 2 2 1 6に移行する。

20

【0 3 7 8】

<ステップS 2 2 1 3>

開閉実行モード終了フラグがオンの場合（ステップS 2 2 1 2：Yes）、MPU 5 1は、開閉実行モード演出終了処理を実行する（ステップS 2 2 1 3）。開閉実行モード演出終了処理では、MPU 5 1は、例えば図柄表示部3 4 1での画像演出の実行及びスピーカ2 6からの楽曲の出力を終了させる。

30

【0 3 7 9】

<ステップS 2 2 1 4及びS 2 2 1 5>

MPU 5 1は、エンディング演出開始処理を実行すると共に（ステップS 2 2 1 4）、開閉実行モード終了フラグをオフに設定し（S 2 2 1 5）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。エンディング演出開始処理では、MPU 5 1は、上述の大当たり遊技演出決定処理のステップS 2 1 0 2（図3 4参照）で決定されたエンディング演出を図柄表示部3 4 1及びスピーカ2 6に開始させる。なお、MPU 5 1は、エンディング演出として大当たり遊技での出玉数や連荘中の総出玉数などの出玉に関する画像を図柄表示部3 4 1に表示させる場合、エンディング演出の開始前に出玉に関する画像を決定する。また、MPU 5 1は、エンディング演出において保留連荘確定演出を実行する場合、エンディング演出の開始前に図柄表示部3 4 1での保留連荘確定画像の表示、スピーカ2 6からの保留連荘確定音の出力などの保留連荘確定演出を決定する。

40

【0 3 8 0】

<ステップS 2 2 1 6>

ステップS 2 2 1 6では、MPU 5 1は、図3 1のコマンド判定処理におけるステップS 2 0 1 0でオンに設定される大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS 2 2 1 6：Yes）、処理をステップS 2 2 1 7に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフの場合（ステップS 2 2 1 6：No）、処理をステップS 2 2 1 9に移行する。

50

【0381】

<ステップS2217及びS2218>

大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS2216：Yes）、MPU51は、エンディング演出終了処理を実行すると共に（ステップS2217）、大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップS2218）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【0382】

<ステップS2219及びS2220>

ステップS2219では、MPU51は、後述の図36の楽曲選択画像表示処理におけるステップS2306でオンに設定される楽曲選択処理中フラグがオンに設定されているか否かを判断し、楽曲選択処理中フラグがオンの場合（ステップS2219：Yes）、楽曲選択処理を実行し（ステップS2220）、楽曲選択処理中フラグがオフの場合（ステップS2219：No）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。なお、楽曲選択処理の詳細は、図51を参照して後述する。

【0383】

〔楽曲選択画像表示処理〕

ここに、図36は、楽曲選択画像表示処理（図35のステップS2209）の手順の一例を示すフローチャートである。楽曲選択画像表示処理では、大当たり遊技演出の開閉実行モードで出力される楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像83を図柄表示部341に表示する（図37参照）。また、図37は、図柄表示部341に表示される楽曲選択画像83を含む楽曲選択画像表示画面82の一例である。なお、図37は、楽曲選択画像83における後述の未選択楽曲が仮選択された状態を示している。以下において、図37を参照して楽曲選択画像表示画面82の一例を先に説明し、次いで図36を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。

【0384】

図37に示すように、楽曲選択画像表示画面82では、楽曲選択画像83、選択決定部画像84、操作説明画像85及び歌詞テロップ画像86が表示される。また、楽曲選択画像表示画面82では、楽曲選択画像83以外の画像を表示することは必須ではなく、楽曲選択画像83以外の画像の一部又は全部は表示しなくてもよく、楽曲選択画像83以外の画像の一部又は全部に代えて他の画像を表示してもよい。

【0385】

楽曲選択画像83は、スピーカ26から出力させるために予め準備された複数の楽曲（本実施形態では楽曲A～楽曲Tの20曲）からスピーカ26によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるためのものである。図柄表示部341に表示される楽曲選択画像83の数には予め規定数（本実施形態では「10」）が設けられており、前記複数の楽曲の一部の楽曲（本実施形態では20曲中の10曲）に対する楽曲選択画像83が図柄表示部341に予め設定される表示領域837に表示される。即ち、前記複数の楽曲の数は、楽曲選択画像83の数（既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び未選択楽曲画像833の合計数）に比べて多い。なお、図37では、複数の楽曲のうちの表示領域837に表示されない楽曲については、仮想線（図中の符号838）で示している。また、大当たり遊技において出力可能な前記複数の楽曲の数は、スピーカ26から出力させるために予め準備された複数の楽曲の数が表示上限数よりも多いが、前記複数の楽曲の数と前記規定数とが同じであってもよい。

【0386】

楽曲選択画像83は、互いに区別可能に表示される既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び未選択楽曲画像833を含む。ここで、互いに区別可能とは、既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び未選択楽曲画像833そのものが区別可能である場合に限らない。例えば、既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び未選択楽曲画像833が同様な表示態様とされ、これらの画像831、832、834にマーク（例えば図37のインディケータ画像835、カーソル画像836）などの画像を付加するこ

とで互いに区別可能になる場合も含む。

【0387】

既選択楽曲画像831は、遊技者によって既に選択された既選択楽曲であることを示す画像である。図37の例では、楽曲A、楽曲J及び楽曲Dに対する楽曲選択画像83が既選択楽曲画像831に該当する。仮選択楽曲画像832は、遊技者による決定ボタン21Bに対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す画像である。図37の例では、楽曲Hに対する楽曲選択画像83が仮選択楽曲画像832に該当する。未選択楽曲画像833は、既選択楽曲以外の楽曲であって、遊技者によって選択されたことのない未選択楽曲であることを示す画像である。図37の例では、楽曲K、楽曲L、楽曲M、楽曲I、楽曲B及び楽曲Cに対する楽曲選択画像83が未選択楽曲画像833に該当する。但し、後述するように既選択楽曲には上限数（本実施形態では3）が設けられており、遊技者によって既に選択されたことのある楽曲であっても、上限数を超える楽曲は既選択楽曲ではなく、未選択楽曲に該当するものとして処理される。

10

【0388】

楽曲選択画像83では、遊技者が上選択ボタン211又は下選択ボタン212に対する操作を行うことで仮選択楽曲画像832が変更される。なお、既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び未選択楽曲画像833の詳細、並びに上選択ボタン211又は下選択ボタン212に対する遊技者の操作による仮選択楽曲画像832の変更例の詳細は後述する。

【0389】

なお、図37では、説明の便宜上、楽曲選択画像83として、既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び非選択楽曲画像834が同時に表示される場合を示しているが、本実施形態では、後述するように、最初に図柄表示部341に表示される楽曲選択画像83では、非選択楽曲画像834が表示されない（図38参照）。

20

【0390】

これらの楽曲画像831～833（楽曲選択画像83）は、図柄表示部341の左側に設定された表示領域837に表示される。この表示領域837は、例えば図柄表示部341の楽曲選択画像表示画面82の面積の1/3以下の面積に設定され、好ましくは1/4以下の面積に設定され、より好ましくは1/5以下の面積に設定される。なお、表示領域837は、楽曲選択画像表示画面82の一部に設定すればよく、必ずしも楽曲選択画像表示画面82の左側に設定する必要はなく、例えば楽曲選択画像表示画面82の右側、上側、下側などであってもよい。

30

【0391】

ところで、従来の遊技機としては、表示画面の全域又は略全域に楽曲選択画像が表示されるものがある。例えば、矩形状の複数の楽曲選択画像が表示画面の全域又は略全域にマトリクス状に表示されるものがある。このような従来の遊技機では、表示画面に楽曲選択画像を表示している間は図柄表示部341で実行される開閉実行モード演出を視認することができず、楽曲選択中では開閉実行モード演出を楽しむことができない。

【0392】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、表示領域837が楽曲選択画像表示画面82の一部（本実施形態では左側）に設定されている。そのため、遊技機10では、楽曲選択画像83を表示する場合であっても、遊技者に開閉実行モード演出を視認させることが可能になり、楽曲選択中であっても開閉実行モード演出を楽しむことができる。

40

【0393】

また、表示領域837では、既選択楽曲画像831、仮選択楽曲画像832及び未選択楽曲画像833がこの順序で上下に並んで表示される。具体的には、楽曲選択画像83は、表示領域837において上から順に、3つ目までが既選択楽曲画像831、4つ目が仮選択楽曲画像832、残り6つが未選択楽曲画像833である。このように配列された楽曲選択画像83では、仮選択楽曲画像832が既選択楽曲画像831と未選択楽曲画像833との間に表示される。なお、楽曲選択画像83は、表示領域837において複数の楽

50

曲選択画像 8 3 が上下に並んだ表示態様に限らず、左右、斜め、マトリクス状などに並んだ表示態様であってもよい。

【0394】

既選択楽曲画像 8 3 1 は、遊技者によって既に選択された既選択楽曲であることを示す画像である。既選択楽曲画像 8 3 1 は、枠などの輪郭部分、文字部分、文字背景部分の色、柄、模様の他、輪郭部分の周辺のエフェクトの色、大きさ、形状などによって仮選択楽曲画像 8 3 2 及び未選択楽曲画像 8 3 3 と区別可能に表示される。また、楽曲選択画像 8 3 における既選択楽曲画像 8 3 1 の数には上限数が予め定められている。本実施形態では、既選択楽曲画像 8 3 1 の上限数は 3 である。この上限数は 3 に限らず、1 であってもよいが、2 以上の数から選択することが好ましい。但し、既選択楽曲画像 8 3 1 の上限数は、楽曲選択画像 8 3 として表示される各画像 8 3 1 ～ 8 3 4 の数、既選択楽曲画像 8 3 1 に基づいて既選択楽曲を選択する際の選択容易さなどを考慮した場合、2 ～ 5 の範囲から選択することが好ましい。

10

【0395】

既選択楽曲画像 8 3 1 には、表示順位（楽曲順位）が与えられている。本実施形態では、選曲日時の新しい順に表示順位が高くされ、表示順位が高い既選択楽曲ほど初期楽曲選択画像 8 3 において仮選択楽曲画像 8 3 2 に近い位置に表示される。図 3 7 の例では、既選択楽曲である楽曲 A、楽曲 J 及び楽曲 D に対する既選択楽曲画像 8 3 1 が表示領域 8 3 7 において楽曲選択画像 8 3 の上下列の最上位から 3 つ目までの位置に表示されている。即ち、複数の楽曲のうちの楽曲 A、楽曲 J 及び楽曲 D の選曲日時がこの順序で新しい。また、本実施形態では、既選択楽曲画像 8 3 1 は、楽曲選択画像 8 3 が表示されている間、予め定められた領域に表示されている。具体的には、既選択楽曲画像 8 3 1 は、楽曲選択画像 8 3 の上下列の最上位から 3 つ目までの位置に固定して表示されており、後述する仮選択楽曲画像 8 3 2 を変更する場合においても既選択楽曲画像 8 3 1 の位置は変化しない。但し、既選択楽曲が仮選択された場合には、後述のように仮選択された既選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 は、既選択楽曲画像 8 3 1 ではなく仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示される（図 3 9（A）～図 3 9（C）参照）。

20

【0396】

なお、既選択楽曲画像 8 3 1 に対する表示順位は、選択日時以外の条件、例えば選択頻度に基づいて付与してもよい。選択頻度は、例えば、累積選択回数、直近の所定回数（例えば 10 回）中の選択回数、直近の所定回数における選択率である。また、以下において「選択頻度」という場合、同様の意味で使用する。

30

【0397】

また、本実施形態では、既選択楽曲画像 8 3 1 のサイドに所定のマーク（図 3 7 の例では「好」の文字）が付されており、仮選択楽曲画像 8 3 2 及び未選択楽曲画像 8 3 3 との区別が容易化されている。但し、既選択楽曲画像 8 3 1 は、仮選択楽曲画像 8 3 2 及び未選択楽曲画像 8 3 3 との区別が可能であればよく、前記所定のマークを省略してもよいし、既選択楽曲画像 8 3 1 を仮選択楽曲画像 8 3 2 や未選択楽曲画像 8 3 3 と同じ表示態様にして前記所定のマークのみで区別するものであってもよく、表示態様についての制限はない。

40

【0398】

ところで、従来の遊技機では、仮選択楽曲に対する画像が他の楽曲と区別可能にされていたが、仮選択楽曲に対する画像は、過去に選択された楽曲なども含め、同じ態様で表示されていた。これに対して、本実施形態の遊技機 10 では、既選択楽曲に対する既選択楽曲画像 8 3 1 が未選択楽曲に対する未選択楽曲画像 8 3 3 と区別されているため、楽曲選択画像 8 3 において過去に選択したことのある既選択楽曲を未選択楽曲と区別することができる。これにより、既選択楽曲を容易に見つけ出すことができると共に、既選択楽曲を選択する操作が容易になる。また、既選択楽曲画像 8 3 1 の表示位置を予め定められた領域とし、既選択楽曲画像 8 3 1 の下方に隣接して仮選択楽曲画像 8 3 2 を表示する場合、遊技者は、楽曲選択画像 8 3 が表示された場合に直近に選択した既選択楽曲を容易に見つ

50

け出すことができると共に、選択決定部 2 1 に対する操作で直近に選択した楽曲を再び選択することができる。さらに、既選択楽曲に表示順位が与えられ、表示順位が高い順に初期楽曲選択画像 8 3 において仮選択楽曲画像 8 3 2 に近い位置に表示されることから、上限数の既選択楽曲には同じ曲が含まれることはない。そのため、遊技者は、例えば同一楽曲を繰り返し選択していた場合にその楽曲以外の既選択楽曲を選択したい場合に、選択したい既選択楽曲を容易に見つけ出すことができる。これにより、遊技者は、以前に選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減される。

【0399】

また、後述するように、本実施形態では、1 回の大当たり遊技につき、予め定められた選曲有効期間（例えば開閉実行モードの 1 ラウンド目のラウンド遊技の実行期間）に複数回の楽曲の選択が可能であるが、1 回の大当たり遊技において複数回の楽曲選択が行われた場合には最後に選択された最終選択楽曲のみが既選択楽曲とされる（図 5 3 の選択楽曲出力処理のステップ S 2 8 1 3）。また、既選択楽曲の数が上限数に満たない場合、例えば既選択楽曲の数が 1 又は 2 の場合、既選択楽曲の数に応じた数の既選択楽曲画像 8 3 1 が表示される。一方、既選択楽曲の数が 0 の場合、又は後述するように遊技者により既選択楽曲画像 8 3 1 を表示しないことの設定がされている場合（図 7 5 の楽曲リスト表示設定画面処理のステップ S 4 0 1 3、又は図 8 3 の楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップ S 4 4 1 3 で既選択楽曲画像非表示設定フラグがオンに設定されている場合）、既選択楽曲画像 8 3 1 は表示されない。このとき、既選択楽曲が上限数に満たない分は、非選択楽曲画像 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 が表示される。これにより、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき既選択楽曲画像 8 3 1 の表示数が上限数に満たない場合であっても、既選択楽曲画像 8 3 1 に代えて未選択楽曲画像 8 3 3 を表示することで、規定数の楽曲選択画像 8 3 を過不足なく図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【0400】

仮選択楽曲画像 8 3 2 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す画像である。図 3 7 の例では、楽曲 H が仮選択楽曲であり、仮選択楽曲画像 8 3 2 は、既選択楽曲画像 8 3 1 及び未選択楽曲画像 8 3 3 との区別が可能である。仮選択楽曲画像 8 3 2 にはサイドに所定のマーク（本実施形態では「仮」の文字のインディケータ画像 8 3 5）が付されていると共に、仮選択楽曲画像 8 3 2 であることを強調するためのカーソル画像 8 3 6 で囲まれている。

【0401】

なお、仮選択楽曲画像 8 3 2 は、既選択楽曲画像 8 3 1 及び未選択楽曲画像 8 3 3 との区別が可能であればよく、前記所定のマークを省略してもよいし、仮選択楽曲画像 8 3 2 を既選択楽曲画像 8 3 1 や未選択楽曲画像 8 3 3 と同じ表示態様にして前記所定のマークのみであってもよく、表示態様についての制限はない。

【0402】

また、仮選択楽曲画像 8 3 2 は、選択決定部 2 1 に対する遊技者による操作に応じて変更される。本実施形態では、既選択楽曲画像 8 3 1 が表示される場合、予め定められた領域、即ち既選択楽曲画像 8 3 1 が楽曲選択画像 8 3 の上下列の最上位から 3 つ目までの位置に表示されるため、既選択楽曲を仮選択する場合と未選択楽曲を仮選択する場合とで、仮選択楽曲画像 8 3 2 の変更態様が異なる。ここで、図 3 8 は、楽曲選択画像 8 3 の初期表示例を示す図であり、図 3 9（A）～図 3 9（C）は、楽曲選択画像 8 3 における仮選択楽曲画像 8 3 2 の変更例を示す図である。また、図 3 8 及び図 3 9（A）～図 3 9（C）では、図柄表示部 3 4 1 の楽曲選択画像表示画面 8 2 のうちの表示領域 8 3 7 の部分のみを示している。

【0403】

図 3 8 に示すように、未選択楽曲から楽曲を仮選択する場合、下選択ボタン 2 1 2 を操作する。そうすることで、インディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 の位置はそのままで、未選択楽曲画像 8 3 3 が下方向にスクロールされる。図 3 8 に示す例では、下選択ボタン 2 1 2 を操作することで、仮選択楽曲が楽曲 P→楽曲 T→楽曲 S→・・・→楽

曲 F→楽曲 E→楽曲 P の順にループして変更される。また、所望とする未選択楽曲が仮選択された場合に決定ボタン 2 1 B を操作することで未選択楽曲を選択楽曲としてスピーカ 2 6 から出力させることができる。

【0404】

なお、図 3 8 に示すように、最初に図柄表示部 3 4 1 に表示される楽曲選択画像 8 3 では、未選択楽曲から楽曲を仮選択する場合の楽曲のループにおいて、非選択楽曲（非選択楽曲画像 8 3 4）が初期仮選択楽曲画像 8 3 2（初期仮選択楽曲）に対して最も遠い位置に配置されている。

【0405】

一方、既選択楽曲から楽曲を仮選択する場合、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 を操作する。具体的には、まず図 3 8 に示す状態において上選択ボタン 2 1 1 を 1 回操作することで、図 3 9（A）に示すようにインディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 が楽曲 P に対する楽曲選択画像 8 3 から、この楽曲 P よりも 1 つ上に表示された楽曲 A に対する楽曲選択画像 8 3 に移動する。これにより、楽曲 P に対する楽曲選択画像 8 3 が仮選択楽曲画像 8 3 2 から未選択楽曲画像 8 3 3 に変更される一方で、楽曲 A に対する楽曲選択画像 8 3 が既選択楽曲画像 8 3 1 から仮選択楽曲画像 8 3 2 に変更される。また、決定ボタン 2 1 B に対する操作を行うことで、仮選択された楽曲 A（既選択楽曲）を選択することが可能になる。

【0406】

また、図 3 9（A）に示す状態において上選択ボタン 2 1 1 を 1 回操作することで、図 3 9（B）に示すようにインディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 が楽曲 A に対する楽曲選択画像 8 3 から楽曲 J に対する楽曲選択画像 8 3 に移動する。これにより、楽曲 A に対する楽曲選択画像 8 3 が仮選択楽曲画像 8 3 2 から既選択楽曲画像 8 3 1 に変更される一方で、楽曲 J に対する楽曲選択画像 8 3 が既選択楽曲画像 8 3 1 から仮選択楽曲画像 8 3 2 に変更される。また、決定ボタン 2 1 B に対する操作を行うことで、仮選択された楽曲 J（既選択楽曲）を選択することが可能になる。

【0407】

同様に、図 3 9（B）に示す状態において上操作ボタン 2 1 1 を 1 回操作することで、図 3 9（C）に示すように楽曲 J に対する楽曲選択画像 8 3 が仮選択楽曲画像 8 3 2 から既選択楽曲画像 8 3 1 に変更される一方で、楽曲 D に対する楽曲選択画像 8 3 が既選択楽曲画像 8 3 1 から仮選択楽曲画像 8 3 2 に変更される。これにより、決定ボタン 2 1 B に対する操作を行うことで、仮選択された楽曲 D（既選択楽曲）を選択することが可能になる。なお、図 3 9（C）に示す状態から上選択ボタン 2 1 1 を操作しても、仮選択楽曲画像 8 3 2 は変更されず、楽曲 D が仮選択された状態が維持される。

【0408】

これに対して、図 3 9（B）又は図 3 9（C）に示す状態において下操作ボタン 2 1 2 を 1 回操作することで、図 3 9（A）又は図 3 9（B）に示すようにインディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 が一つ下の楽曲に対応する楽曲選択画像 8 3 に移動すると共に仮選択された楽曲が変更され、決定ボタン 2 1 B に対する操作を行うことで、仮選択された楽曲 A 又は楽曲 J を選択することが可能になる。

【0409】

なお、図 3 9（A）に示す状態において下操作ボタン 2 1 2 を 1 回操作することで、インディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 が一つ下の未選択楽曲である楽曲 P に対応する楽曲選択画像 8 3 に移動すると共に仮選択された楽曲が変更される。これにより、図 3 8 を参照して説明したように、下選択ボタン 2 1 2 を操作することで未選択楽曲の中から楽曲を仮選択し、決定ボタン 2 1 B を操作することで未選択楽曲を選択してスピーカ 2 6 から出力させることができる。

【0410】

ところで、従来から遊技機としては、本実施形態に係る遊技機 1 0 のように大当たり遊技中に出力させる楽曲を複数の楽曲から選択できるものがある。大当たり遊技における選

10

20

30

40

50

択可能な楽曲数は機種によって異なるが、中には20曲以上の楽曲から特別遊技中に出力させる楽曲を選択できるものもある。選択可能な楽曲数が多いと、楽曲選択の幅が大きくなるため種々の楽曲を楽しむことができるだけでなく、遊技者の嗜好に合う楽曲が含まれている可能性も高くなる。そのため、大当たり遊技中に楽曲の選択が可能な遊技機では、遊技者に種々の楽曲を聞かせ、また遊技者に好みの楽曲を見つけさせることで大当たり遊技への注目度や特別遊技の興趣を向上させて遊技意欲を向上させることができる。

【0411】

しかしながら、従来の遊技機では、仮選択楽曲に対する画像については他の楽曲に対する画像と区別して表示されるが、過去に選択したことの既選択楽曲や、楽曲選択画像83において仮選択楽曲画像832として最初に表示されたにも関わらず、遊技者によって選択されなかった非選択楽曲に対する画像は、互いに区別なく表示されていた。そのため、遊技者のお気に入りの楽曲を繰り返し選択したい場合や以前に選択した楽曲を再び聴きたい場合などに、目的楽曲を見つけるのが困難になり、例えば目的楽曲を見つけられたとしても目的楽曲を見つけ出すまでに煩わしい操作を強いられる。このような目的楽曲を見つけることの困難性は、選択可能な楽曲数が多くなればなるほど高くなる。また、大当たり遊技中に出力される楽曲の選択が可能な期間（選曲有効期間）が設定されている遊技機もある。例えば、選曲有効期間が、大当たり遊技でのオープニング演出やラウンド遊技（開閉実行モード）の1ラウンド目の終了時点までに限定される遊技機がある。このような遊技機では、さほど長くもない限られた期間内に目的楽曲を探さなければならないため、目的楽曲を見つけるのがより一層困難になる。また、大当たり遊技での目的楽曲の選択が煩わく困難である場合、遊技者は大当たり遊技での楽曲選択を行わなくなってしまうことも懸念される。これでは、複数の楽曲を準備しておいて遊技者に楽曲を選択させて種々の楽曲を聞かせ、また遊技者に好みの楽曲を見つけさせることで大当たり遊技への注目度や興趣を向上させて遊技意欲を向上させるという目的が埋没してしまう。

【0412】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像83として、遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像831が未選択楽曲画像833とは区別可能に図柄表示部341に表示される。このように、既選択楽曲画像831が未選択楽曲画像833とは区別可能であることで、遊技者は、以前に選択したことのある既選択楽曲を選択する場合に楽曲選択画像83の中から、既選択楽曲画像831に基づいて既選択楽曲を仮選択し、選択することができる。具体的には、遊技者は、楽曲選択画像83中の既選択楽曲画像831の位置を確認しつつ選択決定部21の上選択ボタン211又は下選択ボタン212を操作することで、既選択楽曲を仮選択し仮選択楽曲画像832として表示させることができる。この状態において、決定ボタン21Bを操作することで、既選択楽曲を再び選択楽曲としてスピーカ26から出力させることができる。そのため、遊技者は、お気に入りの楽曲を繰り返し選択したい場合や以前に選択した楽曲を再び聴きたい場合などに、例えば選択可能な楽曲数が多い場合であっても、既選択楽曲を容易に見つけることができる。それだけでなく、選択決定部21に対する少ない操作回数で効率良く以前に選択した既選択楽曲を選択し、その既選択楽曲をスピーカ26から出力させることができる。

【0413】

また、本実施形態に係る遊技機10では、楽曲選択画像83において仮選択楽曲画像832が既選択楽曲画像831と未選択楽曲画像833との間に表示され、仮選択楽曲画像832に既選択楽曲画像831及び未選択楽曲画像833の双方が隣接して表示されている。そのため、遊技者は、上選択ボタン211又は下選択ボタン212に対する操作によって楽曲選択画像83中の仮選択楽曲画像832を変更することで、以前に選択したことのある既選択楽曲、及び以前に選択したことの無い未選択楽曲のいずれの楽曲を選択する場合であっても、少ない操作回数で目的楽曲を仮選択できる。その結果、遊技機10は、既選択楽曲を繰り返し選択する傾向のある遊技者、未選択楽曲を選択する傾向になる遊技者など、様々なタイプの遊技者に対応し、それらの遊技者に対して少ない操作回数で目的

楽曲を選択させることができる。

【0414】

図37の説明に戻り、未選択楽曲画像833は、既選択楽曲以外の楽曲であることを示す画像である。図37の例では、楽曲K、楽曲L、楽曲M、楽曲I、楽曲B及び楽曲Cが未選択楽曲である。未選択楽曲画像833は、既選択楽曲画像831及び仮選択楽曲画像832と区別可能に表示される。未選択楽曲画像833は、非選択楽曲であることを示す非選択楽曲画像834を含む。非選択楽曲は、楽曲選択画像83において仮選択楽曲画像832として最初に表示されたにも関わらず、遊技者によって選択されなかった楽曲である。図37の例では、楽曲I、楽曲B及び楽曲Cが非選択楽曲である。非選択楽曲画像834は、例えば枠などの輪郭部分、文字部分、文字背景部分の色、柄、模様の他、輪郭部分の周辺のエフェクトの色、大きさ、形状などによって未選択楽曲画像833において非選択楽曲画像834であることが区別可能に表示される。本実施形態では、非選択楽曲画像834のサイドに所定のマーク（本実施形態では「嫌」の文字）が付されており、非選択楽曲画像834であることの区別が容易化されている。但し、非選択楽曲画像834は、区別が可能であればよく、前記所定のマークを省略してもよいし、前記所定のマークのみで区別するものであってもよく、表示態様についての制限はない。

10

【0415】

また、楽曲選択画像83において表示される非選択楽曲画像834の数には上限数が予め定められている。本実施形態では、楽曲選択画像83において表示される非選択楽曲画像834の上限数は3である。なお、楽曲選択画像83において表示される非選択楽曲画像834の上限数は、既選択楽曲画像831と同様に3以外であってもよい。また、非選択楽曲の数が上限数に満たない場合、例えば非選択楽曲の数が1又は2の場合、非選択楽曲の数に応じた数の非選択楽曲画像834が表示される。一方、非選択楽曲の数が0の場合、又は後述するように遊技者により非選択楽曲画像834を表示しないことの設定がされている場合（図75の楽曲リスト表示設定画面処理のステップS4013、又は図83の楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップS4413で非選択楽曲画像非表示設定フラグがオンに設定されている場合）、非選択楽曲画像834は表示されない。なお、非選択楽曲画像834を表示させる場合において非選択楽曲が上限数に満たない場合、その不足分は非選択楽曲画像834以外の未選択楽曲画像833が表示される。このように、図柄表示部341に表示すべき非選択楽曲画像834の表示数が上限数に満たない場合であっても、非選択楽曲画像834に代えて非選択楽曲画像834以外の未選択楽曲画像833を表示することで、規定数の楽曲選択画像83を過不足なく図柄表示部341に表示させることができる。

20

30

【0416】

選択決定部画像84は、選択決定部21を模した画像であり、上選択ボタン211又は下選択ボタン212の操作により仮選択楽曲の変更が可能であることを示すものである。操作説明画像85は、上選択ボタン211又は下選択ボタン212の操作により仮選択楽曲の変更が可能であり、決定ボタン21Bの操作により仮選択楽曲をスピーカ26から出力させる楽曲として決定できることを説明するものである。歌詞テロップ画像86は、スピーカ26から出力されている仮選択楽曲又は遊技者による選択楽曲の歌詞を楽曲の出力に合わせて表示するものである。但し、選択決定部画像84、操作説明画像85及び歌詞テロップ画像86は必須の画像ではなく、これらの全部又は一部は省略してもよい。

40

【0417】

なお、本実施形態では、上選択ボタン211及び下選択ボタン212によって楽曲を選択する場合を例にとって説明したが、上選択ボタン211及び下選択ボタン212に加えて、左選択ボタン213及び右選択ボタン214を利用して楽曲を選択するようにしてもよい。例えば、上選択ボタン211及び下選択ボタン212を未選択楽曲から楽曲を選択するために利用し、左選択ボタン213及び右選択ボタン214を既選択楽曲から楽曲を選択するために利用するようにしてもよい。この場合、例えば上選択ボタン211を操作することで、インディケータ画像835及びカーソル画像836の位置はそのまま、未

50

選択楽曲画像 8 3 3 が上方向にスクロールされ、下選択ボタン 2 1 2 を操作することで、未選択楽曲画像 8 3 3 が下方向にスクロールされ、インディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 の位置に移動された楽曲選択画像 8 3 が未選択楽曲画像 8 3 3 から仮選択楽曲画像 8 3 2 に変更される。一方、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 が操作されることで、インディケータ画像 8 3 5 及びカーソル画像 8 3 6 が上方向又は下方向に移動し、既選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示されるようにしてもよい。

【0 4 1 8】

また、本実施形態では、既選択楽曲画像 8 3 1 の表示位置が予め定められていたが、例えば図 4 0 に示すように、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって既選択楽曲画像 8 3 1 が未選択楽曲画像 8 3 3 と共に上方向 A 1 又は下方向 A 2 にスクロールされるようにしてもよい。このようにすることで、図 3 8 及び図 3 9 を参照して説明した方法で仮選択楽曲の変更を行う場合に比べ、上選択ボタン 2 1 1 と下選択ボタン 2 1 2 とを使い分けることなく既選択楽曲及び未選択楽曲のいずれからでも楽曲を仮選択できるため、楽曲を仮選択する場合の操作性が向上する。なお、図 4 0 に示すように、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって既選択楽曲画像 8 3 1 が未選択楽曲画像 8 3 3 と共に上方向 A 1 又は下方向 A 2 にスクロールされる場合においても、最初に図柄表示部 3 4 1 に表示される楽曲選択画像 8 3 では、非選択楽曲（非選択楽曲画像 8 3 4）が初期仮選択楽曲画像 8 3 2（初期仮選択楽曲）に対して最も遠い位置に配置することが好ましい。

【0 4 1 9】

<ステップ S 2 3 0 1 及び S 2 3 0 2>

図 3 6 の楽曲選択画像表示処理の説明に戻り、まず S 2 3 0 1 では、MPU 5 1 は、楽曲選択画像 8 3 を表示するために既選択楽曲リストを作成する。また、MPU 5 1 は、非選択楽曲リストも作成する（ステップ S 2 3 0 2）。既選択楽曲リスト及び非選択楽曲リストは、後述の楽曲選択画像 8 3 に対する初期配列順位データテーブル（図 4 3 参照）を作成するときに参照されるものであり、例えば図 4 1 に示す RAM 5 1 2 に記憶される楽曲選択カウンタデータテーブルから作成できる。

【0 4 2 0】

ここに、図 4 1 は、大当たり遊技演出でスピーカ 2 6 から出力可能な複数の楽曲についての楽曲選択カウンタデータテーブルの一例である。図 4 1 に示すように、楽曲選択カウンタデータテーブルには、選択回数カウンタ、既選択楽曲に関する履歴データ及び非選択楽曲に関する履歴データが含まれる。また、楽曲選択カウンタデータテーブルでは、既選択フラグがオフに設定されている楽曲が、未選択楽曲に関するデータであり、このデータのうちの非選択フラグがオンに設定されているデータが非選択楽曲に関するデータである。この楽曲選択カウンタデータテーブルは、後述の図 6 2 の楽曲選択カウンタデータ更新処理によって更新される。楽曲選択カウンタデータテーブルの更新に関する詳細は、図 6 2 及び図 6 3 を参照して後述する。

【0 4 2 1】

選択回数カウンタは、楽曲 A ～ T の 2 0 曲の楽曲について、所定の起算点（例えば遊技機 1 0 の主電源オン時）から現在までに大当たり遊技演出においてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲として遊技者によって選択された選択回数を示すものである。本実施形態では、選択日時に基づいて既選択楽曲の楽曲順位が決定されるが、既選択楽曲の楽曲順位を選択頻度で決定する場合には選択回数カウンタを参照して楽曲順位が決定される。

【0 4 2 2】

既選択楽曲に関する履歴データは、楽曲 A ～ 楽曲 T のそれぞれに対する楽曲順位データ及び既選択フラグからなる。

【0 4 2 3】

楽曲順位データは、既選択楽曲画像 8 3 1 の表示位置を特定するものであり、直近に選択された日時が新しい順に若い順位が割り当てられ、表示順位が高くされる。具体的には

、既選択楽曲の表示順位は、上位 3 曲に対して 1 位～3 位の順位が割り当てられ、残りの楽曲については順位なしとされる。なお、図 4 1 に示す楽曲選択カウンタデータテーブルでは、表示順位に応じて「1」、「2」又は「3」と表記され、順位なしは「0」と表記されている。即ち、既選択楽曲の表示順位は、1 位が楽曲 A、2 位が楽曲 J、3 位が楽曲 D であり、楽曲 A、楽曲 J 及び楽曲 D 以外の残りの楽曲が順位なしである。なお、上位 3 曲に該当する楽曲がない場合（楽曲選択が全く行われていない状態）、全ての楽曲が順位なしとされる。また、上位 3 曲に該当する楽曲が 2 曲である場合、3 位を決定することなく 1 位及び 2 位のみが決定され、同様に、上位 3 曲に該当する楽曲が 1 曲である場合、2 位及び 3 位を決定することなく 1 位のみが決定される。

【0424】

10

既選択フラグは、楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲画像 8 3 1 として表示するか否かを示すフラグである。MPU 5 1 は、後述の図 6 2 の楽曲選択カウンタデータ更新処理において表示順位の 1 位～3 位までのいずれかの順位が割り当てられ楽曲については既選択フラグをオンに設定することを決定し、表示順位がない楽曲については既選択フラグをオフに設定することを決定する。そして、MPU 5 1 は、楽曲選択カウンタデータテーブルの既選択楽曲に関する履歴データを参照し、楽曲順位データに従い、図 4 2 (A) に示すように楽曲選択画像 8 3 における既選択楽曲画像 8 3 1 として表示するための既選択楽曲リストを作成する。

【0425】

20

一方、非選択楽曲に関する履歴データは、楽曲 A～楽曲 T のそれぞれに対する楽曲順位データ及び非選択フラグからなる。

【0426】

楽曲順位データは、非選択楽曲画像 8 3 4 の表示位置を特定するものであり、直近に選択されなかった日時が新しい順に若い順位が割り当てられ、表示順位が高くされる。非選択楽曲の表示順位は、上位 3 曲に対して 1 位～3 位の順位が割り当てられ、残りの楽曲については順位なしとされる。なお、図 4 1 に示す楽曲選択カウンタデータテーブルでは、非選択楽曲の表示順位は、1 位が楽曲 C、2 位が楽曲 B、3 位が楽曲 I であり、楽曲 C、楽曲 B 及び楽曲 I 以外の残りの楽曲が順位なしである。なお、上位 3 曲に該当する楽曲がない場合、全ての楽曲が順位なしとされる。また、上位 3 曲に該当する楽曲が 2 曲である場合、3 位を決定することなく 1 位及び 2 位のみが決定され、同様に、上位 3 曲に該当する楽曲が 1 曲である場合、2 位及び 3 位を決定することなく 1 位のみが決定される。

30

【0427】

非選択フラグは、楽曲選択画像 8 3 に非選択楽曲画像 8 3 4 として表示するか否かを示すフラグである。MPU 5 1 は、後述の図 6 2 の楽曲選択カウンタデータ更新処理において表示順位の 1 位～3 位までのいずれかの順位が割り当てられ楽曲については非選択フラグをオンに設定することを決定し、表示順位がない楽曲については既選択フラグをオフに設定することを決定する。そして、MPU 5 1 は、楽曲選択カウンタデータテーブルの非選択楽曲に関する履歴データを参照し、楽曲順位データに従い、図 4 2 (B) に示すように楽曲選択画像 8 3 における非選択楽曲画像 8 3 4 として表示するための非選択楽曲リストを作成する。

40

【0428】

なお、MPU 5 1 は、既選択楽曲及び非選択楽曲に関する履歴データにおいて、選択頻度（例えば累積選択回数や直近から所定回数（例えば 10 回）における選択率）が高い順に若い順位を割り当ててもよく、また表示順位は図示した例のように 3 曲を上限数することなく、他の曲数であってもよい。例えば、全ての楽曲に優先順位を割り当ててもよい。

【0429】

<ステップ S 2 3 0 3>

図 3 6 の説明に戻り、ステップ S 2 3 0 3 では、MPU 5 1 は、大当たり遊技に移行した後に図柄表示部 3 4 1 に楽曲選択画像 8 3 を最初に表示するときの仮選択楽曲（初期仮選択楽曲）を決定する初期仮選択楽曲決定処理を実行する。初期仮選択楽曲決定処理の詳細

50

細は、図 4 7 を参照して後述する。

【0430】

<ステップ S 2 3 0 4 及び S 2 3 0 5>

ステップ S 2 3 0 3 の初期仮選択楽曲決定処理を終了した場合、M P U 5 1 は、ステップ S 2 3 0 3 で決定した初期仮選択楽曲を R A M 5 1 2 に記憶し（ステップ S 2 3 0 4）、初期楽曲選択画像表示処理を実行する（ステップ S 2 3 0 5）。なお、ステップ S 2 3 0 4 で記憶した初期仮選択楽曲は、後述の図 6 2 の楽曲選択カウンタデータ更新処理におけるステップ S 3 2 0 2 で初期仮選択楽曲が選択されたか否かを判断する場合に参照される。また、ステップ S 2 3 0 5 の初期楽曲選択画像表示処理では、M P U 5 1 は、複数の楽曲に対する初期配列を決定し、この初期配列に関する初期配列順位データを図柄表示部 3 4 1 に送信する。初期配列は、例えば図 4 2（A）に示す既選択楽曲リストテーブル、図 4 2（B）に示す非選択楽曲リストテーブル、及び図 3 6 のステップ S 2 3 0 3 で決定された初期仮選択楽曲に基づいて決定される。

【0431】

ここに、図 4 3 は、楽曲選択画像 8 3 を表示するための複数の楽曲に対する初期配列順位に関する初期配列順位データテーブルの一例を示す図であり、図 4 4 は、楽曲選択画像 8 3 の初期配列の一例を示す図である。

【0432】

図 4 3 に示すように、初期配列順位データテーブルは、初期配列順位データをテーブル化したものであり、初期配列順位に関する配列順位データ、及び付加データを含む。

【0433】

配列順位データは、複数の楽曲 A ～ T に対する初期配列順位を定めたものである。初期配列順位は、1 位～20 位までであり、1 位～3 位までが既選択楽曲に割り当てられ、1 1 位～1 3 位までが非選択楽曲に割り当てられている。具体的には、初期配列順位の 1 位～3 位は、それぞれ図 4 2（A）に示す既選択楽曲リストテーブルでの既選択楽曲リスト順位の 3 位、2 位及び 1 位に割り当てられている。図 4 2（A）に示す既選択楽曲リストテーブルの順位に従えば、初期配列順位の 1 位～3 位は、それぞれに楽曲 D、楽曲 J 及び楽曲 A が割り当てられる。また、初期配列順位の 1 1 位～1 3 位は、それぞれ図 4 2（B）に示す非選択楽曲リストテーブルでの非選択楽曲順位の 1 位、2 位及び 3 位に割り当てられている。図 4 2（B）に示す非選択楽曲リストテーブルの順位に従えば、初期配列順位の 1 1 位～1 3 位は、それぞれ楽曲 I、楽曲 B 及び楽曲 C が割り当てられる。また、初期配列順位の 4 位は、仮選択楽曲に割り当てられる。図 4 3 に示す例では、図 3 6 のステップ S 2 3 0 3 で楽曲 P が仮選択楽曲として決定されたことを示している。また、初期配列順位の 5 位～10 位及び 1 4 位～20 位は、非選択楽曲以外の未選択楽曲に割り当てられている。そして、非選択楽曲以外の未選択楽曲は、5 位～10 位及び 1 4 位～20 位のうちの若い順位に対して、楽曲番号の若い順に割り当てられる。図 4 3 に示す例では、楽曲 E が楽曲順位の 5 位に、楽曲 F が楽曲順位の 6 位に、楽曲 G が楽曲順位の 7 位に、楽曲 H が楽曲順位の 8 位に、楽曲 K が楽曲順位の 9 位に、楽曲 L が楽曲順位の 10 位に、楽曲 M が楽曲順位の 1 4 位に、楽曲 N が楽曲順位の 1 5 位に、楽曲 O が楽曲順位の 1 6 位に、楽曲 Q が楽曲順位の 1 7 位に、楽曲 R が楽曲順位の 1 8 位に、楽曲 S が楽曲順位の 1 9 位に、楽曲 T が楽曲順位の 20 位に割り当てられる。

【0434】

一方、付加データは、既選択楽曲、仮選択楽曲、非選択楽曲、及び非選択楽曲以外の未選択楽曲のいずれであることを示す楽曲種別データと、既選択楽曲及び非選択楽曲に対する非表示設定フラグがオン及びオフのいずれに設定されているかを示すデータを含む。ここで、既選択楽曲及び非選択楽曲に対する非表示設定フラグは、既選択楽曲画像 8 3 1 及び非選択楽曲画像 8 3 4 のそれぞれについて、非選択楽曲画像 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 と同様な表示態様で表示することが遊技者によって設定された場合にオンに設定されるフラグである。本実施形態では、非表示設定フラグは、既選択楽曲画像 8 3 1 を未選択楽曲画像 8 3 3 と同様な表示態様で表示する既選択楽曲画像非表示設定フラグ、及び非

選択楽曲画像 8 3 4 を非選択楽曲画像 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 と同様な表示態様で表示する非選択楽曲画像非表示設定フラグを含む。既選択楽曲画像非表示設定フラグ及び非選択楽曲画像非表示設定フラグは、後述の図 7 5 に示す楽曲リスト表示設定画面処理のステップ S 4 0 1 3、又は図 8 3 に示す楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップ S 4 4 1 3 においてオンに設定される。

【0 4 3 5】

図 4 3 の例では、M P U 5 1 は、付加データに基づいて、楽曲 A、楽曲 J 及び楽曲 D が既選択楽曲であること、既選択楽曲に対する非表示フラグがオフに設定されていること、楽曲 M、楽曲 I 及び楽曲 B が非選択楽曲であること、既選択楽曲に対する非表示フラグがオフに設定されていること、及び楽曲 P が仮選択楽曲であることを特定できる。

10

【0 4 3 6】

そして、図 4 3 に示す初期配列順位に従うと、複数の楽曲に対する初期配列は図 4 4 に示すような順序になり、図柄表示部 3 4 1 の楽曲選択画像表示画面 8 2 では、図 3 8 及び図 4 5 に示すような態様で表示される。本実施形態では、楽曲選択画像表示画面 8 2 で表示される楽曲選択画像 8 3 の上限数が 1 0 であるため、初期配列順位のうちの 1 位～1 0 位までの楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が表示される。また、既選択楽曲に対する非表示フラグがオフに設定されているため、楽曲選択画像 8 3 は既選択楽曲画像 8 3 1 を含んだものとして表示される。なお、非選択楽曲は、初期配列順位が 1 1 位から 1 3 位に割り当てられているために仮選択楽曲から最も遠い位置に初期配列されている。即ち、M P U 5 1 は、初期配列順位データを作成する場合、非選択楽曲を仮選択楽曲とするために必要な

20

【0 4 3 7】

なお、本実施形態では、初期配列順位の 1 位～3 位に纏まって既選択楽曲が割り当てられ、初期配列順位の 1 1 位～1 3 位に纏まって非選択楽曲が割り当てられていたが、必ずしも上限数の既選択楽曲を一か所に纏める必要はなく、同様に上限数の非選択楽曲を一か所に纏める必要もなく、例えば図 4 6 に示すように、上限数の既選択楽曲が離散的に割り当てられ、また上限数の非選択楽曲が離散的に割り当てられていてもよい。なお、図 4 6

30

【0 4 3 8】

<ステップ S 2 3 0 6>

図 3 6 の説明に戻り、ステップ S 2 3 0 6 では、M P U 5 1 は、楽曲選択処理中フラグをオンに設定し、当該楽曲選択画像表示処理を終了する。例えば、楽曲選択処理中フラグは、楽曲選択処理を継続するか否か（図 3 5 の大当たり遊技演出処理におけるステップ S 2 2 1 9）、選曲有効期間が経過したか否かを判断する場合に参照される（図 5 1 の楽曲選択処理におけるステップ S 2 6 0 8）。

【0 4 3 9】

〔初期仮選択楽曲決定処理〕

ここに、図 4 7 は、初期仮選択楽曲決定処理（図 3 6 のステップ S 2 3 0 3）の手順の一例を示すフローチャートである。初期仮選択楽曲決定処理では、楽曲選択画像 8 3 の仮選択楽曲画像 8 3 2 として最初に表示させる初期仮選択楽曲画像 8 3 2 に対応する初期仮選択楽曲を仮選択楽曲抽選カウンタから取得される値に基づいて決定する。

40

【0 4 4 0】

<ステップ S 2 4 0 1 及び S 2 4 0 2>

M P U 5 1 は、初期仮選択楽曲を選択するため初期仮選択楽曲抽選カウンタの値を取得し（ステップ S 2 4 0 1）、仮選択楽曲抽選テーブルを参照してステップ S 2 4 0 1 で取得した仮選択楽曲抽選カウンタの値に該当する楽曲を初期仮選択楽曲として仮決定する（

50

ステップ S 2 4 0 2)。

【0 4 4 1】

ここに、図 4 8 は、仮選択楽曲抽選テーブルの一例である。図 4 8 に示すように、仮選択楽曲抽選テーブルは、仮選択楽曲抽選カウンタの値と、楽曲 A ～ 楽曲 T とを対応づけたものである。例えば、M P U 5 1 は、取得した初期仮選択楽曲抽選カウンタの値が「0」である場合には楽曲 A を初期仮選択楽曲として仮決定し、取得した初期仮選択楽曲抽選カウンタの値が「8 8」である場合には楽曲 I を初期仮選択楽曲として仮決定し、取得した初期仮選択楽曲抽選カウンタの値が「1 5 5」である場合には楽曲 P を初期仮選択楽曲として仮決定する。

【0 4 4 2】

<ステップ S 2 4 0 3 及び S 2 4 0 4>

図 4 7 の説明に戻り、ステップ S 2 4 0 3 では、M P U 5 1 は、初期仮選択楽曲として仮決定された楽曲が既選択楽曲又は非選択楽曲（嫌い楽曲）であるか否か、即ち未選択楽曲であるか否かを判断し、仮決定された楽曲が既選択楽曲又は非選択楽曲である場合（未選択楽曲でない場合）（ステップ S 2 4 0 3：Y e s）、初期仮選択楽曲を決定することなく、当該初期仮選択楽曲決定処理を終了する。即ち、M P U 5 1 は、次の副タイマ割込み処理（図 2 7 参照）において、再び初期仮選択楽曲決定処理を実行し、初期仮選択楽曲の決定を試みる。一方、M P U 5 1 は、仮決定された楽曲が既選択楽曲又は非選択楽曲でない場合（未選択楽曲である場合）（ステップ S 2 4 0 3：N o）、ステップ S 2 4 0 2 で仮決定された楽曲を初期仮選択楽曲として決定し（ステップ S 2 4 0 4）、当該初期仮選択楽曲決定処理を終了する。例えば、既選択楽曲又は非選択楽曲であるか否かは、楽曲選択カウンタデータテーブル（図 4 1 参照）を参照し、既選択フラグ又は非選択フラグがオンに設定されているか否かにより判断できる。図 4 1 の例では、ステップ S 2 4 0 2 での抽選により仮決定された楽曲が楽曲 A、楽曲 D 又は楽曲 J である場合には既選択楽曲であると判断され、仮決定された楽曲が楽曲 B、楽曲 C 又は楽曲 I である場合には非選択楽曲であると判断される。これにより、既選択楽曲（楽曲 A、楽曲 D 及び楽曲 J）及び非選択楽曲（楽曲 B、楽曲 C 及び楽曲 I）以外の楽曲が初期仮選択楽曲として決定されるまで（ステップ S 2 4 0 3：N o）、当該初期仮選択楽曲決定処理が繰り返し行われる。

【0 4 4 3】

ところで、既選択楽曲は遊技者による選択によって遊技者が以前に聴いたことのある楽曲であり、非選択楽曲は初期仮選択楽曲として出力されることで遊技者が以前に聴いたことのある楽曲である。既選択楽曲又は非選択楽曲から初期仮選択楽曲が決定されると、遊技者が以前に聴いたことがある楽曲が出力されるため、未選択楽曲を遊技者に聴かせる機会が減ってしまう。また、非選択楽曲は、以前に遊技者が選択しなかった楽曲であり、このような楽曲が再び初期仮選択楽曲として出力されると、遊技者が嫌悪感を抱きかねず、大当たり遊技を十分に楽しませることができない。

【0 4 4 4】

これに対して、ステップ S 2 4 0 3 では、既選択楽曲及び非選択楽曲以外の楽曲が選択されるまで初期仮選択楽曲の抽選が行われる。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。また、遊技者は、以前に仮選択楽曲としてステップ S 2 4 0 4 において選択されたにも拘わらず遊技者に選択されなかった楽曲が再びステップ S 2 4 0 4 において選択されて仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示されることの煩わしさから解放される。

【0 4 4 5】

なお、既選択楽曲画像 8 3 1 に対して遊技者により後述の非表示設定がなされている場合（図 7 5 の楽曲リスト表示設定画面処理におけるステップ S 4 0 1 3 又は図 8 3 の楽曲リスト表示設定履歴画面処理におけるステップ S 4 4 1 3 で非表示設定フラグがオンに設定されている場合）、初期仮選択楽曲として既選択楽曲を含めた楽曲から選択するようにしてもよい。同様に、非選択楽曲画像 8 3 4 に対して遊技者により前記非表示設定がなさ

10

20

30

40

50

れている場合、初期仮選択楽曲として非選択楽曲を含めた楽曲から選択するようにしてもよい。即ち、既選択楽曲画像 8 3 1 及び非選択楽曲画像 8 3 4 については、それらの画像 8 3 1, 8 3 4 が楽曲選択画像 8 3 として表示されている場合にのみ、初期仮選択楽曲として選択されていないようにしてもよい。

【0446】

〔初期仮選択楽曲出力処理〕

ここに、図 4 9 は、初期仮選択楽曲出力処理（図 3 5 のステップ S 2 2 1 0）の手順の一例を示すフローチャートである。初期仮選択楽曲出力処理では、大当たり遊技に移行した後に図柄表示部 3 4 1 に仮選択楽曲画像 8 3 2 を最初に表示した場合に初期仮選択楽曲画像 8 3 2 に対応する初期仮選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる処理である。この初期仮選択楽曲出力処理では、通常はデフォルト設定のメロディーパターンで初期仮選択楽曲がスピーカ 2 6 から出力される。メロディーパターンは、楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる場合の出力開始部分を定めたものである。

【0447】

ここで、図 5 0 は、複数の楽曲（楽曲 A～楽曲 T）のそれぞれについて、メロディーパターンのデフォルト設定を仮選択楽曲及び選択楽曲のそれぞれについて定めたメロディーパターンテーブルの一例を示す図である。図 5 0 に示すメロディーパターンテーブルの例では、メロディーパターンとして、メロディーパターン 1 及びメロディーパターン 2 が定められている。メロディーパターン 1 は、基本単位が「A メロ（歌い出し部分）→B メロ→サビ部分」であり、A メロ（歌い出し部分）から楽曲の出力が開始され、基本単位が繰り返し出力される。即ち、メロディーパターン 1 の場合は、「A メロ（歌い出し部分）→B メロ→サビ部分→A メロ（歌い出し部分）→B メロ→サビ部分→A メロ（歌い出し部分）→・・・」となる。なお、メロディーパターン 1 の基本単位としては、イントロ部分（前奏部分）をさらに含むこと、即ち「イントロ部分（前奏部分）→A メロ（歌い出し部分）→B メロ→サビ部分」であることも考えられる。この場合、メロディーパターン 1 の出力開始は、A メロ（歌い出し部分）ではなくイントロ部分になる。メロディーパターン 2 は、基本単位が「サビ部分→A メロ（歌い出し部分）→B メロ」であり、サビ部分から楽曲の出力が開始され、メロディーパターン 1 と同様に基本単位が繰り返し出力される。また、初期仮選択楽曲を含む仮選択楽曲では、メロディーパターンのデフォルト設定は、楽曲 A～楽曲 T の全てがメロディーパターン 2、即ちサビ部分からの出力開始に設定されている。なお、仮選択楽曲では、全ての楽曲 A～楽曲 T についてデフォルト設定がメロディーパターン 2 であるが、一部又は全部の楽曲のデフォルト設定がメロディーパターン 1 であってもよい。また、選択楽曲のメロディーパターンのデフォルト設定については、図 5 3 の選択楽曲出力処理において後述する。

【0448】

そして、本実施形態では、初期仮選択楽曲を含めた仮選択楽曲の出力に関して、後述のように遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定が可能であり（図 7 3 のメロディーパターン設定画面処理、又は図 8 1 のメロディーパターン設定履歴画面処理）、遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定がなされている場合、遊技者により設定されたメロディーパターンで初期仮選択楽曲がスピーカ 2 6 から出力される。

【0449】

さらに、初期仮選択楽曲出力処理では、昇格演出フラグがオンに設定されている場合（大当たり遊技演出において昇格演出が実行されることが予定されている場合）、メロディーパターンをランダムに選択することで、初期仮選択楽曲のメロディーパターンに関して矛盾を生じさせ得る。例えば、メロディーパターンがデフォルトに設定されている場合、初期仮選択楽曲の出力開始部分がサビ部分であるとする、昇格演出フラグがオンに設定されている場合には、初期仮選択楽曲の出力開始部分がサビ部分とは異なる部分、例えば楽曲開始部分（イントロ部分（前奏部分）や A メロ部分（歌い出し部分））になることがある。なお、メロディーパターンをランダムに選択することは、矛盾出力抽選を行うこと

(後述の図 5 3 の選択楽曲出力処理のステップ S 2 8 0 4) と同意義である。

【0 4 5 0】

このように初期仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）が生じた場合には、昇格演出が実行されること、即ち大当たり抽選の結果が、初期仮選択楽曲が出力される以前に示唆されている結果よりも遊技者にとって有利な結果であることが確定する。そのため、遊技者は、初期仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）が生じた時点で、例えば現在の遊技状態が 5 R 通常大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な 5 R 確変大当たり遊技状態及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態のいずれかであること、又は 5 R 確変大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な 1 6 R 確変大当たり遊技状態であることを知り得ることができる。

10

【0 4 5 1】

ところで、従来の遊技機としては、初期仮選択楽曲が出力される際にメロディーパターンに矛盾を発生させるものがなかった。そのため、従来の遊技機は、初期仮選択楽曲が出力される演出に対して遊技者に興味を抱かせることができない。これに対して、本実施形態の遊技機 1 0 では、初期仮選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生するという確定演出によって、昇格演出が実行されることを事前に把握することができる。そのため、遊技者は、初期仮選択楽曲のメロディーパターンに注目することで確定演出が実行されるかを確認できるため、従来の遊技機では遊技者に興味を持たれない演出であっても、その演出に注目させることができるため、遊技者は大当たり遊技演出を楽しむことができる。一方、メロディーパターンの矛盾が発生するかはメロディーパターンをランダムに選択することで決定されるため、メロディーパターンの矛盾が発生しない場合でも昇格演出が実行される可能性が残されている。そのため、初期仮選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生しなくても、仮選択楽曲の出力後に昇格演出が実行されることがあるため、遊技者は仮選択楽曲の出力後に昇格演出が実行されることを期待しつつ、大当たり遊技を楽しむことができる。

20

【0 4 5 2】

このような技術的意義を有する初期仮選択楽曲出力処理について、図 4 9 を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【0 4 5 3】

<ステップ S 2 5 0 1>

30

M P U 5 1 は、昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 1）。具体的には、M P U 5 1 は、図 3 1 のコマンド判定処理のステップ S 2 0 0 3 でオンに設定される第 1 昇格演出フラグ、第 2 昇格演出フラグ及び第 3 昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、昇格演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 5 0 1：Y e s）、処理をステップ S 2 5 0 7 に移行し、昇格演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 5 0 1：N o）、処理をステップ S 2 5 0 2 に移行する。

【0 4 5 4】

<ステップ S 2 5 0 2～S 2 5 0 6>

40

昇格演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 5 0 1：N o）、M P U 5 1 は、図 7 3 のメロディーパターン設定画面処理のステップ S 3 9 1 3 又は図 8 1 のメロディーパターン設定履歴画面処理の S 4 3 1 3 において設定される仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定しているか判断する（ステップ S 2 5 0 2）。

【0 4 5 5】

ここで、M P U 5 1 は、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオフである場合（ステップ S 2 5 0 2：N o）、即ち遊技者によりメロディーパターンの設定が行われていない場合、仮選択楽曲に対するデフォルト設定のメロディーパターン 2（図 5 0 参照）を選択し（ステップ S 2 5 0 3）、スピーカ 2 6 に対しサビ部分から初期仮選択楽曲を出力させ（ステップ S 2 5 0 4）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0 4 5 6】

50

一方、MPU 51は、仮選択メロディーパターンフラグがオンである場合（ステップS 2502：Yes）、即ち遊技者によりメロディーパターンの設定が行われている場合、仮選択楽曲に対するデフォルト設定とは異なるメロディーパターン1（図50参照）を選択し（ステップS 2505）、スピーカ26に対しAメロ（歌い出し部分）から初期仮選択楽曲を出力させ（ステップS 2506）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0457】

<ステップS 2507>

昇格演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2501：Yes）、MPU 51は、初期仮選択楽曲をスピーカ26から出力させる予め定められた複数のメロディーパターン（本実施形態では2つ）からメロディーパターンをランダムに選択する（ステップS 2507）。即ち、MPU 51は、昇格演出を行うことが予定されている場合に、メロディーパターン（出力開始部分）の矛盾を発生させるかを、遊技者によって仮選択楽曲のメロディーパターンがデフォルト設定とは異なるメロディーパターンに設定されているか否かに関係なく、メロディーパターンのランダム抽選によって決定する。これにより、MPU 51は、昇格演出を行うことが予定されている場合にメロディーパターン（出力開始部分）の矛盾を発生させることができる。

10

【0458】

<ステップS 2508>

ステップS 2508では、MPU 51は、ステップS 2507において決定した初期仮選択楽曲のメロディーパターンがメロディーパターン1であるか否かを判断する。MPU 51は、メロディーパターン1が選択された場合（ステップS 2508：Yes）、スピーカ26に対しAメロ（歌い出し部分）から初期仮選択楽曲を出力させ（ステップS 2506）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。一方、MPU 51は、メロディーパターン2が選択された場合（ステップS 2508：No）、スピーカ26に対しサビ部分から初期仮選択楽曲を出力させ（ステップS 2504）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

20

【0459】

なお、図49の初期仮選択楽曲出力処理では、昇格演出フラグがオンに設定されていることを条件に（ステップS 2501：Yes）、メロディーパターンをランダムに選択しているが（ステップS 2507）、メロディーパターンをランダムに選択することに代えて、後述の図53の選択楽曲出力処理におけるステップS 2804のように、メロディーパターンの初期仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）を行うかの抽選を行うようにしてもよい。

30

【0460】

〔楽曲選択処理〕

ここに、図51は、楽曲選択処理（図35のステップS 2220）の手順の一例を示すフローチャートである。楽曲選択処理では、大当たり遊技において出力する楽曲を遊技者に選択させ、遊技者によって楽曲が選択された場合に選択楽曲の出力などの処理を実行する。

【0461】

<ステップS 2601>

ステップS 2601では、MPU 51は、上選択ボタン操作データ（図30（B）参照）に基づき、上選択ボタン211が操作されたか否かを判断する。

40

【0462】

MPU 51は、上選択ボタン211が操作された場合（ステップS 2601：Yes）、処理をステップS 2602に移行し、上選択ボタン211が操作されていない場合（ステップS 2601：No）、処理をステップS 2603に移行する。

【0463】

<ステップS 2602>

ステップS 2602では、MPU 51は、仮選択楽曲であることを示すカーソル画像8

50

36を上方方向に移動させるカーソル移動表示処理を実行する。例えば、図37に示す初期楽曲選択画像83において上選択ボタン211が操作された場合、図39(A)に示すようにカーソル画像836及びインディケータ画像835(「仮」の文字付マーク)が楽曲Pから一つ上の楽曲Aに移動する。これにより、楽曲Aに対する楽曲選択画像83が既選択楽曲画像831から仮選択楽曲画像832に変更される。MPU51は、カーソル移動表示処理を終了した場合、処理をステップS2605に移行する。

【0464】

<ステップS2603>

ステップS2603では、MPU51は、下選択ボタン操作データ(図30(C)参照)に基づき、下選択ボタン212が操作されたか否かを判断する。

10

【0465】

MPU51は、下選択ボタン212が操作された場合(ステップS2603:Yes)、処理をステップS2604に移行し、下選択ボタン212が操作されていない場合(ステップS2603:No)、処理をステップS2606に移行する。

【0466】

<ステップS2604>

ステップS2604では、MPU51は、未選択楽曲画像833を下方方向に移動させる未選択楽曲画像移動表示処理を実行する。例えば、図38に示す楽曲選択画像83において下選択ボタン212が操作された場合、MPU51は、楽曲E、楽曲F、楽曲G、楽曲H、及び楽曲Kに対する未選択楽曲画像833を下方に移動させる。このとき、楽曲Lに対する未選択楽曲画像833が消去される一方で、仮選択楽曲画像832として新たに楽曲Tに対する楽曲選択画像83が表示されることで、仮選択楽曲が楽曲Pから楽曲Tに変更される。

20

【0467】

このように、遊技者は、上選択ボタン211に対する操作により、仮選択楽曲を既選択楽曲に変更できると共に、下選択ボタン212に対する操作により、仮選択楽曲を未選択楽曲から選択できる。そのため、上述のように、遊技者は、上選択ボタン211又は下選択ボタン212に対する操作によって楽曲選択画像83中の仮選択楽曲画像832を変更することで、以前に選択したことのある既選択楽曲、及び以前に選択したことのない未選択楽曲のいずれの楽曲を選択する場合であっても、少ない操作回数で目的楽曲を仮選択できる。

30

【0468】

<ステップS2605>

ステップS2605では、MPU51は、仮選択楽曲をスピーカ26から出力させる仮選択楽曲出力処理を実行し、当該楽曲選択処理を終了する。なお、仮選択楽曲出力処理の詳細は図52を参照して後述する。

【0469】

<ステップS2606>

ステップS2606では、MPU51は、決定ボタン操作データ(図30(F)参照)に基づき、決定ボタン21Bが操作されたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第2決定操作パターンフラグがオンに設定されているか否かによって、決定ボタン21Bに対する操作が開始されたかを判断することで、決定ボタン21Bが操作されたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合(ステップS2606:Yes)、処理をステップS2607に移行し、決定ボタン21Bが操作されていない場合(ステップS2606:No)、処理をステップS2610に移行する。

40

【0470】

<ステップS2607~S2609>

決定ボタン21Bが操作された場合(ステップS2606:Yes)、MPU51は、決定操作カウンタを1加算する(ステップS2607)。決定操作カウンタは、後述の図53の選択楽曲出力処理におけるステップS2802において大当たり遊技の選曲有効期

50

間（開閉実行モードの1ラウンド目のラウンド遊技の実行期間）における1回目の楽曲決定であるか否かを判断する場合に参照される。また、MPU51は、遊技者により選択された楽曲をスピーカ26から出力させる選択楽曲出力処理を実行し（ステップS2608）、選択時の決定ボタン21Bに対する操作に対して選曲ボタン演出を実行する選曲ボタン演出処理を実行する（ステップS2609）。なお、選択楽曲出力処理の詳細は図53を参照して後述する。また、選曲ボタン演出処理の詳細は図54を参照して後述する。

【0471】

<ステップS2610>

ステップS2610では、MPU51は、選曲有効期間が経過したか否かを判断する。MPU51は、選曲有効期間が経過した場合（ステップS2610：Yes）、処理をステップS2611に移行する。一方、MPU51は、選曲有効期間が経過していない場合（ステップS2610：No）、当該楽曲選択処理を終了する。即ち、選曲有効期間が経過するまでは、図36の楽曲選択画像表示処理におけるステップS2306でオンに設定される楽曲選択処理中フラグがオフに設定（ステップS2612）されることがないため、選曲有効期間中はステップS2606の決定ボタン21Bに対する操作の有無の判断が繰り返し行われる。換言すれば、選曲有効期間中は複数回の楽曲の選択（選択楽曲の変更）が可能である。また、この選曲有効期間中は、決定ボタン21Bに対する操作によって楽曲の選択が有効になることから、後述の図54の選曲ボタン演出処理によって選曲ボタン演出（期待度示唆演出（示唆演出1～示唆演出8）、確変確定演出（確定演出1～確定演出4）及び保留連荘確定演出（確定演出2及び確定演出4））が実行され得る期間でもある。即ち、本実施形態では、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出の実行タイミングが選曲有効期間内に制限されている。このように、選曲ボタン演出の実行タイミングを制限することで、選曲ボタン演出が実行されるかの確認のために不必要に決定ボタン21Bが操作されることを抑制できる。

【0472】

<ステップS2611及びS2612>

選曲有効期間が経過した場合（ステップS2610：Yes）、MPU51は、楽曲選択画像83において既選択楽曲画像831を表示させるためデータを遊技者による楽曲選択に基づき更新する楽曲選択カウンタデータ更新処理を行うと共に（ステップS2611）、楽曲選択処理中フラグをオフに設定し（ステップS2612）、当該楽曲選択処理を終了する。なお、楽曲選択カウンタデータ更新処理の詳細は図62を参照して後述する。

【0473】

[仮選択楽曲出力処理]

ここに、図52は、仮選択楽曲出力処理（図51のステップS2605）の手順の一例を示すフローチャートである。仮選択楽曲出力処理では、遊技者による上選択ボタン211又は下選択ボタン212に対する操作によって仮選択楽曲の変更があった場合に、仮選択楽曲をスピーカ26から出力させる処理を実行する。この仮選択楽曲出力処理では、通常はデフォルト設定のメロディーパターンで仮選択楽曲がスピーカ26から出力される。メロディーパターンは、上述のように仮選択楽曲をスピーカ26から出力させる場合の出力開始部分を定めたものであり（図50参照）、遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定が可能である（図73のメロディーパターン設定画面処理、又は図81のメロディーパターン設定履歴画面処理）。遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定がなされている場合、遊技者により設定されたメロディーパターンで初期仮選択楽曲がスピーカ26から出力される。

【0474】

さらに、昇格演出フラグがオンに設定されており（大当たり遊技演出において昇格演出が実行されることが予定されており）、仮選択楽曲が未選択楽曲である場合にメロディーパターンをランダムに選択することで、メロディーパターンに関して矛盾が生じ得る。例えば、メロディーパターンがデフォルトに設定されている場合、仮選択楽曲の出力開始部分がサビ部分であるとする、昇格演出フラグがオンに設定され、かつ仮選択楽曲が未選

択楽曲である場合には、仮選択楽曲の出力開始部分がサビ部分とは異なる部分、例えば楽曲開始部分（イントロ部分（前奏部分）やAメロ部分（歌い出し部分））になることがある。なお、メロディーパターンをランダムに選択することは、矛盾出力抽選を行うこと（後述の図53の選択楽曲出力処理のステップS2803）と同意義である。

【0475】

このように仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）が生じた場合には、昇格演出が実行されること、即ち大当たり抽選の結果が、仮選択楽曲が出力される以前に示唆されている結果よりも遊技者にとって有利な結果であることが確定する。そのため、遊技者は、仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）が生じた時点で、例えば現在の遊技状態が5R通常大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な5R確変大当たり遊技状態及び16R確変大当たり遊技状態のいずれかであること、又は5R確変大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な16R確変大当たり遊技状態であることを知り得ることができる。

【0476】

ところで、従来の遊技機としては、仮選択楽曲が出力される際にメロディーパターンに矛盾を発生させるものがなかった。そのため、従来の遊技機は、楽曲を仮選択する行為や仮選択楽曲が出力される演出に対して遊技者に十分な興味を抱かせることができておらず、その結果、遊技者は仮選択楽曲を初期仮選択楽曲から変更しないことすらある。

【0477】

これに対して、本実施形態の遊技機10では、仮選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生するという確定演出によって、昇格演出が実行されることを事前に把握することができる。そのため、遊技者は、楽曲を仮選択するという行為を行い、その際に仮選択楽曲のメロディーパターンに注目することで確定演出が実行されるかを確認できるため、従来の遊技機では十分に楽しむことのできなかった楽曲を仮選択するという行為を十分に楽しむことができる。それだけでなく、従来の遊技機では遊技者に興味を持たれない演出であっても、その演出に注目させることができるため、遊技者は大当たり遊技を十分に楽しむことができる。また、仮選択楽曲が未選択楽曲であることを条件にメロディーパターンの矛盾を発生させることで、楽曲を仮選択させる行為を遊技者に積極的に行わせる動機付けを与え、遊技者に対して未選択楽曲を積極的に仮選択させることができる。これにより、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせる動機づけを与えることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【0478】

このような技術的意義を有する仮選択楽曲出力処理について、図52を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【0479】

<ステップS2701>

図52に示すように、仮選択楽曲出力処理のステップS2701では、MPU51は、昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。具体的には、MPU51は、図31のコマンド判定処理のステップS2003でオンに設定される第1昇格演出フラグ、第2昇格演出フラグ及び第3昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。

【0480】

ここで、MPU51は、昇格演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS2701：Yes）、処理をステップS2702に移行し、昇格演出フラグがオフに設定されている場合（ステップS2701：No）、処理をステップS2703に移行する。

【0481】

<ステップS2702>

ステップS2702では、MPU51は、未選択楽曲が仮選択されたか否かを判断する。MPU51は、未選択楽曲が仮選択された場合（ステップS2702：Yes）、処理

をステップ S 2 7 0 3 に移行し、未選択楽曲が仮選択されていない場合（ステップ S 2 7 0 2 : N o）、処理をステップ S 2 7 0 8 に移行する。

【0482】

＜ステップ S 2 7 0 3 ～ S 2 7 0 7 ＞

ステップ S 2 7 0 3 では、M P U 5 1 は、図 7 3 のメロディーパターン設定画面処理のステップ S 3 9 1 3 及び図 8 1 のメロディーパターン設定履歴画面処理の S 4 3 1 3 で設定される仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定しているか判断する。

【0483】

ここで、M P U 5 1 は、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオフである場合（ステップ S 2 7 0 3 : N o）、即ち遊技者によりメロディーパターンの設定が行われていない場合、仮選択楽曲に対するデフォルト設定のメロディーパターン 2（図 5 0 参照）を選択し（ステップ S 2 7 0 4）、スピーカ 2 6 に対しサビ部分から仮選択楽曲を出力させ（ステップ S 2 7 0 5）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0484】

一方、M P U 5 1 は、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンである場合（ステップ S 2 7 0 3 : Y e s）、即ち遊技者によりメロディーパターンの設定が行われている場合、デフォルト設定とは異なるメロディーパターン 1（図 5 0 参照）を選択し（ステップ S 2 5 0 6）、スピーカ 2 6 に対し A メロ部分（歌い出し部分）から仮選択楽曲を出力させ（ステップ S 2 7 0 7）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0485】

＜ステップ S 2 7 0 8 ＞

昇格演出フラグがオンに設定され（ステップ S 2 7 0 1 : Y e s）、かつ仮選択楽曲が未選択楽曲である場合に（ステップ S 2 7 0 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、仮選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる予め定められた複数のメロディーパターン（本実施形態では 2 つ）からメロディーパターンをランダムに選択する（ステップ S 2 7 0 8）。即ち、M P U 5 1 は、昇格演出を行うことが予定されている場合に、未選択楽曲が仮選択されることを条件に、メロディーパターン（出力開始部分）の矛盾を発生させるかを、遊技者によって仮選択楽曲のメロディーパターンがデフォルト設定とは異なるメロディーパターンに設定されているか否かに関係なく、メロディーパターンのランダム抽選によって決定する。これにより、M P U 5 1 は、昇格演出を行うことが予定されている場合にメロディーパ

【0486】

なお、図 5 2 に示す仮選択楽曲出力処理では、昇格演出フラグがオンに設定され、未選択楽曲が仮選択されることを条件に（ステップ S 2 7 0 1 : Y e s 及びステップ S 2 7 0 2 : Y e s）、メロディーパターンをランダムに選択しているが（ステップ S 2 7 0 8）、メロディーパターンをランダムに選択することに代えて、メロディーパターンの初期仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）を行うかの抽選を行うようにしてもよい。また、本実施形態では、未選択楽曲が選択された場合に、遊技者によって仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されているか否かに関係なくメロディーパターンをランダム抽選しているが、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている場合には遊技者設定を優先し、必ずデフォルト設定とは異なるメロディーパターンにより仮選択楽曲を出力するようにしてもよい。即ち、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている非デフォルト状態の場合は仮選択楽曲の出力矛盾を発生させないようにし、メロディーパターンに対する遊技者設定がなされていないデフォルト状態の場合のみメロディーパターンの矛盾を発生させてもよい。これとは逆に、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている非デフォルト状態の場合に仮選択楽曲の出力矛盾を発生させ、メロディーパターンに対する遊技者設定がなされていないデフォルト状態の場合にはメロディーパターンの矛盾を発生させないようにしてもよい。

【0487】

また、図 5 2 に示す仮選択楽曲出力処理では、未選択楽曲が仮選択されるたびにメロディーパターンがランダムに選択されるが、メロディーパターンをランダムに選択する回数について上限数を設けてもよい。上限数について特に制限はないが、例えば 1 回～5 回程度にされる。このようにメロディーパターンをランダムに選択する回数に上限を設けることで、遊技者が不必要に未選択楽曲を繰り返し仮選択することを抑制できる。また、図 5 2 に示す仮選択楽曲出力処理では、未選択楽曲が仮選択されることを条件に仮選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生し得るが、既選択楽曲が仮選択された場合にメロディーパターンに矛盾が発生させるようにしてもよい。例えば、既選択楽曲が仮選択されることを条件にメロディーパターンに矛盾が発生するようにしてもよい。また、既選択楽曲及び未選択楽曲のいずれが仮選択された場合でもメロディーパターンの矛盾が発生させてもよい。このようにすれば、遊技機 10 での仮選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生する条件を知らない遊技者が遊技する場合であっても、仮選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生させることができるため、大当たり遊技の興趣が向上する。

10

【0488】

〔選択楽曲出力処理〕

ここに、図 5 3 は、選択楽曲出力処理（図 5 1 のステップ S 2 6 0 8）の手順の一例を示すフローチャートである。選択楽曲出力処理では、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する決定操作によって楽曲が選択された場合に、選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる処理を実行する。この楽曲出力処理では、通常はデフォルト設定のメロディーパターンで選択楽曲がスピーカ 2 6 から出力される。メロディーパターンは、上述のように楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる場合の出力開始部分を定めたものであり（図 5 0 参照）、選択楽曲に関しては既選択楽曲及び未選択楽曲のそれぞれについて個別にデフォルト設定が定められている。既選択楽曲では、メロディーパターンのデフォルト設定は、楽曲 A～楽曲 T の全てがメロディーパターン 1、即ち A メロ（歌い出し部分）からの出力開始に設定されている。未選択楽曲では、メロディーパターンのデフォルト設定は、楽曲 A～楽曲 T の全てがメロディーパターン 2、即ちサビ部分からの出力開始に設定されている。なお、既選択楽曲では、全ての楽曲 A～楽曲 T についてデフォルト設定がメロディーパターン 1 であるが、一部又は全部の楽曲のデフォルト設定がメロディーパターン 2 であってもよい。また、未選択楽曲では、全ての楽曲 A～楽曲 T についてデフォルト設定がメロディーパターン 2 であるが、一部又は全部の楽曲のデフォルト設定がメロディーパターン 1 であってもよい。

20

30

【0489】

また、選択楽曲のメロディーパターンは、既選択楽曲及び未選択楽曲のそれぞれに対して、遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定が可能である（図 7 3 のメロディーパターン設定画面処理、又は図 8 1 のメロディーパターン設定履歴画面処理）。遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定がなされている場合、遊技者により設定されたメロディーパターンで選択楽曲がスピーカ 2 6 から出力される。例えば、選曲楽曲が既選択楽曲である場合はデフォルト設定とは異なるメロディーパターン 2 から出力が開始され、選曲楽曲が未選択楽曲である場合はデフォルト設定とは異なるメロディーパターン 1 から出力が開始される。

40

【0490】

さらに、選択楽曲出力処理では、選曲有効期間（例えば開閉実行モードの 1 ラウンド目のラウンド遊技の実行期間）での 1 回目の楽曲選択において選択楽曲が未選択楽曲であり、かつ昇格演出フラグがオンに設定されている場合に（大当たり遊技演出において昇格演出が実行されることが予定されている場合に）、矛盾出力抽選を行うことで、メロディーパターンをランダムに選択することで、メロディーパターンに関して矛盾を生じさせ得る。例えば、メロディーパターンがデフォルトに設定されている場合、選択楽曲の出力開始部分がサビ部分であるとする、昇格演出フラグがオンに設定され、かつ選択楽曲が未選択楽曲である場合には、選択楽曲の出力開始部分がサビ部分とは異なる部分、例えば楽曲開始部分（イントロ部分（前奏部分）や A メロ部分（歌い出し部分））になることがある

50

。なお、矛盾出力抽選を行うことは、メロディーパターンをランダムに選択すること（図49の初期仮選択楽曲出力処理のステップS2507及び図52の仮選択楽曲出力処理のステップS2708）と同意義である。

【0491】

このように選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）が生じた場合には、昇格演出が実行されること、即ち大当たり抽選の結果が、選択楽曲が出力される以前に示唆されている結果よりも遊技者にとって有利な結果であることが確定する。そのため、遊技者は、選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）が生じた時点で、例えば現在の遊技状態が5R通常大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な5R確変大当たり遊技状態及び16R確変大当たり遊技状態のいずれかであること、又は5R確変大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な16R確変大当たり遊技状態であることを知り得ることができる。

10

【0492】

ところで、従来の遊技機としては、選択楽曲が出力される際にメロディーパターンに矛盾を発生させるものがなかった。そのため、従来の遊技機は、楽曲を選択する行為や選択楽曲が出力される演出に対して遊技者に十分な興味を抱かせることができておらず、その結果、遊技者は楽曲の選択すら行わないこともある。

【0493】

これに対して、本実施形態の遊技機10では、選択楽曲のメロディーパターンに矛盾が発生するという確定演出によって、昇格演出が実行されることを事前に把握することができる。そのため、遊技者は、楽曲を選択するという行為を行い、その際に選択楽曲のメロディーパターンに注目することで確定演出が実行されるかを確認できるため、従来の遊技機では十分に楽しむことのできなかつた楽曲を選択するという行為を十分に楽しむことができる。それだけでなく、従来の遊技機では遊技者に興味を持たれない演出であっても、その演出に注目させることができるため、遊技者は大当たり遊技を十分に楽しむことができる。また、選択楽曲が未選択楽曲であることを条件にメロディーパターンの矛盾を発生させることで、楽曲を選択させる行為を遊技者に積極的に行わせる動機付けを与え、遊技者に対して未選択楽曲を積極的に仮選択させることができる。これにより、遊技者に対して未選択楽曲を聴かせる動機づけを与えることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

20

30

【0494】

このような技術的意義を有する選択楽曲出力処理について、図53を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【0495】

<ステップS2801>

図53に示すように、選択楽曲出力処理のステップS2801では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作により選択された選択楽曲が未選択楽曲であるか否かを判断する。MPU51は、選択楽曲が未選択楽曲である場合（ステップS2801：Yes）、処理をステップS2802に移行し、選択楽曲が未選択楽曲でない場合、即ち選択楽曲が既選択楽曲である場合（ステップS2801：No）、処理をステップS2810に移行する。

40

【0496】

<ステップS2802>

ステップS2802では、MPU51は、当該大当たり遊技の選曲有効期間における1回目の楽曲決定であるか否かを判断する。具体的には、MPU51は、決定ボタン21Bに対する楽曲決定操作によって1加算される決定操作カウンタ（図51のステップS2606及びS2607参照）の値が1であるか否かを判断する。

【0497】

ここで、MPU51は、1回目の楽曲決定である場合（ステップS2802：Yes）、処理をステップS2803に移行し、1回目の楽曲決定でない場合、即ち2回目以降の

50

楽曲決定である場合（ステップS 2 8 0 2：N o）、処理をステップS 2 8 0 9に移行する。

【0 4 9 8】

＜ステップS 2 8 0 3＞

ステップS 2 8 0 3では、MP U 5 1は、図3 1のコマンド判定処理のステップS 2 0 0 3でオンに設定される第1昇格演出フラグ、第2昇格演出フラグ及び第3昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。MP U 5 1は、いずれかの昇格演出フラグがオンに設定されている場合（S 2 8 0 3：Y e s）、処理をステップS 2 8 0 4に移行し、いずれかの昇格演出フラグがオンに設定されていない場合（ステップS 2 8 0 3：N o）、処理をステップS 2 8 0 9に移行する。

10

【0 4 9 9】

＜ステップS 2 8 0 4＞

ステップS 2 8 0 4では、MP U 5 1は、矛盾出力抽選を行う。矛盾出力とは、メロディーパターンがデフォルト設定されている場合にはデフォルト設定とは異なるメロディーパターンでスピーカ2 6から選択楽曲を出力させ、メロディーパターンがデフォルト設定とは異なるメロディーパターンに設定されている場合にはデフォルト設定のメロディーパターンでスピーカ2 6から選択楽曲を出力させることをいう。本実施形態では、矛盾出力抽選は、第1～第3昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されている場合に未選択楽曲が選択されることで実行される（ステップS 2 8 0 1及びステップS 2 8 0 3：Y e s）。そのため、遊技者は、未選択楽曲を選択した場合の楽曲の出力に矛盾が発生することで、例えば現在の遊技状態が5 R通常大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な5 R確変大当たり遊技状態及び1 6 R確変大当たり遊技状態のいずれかであること、又は5 R確変大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な1 6 R確変大当たり遊技状態であることを知り得ることができる。そのため、未選択楽曲を選択するための決定操作が、単に楽曲が選択するという行為ではなく、遊技者により有利なお大当たり遊技状態であるか否かを確認するという行為として楽しむことができる。これにより、遊技者に対して未選択楽曲を積極的に選択させる動機づけを与えて未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

20

【0 5 0 0】

また、矛盾出力抽選を1回目の楽曲決定のみに限定して行うことで（ステップS 2 8 0 2：Y e s）、大当たり遊技状態において遊技者が、選曲ボタン演出を実行させる目的で不必要に繰り返し未選択楽曲を選択することを抑制できる。なお、ステップS 2 8 0 2において矛盾出力抽選を行う回数は、1回の大当たり遊技当たりの1回には限定されず、2回以上行うようにしてもよい。但し、1回の大当たり遊技当たりの矛盾出力抽選の回数は、不必要に繰り返し未選択楽曲が選択されることを抑制する観点から、上限回数を設定することが好ましい。

30

【0 5 0 1】

なお、ステップS 2 8 0 4では、矛盾出力抽選は、未選択楽曲が選択されること（ステップS 2 8 0 1：Y e s）、1回目の楽曲決定であること（ステップS 2 8 0 2：Y e s）、及び第1～第3昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されていること（ステップS 2 8 0 3：Y e s）、を条件に実行されるが、未選択楽曲が選択されること、及び1回目の楽曲決定であることは、矛盾出力抽選の条件が除外することもできる。即ち、矛盾出力抽選は、第1～第3昇格演出フラグのいずれかがオンに設定されていることを最低条件として行えばよく、この場合、矛盾出力は5 R通常大当たりから5 R確変大当たりへの確変昇格、5 R確変大当たりから1 6 R確変大当たりへの1 6 R昇格と、5 R通常大当たりから1 6 R確変大当たりへの1 6 R確変昇格といった遊技者に有利な状態であることを明示する演出としての意義を有する。また、未選択楽曲が選択されることを矛盾出力抽選の条件とすることで、矛盾出力により有利な状態であることを確認したい遊技者は、未選択楽曲を選択するようになるため、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。一方、1回目の楽曲決定であることを矛盾出力抽選の条件とすることで、選択した楽曲を十分

40

50

に聴くことなく、矛盾出力が実行されるかの確認のために不必要に楽曲の選択が繰り返されることを抑制できる。

【0502】

<ステップS2805>

ステップS2805では、MPU51は、矛盾出力抽選に当選したか否かを判断し、当選した場合（ステップS2805：Yes）、処理をステップS2806に移行し、当選していない場合（ステップS2805：No）、処理をステップS2809に移行する。

【0503】

<ステップS2806～S2808>

矛盾出力抽選に当選した場合（ステップS2805：Yes）、ステップS2806においてMPU51は、図73のメロディーパターン設定画面処理のステップS3913又は図81のメロディーパターン設定履歴画面処理のステップS4313においてオンに設定される未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS2806：Yes）、即ちデフォルト設定であるメロディーパターン2とは異なるメロディーパターン1に設定されている場合（図50参照）、矛盾出力を実行するためにデフォルト設定であるメロディーパターン2を選択する（ステップS2807）。一方、MPU51は、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS2806：No）、即ちデフォルト設定のメロディーパターン2に設定されている場合（図50参照）、矛盾出力を実行するためにデフォルト設定とは異なるメロディーパターン1を選択する（ステップS2808）。

【0504】

<ステップS2809>

選択楽曲が未選択楽曲である場合において（ステップS2801：Yes）、1回目の楽曲決定でない場合（2回目以降の楽曲決定である場合）（ステップS2802：No）、又は第1～第3昇格演出フラグのいずれもオンに設定されていない場合（ステップS2803：No）、ステップS2809においてMPU51は、矛盾出力抽選（ステップS2804）を実行することなく、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。また、ステップS2809においてMPU51は、矛盾出力抽選に当選していない場合（ステップS2805：No）にも、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS2809：Yes）、即ちデフォルト設定であるメロディーパターン2とは異なるメロディーパターン1に設定されている場合（図50参照）、矛盾出力を実行せず、選択楽曲をAメロ（歌い出し部分）から出力させるメロディーパターン1を選択する（ステップS2808）。一方、MPU51は、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS2809：No）、即ちデフォルト設定のメロディーパターン2に設定されている場合（図50参照）、矛盾出力を実行せず、選択楽曲のサビ部分から出力させるデフォルト設定のメロディーパターン2を選択する（ステップS2807）。

【0505】

<ステップS2810>

選択楽曲が未選択楽曲でない場合（選択楽曲が既選択楽曲である場合）（ステップS2801：No）、ステップS2810においてMPU51は、図73のメロディーパターン設定画面処理のステップS3913又は図81のメロディーパターン設定履歴画面処理のステップS4313において設定される既選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、既選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS2810：Yes）、即ちデフォルト設定とは異なるメロディーパターン2に設定されている場合、矛盾出力を実行せず、選択楽曲のサビ部分から出力させるメロディーパターン2を選択する（ステップS2807）。一方、MPU51は、既選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオフに設定されてい

る場合（ステップS2809：No）、即ちデフォルト設定のメロディーパターンに設定されている場合、矛盾出力を実行せず、選択楽曲のAメロ（歌い出し部分）から出力させるメロディーパターン1を選択する（ステップS2808）。

【0506】

＜ステップS2811及びS2812＞

MPU51は、選曲楽曲のメロディーパターンを選択した場合（ステップS2807又はS2808）、選択楽曲を選択されたメロディーパターンでスピーカ26から出力すると共に（ステップS2811）、選曲楽曲の記憶を更新し（ステップS2812）、当該選択楽曲出力処理を終了する。楽曲選択が行われた場合に選曲楽曲の記憶を更新することで、選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われたとしても、選曲有効期間において最後に選択された楽曲を特定することができる。また、選曲有効期間において最後に選択された楽曲を特定できることで、楽曲選択カウンタデータテーブル（図41参照）における既選択楽曲の楽曲順位を最終的に選択された選択楽曲に基づいて更新できる。

【0507】

なお、図53に示す選択楽曲出力処理では、未選択楽曲が選択された場合に矛盾出力抽選を行っていたが、既選択楽曲が選択された場合に矛盾出力抽選を行うようにしてもよい。この場合にも矛盾出力抽選に当選した場合に、例えば現在の遊技状態が5R通常大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な5R確変大当たり遊技状態及び16R確変大当たり遊技状態のいずれかであること、又は5R確変大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な16R確変大当たり遊技状態であることを知り得ることができる。また、既選択楽曲が選択された場合に矛盾出力抽選を行う場合においても、矛盾出力抽選の回数に上限を設定することが好ましい。そうすれば、大当たり遊技状態において遊技者によって不必要に繰り返し既選択楽曲が選択されることを抑制できる。

【0508】

〔選曲ボタン演出処理〕

ここに、図54は、選曲ボタン演出処理（図51のステップS2609）の手順の一例を示すフローチャートである。選曲ボタン演出処理では、図31のコマンド判定処理のステップS2003でオンに設定される昇格演出フラグがオンに設定されている場合（昇格演出を実行することが予定されている場合）に未選択楽曲が選択された場合に選曲ボタン演出を決定し、決定された選曲ボタン演出を実行する。選曲ボタン演出は、昇格演出が実行されることの期待度を示唆する期待度示唆演出、及び昇格演出が実行されることを明示する確変確定演出である。即ち、選曲ボタン演出処理では、後に昇格演出を実行する場合に、楽曲決定操作に応じて期待度示唆演出や確変確定演出を実行する。

【0509】

ところで、従来の遊技機としては、楽曲の決定するための決定ボタン21Bに対する決定操作を行った際に、昇格演出が実行されることの期待度を示唆する示唆演出や昇格演出が実行されることを明示する確変確定演出を実行するものはなかった。そのため、従来の遊技機は、楽曲を選択する行為や選択楽曲した際の演出に対して遊技者に十分な興味を抱かせることができず、その結果、遊技者は楽曲の選択すら行わないこともある。

【0510】

これに対して、本実施形態の遊技機10では、楽曲選択時の実行されるため、選曲ボタン演出によって、昇格演出が実行されること期待度などを事前に把握することができる。そのため、遊技者は、楽曲を選択するという行為を行い、その際に実行される選曲ボタン演出に注目することで、従来の遊技機では十分に楽しむことのできなかつた楽曲を選択するという行為を楽しむことができる。それだけでなく、従来の遊技機では遊技者に興味を持たれない演出であっても、その演出に注目させることができるため、遊技者は大当たり遊技を十分に楽しむことができる。また、選択楽曲が未選択楽曲であることを条件にメロディーパターンの矛盾を発生させることで、楽曲を選択させる行為を遊技者に積極的に行わせる動機付けを与え、遊技者に対して未選択楽曲を積極的に仮選択させることができる。これにより、遊技者に対して未選択楽曲を聴かせる動機づけを与えることができ、遊技

者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【0511】

このような技術的意義を有する選曲ボタン演出処理について、図54を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【0512】

<ステップS2901>

図54に示すように、選曲ボタン演出処理のステップS2901では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作により選択された選択楽曲が未選択楽曲であるか否かを判断する。MPU51は、選択楽曲が未選択楽曲である場合（ステップS2901：Yes）、処理をステップS2902に移行し、選択楽曲が未選択楽曲でない場合、即ち選択楽曲が既選択楽曲である場合（ステップS2901：No）、選曲ボタン演出を実行することなく当該選曲ボタン演出処理を終了する。

10

【0513】

ここで、ステップS2901において未楽曲決定であるか否かを判断することで、未選択楽曲が選択されることを条件に選曲ボタン演出が実行され得る。そのため、選曲ボタン演出（後述の図56に示す期待度示唆演出（示唆演出1～示唆演出8）、確変確定演出（確定演出1～確定演出4）及び保留連荘確定演出（確定演出2及び確定演出4））が実行されることを希望する遊技者に対して、積極的に未選択楽曲を選択させることができる。これにより、特別遊技状態において出力させるために予め用意された種々の楽曲を遊技者に幅広く聴かせることが可能になる。

20

【0514】

なお、本実施形態では、未選択楽曲が選択されること条件に選曲ボタン演出を実行するが、既選択楽曲が選択された場合であっても、選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。そうすれば、楽曲を選択するための選択決定部21に対する操作が単なる楽曲選択を行うための行為に留まらず、選曲ボタン演出を実行させるための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができ、大当たり遊技への注目度や大当たり遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【0515】

<ステップS2902>

ステップS2902では、MPU51は、当該大当たり遊技の選曲有効期間における1回目の楽曲決定であるか否かを判断する。具体的には、MPU51は、決定ボタン21Bに対する楽曲決定操作によって1加算される決定操作カウンタ（図51の楽曲選択処理のステップS2606及びS2607参照）の値が1であるか否かを判断する。MPU51は、1回目の楽曲決定である場合（ステップS2902：Yes）、処理をステップS2903に移行し、1回目の楽曲決定でない場合、即ち2回目以降の楽曲決定である場合（ステップS2902：No）、選曲ボタン演出を実行することなく当該選曲ボタン演出処理を終了する。

30

【0516】

ここで、ステップS2902において1回目の楽曲決定であるか否かを判断することで、選曲ボタン演出を実行する回数が、未選択楽曲が選択された場合の1回目の楽曲決定の1回に制限される。これにより、選曲ボタン演出を実行する場合、大当たり遊技状態において遊技者が未選択楽曲を十分に聴くことなく不必要に繰り返し楽曲選択を行うことを抑制できる。

40

【0517】

なお、選曲ボタン演出を実行する回数は、1回の大当たり遊技当たりに対して1回には限定されず、2回以上実行するようにしてもよい。但し、1回の大当たり遊技に対する選曲ボタン演出の回数は、不必要に繰り返し未選択楽曲が選択されることを抑制する観点から、上限回数（例えば2回～5回）を設定することが好ましい。

【0518】

50

<ステップ S 2 9 0 3>

ステップ S 2 9 0 3 では、M P U 5 1 は、図 3 1 のコマンド判定処理のステップ S 2 0 0 3 でオンに設定される第 1 昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、第 1 昇格演出フラグがオンに設定されている場合（S 2 9 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 2 9 0 4 に移行し、第 1 昇格演出フラグが設定されていない場合（ステップ S 2 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 2 8 0 5 に移行する。

【0 5 1 9】

<ステップ S 2 9 0 4>

ステップ S 2 9 0 4 では、M P U 5 1 は、当該大当たり遊技状態が 5 R 確変大当たり遊技状態であることの期待度を示唆する示唆演出、及び 5 R 確変大当たり遊技状態であることを明示する 5 R 確変確定演出を含む選曲ボタン演出を選択する 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理を実行する。5 R 確変選曲ボタン演出決定処理の詳細は、図 5 5 を参照して後述する。

【0 5 2 0】

<ステップ S 2 9 0 5>

ステップ S 2 9 0 5 では、M P U 5 1 は、図 3 1 のコマンド判定処理のステップ S 2 0 0 3 でオンに設定される第 2 昇格演出フラグ又は第 3 昇格演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、第 2 昇格演出フラグ又は第 3 昇格演出フラグがオンに設定されている場合（S 2 9 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 2 9 0 6 に移行し、第 2 昇格演出フラグ及び第 3 昇格演出フラグがオンに設定されていない場合（ステップ S 2 9 0 5 : N o）、選曲ボタン演出を実行することなく当該選曲ボタン演出処理を終了する。

【0 5 2 1】

なお、図 5 4 の選曲ボタン演出処理では、昇格演出フラグがオンに設定されていることを条件に選曲ボタン演出が実行され得るが、この選曲ボタン演出を昇格演出フラグがオフに設定されている場合に実行するようにしてもよい。但し、昇格演出フラグがオフに設定されている場合には、選曲ボタン演出としては、大当たり遊技状態が確変大当たり遊技状態であることの期待度を示唆する示唆演出のみを実行し、確変大当たり遊技状態であることを明示する確変確定演出が実行されることはない。

【0 5 2 2】

<ステップ S 2 9 0 6>

ステップ S 2 9 0 6 では、M P U 5 1 は、当該大当たり遊技状態が 1 6 R 確変大当たり遊技状態であることの期待度を示唆する示唆演出、及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態であることを明示する 1 6 R 確変確定演出を含む選曲ボタン演出を選択する 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理を実行する。1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理の詳細は、図 5 9 を参照して後述する。

【0 5 2 3】

<S 2 9 0 7>

5 R 確変選曲ボタン演出決定処理又は 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理を実行した場合（ステップ S 2 9 0 4 又は S 2 9 0 6）、M P U 5 1 は、オンに設定されている昇格演出フラグをオフに設定する（ステップ S 2 9 0 7）。

【0 5 2 4】

<ステップ S 2 9 0 8 及び S 2 9 0 9>

ステップ S 2 9 0 8 では、M P U 5 1 は、5 R 確変選曲ボタン演出決定処理又は 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理において演出なし（図 5 7 及び図 6 0 参照）が選択されたか否かを判断する。M P U 5 1 は、演出なしが選択された場合（ステップ S 2 9 0 8 : Y e s）、選曲ボタン演出を実行することなく当該選曲ボタン演出処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、演出なしが選択されていない場合（ステップ S 2 9 0 8 : N o）、5 R 確変選曲ボタン演出決定処理又は 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理において選択された選曲ボタン演出を実行し（ステップ S 2 9 0 9）、当該選曲ボタン演出処理を終了する。

【0525】

ここで、選曲ボタン演出処理は、楽曲選択処理中フラグがオンに設定されている場合に実行される（図35の大当たり遊技演出処理のステップS2219：Yes及びS2220）。即ち、選曲ボタン演出処理は、選曲有効期間が経過するまでの1回目の楽曲決定操作に対して実行される。これにより、選択した楽曲を十分に聴くことなく、選曲ボタン演出が実行されるか否かの確認のために不必要に楽曲の選択が繰り返されることを抑制できる。

【0526】

[5R確変選曲ボタン演出決定処理]

ここに、図55は、5R確変選曲ボタン演出決定処理（図54のステップS2904）の手順の一例を示すフローチャートである。5R確変選曲ボタン演出決定処理では、選曲有効期間において決定ボタン21Bに対する決定操作によって楽曲選択を行った場合に実行する選曲ボタン演出（演出なしを含む）を決定する。以下では、5R確変選曲ボタン演出決定処理を説明する前に、図56に示す各種選曲ボタン演出の期待度を示す選曲ボタン演出テーブル及び図57に示す5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルを決定するための5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルを説明する。

【0527】

図56に示すように、選曲ボタン演出テーブルは、選曲ボタン演出の種別として、確変大当たりに対する期待度（確変期待度）に応じた示唆演出1～8及び確定演出1～4が規定されている。示唆演出1～8は、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが確変大当たりであることの期待度を示唆する期待度示唆演出である。一方、確定演出1～4は、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが確変大当たりであることを明示する演出であり、確変期待度が100%である確変確定演出である。

【0528】

示唆演出1は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によってミニキャラAが図柄表示部341に表示される演出であり、確変期待度が10%の演出である。

【0529】

示唆演出2は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、仮選択楽曲画像832を囲むカーソル画像836（図37参照）が青色に変化する演出であり、確変期待度が10%の演出である。

【0530】

示唆演出3は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によってミニキャラBが図柄表示部341に表示される演出であり、確変期待度が20%の演出である。

【0531】

示唆演出4は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、仮選択楽曲画像832を囲むカーソル画像836（図37参照）が黄色に変化する演出であり、確変期待度が20%の演出である。

【0532】

示唆演出5は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によってミニキャラA及びBが図柄表示部341に表示される演出であり、確変期待度が30%の演出である。

【0533】

示唆演出6は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、仮選択楽曲画像832を囲むカーソル画像836（図37参照）が赤色に変化する演出であり、確変期待度が50%の演出である。

【0534】

示唆演出7は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によってミニキャラCが図柄表示部341に表示される演出であり、確変期待度が66%の演出である。

【0535】

示唆演出8は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、選曲時の決定ボタン21Bの操作によってミニキャラA、B及びCが図柄表示部341に表示される演出であり、確

10

20

30

40

50

変期待度が80%の演出である。

【0536】

確定演出1は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、仮選択楽曲画像832を囲むカーソル画像836（図37参照）が虹色に変化する演出であり、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが5R確変大当たりであることを明示する5R確変確定演出である。

【0537】

確定演出2は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、特殊ミニキャラが図柄表示部341に表示される演出であり、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが5R確変大当たりであることを明示する確変確定演出である。また、確定演出2は、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに、当否情報として大当たり（5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たり）であることを示す情報が含まれているとき、即ち当該大当たり遊技が終了して遊技状態が時短モードに移行した場合に第2保留によって大当たりが発生する保留連荘が実行されることを明示する保留連荘確定演出でもある。

【0538】

確定演出3は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、選曲時に決定ボタン21Bを操作したときの操作音が通常とは異なる特殊操作音（例えば「ピコーン」などの高音操作音）が出力される演出であり、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが16R確変大当たりであることを明示する16R確変確定演出である。

【0539】

確定演出4は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によって、特殊操作音が出力されると共に特殊ミニキャラが図柄表示部341に表示される演出であり、当該大当たり遊技状態に移行する契機となった大当たりが16R確変大当たりであることを明示する確変確定演出である。また、確定演出4は、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに、当否情報として大当たり（5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たり）であることを示す情報が含まれているとき、即ち当該大当たり遊技が終了して遊技状態が時短モードに移行した場合に第2保留によって大当たりが発生する保留連荘が実行されることを明示する保留連荘確定演出でもある。

【0540】

なお、保留連荘確定演出は、確変確定演出にも該当するが、後述の選曲ボタン演出設定画面処理（図78及び図79参照）、及び後述の選曲ボタン演出設定履歴画面処理（図85及び図86参照）では、確変確定演出とは区別して定義される。

【0541】

図57に示すように、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルは、5R確変大当たり遊技状態での選曲有効期間内に決定ボタン21Bに対する決定操作がなされた場合に参照されるものである。5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルは、MPU51のRAM512に記憶されており、テーブルA1～A8の8つの抽選テーブルを格納している。各テーブルA1～A8では、MPU51のRAM512に記憶された選曲ボタン演出抽選カウンタと、演出種別との関係が定められており、選曲ボタン演出抽選カウンタの値に応じた選曲ボタン演出の決定が可能にされている。なお、テーブルA1～A4は、大当たりが確変大当たりであることの確変期待度を示す示唆演出1～8に対する選曲ボタン演出抽選カウンタの割り振りはない。一方、テーブルA5～A8は、示唆演出1～8に対する選曲ボタン演出抽選カウンタの割り振りがあり、示唆演出1～8のいずれかが決定される可能性がある。なお、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルでは、5R確変大当たり遊技状態で参照されるものであるため、16R確変大当たりであることを明示する確定演出3及び確定演出4は規定されていない。

【0542】

具体的に、テーブルA1は、選曲時の決定ボタン21Bの操作によっても5R確変選曲ボタン演出が実行されない「演出なし」のみが決定されるテーブルである。即ち、テーブ

ル A 1 では、選曲ボタン演出として「示唆演出 1」～「示唆演出 8」、「確定演出 1」及び「確定演出 2」のいずれも選択されない。

【0543】

テーブル A 2 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」、又は確変確定演出かつ保留連荘確定演出である「確定演出 2」のみが決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 2 では、選曲ボタン演出として「示唆演出 1」～「示唆演出 8」及び「確定演出 1」は選択されない。

【0544】

テーブル A 3 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」又は確変確定演出である「確定演出 1」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 3 では、選曲ボタン演出として「示唆演出 1」～「示唆演出 8」及び「確定演出 2」は選択されない。

10

【0545】

テーブル A 4 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」、「確定演出 1」又は「確定演出 2」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 4 では、選曲ボタン演出として「示唆演出 1」～「示唆演出 8」は選択されない。

【0546】

テーブル A 5 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」又は「示唆演出 1」～「示唆演出 8」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 5 では、選曲ボタン演出として「確定演出 1」及び「確定演出 2」は選択されない。

20

【0547】

テーブル A 6 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」、「示唆演出 1」～「示唆演出 8」又は「確定演出 2」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 6 では、選曲ボタン演出として「確定演出 1」は選択されない。

【0548】

テーブル A 7 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」、「示唆演出 1」～「示唆演出 8」又は「確定演出 1」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 7 では、選曲ボタン演出として「確定演出 2」は選択されない。

【0549】

テーブル A 8 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B の操作によって、「演出なし」、「示唆演出 1」～「示唆演出 8」、「確定演出 1」、又は「確定演出 2」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 8 では、選曲ボタン演出として「示唆演出 1」～「示唆演出 8」、「確定演出 1」及び「確定演出 2」のいずれもが選択され得る。

30

【0550】

ここで、図 5 8 は、5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図である。5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルは、テーブル A 1 ～テーブル A 8 が選択される条件を定めたものであり、図 5 5 に示す 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理において参照される。5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルは、遊技設定及び保留連荘フラグと、テーブル A 1 ～ A 8 との関係を定めている。遊技設定は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出のそれぞれを実行するか否かに対する遊技者による設定である。期待度示唆演出を実行しないことが遊技者によって設定されている場合には、図 7 8 の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップ S 4 1 1 3、又は図 8 5 の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップ S 4 5 1 3 において期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定される。同様に、遊技者による設定に従い、図 7 8 の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップ S 4 1 1 3、又は図 8 5 の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップ S 4 5 1 3 において、確変確定演出非実行設定フラグ、及び保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定される。一方、保留連荘フラグは、保留連荘を実行することを示すものであり、図 3 5 の大当たり遊技演出処理のステップ S 2 2 0 5 でオンに設定される。

40

【0551】

50

5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルでは、例えば、「演出なし」のみが決定されるテーブル A 1 は、遊技設定として期待度示唆演出非実行設定フラグがオン、確変確定演出非実行設定フラグがオン、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオン、かつ保留連荘フラグがオンの場合、又は期待度示唆演出非実行設定フラグがオン、確変確定演出非実行設定フラグがオン、かつ保留連荘フラグがオフの場合に選択される。なお、テーブル A 2 ～テーブル A 8 は、テーブル A 1 と同様に、遊技設定フラグ及び保留連荘フラグが図 5 8 に示す条件を満たす場合に選択される。

【0552】

<ステップ S 3 0 0 1>

図 5 5 の説明に戻り、5 R 確変選曲ボタン演出決定処理では、ステップ S 3 0 0 1 において、MPU 5 1 は、図 7 8 の選曲ボタン演出設定画面処理のステップ S 4 1 1 3 又は図 8 5 の選曲ボタン演出履歴画面処理のステップ S 4 5 1 3 においてオンに設定される期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B に対する操作が行われても、遊技状態が 5 R 確変大当たり遊技状態又は 1 6 R 確変大当たり遊技状態であることの期待度を示唆する期待度示唆演出を実行しない設定である期待度示唆演出非実行設定がされているか否かを判断する。MPU 5 1 は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（期待度示唆演出非実行設定がされている場合）（ステップ S 3 0 0 1：Yes）、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、期待度示唆演出非実行がオフに設定されている場合（期待度示唆演出非実行設定がされていない場合）（ステップ S 3 0 0 1：No）、処理をステップ S 3 0 1 2 に移行する。

【0553】

<ステップ S 3 0 0 2>

ステップ S 3 0 0 2 では、MPU 5 1 は、図 7 8 の選曲ボタン演出設定画面処理のステップ S 4 1 1 3 又は図 8 5 の選曲ボタン演出履歴画面処理のステップ S 4 5 1 3 においてオンに設定される確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B に対する操作が行われても、遊技状態が 5 R 確変大当たり遊技状態又は 1 6 R 確変大当たり遊技状態であることを明示する確変確定演出を実行しない設定である確変確定演出非実行設定がされているか否かを判断する。MPU 5 1 は、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（確変確定演出非実行設定がされている場合）（ステップ S 3 0 0 2：Yes）、処理をステップ S 3 0 0 3 に移行し、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合（確変確定演出非実行設定がされていない場合）（ステップ S 3 0 0 2：No）、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

【0554】

<ステップ S 3 0 0 3>

ステップ S 3 0 0 3 では、MPU 5 1 は、図 3 5 の大当たり遊技演出処理のステップ S 2 2 0 5 でオンに設定される保留連荘を実行することを示す保留連荘フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU 5 1 は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 0 0 3：Yes）、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行し、保留連荘フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 0 0 3：No）、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行する。

【0555】

<ステップ S 3 0 0 4>

ステップ S 3 0 0 4 では、MPU 5 1 は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 0 0 3：Yes）、図 7 8 の選曲ボタン演出設定画面処理のステップ S 4 1 1 3 又は図 8 5 の選曲ボタン演出履歴画面処理のステップ S 4 5 1 3 においてオンに設定される保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、保留連荘が行われることを明示する保留連荘確定演出を実行しない設定である保留連荘確定演出非実行設定がされているか否かを判断する。MPU 5 1 は、

保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（保留連荘確定演出非実行設定がされている場合）（ステップS3004：Yes）、処理をステップS3005に移行し、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合（保留連荘確定演出非実行設定がなされていない場合）（ステップS3004：No）、処理をステップS3007に移行する。

【0556】

<ステップS3005及びS3006>

ステップS3005では、MPU51は、いずれのボタン抽選乱数カウンタの値を選択しても「演出なし」を選択するテーブルA1（図57参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3001：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され（確変確定演出非実行設定がされ）（ステップS3002：Yes）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3003：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされている場合に）（ステップS3004：Yes）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA1を選択する（図58参照）。また、ステップS3005では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3001：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され（確変確定演出非実行設定がされ）（ステップS3002：Yes）、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも（ステップS3003：No）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA1を選択する（図58参照）。なお、MPU51は、テーブルA1での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3005）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3006）、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0557】

<ステップS3007>

ステップS3007では、MPU51は、5R確変確定演出かつ保留連荘確定演出である「確定演出2」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA2（図57参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3001：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され（確変確定演出非実行設定がされ）（ステップS3002：Yes）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3003：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に）（ステップS3004：No）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA2を選択する（図58参照）。なお、MPU51は、テーブルA2での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3007）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3006）、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0558】

<ステップS3008>

ステップS3008では、MPU51は、図35の大当たり遊技演出処理のステップS2205でオンに設定される保留連荘を実行することを示す保留連荘フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合（ステップS3008：Yes）、処理をステップS3009に移行し、保留連荘フラグがオフに設定されている場合（ステップS3008：No）、処理をステップS3010に移行する。

【0559】

<ステップS3009>

ステップS3009では、MPU51は、図78の選曲ボタン演出設定画面処理のステップS4113又は図85の選曲ボタン演出履歴画面処理のステップS4513において

オンに設定される保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3009：Yes）、処理をステップS3010に移行し、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3009：No）、処理をステップS3011に移行する。

【0560】

<ステップS3010>

ステップS3010では、MPU51は、5R確変確定演出である「確定演出1」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA3（図57参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3001：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され（確変確定演出非実行設定がされておらず）（ステップS3002：No）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3008：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされている場合に）（ステップS3009：Yes）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA3を選択する（図58参照）。また、ステップS3010では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3001：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され（確変確定演出非実行設定がなされておらず）（ステップS3002：No）、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも（ステップS3008：No）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA3を選択する（図58参照）。なお、MPU51は、テーブルA3での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3010）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3006）、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0561】

<ステップS3011>

ステップS3011では、MPU51は、「確定演出1」及び「確定演出2」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA4（図57参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3001：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され（確変確定演出非実行設定がされておらず）（ステップS3002：No）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3008：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に）（ステップS3009：No）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA4を選択する（図58参照）。なお、MPU51は、テーブルA4での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3011）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3006）、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0562】

<ステップS3012>

期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3001：No）、ステップS3012においてMPU51は、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3012：Yes）、処理をステップS3013に移行し、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3012：No）、処理をステップS3017に移行する。

【0563】

<ステップS3013>

ステップS3013では、MPU51は、保留連荘フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合（ステップS

3013: Yes)、処理をステップS3014に移行し、保留連荘フラグがオフに設定されている場合(ステップS3013: No)、処理をステップS3015に移行する。

【0564】

<ステップS3014>

ステップS3014では、MPU51は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合(ステップS3014: Yes)、処理をステップS3015に移行し、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合(ステップS3014: No)、処理をステップS3016に移行する。

【0565】

<ステップS3015>

ステップS3015では、MPU51は、「示唆演出1」～「示唆演出8」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA5(図57参照)で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3001: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(確変確定演出非実行設定がされ)(ステップS3012: Yes)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3013: Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされている場合に)(ステップS3014: Yes)場合に、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA5を選択する(図58参照)。また、ステップS3015では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3001: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(確変確定演出非実行設定がされ)(ステップS3012: Yes)、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも(ステップS3013: No)、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA5を選択する(図58参照)。なお、MPU51は、テーブルA5での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3015)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3006)、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0566】

<ステップS3016>

ステップS3016では、MPU51は、「示唆演出1」～「示唆演出8」及び「確定演出2」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA6(図57参照)で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3001: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(確変確定演出非実行設定がされており)(ステップS3012: Yes)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3013: Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に)(ステップS3014: No)、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA6を選択する(図58参照)。なお、MPU51は、テーブルA6での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3016)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3006)、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0567】

<ステップS3017>

期待度示唆演出非実行設定フラグ及び確変確定演出非実行設定フラグのいずれもオフに設定されている場合(ステップS3001及びS3012でNo)、MPU51は、保留連荘フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3017)。MPU51は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合(ステップS3017: Yes)、処理をステップS3018に移行し、保留連荘フラグがオフに設定されている場合(ステップS3017: No)、処理をステップS3019に移行する。

【0568】

<ステップS3018>

ステップS3018では、MPU51は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3018：Yes）、処理をステップS3019に移行し、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3018：No）、処理をステップS3020に移行する。

【0569】

<ステップS3019>

ステップS3019では、MPU51は、「示唆演出1」～「示唆演出8」及び「確定演出1」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA7（図57参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされておらず）（ステップS3001：No）、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され（確変確定演出非実行設定がされておらず）（ステップS3012：No）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3017：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされている場合に）（ステップS3018：Yes）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA7を選択する（図58参照）。また、ステップS3019では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされておらず）（ステップS3001：No）、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され（確変確定演出非実行設定がされておらず）（ステップS3012：No）、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも（ステップS3017：No）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA7を選択する（図58参照）。なお、MPU51は、テーブルA7での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3019）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3006）、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0570】

<ステップS3020>

ステップS3020では、MPU51は、「示唆演出1」～「示唆演出8」、「確定演出1」及び「確定演出2」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルA8（図57参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされておらず）（ステップS3001：No）、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され（確変確定演出非実行設定がされておらず）（ステップS3012：No）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3017：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に）（ステップS3018：No）、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA8を選択する（図58参照）。なお、MPU51は、テーブルA8での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3020）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3006）、当該5R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0571】

[16R確変選曲ボタン演出決定処理]

ここに、図59は、16R確変選曲ボタン演出決定処理（図54の選曲ボタン演出処理のステップS2906）の手順の一例を示すフローチャートである。16R確変選曲ボタン演出決定処理では、図60に示す16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルを決定するための16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルに基づいて、決定ボタン21Bを操作した場合に実行する選曲ボタン演出（演出なしを含む）を決定する。なお、16R確変選曲ボタン演出決定処理は、前述の5R確変選曲ボタン演出決定処理と基本的に同様なものであり、図55に示す5R確変選曲ボタン演出決定処理において、「テーブルA1」～「テーブルA8」のそれぞれを「テーブルB1」～「テーブルB8」と読み替えればよい。

【0572】

また、図60に示す16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルは、16R確変大当たり遊技状態での選曲有効期間内に決定ボタン21Bに対する決定操作がなされた場合に参照されるものである。16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルは、MPU51のRAM512に記憶されており、テーブルB1～B8の8つの抽選テーブルを格納している。16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルは、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルと基本的に同様なものであるが、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルにおける「確定演出1」の代わりに「確定演出3」が規定され、「確定演出2」の代わりに「確定演出4」が規定されている。即ち、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルでは、16R確変大当たり遊技状態で参照されるものであるため、5R確変大当たりであることを明示する確定演出1及び確定演出3は規定されていない。なお、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルの詳細な説明は省略する。

10

【0573】

また、図61は、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図である。16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルは、テーブルB1～テーブルB8が選択される条件を定めたものであり、図59に示す16R確変選曲ボタン演出決定処理において参照される。16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルは、遊技設定及び保留連荘フラグと、テーブルB1～B8との関係を定めている。なお、遊技設定及び保留連荘フラグは、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの場合と同義である。16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルでは、例えば、「演出なし」のみが決定されるテーブルB1（図60参照）は、遊技設定として期待度示唆演出非実行設定フラグがオン、確変確定演出非実行設定フラグがオン、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオン、かつ保留連荘フラグがオンの場合、又は期待度示唆演出非実行設定フラグがオン、確変確定演出非実行設定フラグがオン、かつ保留連荘フラグがオフの場合に選択される。なお、テーブルB2～テーブルB8は、テーブルB1と同様に、遊技設定フラグ及び保留連荘フラグが図61に示す条件を満たす場合に選択される。

20

【0574】

<ステップS3101～S3107>

図59の説明に戻り、16R確変選曲ボタン演出決定処理では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3101：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され（確変確定演出非実行設定がされ）（ステップS3102：Yes）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3103：Yes）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされている場合に）（ステップS3104：Yes）、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、いずれのボタン抽選乱数カウンタの値を選択しても「演出なし」を選択するテーブルB1（ステップS3105）（図60参照）を選択する（図61参照）。また、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3101：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され（確変確定演出非実行設定がされ）（ステップS3102：Yes）、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも（ステップS3103：No）、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルB1を選択する（ステップS3105）（図61参照）。なお、MPU51は、テーブルB1での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS3105）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS3106）、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

30

40

【0575】

一方、ステップS3107では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され（期待度示唆演出非実行設定がされ）（ステップS3101：Yes）、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され（確変確定演出非実行設定がされ）（ステップS3102：Yes）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS3103：Y

50

e s)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に)(ステップS3104:No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、16R確変確定演出かつ保留連荘確定演出である「確定演出4」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB2を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB2での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3107)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0576】

<ステップS3108~3111>

また、ステップS3110では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされ)(ステップS3101:Yes)、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され(確変確定演出非実行設定がされておらず)(ステップS3102:No)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3108:Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされ)(ステップS3109:Yes)である場合に、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、16R確変確定演出である「確定演出3」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB3を選択する(図61参照)。また、ステップS3110では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされ)(ステップS3101:Yes)、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され(確変確定演出非実行設定がされておらず)(ステップS3102:No)、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも(ステップS3108:No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルB3を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB3での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3110)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0577】

一方、ステップS3111では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされ)(ステップS3101:Yes)、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され(確変確定演出非実行設定がされておらず)(ステップS3102:No)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3108:Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に)(ステップS3109:No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、「確定演出3」及び「確定演出4」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB4を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB4での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3111)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0578】

<ステップS3112~S3116>

ステップS3115では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3101:No)、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(確変確定演出非実行設定がされ)(ステップS3112:Yes)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3113:Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされている場合に)(ステップS3114:Yes)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、「示唆演出1」~「示唆演出8」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB5を選択する(図61参照)。また、ステップS3115では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3101:No)、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(確変確定演出非実行設定がされ)(ステップS31

12: Yes)、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも(ステップS3113: No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルB5を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB5での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3115)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0579】

一方、ステップS3116では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3101: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(確変確定演出非実行設定がされており)(ステップS3112: Yes)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3113: Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に)(ステップS3114: No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、「示唆演出1」～「示唆演出8」及び「確定演出4」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB6を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB6での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3116)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0580】

<ステップS3117～S3120>

ステップS3117では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3101: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され(確変確定演出非実行設定がされておらず)(ステップS3112: No)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3117: Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定され(保留連荘確定演出非実行設定がされ)(ステップS3118: Yes)である場合に、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、「示唆演出1」～「示唆演出8」及び「確定演出3」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB7を選択する(図61参照)。また、ステップS3117では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3101: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され(確変確定演出非実行設定がされておらず)(ステップS3112: No)、保留連荘フラグがオフに設定されている場合にも(ステップS3117: No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルB7を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB7での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3119)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0581】

一方、ステップS3120では、MPU51は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオフに設定され(期待度示唆演出非実行設定がされておらず)(ステップS3101: No)、確変確定演出非実行設定フラグがオフに設定され(確変確定演出非実行設定がされておらず)(ステップS3112: No)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS3117: Yes)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に)(ステップS3118: No)、16R確変選曲ボタン演出抽選テーブルとして、「示唆演出1」～「示唆演出8」、「確定演出3」及び「確定演出4」を選択するボタン抽選乱数カウンタの値が存在するテーブルB8を選択する(図61参照)。なお、MPU51は、テーブルB8での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS3120)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS3106)、当該16R確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0582】

[楽曲選択カウンタデータ更新処理]

ここに、図62は、楽曲選択カウンタデータ更新処理(図51の楽曲選択処理における

ステップ S 2 6 1 1) の手順の一例を示すフローチャートである。楽曲選択カウンタデータ更新処理では、大当たり遊技の選曲有効期間において遊技者による楽曲の選択状況に応じて、楽曲選択画像表示処理（図 3 6 参照）及び初期仮選択楽曲決定処理（図 4 7 参照）に必要な楽曲選択カウンタデータテーブル（図 4 1 参照）が更新される。これにより、楽曲選択画像 8 3（図 3 7 参照）を表示するために必要な既選択楽曲リスト（図 4 2（A）参照）、非選択楽曲リスト（図 4 2（B）参照）の作成が可能になると共に、初期配列順位データ（図 4 3 参照）の作成が可能になる。その結果、楽曲選択カウンタデータ更新処理において楽曲選択カウンタデータを更新することで、次回の大当たり遊技において表示される楽曲選択画像 8 3 に今回の大当たり遊技での遊技者による楽曲の選択状況が反映され、楽曲選択画像 8 3 が遊技者にとって楽曲選択に対する操作性の高いものになる。

10

【0583】

<ステップ S 3 2 0 1>

ステップ S 3 2 0 1 では、MPU 5 1 は、図 3 6 の楽曲選択画像表示処理におけるステップ S 2 3 0 4 において RAM 5 1 2 に一時記憶され得る初期仮選択楽曲の記憶があるか否かを判断し、初期仮選択楽曲の記憶がある場合（ステップ S 3 2 0 1：Yes）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行し、初期仮選択楽曲の記憶がない場合（ステップ S 3 2 0 1：No）、処理をステップ S 3 1 0 6 に移行する。

【0584】

<ステップ S 3 2 0 2>

ステップ S 3 2 0 2 では、MPU 5 1 は、初期仮選択楽曲として MPU によって決定された楽曲（図 4 7 の初期仮選択楽曲決定処理のステップ S 2 4 0 4）が、遊技者によって選択楽曲として選択されたか否かを判断し、当該初期仮選択楽曲が選択楽曲である場合（ステップ S 3 2 0 2：Yes）、処理をステップ S 3 1 0 6 に移行し、当該初期仮選択楽曲が選択されなかった場合（ステップ S 3 2 0 2：No）、処理をステップ S 3 1 0 3 に移行する。

20

【0585】

<ステップ S 3 2 0 3 及び S 3 2 0 4>

ステップ S 3 2 0 3 では、MPU 5 1 は、RAM 5 1 2 に記憶されている楽曲選択カウンタデータテーブルにおける非選択楽曲に関するデータ（図 4 1 参照）を更新する。

【0586】

例えば、図 6 3（A 1）及び図 6 3（A 2）に一例を示すように、図 4 1 に示す楽曲選択カウンタデータテーブルの状態において、MPU によって仮選択楽曲として楽曲番号 6 の楽曲 F が選択され、遊技者によって楽曲 F が選択されなかった場合には、非選択楽曲リスト順位の 1 位に楽曲 F が記憶され、非選択楽曲リスト順位の 2 位及び 3 位には、それぞれ更新前の非選択楽曲リスト順位が 1 位であった楽曲番号 9 の楽曲 I 及び 2 位であった楽曲番号 2 の楽曲 B が記憶される。また、更新前に非選択楽曲リスト順位が 3 位であった非選択楽曲の中で最も非選択日時が古い楽曲番号 3 の楽曲 C は 0 位とされ、未選択楽曲に変更される。

30

【0587】

また、ステップ S 3 2 0 3 では、MPU 5 1 は、非選択フラグを更新する。非選択フラグの更新は、例えば非選択楽曲リスト順位が図 6 3（A 1）から図 6 3（A 2）に更新された場合、非選択楽曲リスト順位が 3 位から 0 位に変更された楽曲 C の非選択フラグをオフに設定し、非選択楽曲リスト順位が 0 位から 1 位に変更された楽曲 F の非選択フラグをオンに設定することで行われる。楽曲選択カウンタデータテーブルにおける非選択楽曲に関するデータ（図 4 1 参照）を更新した場合（ステップ S 3 2 0 3）、RAM 5 1 2 に記憶されている初期仮選択楽曲の記憶をクリアにする（ステップ S 3 2 0 4）。

40

【0588】

<ステップ S 3 2 0 5>

ステップ S 3 2 0 5 では、MPU 5 1 は、図 5 3 の選択楽曲出力処理におけるステップ S 2 8 1 2 において RAM 5 1 2 に記憶され得る選択楽曲の記憶があるか否かを判断し、

50

選択楽曲の記憶がある場合（ステップ S 3 2 0 5：Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 6に移行し、選択楽曲の記憶がない場合（ステップ S 3 2 0 5：N o）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。

【0589】

＜ステップ S 3 2 0 6 及び S 3 2 0 7＞

ステップ S 3 2 0 6 では、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 に記憶されている楽曲選択カウンタデータテーブルの既選択楽曲に関するデータ（図 4 1 参照）を更新する。

【0590】

例えば、図 6 3（B 1）及び図 6 3（B 2）に一例を示すように、図 4 1 に示す楽曲選択カウンタデータテーブルの状態において遊技者によって選択楽曲として楽曲番号 5 の楽曲 E が選択された場合には、楽曲 E の選択回数カウンタに 1 加算する。また、既選択楽曲リスト順位の 1 位に楽曲 E が記憶され、既選択楽曲リスト順位の 2 位及び 3 位には、それぞれ更新前の既選択楽曲リスト順位が 1 位であった楽曲番号 1 の楽曲 A 及び 2 位であった楽曲番号 4 の楽曲 D が記憶される。また、更新前に既選択楽曲リスト順位が 3 位であった既選択楽曲の中で最も選択日時が古い楽曲番号 4 の楽曲 D は 0 位とされ、未選択楽曲に変更される。

10

【0591】

また、ステップ S 3 2 0 5 では、M P U 5 1 は、既選択フラグを更新する。既選択フラグの更新は、例えば非選択楽曲順位が図 6 3（B 1）から図 6 3（B 2）に更新された場合、既選択楽曲リスト順位が 3 位から 0 位に変更された楽曲 D の既選択フラグをオフに設定し、既選択楽曲リスト順位が 0 位から 1 位に変更された楽曲 E の既選択フラグをオンに設定することで行われる。M P U 5 1 は、楽曲選択カウンタデータテーブルの既選択楽曲に関するデータ（図 4 1 参照）を更新した場合（ステップ S 3 2 0 6）、R A M 5 1 2 に記憶されている選択楽曲の記憶をクリアにし（ステップ S 3 2 0 7）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。

20

【0592】

なお、非選択楽曲から楽曲の選択が行われた場合、当該楽曲は非選択楽曲から既選択楽曲に変更される。例えば、図 6 3（A 1）において非選択楽曲順位が 2 位である楽曲 B が選択された場合、既選択楽曲順位データの 1 位が楽曲 B に変更される。一方、非選択楽曲順位データは、2 位から楽曲 B が削除されると共に 3 位の楽曲 C が 2 位に繰り上げられ、3 位は該当が楽曲なしとして更新される。また、楽曲 B の非選択フラグがオフに設定されると共に、楽曲 B の既選択フラグがオンに設定される。即ち、非選択楽曲から楽曲の選択が行われることで、楽曲選択カウンタデータについて、当該楽曲に対する非選択についての情報がクリアされる一方で、当該楽曲が既選択楽曲であることの情報を含ませる追加が実行される。

30

【0593】

また、既選択楽曲リスト順位を選択日時の新しい順ではなく、選択頻度によって決定する場合には、楽曲 E の選択回数カウンタに基づいて、既選択楽曲に関するデータが更新される。例えば、図 4 1 に示す楽曲選択カウンタデータテーブルの状態において遊技者によって選択楽曲として楽曲番号 5 の楽曲 E が選択された場合には、楽曲 E に選択回数カウンタが 0 から 1 に更新されるが既選択楽曲リスト順位に変更はない。そのため、M P U 5 1 は、既選択楽曲リスト順位及び既選択フラグの変更は行わない。また、既選択楽曲リスト位を選択頻度によって決定する場合において既選択楽曲リスト順位の変更があった場合、選択日時の新しい順に既選択楽曲に関するデータを更新する場合と同様の手順に従って既選択楽曲リスト順位及び既選択フラグが更新される。

40

【0594】

〔遊技設定処理〕

ここに、図 6 4 は、遊技設定処理（図 2 7 の副タイマ割込処理のステップ S 1 7 1 1）の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定処理では、変動遊技演出や大当たり遊技演出が実行されていない期間において、遊技者による選択決定部 2 1（複数の選択ボ

50

タン 2 1 A (2 1 1 ~ 2 1 4) 及び決定ボタン 2 1 B) に対する操作に応じて、大当たり遊技演出に対する遊技設定が実行される。

【 0 5 9 5 】

ところで、従来の遊技としては、変動遊技演出や大当たり遊技演出に登場するキャラクターの選択など、図柄表示部 3 4 1 やスピーカ 2 6 などを利用して実行される各種演出に関する遊技設定を遊技者が行えるものがある。このような遊技機では、遊技者は、好みのキャラクターを選択するなどして各種演出に関する遊技設定を行うことで自身の嗜好に合った演出にカスタマイズすることが可能になり、変動遊技演出や大当たり遊技演出をより一層楽しむことができる。

【 0 5 9 6 】

一方、本実施形態の遊技機 1 0 は、上述のような従来の遊技機に対して、大当たり遊技演出として新規な特徴を有する。具体的には、本実施形態の遊技機 1 0 は、大当たり遊技演出において図柄表示部 3 4 1 での楽曲選択画像 8 3 として既選択楽曲画像 8 3 1 や非選択楽曲画像 8 3 4 を含む画像を表示する (図 3 7 参照) 。また、本実施形態の遊技機 1 0 は、大当たり遊技において、現在示唆されている遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることを明示する昇格演出が実行される前に、初期仮選択楽曲を含む仮選択楽曲や選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる際に楽曲のメロディーパターンに矛盾を発生させることで昇格演出が実行されることを明示し、楽曲を選択する際の決定ボタン 2 1 B に対する決定操作に応じて昇格演出が実行される期待度を示唆又は明示する選曲ボタン演出を実行する。

【 0 5 9 7 】

そして、図 6 4 に示す遊技設定処理では、従来の遊技機に対して新規な特徴を有する大当たり遊技演出に対して遊技者が遊技設定を行う場合の処理を実行する。具体的には、遊技設定処理では、遊技者による選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、楽曲選択画像表示画面 8 2 での楽曲選択画像 8 3 (図 3 7 参照) の表示又は非表示に関する楽曲リスト表示設定、仮選択楽曲及び選択楽曲に対するメロディーパターン設定、及び選曲ボタン演出の実行又は非実行を設定する選曲ボタン演出設定が実行される。即ち、本実施形態の遊技機 1 0 では、遊技者は、大当たり遊技演出の遊技設定として、従来の遊技設定項目としてなかった楽曲リスト表示設定、メロディーパターン設定及び選曲ボタン演出設定を行うことができる。

【 0 5 9 8 】

ここで、楽曲リスト表示設定では、図 7 6 及び図 8 4 などを参照して後述するように楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲 (好き楽曲) 画像 8 3 1 及び非選択楽曲 (嫌い楽曲) 画像 8 3 4 のそれぞれについて表示又は非表示に設定できる。これにより、遊技者は、楽曲選択画像 8 3 を好みの表示態様にカスタマイズすることができる。また、例えば遊技者が不要であると判断する過去の楽曲選択に関する情報を非表示設定にするなどして好みの表示態様に設定することで、遊技者はストレスなく楽曲の仮選択及び選択を行うことができる。

【 0 5 9 9 】

また、メロディーパターン設定では、図 7 4 及び図 8 2 などを参照して後述するように仮選択楽曲や選択楽曲 (未選択楽曲及び既選択楽曲) のメロディーパターンを設定できる。これにより、遊技者は、仮選択楽曲や選択楽曲をデフォルト設定で出力させることができるだけでなく、デフォルト設定以外の部分から出力させることが可能になる。その結果、仮選択楽曲や選択楽曲の出力開始部分の選択の幅が広がり、遊技者は自身の判断で仮選択楽曲や選択楽曲を出力させることができるため、遊技者の嗜好に合わせて仮選択楽曲や選択楽曲を楽しむことができる。

【 0 6 0 0 】

さらに、選曲ボタン演出設定では、図 7 9 及び図 8 6 などを参照して後述するように選曲ボタン演出を実行させるか否かを設定できる。これにより、遊技者は、選曲ボタン演出を実行させることの設定を行った場合には、選曲ボタン演出が実行させる行為 (楽曲選択

10

20

30

40

50

での決定ボタン21Bに対する操作を、昇格演出が実行される可能性を知るための行為)として楽しむことができる。一方、遊技者は、選曲ボタン演出を実行させないことの設定を行った場合には、昇格演出が実行されるか否かを事前に知ることができなくなるため、楽曲選択を行った後も昇格演出が実行されることに対する期待感を維持させることができる。そのため、選曲ボタン演出設定を実行させるか否かを選択できることで、昇格演出が行われるか否かについて遊技者の嗜好に合った楽しみ方が可能になる。

【0601】

このような技術的意義を有する遊技設定処理について、図64を参照しつつ以下に具体的に説明する。但し、図64に示す遊技設定処理を説明する前に、図65～図68を参照して遊技設定処理における表示画面の移行例を先に説明する。なお、以下の説明では、説明の簡便のため、主図柄921の停止表示から所定時間経過しても後述のトップメニュー画面93(図65(B)参照)、デモ画面、節電画面には移行せず、後述の変動停止画面92(図65(A)参照)を維持し、変動停止画面92が表示されてから予め定められた所定時間の経過後に遊技設定が可能になるものとして説明する。もちろん、変動停止画面92が表示されてから即座に遊技設定が可能になるようにしてもよく、変動停止画面92が表示されてから所定時間が経過した場合に、遊技者の操作に依らず自動的にトップメニュー画面93(図65(B)参照)に移行するようにしてもよい。

【0602】

図65(A)に示すように、主図柄921の変動表示が停止された場合、保留数N及び保留数Mが「0」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合には、主図柄921の変動が停止した状態の変動停止画面92が維持される。そして、変動停止画面92が表示されてから所定時間経過後に遊技者によって操作ボタン20が操作された場合には、表示画面が変動停止画面92から、図65(B)に示すトップメニュー画面93に移行する。このトップメニュー画面93は、複数の選択画像931～935、カーソル画像936及び選択決定部画像937を含む。

【0603】

トップメニュー画面93の複数の選択画像931～935は、選択可能な複数の項目を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。また、複数の選択画像931～935は、移行先の表示画面を選択するための画像でもある。複数の選択画像931～935は、大当たり遊技時の遊技設定などを行うための「遊技設定カスタマイズ」の選択画像933、及びトップメニュー画面93から変動停止画面92に移行させる「終了」の選択画像935などを含む。

【0604】

トップメニュー画面93のカーソル画像936は、現在仮選択されている項目を示す画像である。また、仮選択されている選択画像933(図65(B))では「遊技設定カスタマイズ」の選択画像933は、仮選択されていることを強調するために、他の選択画像931, 932, 934, 935と区別可能な態様で表示される。この点については、上述した楽曲選択画像83における仮選択楽曲画像832(図37参照)と同様である。

【0605】

トップメニュー画面93の選択決定部画像937は、選択決定部21(図1参照)を模した画像であり、選択決定部21に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像937では、上選択ボタン211及び下選択ボタン212に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、上選択ボタン211及び下選択ボタン212に対応する画像が強調して表示されている。また、上選択ボタン211及び下選択ボタン212に対応する画像は点滅表示等により強調してもよい。また、選択決定部画像937では、決定ボタン21Bに対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に操作すべきことを示している。選択決定部画像937の表示例は、図65(B)に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

【0606】

トップメニュー画面 9 3 において、決定ボタン 2 1 B が操作されることで遊技者によって複数の項目のうちから何等かの項目（選択画像 9 3 1 ～ 9 3 5）が選択された場合、選択された項目に応じた表示画面に移行する。例えば、遊技者によって「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 3 が選択された場合、図 6 5（C）に示す遊技設定画面 9 4 に移行する。この遊技設定画面 9 4 は、複数の選択画像 9 4 1 ～ 9 4 5、カーソル画像 9 3 6 及び選択決定部画像 9 3 7 を含む。なお、カーソル画像 9 3 6 及び選択決定部画像 9 3 7 は、トップメニュー画面 9 3 の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、トップメニュー画面 9 3 のカーソル画像 9 3 6 及び選択決定部画像 9 3 7 と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。

【0607】

遊技設定画面 9 4 の複数の選択画像 9 4 1 ～ 9 4 5 は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像 9 4 1 ～ 9 4 5 は、「通常選曲設定」の選択画像 9 4 3、「設定履歴選曲設定」の選択画像 9 4 4、及び「トップメニューに戻る」の選択画像 9 4 5 などを含む。

【0608】

ここで、図 6 6（A）は、図 6 5（C）と同様に遊技設定画面 9 4 の一例を示すものであり、図 6 6（B）、図 6 6（C）及び図 6 6（D）は、それぞれ遊技設定画面 9 4 から移行する表示画面の一例である。具体的には、図 6 6（B）は設定項目選択画面 9 5 の一例であり、図 6 6（C）は設定履歴選択画面 9 6 の一例であり、図 6 6（D）は図 6 5（B）と同様にトップメニュー画面 9 3 の一例である。即ち、図 6 6（A）に示す遊技設定画面において、「通常選曲設定」の選択画像 9 4 3 が選択された場合には、表示画面が遊技設定画面 9 4 から設定項目選択画面 9 5 に移行し、「設定履歴選曲設定」の選択画像 9 4 4 が選択された場合には、表示画面が遊技設定画面 9 4 から図 6 6（C）に示す設定履歴選択画面 9 6 に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像 9 4 5 が選択された場合には、表示画面が遊技設定画面 9 4 から図 6 6（D）に示す上述のトップメニュー画面 9 3 に移行する。以下、図 6 7 を参照して設定項目選択画面 9 5 を説明し、図 6 8 を参照して設定履歴選択画面 9 6 を説明する。

【0609】

図 6 7 に示す設定項目選択画面 9 5 は、大当たり遊技における楽曲選択に関連する項目を個別に選択可能にする画面である。この設定項目選択画面 9 5 は、複数の選択画像 9 5 1 ～ 9 5 5 を含む。「メロディーパターン」の選択画像 9 5 1 は、選曲設定項目のうちのメロディーパターン設定を行う場合に選択する画像である。選択画像 9 5 1 が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面 9 5 からメロディーパターン設定画面 9 7 に移行する。「楽曲リスト表示」の選択画像 9 5 2 は、選曲設定項目のうちの楽曲リスト表示設定を行う場合に選択する画像である。選択画像 9 5 2 が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面 9 5 から楽曲リスト表示設定画面 9 8 に移行する。「選曲ボタン演出」の選択画像 9 5 3 は、選曲設定項目のうちの選曲ボタン演出設定を行う場合に選択する画像である。選択画像 9 5 3 が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面 9 5 から選曲ボタン演出設定画面 9 9 に移行する。「1 つ戻る」の選択画像 9 5 4 は、表示画面を 1 つ戻す場合に選択する画像である。選択画像 9 5 4 が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面 9 5 から、この設定項目選択画面 9 5 に移行する前の表示画面である遊技設定画面 9 4（図 6 6（A）参照）に移行する。「トップメニューに戻る」の選択画像 9 5 5 は、表示画面をトップメニュー画面 9 3 に戻す場合に選択する画像である。選択画像 9 5 5 が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面 9 5 からトップメニュー画面 9 3（図 6 5（B）及び図 6 6（D）参照）に移行する。

【0610】

図 6 8 に示す設定履歴選択画面 9 6 は、当たり遊技における楽曲選択に関連する項目の設定履歴を表示させ、大当たり遊技における楽曲選択に関連する項目を個別に選択可能にする画面である。この設定履歴選択画面 9 6 は、複数の選択画像 9 6 1 ～ 9 6 5 を含む。

10

20

30

40

50

「メロディーパターン設定履歴」の選択画像 9 6 1 は、メロディーパターンの設定履歴に基づいてメロディーパターン設定を行う場合に選択する画像である。選択画像 9 6 1 が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 からメロディーパターン設定履歴画面 8 7 に移行する。「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像 9 6 2 は、楽曲リスト表示の設定履歴に基づいて楽曲リスト表示設定を行う場合に選択する画像である。選択画像 9 6 2 が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 から楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 に移行する。「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 9 6 3 は、選曲ボタン演出の設定履歴に基づいて選曲ボタン演出設定を行う場合に選択する画像である。選択画像 9 6 3 が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 から選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 に移行する。「1 つ戻る」の選択画像 9 6 4 は、表示画面を 1 つ戻す場合に選択する画像である。選択画像 9 6 4 が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 から、この設定履歴選択画面 9 6 に移行する前の表示画面である遊技設定画面 9 4 (図 6 6 (A)) に移行する。「トップメニューに戻る」の選択画像 9 6 5 は、表示画面をトップメニュー画面 9 3 に戻す場合に選択する画像である。選択画像 9 6 5 が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 からトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) に移行する。

10

【0 6 1 1】**<ステップ S 3 4 0 1>**

図 6 4 の説明に戻り、遊技設定処理におけるステップ S 3 4 0 1 では、MPU 5 1 は、表示画面が変動停止画面 9 2 (図 6 5 (A) 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、図 2 7 のカウンタ更新処理 (ステップ S 1 7 0 7) で更新される変動表示カウンタの値が 0 である場合にオンに設定され、また後述の図 7 0 のトップメニュー画面処理における変動停止画面移行処理においてオンに設定される変動停止画面表示フラグがオンであるか否かによって表示画面が変動停止画面 9 2 であるか否かを判断する。

20

【0 6 1 2】

MPU 5 1 は、表示画面が変動停止画面 9 2 である場合 (ステップ S 3 4 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行し、表示画面が変動停止画面 9 2 でない場合 (ステップ S 3 4 0 1 : N o)、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

【0 6 1 3】**<ステップ S 3 4 0 2>**

ステップ S 3 4 0 2 では、MPU 5 1 は、遊技開始待機処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技開始待機処理の詳細は図 6 9 を参照して後述する。

30

【0 6 1 4】**<ステップ S 3 4 0 3>**

ステップ S 3 4 0 3 では、MPU 5 1 は、表示画面がトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、後述の図 6 9 の遊技開始待機処理のステップ S 3 5 0 4、後述の図 7 1 の遊技設定画面処理のステップ S 3 7 1 1 などのトップメニュー画面移行処理においてオンに設定されるトップメニュー画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面がトップメニュー画面 9 3 であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、表示画面がトップメニュー画面 9 3 である場合 (ステップ S 3 4 0 3 : Y e s)、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行し、表示画面がトップメニュー画面 9 3 でない場合 (ステップ S 3 4 0 3 : N o)、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

40

【0 6 1 5】**<ステップ S 3 4 0 4>**

ステップ S 3 4 0 4 では、MPU 5 1 は、トップメニュー画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、トップメニュー画面処理は図 7 0 を参照して後述する。

【0 6 1 6】**<ステップ S 3 4 0 5>**

ステップ S 3 4 0 5 では、MPU 5 1 は、表示画面が遊技設定画面 9 4 (図 6 6 (A))

50

参照)であるか否かを判断する。具体的には、MPU51は、後述の図70のトップメニュー画面処理のステップS3609、図72の設定項目選択処理のステップS3813などの遊技設定画面移行処理においてオンに設定される遊技設定画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が遊技設定画面94であるか否かを判断する。MPU51は、表示画面が遊技設定画面94である場合(ステップS3405:Yes)、処理をステップS3406に移行し、表示画面が遊技設定画面94でない場合(ステップS3405:No)、処理をステップS3407に移行する。

【0617】

<ステップS3406>

ステップS3406では、MPU51は、遊技設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技設定画面処理の詳細は図71を参照して後述する。

10

【0618】

<ステップS3407>

ステップS3407では、MPU51は、表示画面が設定項目選択画面95(図66(B)及び図67参照)であるか否かを判断する。具体的には、MPU51は、後述の図71の遊技設定処理のステップS3707、図73のメロディーパターン設定画面処理のステップS3907などの設定項目選択画面移行処理においてオンに設定される設定項目選択画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が設定項目選択画面95であるか否かを判断する。MPU51は、表示画面が設定項目選択画面95である場合(ステップS3407:Yes)、処理をステップS3408に移行し、表示画面が設定項目選択画面95でない場合(ステップS3407:No)、処理をステップS3409に移行する。

20

【0619】

<ステップS3408>

ステップS3408では、MPU51は、設定項目選択処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、設定項目選択処理の詳細は図72を参照して後述する。

【0620】

<ステップS3409>

ステップS3409では、MPU51は、表示画面がメロディーパターン設定画面97(図74参照)であるか否かを判断する。具体的には、MPU51は、後述の図72の設定項目選択処理におけるステップS3807のメロディーパターン設定画面移行処理においてオンに設定されるメロディーパターン設定画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面がメロディーパターン設定画面97であるか否かを判断する。MPU51は、表示画面がメロディーパターン設定画面97である場合(ステップS3409:Yes)、処理をステップS3410に移行し、表示画面がメロディーパターン設定画面97でない場合(ステップS3409:No)、処理をステップS3411に移行する。

30

【0621】

<ステップS3410>

ステップS3410では、MPU51は、メロディーパターン設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、メロディーパターン設定画面処理は図73を参照して後述する。

40

【0622】

<ステップS3411>

ステップS3411では、MPU51は、表示画面が楽曲リスト表示設定画面98(図76(A)参照)であるか否かを判断する。具体的には、MPU51は、後述の図72の設定項目選択処理におけるステップS3809の楽曲リスト表示設定画面移行処理においてオンに設定される楽曲リスト表示設定画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が楽曲リスト表示設定画面98であるか否かを判断する。MPU51は、表示画面が楽曲リスト表示設定画面98である場合(ステップS3411:Yes)、処理をステップS3412に移行し、表示画面が楽曲リスト表示設定画面98でない場合(ステッ

50

プ S 3 4 1 1 : N o) 、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

【0623】

<ステップ S 3 4 1 2>

ステップ S 3 4 1 2 では、M P U 5 1 は、楽曲リスト表示設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、楽曲リスト表示設定画面処理の詳細は図 7 5 を参照して後述する。

【0624】

<ステップ S 3 4 1 3>

ステップ S 3 4 1 3 では、M P U 5 1 は、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 (図 7 9 参照) であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 7 2 の設定項目選択処理におけるステップ S 3 8 1 1 の選曲ボタン演出設定画面移行処理においてオンに設定される選曲ボタン演出設定画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 である場合 (ステップ S 3 4 1 3 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行し、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 でない場合 (ステップ S 3 4 1 3 : N o) 、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。

【0625】

<ステップ S 3 4 1 4>

ステップ S 3 4 1 4 では、M P U 5 1 は、選曲ボタン演出設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、選曲ボタン演出設定画面処理の詳細は図 7 8 を参照して後述する。

【0626】

<ステップ S 3 4 1 5>

ステップ S 3 4 1 5 では、M P U 5 1 は、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 (図 6 6 (C) 及び図 6 8 参照) であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 8 1 のメロディーパターン設定履歴画面処理におけるステップ S 4 3 0 7 、後述の図 8 3 の楽曲リスト表示設定履歴画面処理におけるステップ S 4 4 0 7 、及び後述の図 8 5 の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップ S 4 5 0 7 の設定履歴選択画面移行処理においてオンに設定される設定履歴選択画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 である場合 (ステップ S 3 4 1 5 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 1 6 に移行し、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 でない場合 (ステップ S 3 4 1 5 : N o) 、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。

【0627】

<ステップ S 3 4 1 6>

ステップ S 3 4 1 6 では、M P U 5 1 は、設定履歴選択処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、設定履歴選択処理の詳細は図 8 0 を参照して後述する。

【0628】

<ステップ S 3 4 1 7>

ステップ S 3 4 1 7 では、M P U 5 1 は、表示画面がメロディーパターン設定履歴画面 8 7 (図 8 2 参照) であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 8 0 の設定履歴選択処理におけるステップ S 4 2 0 7 のメロディーパターン設定履歴画面移行処理においてオンに設定されるメロディーパターン設定履歴画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面がメロディーパターン設定履歴画面 8 7 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面がメロディーパターン設定履歴画面 8 7 である場合 (ステップ S 3 4 1 7 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 1 8 に移行し、表示画面がメロディーパターン設定履歴画面 8 7 でない場合 (ステップ S 3 4 1 7 : N o) 、処理をステップ S 3 4 1 9 に移行する。

【0629】

<ステップ S 3 4 1 8>

10

20

30

40

50

ステップ S 3 4 1 8 では、M P U 5 1 は、メロディーパターン設定履歴画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、メロディーパターン設定処理の詳細は図 8 1 を参照して後述する。

【0630】

<ステップ S 3 4 1 9>

ステップ S 3 4 1 9 では、M P U 5 1 は、表示画面が楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 (図 8 4 参照) であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 8 0 の設定履歴選択処理におけるステップ S 4 2 0 9 の楽曲リスト表示履歴画面移行処理においてオンに設定される楽曲リスト表示設定履歴画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面が楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 である場合 (ステップ S 3 4 1 9 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 2 0 に移行し、表示画面が楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 でない場合 (ステップ S 3 4 1 9 : N o) 、処理をステップ S 3 4 2 1 に移行する。

10

【0631】

<ステップ S 3 4 2 0>

ステップ S 3 4 2 0 では、M P U 5 1 は、楽曲リスト表示設定履歴画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、楽曲リスト表示設定履歴画面処理の詳細は図 8 3 を参照して後述する。

【0632】

<ステップ S 3 4 2 1>

図 8 3 に示すように、楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップ S 3 4 2 1 では、M P U 5 1 は、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 (図 8 6 参照) であるか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、後述の図 8 0 の設定履歴選択処理におけるステップ S 4 2 1 1 の選曲ボタン演出履歴画面移行処理においてオンに設定される選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 である場合 (ステップ S 3 4 2 1 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 2 2 に移行し、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 でない場合 (ステップ S 3 4 2 1 : N o) 、処理をステップ S 3 4 2 3 に移行する。

20

【0633】

<ステップ S 3 4 2 2>

ステップ S 3 4 2 2 では、M P U 5 1 は、選曲ボタン演出履歴画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、選曲ボタン演出履歴画面処理の詳細は図 8 5 を参照して後述する。

30

【0634】

<ステップ S 3 4 2 3>

ステップ S 3 4 2 3 では、M P U 5 1 は、表示画面が変動停止画面 9 2、トップメニュー画面 9 3、遊技設定画面 9 4、設定項目選択画面 9 5、設定履歴選択画面 9 6、メロディーパターン設定画面 9 7、楽曲リスト表示設定画面 9 8、選曲ボタン演出設定画面 9 9、メロディーパターン設定履歴画面 8 7、楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 及び選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、遊技設定処理を終了する。

40

【0635】

[遊技開始待機処理]

ここに、図 6 9 は、遊技開始待機処理 (図 6 4 の遊技設定処理のステップ S 3 4 0 2) の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の操作ボタン 2 0 に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 9 2 (図 6 5 (A) 参照) からトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) に移行させる処理が実行される。

【0636】

50

<ステップ S 3 5 0 1>

ステップ S 3 5 0 1では、MPU 5 1は、図柄表示部 3 4 1において主図柄 9 2 1の変動が開始されたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1は、変動表示カウンタの値が0であるか否かに基づいて、主図柄の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MPU 5 1は、変動表示カウンタの値が0でない場合に主図柄 9 2 1の変動が開始されたと判断する。

【0 6 3 7】

MPU 5 1は、主図柄 9 2 1の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1：Y e s）、当該遊技開始待機処理を終了し、主図柄 9 2 1の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1：N o）、処理をステップ S 3 5 0 2に移行する。

10

【0 6 3 8】

<ステップ S 3 5 0 2>

ステップ S 3 5 0 2では、MPU 5 1は、第1～第3操作パターンフラグ（図 3 0（A）参照）に基づいて、遊技者によって操作ボタン 2 0が操作されたか否かを判断する。MPU 5 1は、操作ボタン 2 0が操作されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 2：Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 3に移行し、操作ボタン 2 0が操作されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 2：N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【0 6 3 9】

<ステップ S 3 5 0 3>

ステップ S 3 5 0 3では、MPU 5 1は、変動停止画面 9 2に移行してから予め定められた所定時間が経過したか否かを判断する。例えば、MPU 5 1は、変動停止画面 9 2が表示された場合（変動表示カウンタの値が0になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタの値を参照することで変動停止画面 9 2が表示されてからの時間を把握することができる。

20

【0 6 4 0】

MPU 5 1は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 3 5 0 3：Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 4に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 3：N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【0 6 4 1】

<ステップ S 3 5 0 4>

ステップ S 3 5 0 4では、MPU 5 1は、変動停止画面 9 2に移行してから所定時間経過後に操作ボタン 2 0が操作されたと判断できるため（ステップ S 3 5 0 2：Y e s 及びステップ S 3 5 0 3：Y e s）、遊技者による操作ボタン 2 0に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 9 2からトップメニュー画面 9 3に移行させる。このとき、MPU 5 1は、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。

30

【0 6 4 2】

[トップメニュー画面処理]

ここに、図 7 0は、トップメニュー画面処理（図 6 4の遊技設定処理のステップ S 3 4 0 4）の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、トップメニュー画面 9 3（図 6 5（B）及び図 6 6（D）参照）に表示された複数の選択画像 9 4 1～9 4 5から、遊技者による選択決定部 2 1に対する操作によって選択された項目に対応する画面に表示画面を移行させる処理が実行される。

40

【0 6 4 3】

<ステップ S 3 6 0 1>

ステップ S 3 6 0 1では、MPU 5 1は、変動表示カウンタの値が0であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1において主図柄 9 2 1の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1は、主図柄 9 2 1の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1：Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 2に移行し、主図柄 9 2 1の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1：N o）、処理をステップ S 3 6 0 3に移行する。

【0 6 4 4】

50

<ステップ S 3 6 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 2）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【0 6 4 5】

<ステップ S 3 6 0 3>

ステップ S 3 6 0 3 では、M P U 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ～ 第 3 上選択操作パターンフラグ（図 3 0 （B）参照）及び第 1 ～ 第 3 下選択操作パターンフラグ（図 3 0 （C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

10

【0 6 4 6】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。

【0 6 4 7】

<ステップ S 3 6 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、トップメニュー画面 9 3（図 6 5 （B）及び図 6 6 （D）参照）において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する（ステップ S 3 6 0 4）。例えば、M P U 5 1 は、図 6 5 （B）及び図 6 6 （D）に示す「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 3 が仮選択された状態で上選択ボタン 2 1 1 が操作された場合、カーソル画像 9 3 6 を選択画像 9 3 3 よりも 1 つ上の選択画像 9 3 2 のサイドに移動させる。このとき、仮選択表示されていることを示す選択画像を選択画像 9 3 3 から選択画像 9 3 2 に変更する。一方、M P U 5 1 は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 3 が仮選択された状態で下選択ボタン 2 1 2 が操作された場合、カーソル画像 9 3 6 を選択画像 9 3 3 よりも 1 つ下の選択画像 9 3 4 のサイドに移動させ、仮選択表示されていることを示す選択画像を選択画像 9 3 3 から選択画像 9 3 4 に変更する。ステップ S 3 6 0 4 の処理が終了した場合、M P U 5 1 は、当該トップメニュー画面処理を終了する。

20

30

【0 6 4 8】

なお、M P U 5 1 は、表示画面がトップメニュー画面 9 3（図 6 5 （B）及び図 6 6 （D）参照）であるときに、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 に対する操作がなされても、カーソル画像 9 3 6 や選択画像 9 4 1 ～ 9 4 5 の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。

【0 6 4 9】

<ステップ S 3 6 0 5>

ステップ S 3 6 0 5 では、M P U 5 1 は、遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ～ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0 （F）参照）に基づいて、決定ボタン 2 1 B が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

40

【0 6 5 0】

M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 6 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【0 6 5 1】

<ステップ S 3 6 0 6>

ステップ S 3 6 0 6 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、トップメニュー画面 9 3 における「終了」の選択画像 9 3 5（図 6 5 （B）及

50

び図 6 6 (D) 参照) が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「終了」の選択画像 9 3 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 6 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 0 7 に移行し、「終了」の選択画像 9 3 5 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 6 0 6 : N o)、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行する。

【0 6 5 2】

<ステップ S 3 6 0 7>

「終了」の選択画像 9 3 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 6 0 6 : Y e s)、MPU 5 1 は、表示画面をトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) から変動停止画面 9 2 (図 6 5 (A) 参照) に移行させる変動停止画面移行処理を実行する (ステップ S 3 6 0 7)。このとき、MPU 5 1 は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定し、当該トップメニュー画面処理を終了する。

10

【0 6 5 3】

<ステップ S 3 6 0 8>

ステップ S 3 6 0 8 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、トップメニュー画面 9 3 における「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技設定カスタマイズ」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 6 0 8 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行し、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 5 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 6 0 8 : N o)、処理をステップ S 3 6 1 0 に移行する。

20

【0 6 5 4】

<ステップ S 3 6 0 9>

「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 6 0 8 : Y e s)、MPU 5 1 は、表示画面をトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) から遊技設定画面 9 4 (図 6 5 (C) 及び図 6 6 (A) 参照) に移行させる遊技設定画面移行処理を実行する (ステップ S 3 6 0 9)。このとき、MPU 5 1 は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技設定画面表示フラグをオンに設定し、当該トップメニュー画面処理を終了する。

30

【0 6 5 5】

<ステップ S 3 6 1 0>

ステップ S 3 6 1 0 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって選択された項目が「終了」及び「遊技設定カスタマイズ」以外である場合、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させる。このとき、MPU 5 1 は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する。

【0 6 5 6】

[遊技設定画面処理]

40

ここに、図 7 1 は、遊技設定画面処理 (図 6 4 の遊技設定処理のステップ S 3 4 0 6) の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定画面処理では、遊技者による選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、遊技設定画面 9 4 (図 6 6 (A) 参照) から、設定項目選択画面 9 5 (図 6 6 (B) 参照)、設定履歴選択画面 9 6 (図 6 6 (C) 参照) 又はトップメニュー画面 (図 6 6 (D) 参照) に表示画面を移行させる処理が実行される。

【0 6 5 7】

<ステップ S 3 7 0 1>

ステップ S 3 7 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 1 :

50

Yes)、処理をステップS3702に移行し、主図柄921の変動が開始されていないと判断した場合(ステップS3701:No)、処理をステップS3703に移行する。

【0658】

<ステップS3702>

主図柄921の変動が開始された場合(ステップS3701:Yes)、遊技設定画面表示フラグをオフに設定し(ステップS3702)、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0659】

<ステップS3703>

ステップS3703では、MPU51は、遊技者によって選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグ(図30(B)参照)及び第1～第3下選択操作パターンフラグ(図30(C)参照)に基づいて、上選択ボタン211又は下選択ボタン212が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

10

【0660】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS3703:Yes)、処理をステップS3704に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS3703:No)、処理をステップS3705に移行する。

【0661】

<ステップS3704>

20

ステップS3704では、MPU51は、図70のトップメニュー画面処理におけるステップS3604の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン21Aが上選択ボタン211及び下選択ボタン212のうちのいずれかであるかに応じて、遊技設定画面94においてカーソル画像936及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS3704の処理が終了した場合、MPU51は、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0662】

<ステップS3705>

ステップS3705では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ(図30(F)参照)に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS3705:Yes)、処理をステップS3706に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS3705:No)、当該遊技設定画面処理を終了する。

30

【0663】

<ステップS3706>

ステップS3706では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、遊技設定画面94における「通常選曲設定」の選択画像943(図66(A)参照)が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「通常選曲設定」であるか否かを判断する。MPU51は、「通常選曲設定」の選択画像943が選択されたと判断した場合(ステップS3706:Yes)、処理をステップS3707に移行し、「通常選曲設定」の選択画像943が選択されていないと判断した場合(ステップS3706:No)、処理をステップS3708に移行する。

40

【0664】

<ステップS3707>

「通常選曲設定」の選択画像943が選択されたと判断した場合(ステップS3706:Yes)、MPU51は、表示画面を遊技設定画面94(図65(C)及び図66(A)参照)から設定項目選択画面95(図66(B)及び図67参照)に移行させる設定項目選択画面移行処理を実行する(ステップS3707)。このとき、MPU51は、遊技

50

設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定項目選択画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0665】

<ステップS3708>

ステップS3708では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、遊技設定画面94における「設定履歴選曲設定」の選択画像944（図66（A）参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「設定履歴選曲設定」であるか否かを判断する。MPU51は、「設定履歴選曲設定」の選択画像944が選択されたと判断した場合（ステップS3708：Yes）、処理をステップS3709に移行し、「設定履歴選曲設定」の選択画像944が選択されていないと判断した場合（ステップS3708：No）、処理をステップS3710に移行する。

10

【0666】

<ステップS3709>

「設定履歴選曲設定」の選択画像944が選択されたと判断した場合（ステップS3708：Yes）、MPU51は、表示画面を遊技設定画面94（図65（C）及び図66（A）参照）から設定履歴選択画面96（図66（C）参照）に移行させる設定履歴選択画面移行処理を実行する（ステップS3709）。このとき、MPU51は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定履歴選択画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。

20

【0667】

<ステップS3710>

ステップS3710では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、遊技設定画面94における「トップメニューに戻る」の選択画像945が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップメニューに戻る」の選択画像945が選択されたと判断した場合（ステップS3710：Yes）、処理をステップS3711に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像945が選択されていないと判断した場合（ステップS3710：No）、処理をステップS3712に移行する。

30

【0668】

<ステップS3711>

「トップメニューに戻る」の選択画像945が選択されたと判断した場合（ステップS3710：Yes）、MPU51は、表示画面を遊技設定画面94（図65（C）及び図66（A）参照）からトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップS3711）。このとき、MPU51は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0669】

<ステップS3712>

ステップS3712では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって選択された項目が「通常選曲設定」、「設定履歴選曲設定」及び「トップメニューに戻る」以外である場合、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させる。このとき、MPU51は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する。

40

【0670】

[設定項目選択処理]

ここに、図72は、設定項目選択処理（図64の遊技設定処理のステップS3408）の手順の一例を示すフローチャートである。図67に示すように、設定項目選択処理では、設定項目選択画面95に表示された大当たり遊技時の選曲関連項目などから、遊技者による選択決定部21に対する操作によって選択された項目に応じて、表示画面を設定項目

50

選択画面 9 5 から各種設定画面 9 7 ～ 9 9 などへ移行させる処理が実行される。以下において、設定項目選択処理として、選曲関連項目がメロディーパターン、楽曲リスト表示（楽曲選択画像 8 3）及び選曲ボタン演出の 3 つである場合を例に挙げて説明する。但し、選曲関連項目は、メロディーパターン、楽曲リスト表示（楽曲選択画像 8 3）及び選曲ボタン演出には限定されない。例えば、メロディーパターン、楽曲リスト表示（楽曲選択画像 8 3）及び選曲ボタン演出のうちの一部又は全部に代えて、他の選曲関連項目の設定を遊技者が行えるようにすることも考えられる。例えば、他の選曲関連項目としては、遊技者による設定により初期仮選択楽曲や選択楽曲を固定する楽曲固定が考えられる。

【0671】

<ステップ S 3 8 0 1>

ステップ S 3 8 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 1：Yes）、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 1：No）、処理をステップ S 3 8 0 3 に移行する。

【0672】

<ステップ S 3 8 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 3 8 0 1：Yes）、MPU 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 2）、当該設定項目選択処理を終了する。

【0673】

<ステップ S 3 8 0 3>

ステップ S 3 8 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1 ～ 第 3 上選択操作パターンフラグ及び第 1 ～ 第 3 下選択操作パターンフラグ（図 3 0（B）及び図 3 0（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0674】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 3：Yes）、処理をステップ S 3 8 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 3：No）、処理をステップ S 3 8 0 5 に移行する。

【0675】

<ステップ S 3 8 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3：Yes）、MPU 5 1 は、図 7 0 のトップメニュー画面処理におけるステップ S 3 6 0 4 の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 のうちのいずれかであるかに応じて、設定項目選択画面 9 5 においてカーソル画像 9 4 6 及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行する（ステップ S 3 8 0 4）。ステップ S 3 8 0 4 の処理が終了した場合、MPU 5 1 は、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0676】

<ステップ S 3 8 0 5>

ステップ S 3 8 0 5 では、MPU 5 1 は、第 1 ～ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 5：Yes）、処理をステップ S 3 8 0 6 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 5：No）、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0677】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 8 0 6>

ステップ S 3 8 0 6 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定項目選択画面 9 5 における「メロディーパターン設定」の選択画像 9 5 1（図 6 7 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「メロディーパターン設定」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「メロディーパターン設定」の選択画像 9 5 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 0 7 に移行し、「メロディーパターン設定」の選択画像 9 5 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o）、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行する。

【0 6 7 8】

<ステップ S 3 8 0 7>

「メロディーパターン設定」の選択画像 9 5 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 6 : Y e s）、図 6 7 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定項目選択画面 9 5 からメロディーパターン設定画面 9 7 に移行させるメロディーパターン設定画面移行処理を実行する（ステップ S 3 8 0 7）。このとき、M P U 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、メロディーパターン設定画面表示フラグをオンに設定し、当該遊技設定画面処理を終了する。

【0 6 7 9】

<ステップ S 3 8 0 8>

ステップ S 3 8 0 8 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定項目選択画面 9 5 における「楽曲リスト表示設定」の選択画像 9 5 2（図 6 7 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「楽曲リスト表示設定」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「楽曲リスト表示設定」の選択画像 9 5 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 0 9 に移行し、「楽曲リスト表示設定」の選択画像 9 5 2 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 8 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。

【0 6 8 0】

<ステップ S 3 8 0 9>

「楽曲リスト表示設定」の選択画像 9 5 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 8 : Y e s）、図 6 7 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定項目選択画面 9 5 から楽曲リスト表示設定画面 9 8 に移行させる楽曲リスト表示設定画面移行処理を実行する（ステップ S 3 8 0 9）。このとき、M P U 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオンに設定し、当該設定項目選択画面処理を終了する。

【0 6 8 1】

<ステップ S 3 8 1 0>

ステップ S 3 8 1 0 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定項目選択画面 9 5 における「選曲ボタン演出設定」の選択画像 9 5 3（図 6 7 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「選曲ボタン演出設定」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「選曲ボタン演出設定」の選択画像 9 5 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 1 1 に移行し、「選曲ボタン演出設定」の選択画像 9 5 3 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 1 0 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 2 に移行する。

【0 6 8 2】

<ステップ S 3 8 1 1>

「選曲ボタン演出設定」の選択画像 9 5 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s）、図 6 7 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定項目選択画面 9 5 から選曲ボタン演出設定画面 9 9 に移行させる選曲ボタン演出設定画面移行処理を実行

10

20

30

40

50

する（ステップ S 3 8 1 1）。このとき、M P U 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、選曲ボタン演出設定画面表示フラグをオンに設定し、当該設定項目選択画面処理を終了する。

【0683】

<ステップ S 3 8 1 2>

ステップ S 3 8 1 2 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定項目選択画面 9 5 における「1つ戻る」の選択画像 9 5 4（図 6 7 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」の項目であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「1つ戻る」の選択画像 9 5 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 2：Y
e s）、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行し、「1つ戻る」の選択画像 9 5 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 1 2：N o）、処理をステップ S 3 8 1 4 に移行する。

10

【0684】

<ステップ S 3 8 1 3>

「1つ戻る」の選択画像 9 5 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 2：Y
e s）、図 6 7 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定項目選択画面 9 5 から遊技設定画面 9 4 に移行させる（ステップ S 3 8 1 3）。このとき、M P U 5 1 は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技設定画面表示フラグをオンに設定し、当該設定項目選択処理を終了する。

20

【0685】

<ステップ S 3 8 1 4>

M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって選択された項目が「メロディーパターン設定」、「楽曲リスト表示設定」、「選曲ボタン演出設定」及び「1つ戻る」以外である場合、「トップメニューに戻る」が選択されたと判断できるため、図 6 7 に示すように、表示画面を設定項目選択画面 9 5 からトップメニュー画面 9 3 に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップ S 3 8 1 4）。このとき、M P U 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定する一方、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。

【0686】

[メロディーパターン設定画面処理]

ここに、図 7 3 は、メロディーパターン設定画面処理（図 6 4 の遊技設定処理のステップ S 3 4 1 0）の手順の一例を示すフローチャートである。メロディーパターン設定画面処理では、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力される仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン（楽曲出力開始）に関する設定を行う処理が実行される。また、図 7 4 は、メロディーパターン設定画面 9 7 の一例を示す。以下において、図 7 4 を参照してメロディーパターン設定画面 9 7 を先に説明し、次いで図 7 3 を参照してメロディーパターン設定画面処理を説明する。

30

【0687】

図 7 4 に示すように、メロディーパターン設定画面 9 7 は、大当たり遊技における仮選択楽曲、並びに選択楽曲としての未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定を行うための画面である。メロディーパターン設定画面 9 7 は、仮選択楽曲設定画像 9 7 1、未選択楽曲設定画像 9 7 2、既選択楽曲設定画像 9 7 3 の他、選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

40

【0688】

仮選択楽曲設定画像 9 7 1 は、仮選択楽曲のメロディーパターンを設定するための画像である。即ち、仮選択楽曲設定画像 9 7 1 は、遊技者によって仮選択楽曲が選択された場合の出力開始を歌い出し部分から行うか、サビ部分から行うかを設定するための画像であり、出力開始を歌い出し部分から行うことを設定する歌い出し選択画像、及び出力開始をサビ部分から行うことを設定するサビ選択画像を有する。

50

【0689】

未選択楽曲設定画像972は、選択楽曲が未選択楽曲である場合のメロディーパターンを設定するための画像である。即ち、未選択楽曲設定画像972は、遊技者によって未選択楽曲が選択された場合の出力開始を歌い出し部分から行うか、サビ部分から行うかを設定するための画像であり、出力開始を歌い出し部分から行うことを設定する歌い出し選択画像、及び出力開始をサビ部分から行うことを設定するサビ選択画像を有する。

【0690】

既選択楽曲設定画像973は、選択楽曲が既選択楽曲である場合のメロディーパターンを設定するための画像である。即ち、既選択楽曲設定画像973は、遊技者によって既選択楽曲が選択された場合の出力開始を歌い出し部分から行うか、サビ部分から行うかを設定するための画像であり、出力開始を歌い出し部分から行うことを設定する歌い出し選択画像、及び出力開始をサビ部分から行うことを設定するサビ選択画像を有する。

10

【0691】

複数の選択画像974～976は、表示画面を1つ戻して設定項目選択画面95（図66（B）及び図67参照）に移行させるときに選択される「1つ戻る」の選択画像974、表示画面をトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）に移行させる場合に選択される「トップメニューに戻る」の選択画像975、並びに仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲の出力開始の設定を遊技機10に行わせる「おまかせ」の選択画像976を含む。本実施形態では、「おまかせ」の選択画像976が選択することでおまかせ設定を行う場合、仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンは、

20

【0692】

選択決定部画像977は、選択決定部21を模した画像であり、選択決定部21に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像977では、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、選択ボタン211～214に対応する画像が強調して表示されている。また、選択ボタン211～214に対応する画像は点滅表示等により強調してもよい。また、選択決定部画像977では、決定ボタン21Bに対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に操作すべきことを示している。

30

【0693】

<ステップS3901>

図73の説明に戻り、ステップS3901では、MPU51は、変動表示カウンタの値が0であるか否かに基づいて、図柄表示部341において主図柄921の変動が開始されたか否かを判断する。MPU51は、主図柄921の変動が開始されたと判断した場合（ステップS3901：Yes）、処理をステップS3902に移行し、主図柄921の変動が開始されていないと判断した場合（ステップS3901：No）、処理をステップS3903に移行する。

【0694】

<ステップS3902>

主図柄921の変動が開始された場合（ステップS3901：Yes）、MPU51は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップS3902）、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

40

【0695】

<ステップS3903>

ステップS3903では、MPU51は、遊技者によって選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグ、第1～第3下選択操作パターンフラグ、第1～第3左選択操作パターンフラグ、及び第1～第3右選択操作パターンフラグ（図30（B）～図30（E）参照）に基づいて、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタ

50

ン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0696】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS3903：Yes）、処理をステップS3904に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS3903：No）、処理をステップS3905に移行する。

【0697】

<ステップS3904>

ステップS3904では、MPU51は、操作された選択ボタン21Aが上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれであるかに応じて、メロディーパターン設定画面97において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に1つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS3904の処理が終了した場合、MPU51は、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

【0698】

<ステップS3905>

ステップS3905では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ（図30（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS3905：Yes）、処理をステップS3906に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS3905：No）、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

【0699】

<ステップS3906>

ステップS3906では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、メロディーパターン設定画面97における「1つ戻る」の選択画像974（図74参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS3906：Yes）、処理をステップS3907に移行し、「1つ戻る」の選択画像974が選択されていないと判断した場合（ステップS3906：No）、処理をステップS3908に移行する。

【0700】

<ステップS3907>

「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS3906：Yes）、MPU51は、表示画面をメロディーパターン設定画面97（図74参照）から設定項目選択画面95（図66（B）及び図67参照）に移行させる設定項目選択画面移行処理を実行する（ステップS3907）。このとき、MPU51は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定項目選択画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

【0701】

<ステップS3908>

ステップS3908では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、メロディーパターン設定画面97における「トップメニューに戻る」の選択画像975（図74参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS3908：Yes）、処理をステップS3909に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されていないと判断した場合（ステップS3908：No）、処理をステップS3910に移行する。

【0702】

<ステップ S 3 9 0 9>

「トップメニューに戻る」の選択画像 9 7 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 8 : Y e s ）、MP U 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定画面 9 7 （図 7 4 参照）からトップメニュー画面 9 3 （図 6 5 （B）及び図 6 6 （D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップ S 3 9 0 9）。このとき、MP U 5 1 は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

【0703】

<ステップ S 3 9 1 0>

ステップ S 3 9 1 0 では、MP U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、メロディーパターン設定画面 9 7 における「おまかせ」の選択画像 9 7 6 （図 7 4 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MP U 5 1 は、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 9 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行し、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 1 0 : N o ）、処理をステップ S 3 9 1 2 に移行する。

【0704】

<ステップ S 3 9 1 1>

「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 9 1 0 : Y e s ）、MP U 5 1 は、仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンをデフォルトに設定する（ステップ S 3 9 1 1）。ここで、メロディーパターンのデフォルト設定は、仮選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン 2、選択楽曲としての既選択楽曲については歌い出し部分（A メロ部分）からの出力開始となるメロディーパターン 1、選択楽曲としての未選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン 2 である（図 5 0 参照）。

【0705】

<ステップ S 3 9 1 2>

「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 1 0 : N o ）、即ち遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作が「1 つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、MP U 5 1 は、仮選択楽曲設定画像 9 7 1、未選択楽曲設定画像 9 7 2 及び既選択楽曲設定画像 9 7 3 において仮選択されている設定にメロディーパターンの設定を行う（ステップ S 3 9 1 2）。例えば、図 7 4 に示される仮選択状態で決定ボタン 2 1 B に対する決定操作が行われた場合、仮選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン 2、選択楽曲としての未選択楽曲については歌い出し部分（A メロ部分）からの出力開始となるメロディーパターン 1、選択楽曲としての既選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン 2 に設定される。このとき、MP U 5 1 は、メロディーパターンの設定内容及び設定時刻を R A M 5 1 2 に記憶させる。これにより、後述する図 8 1 のメロディーパターン設定履歴画面処理において、メロディーパターン設定履歴画面 8 7 （図 8 2 参照）を表示させることが可能になる。

【0706】

このように、ステップ S 3 9 1 2 では、仮選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定、並びに選択楽曲としての未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定を遊技者による選択決定部 2 1 に対する操作で行える。そのため、遊技者は、仮選択楽曲及び選択楽曲を、初めから聴くか、最も盛り上がりの高いサビ部分から聴くかを自分の嗜好に合わせて選択できる。これにより、仮選択楽曲が自分の好みの楽曲であるかを判断しやすくなり、また未選択楽曲及び既選択楽曲のいずれの場合でも選択楽曲を自分の嗜好に合わせて楽しむことができる。

【0707】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 9 1 3>

ステップ S 3 9 1 3 では、M P U 5 1 は、遊技者設定に応じてメロディーパターン設定フラグの設定処理を行う。具体的には、M P U 5 1 は、デフォルト設定と異なるメロディーパターンに設定された項目に対してメロディーパターン設定フラグをオンに設定する。ここで、メロディーパターン設定フラグは、仮選択楽曲に対する仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグ、未選択楽曲に対する未選択楽曲メロディーパターン設定フラグ、及び既選択楽曲に対する既選択楽曲メロディーパターン設定フラグを含む。例えば、図 7 4 に示す仮選択状態で決定ボタン 2 1 B に対する決定操作が行われた場合、デフォルト設定とは異なるメロディーパターンに設定された未選択楽曲及び既選択楽曲について、未選択楽曲メロディーパターン設定フラグ及び既選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定される。

10

【0708】

<ステップ S 3 9 1 4>

ステップ S 3 9 1 4 では、M P U 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定画面 9 7 (図 7 4 参照) からトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する。即ち、仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンの設定を行った場合、M P U 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定画面からトップメニュー画面 9 3 に移行させる。このとき、M P U 5 1 は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

20

【0709】

[楽曲リスト表示設定画面処理]

ここに、図 7 5 は、楽曲リスト表示設定画面処理 (図 6 4 の遊技設定処理のステップ S 3 4 1 2) の手順の一例を示すフローチャートである。楽曲リスト表示設定画面処理では、大当たり遊技における楽曲選択画像 8 3 の嫌い楽曲 (非選択楽曲) に対する非選択楽曲画像 8 3 4 及び好き楽曲 (既選択楽曲) に対する既選択楽曲画像 8 3 1 (図 3 7 参照) の表示の有無 (表示態様) に関する表示設定を行うための処理が実行される。また、図 7 6 (A) は楽曲リスト表示設定画面 9 8 の一例を示し、図 7 6 (B)、図 7 7 (A) 及び図 7 7 (B) は楽曲選択画像表示画面 8 2 の表示態様の一例を示す。以下において、図 7 6 及び図 7 7 を参照して楽曲リスト表示設定画面 9 8 及び楽曲選択画像表示画面 8 2 の表示態様を先に説明し、次いで図 7 5 を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。

30

【0710】

図 7 6 (A) に示される楽曲リスト表示設定画面 9 8 は、大当たり遊技における楽曲選択画像表示画面 8 2 に表示される楽曲選択画像 8 3 (図 3 7 参照) の表示態様の設定を行うための画面である。楽曲リスト表示設定画面 9 8 は、嫌い楽曲選択画像 9 8 1 及び好き楽曲選択画像 9 8 2 の他、メロディーパターン設定画面 9 7 と同様に選択画像 9 7 4 ~ 9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。なお、選択画像 9 7 4 ~ 9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 は、メロディーパターン設定画面 9 7 の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、メロディーパターン設定画面 9 7 の選択画像 9 7 4 ~ 9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。

40

【0711】

嫌い楽曲選択画像 9 8 1 は、楽曲選択画像表示画面 8 2 において嫌い選択楽曲 (非選択楽曲) に対する非選択楽曲画像 8 3 4 (図 3 7 参照) の表示を行うか否かを設定するための画像である。この嫌い楽曲選択画像 9 8 1 は、非選択楽曲画像 8 3 4 を表示する設定を行う場合に選択する表示選択画像、及び非選択楽曲画像 8 3 4 を非表示にする設定を行う場合に選択する非表示選択画像を有する。本実施形態において「非選択楽曲画像 8 3 4 を非表示にする」とは、非選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が表示されないのではなく、非選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が非選択楽曲以外の未選択楽曲に対する未選択楽曲画像 8 3 3 と同じ態様で区別なく表示されることを意味する。例えば、非選択楽曲画像 8 3 4 を非表示する設定を行った場合、楽曲選択画像表示画面 8 2 は図 7 6 (B) に示すよ

50

うな表示態様になる。

【0712】

なお、非選択楽曲画像834を非表示する設定を行った場合に、非選択楽曲に対する楽曲選択画像83が表示されないようにすることも他の実施形態として考えられる。このような他の実施形態によれば、非選択楽曲画像834を非表示に設定した場合、以前に初期仮選択楽曲として選択されたにも関わらず遊技者が選択しなかった非選択楽曲を誤って選択してしまうことを回避できる。

【0713】

好き楽曲選択画像982は、楽曲選択画像表示画面82において好き選択楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像831（図37参照）の表示を行うか否かを設定するための画像である。この好き楽曲選択画像982は、既選択楽曲画像831を表示する設定を行う場合に選択する表示選択画像、及び既選択楽曲画像831を非表示にする設定を行う場合に選択する非表示選択画像を有する。本実施形態において「既選択楽曲画像831を非表示にする」とは、既選択楽曲に対する楽曲選択画像83が表示されないのではなく、既選択楽曲に対する楽曲選択画像83が非選択楽曲以外の未選択楽曲に対する未選択楽曲画像833と同じ態様で区別なく表示されることを意味する。例えば、既選択楽曲画像831を非表示する設定を行った場合、楽曲選択画像表示画面82は図77（A）に示すような表示態様になる。

【0714】

なお、既選択楽曲画像831を非表示する設定を行った場合に、既選択楽曲に対する楽曲選択画像83が表示されないようにすることも他の実施形態として考えられる。このような他の実施形態によれば、既選択楽曲画像831を非表示に設定した場合、以前に遊技者が選択した既選択楽曲を繰り返し選択してしまうことを回避できる。

【0715】

また、図77（B）に示すように、非選択楽曲画像834及び既選択楽曲画像831の双方について非表示に設定した場合、仮選択楽曲画像832以外の楽曲選択画像83が同じ態様で表示される。

【0716】

<ステップS4001>

図75の説明に戻り、楽曲リスト表示設定画面処理のステップS4001では、MPU51は、変動表示カウンタの値が0であるか否かに基づいて、図柄表示部341において主図柄921の変動が開始されたか否かを判断する。MPU51は、主図柄921の変動が開始されたと判断した場合（ステップS4001：Yes）、処理をステップS4002に移行し、主図柄921の変動が開始されていないと判断した場合（ステップS4001：No）、処理をステップS4003に移行する。

【0717】

<ステップS4002>

主図柄921の変動が開始された場合（ステップS4001：Yes）、MPU51は、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップS4002）、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

【0718】

<ステップS4003>

ステップS4003では、MPU51は、遊技者によって選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグ、第1～第3下選択操作パターンフラグ、第1～第3左選択操作パターンフラグ、及び第1～第3右選択操作パターンフラグ（図30（B）～図30（E）参照）に基づいて、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0719】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS

10

20

30

40

50

4003: Yes)、処理をステップS4004に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS4003: No)、処理をステップS4005に移行する。

【0720】

<ステップS4004>

ステップS4004では、MPU51は、操作された選択ボタン21Aが上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれであるかに応じて、楽曲リスト表示設定画面98において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に1つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS4004の処理が終了した場合、MPU51は、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

10

【0721】

<ステップS4005>

ステップS4005では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ(図30(F)参照)に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS4005: Yes)、処理をステップS4006に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS4005: No)、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

【0722】

<ステップS4006>

ステップS4006では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、楽曲リスト表示設定画面98の「1つ戻る」の選択画像974(図76(A)参照)が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合(ステップS4006: Yes)、処理をステップS4007に移行し、「1つ戻る」の選択画像974が選択されていないと判断した場合(ステップS4006: No)、処理をステップS4008に移行する。

20

【0723】

<ステップS4007>

「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合(ステップS4006: Yes)、MPU51は、表示画面を楽曲リスト表示設定画面98(図76(A)参照)から設定項目選択画面95(図66(B)及び図67参照)に移行させる設定項目選択画面移行処理を実行する(ステップS4007)。このとき、MPU51は、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定項目選択画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

30

【0724】

<ステップS4008>

ステップS4008では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、楽曲リスト表示設定画面98の「トップメニューに戻る」の選択画像975(図76(A)参照)が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合(ステップS4008: Yes)、処理をステップS4009に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されていないと判断した場合(ステップS4008: No)、処理をステップS4010に移行する。

40

【0725】

<ステップS4009>

「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合(ステップS4008: Yes)、MPU51は、表示画面を楽曲リスト表示設定画面98(図76(

50

A) 参照) からトップメニュー画面 9 3 (図 6 5 (B) 及び図 6 6 (D) 参照) に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する (ステップ S 4 0 0 9)。このとき、MPU 5 1 は、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

【0726】

<ステップ S 4 0 1 0>

ステップ S 4 0 1 0 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、楽曲リスト表示設定画面 9 8 の「おまかせ」の選択画像 9 7 6 (図 7 6 (A) 参照) が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 4 0 1 0 : Yes)、処理をステップ S 4 0 1 1 に移行し、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 4 0 1 0 : No)、処理をステップ S 4 0 1 2 に移行する。

10

【0727】

<ステップ S 4 0 1 1>

「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 4 0 1 0 : Yes)、MPU 5 1 は、楽曲選択画像表示画面 8 2 における嫌い選択楽曲 (非選択楽曲) に対する非選択楽曲画像 8 3 4 (図 3 7 参照) 及び好き選択楽曲 (既選択楽曲) に対する既選択楽曲画像 8 3 1 (図 3 7 参照) の表示設定をデフォルトに設定する (ステップ S 4 0 1 1)。ここで、表示設定のデフォルト設定は、非選択楽曲画像 8 3 4 及び既選択楽曲画像 8 3 1 が双方とも表示される設定である (図 3 7 参照)。

20

【0728】

<ステップ S 4 0 1 2>

「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 4 0 1 0 : No)、即ち遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、MPU 5 1 は、嫌い選択楽曲 (非選択楽曲) 及び好き選択楽曲 (既選択楽曲) に対して仮選択されている設定に非選択楽曲画像 8 3 4 及び既選択楽曲画像 8 3 1 (図 3 7 参照) の表示設定を行う (ステップ S 4 0 1 2)。例えば、図 7 6 (A) に示す仮選択状態で決定ボタン 2 1 B に対する決定操作が行われた場合、非選択楽曲画像 8 3 4 が表示、既選択楽曲画像 8 3 1 が非表示に設定される。このとき、MPU 5 1 は、楽曲選択画像 8 3 の設定内容及び設定時刻を RAM 5 1 2 に記憶させる。これにより、後述する図 8 3 の楽曲リスト表示設定履歴画面処理において、楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 (図 8 4 参照) を表示させることが可能になる。

30

【0729】

このようにステップ S 4 0 1 2 では、楽曲選択画像 8 3 に含まれる既選択楽曲画像 8 3 1 及び非選択楽曲 (嫌い楽曲) 画像 8 3 4 の表示又は非表示の設定を行えるため、遊技者の好みに合わせた表示態様で楽曲選択画像 8 3 を図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。これにより、遊技者は、自身で設定した表示態様の楽曲選択画像 8 3 に基づいてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲を選択できる。また、遊技者は、既選択楽曲画像 8 3 1 の非表示設定を行うことで、例えば楽曲選択画像 8 3 中に以前の遊技者が過去に選択した既選択楽曲に対する既選択楽曲画像 8 3 1 が含まれている場合などに、既選択楽曲画像 8 3 1 を含まない楽曲選択画像 8 3 を表示させることができる。同様に、遊技者は、非選択楽曲画像 8 3 4 の非表示設定を行うことで、例えば楽曲選択画像 8 3 中に以前の遊技者が過去に選択しなかった非選択楽曲に対する非選択楽曲画像 8 3 4 が含まれている場合などに、非選択楽曲画像 8 3 4 を含まない楽曲選択画像 8 3 を表示させることができる。

40

【0730】

<ステップ S 4 0 1 3>

ステップ S 4 0 1 3 では、MPU 5 1 は、遊技者設定に応じて非表示設定フラグの設定

50

処理を行う。具体的には、デフォルト設定と異なる「非表示」に設定された項目に対して非表示設定フラグをオンに設定する。ここで、非表示設定フラグは、嫌い選択楽曲（非選択楽曲）に対する非選択楽曲画像非表示設定フラグ、及び好き選択楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像非表示設定フラグを含む。例えば、図76（A）に示す仮選択状態で決定ボタン21Bに対する決定操作が行われた場合、デフォルト設定とは異なる表示設定にされた好き選択楽曲（既選択楽曲）について、既選択楽曲画像非表示設定フラグがオンに設定される。

【0731】

<ステップS4014>

ステップS4014では、MPU51は、表示画面を楽曲リスト表示設定画面98（図76（A）参照）からトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する。即ち、非選択楽曲画像834及び既選択楽曲画像831の表示設定が終了した場合、MPU51は、表示画面を楽曲リスト表示設定画面98からトップメニュー画面93に移行させる。このとき、MPU51は、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

【0732】

〔選曲ボタン演出設定画面処理〕

ここに、図78は、選曲ボタン演出設定画面処理（図64の遊技設定処理のステップS3414）の手順の一例を示すフローチャートである。選曲ボタン演出設定画面処理では、大当たり遊技における楽曲選択時に実行される選曲ボタン演出に関する設定を行うための処理が実行される。また、図79は選曲ボタン演出設定画面99の一例を示す。以下において、図79を参照して選曲ボタン演出設定画面99を先に説明し、次いで図78を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。

【0733】

図79に示される選曲ボタン演出設定画面99は、大当たり遊技における楽曲選択時に実行される選曲ボタン演出に関する設定を行うための画面である。選曲ボタン演出設定画面99は、期待度示唆演出設定画像991、確変確定演出設定画像992及び保留連荘確定演出設定画像993の他、メロディーパターン設定画面97などと同様に選択画像974～976及び選択決定部画像977を含む。

【0734】

期待度示唆演出設定画像991は、大当たり遊技における楽曲選択時に期待度示唆演出を実行するか否かを設定するための画像である。この期待度示唆演出設定画像991は、期待度示唆演出を実行することを設定する実行選択画像（「実行する」の画像）、及び期待度示唆演出を実行しないことを設定する非実行選択画像（「実行しない」の画像）を有する。なお、期待度示唆演出は、上述のように昇格演出が実行されることの期待度を示唆する演出であり、本実施形態では、図56を参照して説明した示唆演出1～8が該当する。

【0735】

確変確定演出設定画像992は、大当たり遊技における楽曲選択時に確変確定演出を実行するか否かを設定するための画像である。この確変確定演出設定画像992は、確変確定演出を実行することを設定する実行選択画像（「実行する」の画像）、及び確変確定演出を実行しないことを設定する非実行選択画像（「実行しない」の画像）を有する。なお、確変確定演出は、上述のように昇格演出が実行されることを明示する演出であり、本実施形態では、図56を参照して説明した確定演出1及び確定演出3が該当する。

【0736】

保留連荘確定演出設定画像993は、大当たり遊技における楽曲選択時に保留連荘確定演出を実行するか否かを設定するための画像である。この保留連荘確定演出設定画像993は、保留連荘確定演出を実行することを設定する実行選択画像（「実行する」の画像）、及び保留連荘確定演出を実行しないことを設定する非実行選択画像（「実行しない」の

10

20

30

40

50

画像)を有する。なお、保留連荘確定演出は、上述のように保留連荘が行われることを明示する演出であり、本実施形態では、図56を参照して説明した確定演出2及び確定演出4が該当する。

【0737】

<ステップS4101>

図78の説明に戻り、ステップS4101では、MPU51は、変動表示カウンタの値が0であるか否かに基づいて、図柄表示部341において主図柄921の変動が開始されたか否かを判断する。MPU51は、主図柄921の変動が開始されたと判断した場合(ステップS4101:Yes)、処理をステップS4102に移行し、主図柄921の変動が開始されていないと判断した場合(ステップS4101:No)、処理をステップS4103に移行する。

10

【0738】

<ステップS4102>

主図柄921の変動が開始された場合(ステップS4101:Yes)、MPU51は、選曲ボタン演出設定画面表示フラグをオフに設定し(ステップS4102)、当該選曲ボタン演出設定画面処理を終了する。

【0739】

<ステップS4103>

ステップS4103では、MPU51は、遊技者によって選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグ、第1～第3下選択操作パターンフラグ、第1～第3左選択操作パターンフラグ、及び第1～第3右選択操作パターンフラグ(図30(B)～図30(E)参照)に基づいて、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

20

【0740】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS4103:Yes)、処理をステップS4104に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS4103:No)、処理をステップS4105に移行する。

【0741】

<ステップS4104>

ステップS4104では、MPU51は、操作された選択ボタン21Aが上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれであるかに応じて、選曲ボタン演出設定画面99において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に1つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS4104の処理が終了した場合、MPU51は、当該選曲ボタン演出設定画面処理を終了する。

30

【0742】

<ステップS4105>

ステップS4105では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ(図30(F)参照)に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS4105:Yes)、処理をステップS4106に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS4105:No)、当該選曲ボタン演出設定画面処理を終了する。

40

【0743】

<ステップS4106>

ステップS4106では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、選曲ボタン演出設定画面99の「1つ戻る」の選択画像974(図79参照)が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「1

50

つ戻る」の選択画像 974 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4106：Yes）、処理をステップ S 4107 に移行し、「1 つ戻る」の選択画像 974 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4106：No）、処理をステップ S 4108 に移行する。

【0744】

<ステップ S 4107>

「1 つ戻る」の選択画像 974 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4106：Yes）、MPU51 は、表示画面を選曲ボタン演出設定画面 99（図 79 参照）から設定項目選択画面 95（図 66（B）及び図 67 参照）に移行させる設定項目選択画面移行処理を実行する（ステップ S 4107）。このとき、MPU51 は、選曲ボタン演出設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定項目選択画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

10

【0745】

<ステップ S 4108>

ステップ S 4108 では、MPU51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって、選曲ボタン演出設定画面 99 の「トップメニューに戻る」の選択画像 975（図 79 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51 は、決定ボタン 21B が操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51 は、「トップメニューに戻る」の選択画像 975 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4108：Yes）、処理をステップ S 4109 に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像 975 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4108：No）、処理をステップ S 4110 に移行する。

20

【0746】

<ステップ S 4109>

「トップメニューに戻る」の選択画像 975 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4108：Yes）、MPU51 は、表示画面を選曲ボタン演出設定画面 99（図 79 参照）からトップメニュー画面 93（図 65（B）及び図 66（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップ S 4109）。このとき、MPU51 は、選曲ボタン演出設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該選曲ボタン演出設定画面処理を終了する。

30

【0747】

<ステップ S 4110>

ステップ S 4110 では、MPU51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって、選曲ボタン演出設定画面 99 の「おまかせ」の選択画像 976（図 79 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51 は、決定ボタン 21B が操作された場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MPU51 は、「おまかせ」の選択画像 976 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4110：Yes）、処理をステップ S 4111 に移行し、「おまかせ」の選択画像 976 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4110：No）、処理をステップ S 4112 に移行する。

40

【0748】

<ステップ S 4111>

「おまかせ」の選択画像 976 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4110：Yes）、MPU51 は、選曲ボタン演出としての期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出の実行の有無に関する演出実行設定をデフォルトに設定する（ステップ S 4111）。ここで、選曲ボタン演出のデフォルト設定は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出のいずれも実行される設定である。

【0749】

<ステップ S 4112>

「おまかせ」の選択画像 976 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 411

50

0 : No)、即ち遊技者による決定ボタン21Bに対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、MPU51は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出の実行の有無に関する演出実行設定を仮選択されている設定にする(ステップS4112)。例えば、図79に示す仮選択状態で決定ボタン21Bに対する決定操作が行われた場合、期待度示唆演出が実行、確変確定演出が実行、保留連荘確定演出が非実行に設定される。このとき、MPU51は、選曲ボタン演出の設定内容及び設定時刻をRAM512に記憶させる。これにより、後述する図85の選曲ボタン演出設定履歴画面処理において、選曲ボタン演出設定履歴画面89(図86参照)を表示させることが可能になる。

【0750】

このようにステップS4112では、選曲ボタン演出の実行又は非実行の設定を期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出について個別に行えるため、遊技者の好みに合わせて選曲ボタン演出を実行させることができる。これにより、遊技者は、大当たり遊技における楽曲の選択操作を自分に合ったかたちで楽しむことができる。

【0751】

具体的には、遊技者は、期待度示唆演出を実行に設定することで、例えば楽曲を選択するための決定ボタン21Bに対する決定操作を5R確変大当たり遊技状態又は16R確変大当たり遊技状態の期待度を確認するための行為として楽しむことができる。一方、期待度示唆演出を非実行に設定することで、決定操作を行っても期待度示唆演出が実行されないことから、期待度示唆演出によって示唆される期待度に一喜一憂することなく、5R確変大当たり遊技状態又は16R確変大当たり遊技状態であることへの期待を込めつつ大当たり遊技を楽しむことができる。

【0752】

また、遊技者は、確変確定演出を実行に設定することで、例えば楽曲を選択するための決定ボタン21Bに対する決定操作を5R確変大当たり遊技状態又は16R確変大当たり遊技状態であるか否かを確認するための行為として楽しむことができる。一方、確変確定演出を非実行に設定することで、決定操作を行っても確変確定演出が実行されないことから、確変確定演出が実行されるか否かに一喜一憂することなく、5R確変大当たり遊技状態又は16R確変大当たり遊技状態であることへの期待を込めつつ大当たり遊技を楽しむことができる。

【0753】

さらに、遊技者は、保留連荘確定演出を実行に設定することで、例えば楽曲を選択するための決定ボタン21Bに対する決定操作を保留連荘が発生するか否かを確認するための行為として楽しむことができる。一方、保留連荘確定演出を非実行に設定することで、決定操作を行っても保留連荘確定演出が実行されないことから、保留連荘確定演出が実行されるか否かに一喜一憂することなく、保留連荘が発生することへの期待を込めつつ保留遊技を楽しむことができる。

【0754】

<ステップS4113>

ステップS4113では、MPU51は、遊技者設定に応じて演出非実行設定フラグの設定処理を行う。具体的には、デフォルト設定と異なる「実行しない」に設定された項目に対して選曲ボタン演出フラグをオンに設定する。ここで、演出非実行設定フラグは、期待度示唆演出非実行設定フラグ、確変確定演出非実行設定フラグ、及び保留連荘確定演出非実行設定フラグを含む。例えば、図79に示す仮選択状態で決定ボタン21Bに対する決定操作が行われた場合、デフォルト設定とは異なる保留連荘確定演出について、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定される。

【0755】

<ステップS4114>

ステップS4114では、MPU51は、表示画面を選曲ボタン演出設定画面99(図79参照)からトップメニュー画面93(図65(B)及び図66(D)参照)に移行さ

10

20

30

40

50

せるトップメニュー画面移行処理を実行する。即ち、選曲ボタン演出に対する実行の有無に対する設定が終了した場合には、MPU51は、表示画面を選曲ボタン演出設定画面99からトップメニュー画面93に移行させる。このとき、MPU51は、楽曲リスト選曲ボタン演出設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

【0756】

〔設定履歴選択処理〕

ここに、図80は、設定履歴選択処理（図64の遊技設定処理のステップS3416）の手順の一例を示すフローチャートである。図68に示すように、設定履歴選択処理では、設定履歴選択画面96（図66（C）及び図68参照）に表示された大当たり遊技時の選曲関連項目などから、遊技者による選択決定部21に対する操作によって選択された項目に応じて、表示画面を設定履歴選択画面96から各種設定画面87～89などへ移行させる処理が実行される（図68参照）。以下において、設定履歴選択処理として、図72を参照して説明した設定項目選択処理と同様に、選曲関連項目がメロディーパターン、楽曲リスト表示（楽曲選択画像83）及び選曲ボタン演出の3つである場合を例に挙げて説明するが、選曲関連項目に関して、前記設定項目選択処理と同様な変更が可能である。

【0757】

<ステップS4201>

ステップS4201では、MPU51は、変動表示カウンタの値が0であるか否かに基づいて、図柄表示部341において主図柄921の変動が開始されたか否かを判断する。MPU51は、主図柄921の変動が開始されたと判断した場合（ステップS4201：Yes）、処理をステップS4202に移行し、主図柄921の変動が開始されていないと判断した場合（ステップS4201：No）、処理をステップS4203に移行する。

【0758】

<ステップS4202>

主図柄921の変動が開始された場合（ステップS4201：Yes）、MPU51は、設定履歴選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップS4202）、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0759】

<ステップS4203>

ステップS4203では、MPU51は、遊技者によって選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグ（図30（B）参照）及び第1～第3下選択操作パターンフラグ（図30（C）参照）に基づいて、上選択ボタン211又は下選択ボタン212が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0760】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS4203：Yes）、処理をステップS4204に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS4203：No）、処理をステップS4205に移行する。

【0761】

<ステップS4204>

ステップS4204では、MPU51は、図70のトップメニュー画面処理におけるステップS3604の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン21Aが上選択ボタン211及び下選択ボタン212のうちのいずれかであるかに応じて、設定履歴選択画面96においてカーソル画像946及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS4204の処理が終了した場合、MPU51は、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0762】

<ステップS4205>

ステップS4205では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ（図30（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS4205：Yes）、処理をステップS4206に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS4205：No）、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0763】

<ステップS4206>

ステップS4206では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、設定履歴選択画面96における「メロディーパターン設定履歴」の選択画像961（図68参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「メロディーパターン設定履歴」であるか否かを判断する。MPU51は、「メロディーパターン設定履歴」の選択画像961が選択されたと判断した場合（ステップS4206：Yes）、処理をステップS4207に移行し、「メロディーパターン設定履歴」の選択画像961が選択されていないと判断した場合（ステップS4206：No）、処理をステップS4208に移行する。

10

【0764】

<ステップS4207>

「メロディーパターン設定履歴」の選択画像961が選択されたと判断した場合（ステップS4206：Yes）、MPU51は、表示画面を設定履歴選択画面96（図66（C）及び図68参照）からメロディーパターン設定履歴画面87（図82参照）に移行させるメロディーパターン設定履歴画面移行処理を実行する（ステップS4207）。このとき、MPU51は、設定履歴選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオンに設定し、当該設定履歴選択処理を終了する。

20

【0765】

<ステップS4208>

ステップS4208では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、設定履歴選択画面96における「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像962（図68参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「楽曲リスト表示設定履歴」であるか否かを判断する。MPU51は、「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像962が選択されたと判断した場合（ステップS4208：Yes）、処理をステップS4209に移行し、「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像962が選択されていないと判断した場合（ステップS4208：No）、処理をステップS4210に移行する。

30

【0766】

<ステップS4209>

「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像962が選択されたと判断した場合（ステップS4208：Yes）、図68に示すように、MPU51は、表示画面を設定履歴選択画面96から楽曲リスト表示設定履歴画面88に移行させる楽曲リスト表示設定履歴画面移行処理を実行する（ステップS4209）。このとき、MPU51は、設定履歴選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、楽曲リスト表示設定履歴画面表示フラグをオンに設定し、当該設定履歴選択処理を終了する。

40

【0767】

<ステップS4210>

ステップS4210では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、設定履歴選択画面96における「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像963（図68参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「選曲ボタン演出設定履歴」であるか否かを判断する。MPU51は、「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像963が選択されたと判断した場合（ステップS4210：Yes）、処理をステップS4211に移行し、「

50

選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 963 が選択されていないと判断した場合（ステップ S4210：No）、処理をステップ S4212 に移行する。

【0768】

<ステップ S4211>

「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 963 が選択されたと判断した場合（ステップ S4210：Yes）、図 68 に示すように、MPU51 は、表示画面を設定履歴選択画面 96 から選曲ボタン演出設定履歴画面 89 に移行させる（ステップ S4211）。このとき、MPU51 は、設定項目選択履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグをオンに設定し、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0769】

<ステップ S4212>

ステップ S4212 では、MPU51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって、設定履歴選択画面 96 における「1つ戻る」の選択画像 964（図 68 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51 は、決定ボタン 21B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51 は、「1つ戻る」の選択画像 964 が選択されたと判断した場合（ステップ S4212：Yes）、処理をステップ S4213 に移行し、「1つ戻る」の選択画像 964 が選択されていないと判断した場合（ステップ S4212：No）、処理をステップ S4214 に移行する。

【0770】

<ステップ S4213>

「1つ戻る」の選択画像 964 が選択されたと判断した場合（ステップ S4212：Yes）、図 68 に示すように、MPU51 は、表示画面を設定履歴選択画面 96 から遊技設定画面 94 に移行させる（ステップ S4213）。このとき、MPU51 は、設定履歴選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技設定画面表示フラグをオンに設定し、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0771】

<ステップ S4214>

MPU51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって選択された項目が「メロディーパターン設定履歴」、「楽曲リスト表示設定履歴」、「選曲ボタン演出設定履歴」及び「1つ戻る」以外である場合、「トップメニューに戻る」が選択されたと判断できるため、図 68 に示すように、表示画面を設定履歴選択画面 96 からトップメニュー画面 93 に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップ S4214）。このとき、MPU51 は、設定履歴選択画面表示フラグをオフに設定する一方、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。

【0772】

〔メロディーパターン設定履歴画面処理〕

ここに、図 81 は、メロディーパターン設定履歴画面処理（図 64 の遊技設定処理のステップ S3418）の手順の一例を示すフローチャートである。メロディーパターン設定履歴画面処理では、大当たり遊技においてスピーカ 26 から出力される仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン（楽曲出力開始）に関する設定を設定履歴に基づいて行う処理が実行される。また、図 82 は、メロディーパターン設定履歴画面 87 の一例を示す。以下において、図 82 を参照してメロディーパターン設定履歴画面 87 を先に説明し、次いで図 81 を参照してメロディーパターン設定画面履歴処理を説明する。

【0773】

図 82 に示されるメロディーパターン設定履歴画面 87 は、大当たり遊技における仮選択楽曲、並びに選択楽曲としての未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定を設定履歴に基づいて行うための画面である。メロディーパターン設定履歴画面 87 は、仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン設定を複数回分表示する設定履歴表示画像 871、履歴選択画像 872 の他、選択画像 974～9

10

20

30

40

50

7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

【0 7 7 4】

設定履歴表示画像 8 7 1 は、現在のメロディーパターン設定を含む 3 回分のメロディーパターンの設定に関する履歴 1 ～ 3 を示す。それぞれのメロディーパターン設定の履歴 1 ～ 3 は、設定時刻に関する情報、並びに仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の過去の設定に関する情報を含む。

【0 7 7 5】

履歴選択画像 8 7 2 は、履歴 1 選択画像、履歴 2 選択画像及び履歴 3 選択画像を含む。履歴 1 選択画像は、履歴 1 の設定内容に仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンを設定するためのものである。履歴 2 選択画像は、履歴 2 の設定内容に仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンを設定するためのものである。履歴 3 選択画像は、履歴 3 の設定内容に仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンを設定するためのものである。また、履歴選択画像 8 7 2 において仮選択される履歴 1 ～ 3 は、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 に対する操作に応じて変更させることが可能であり、履歴選択画像 8 7 2 において仮選択される履歴 1 ～ 3 の変更に関連して、設定履歴表示画像 8 7 1 において仮選択される履歴 1 ～ 3 が変動する。

【0 7 7 6】

<ステップ S 4 3 0 1>

図 8 1 の説明に戻り、ステップ S 4 3 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 3 0 1：Yes）、処理をステップ S 4 3 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 3 0 1：No）、処理をステップ S 4 3 0 3 に移行する。

【0 7 7 7】

<ステップ S 4 3 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 3 0 1：Yes）、MPU 5 1 は、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 0 2）、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

【0 7 7 8】

<ステップ S 4 3 0 3>

ステップ S 4 3 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1 ～ 第 3 上選択操作パターンフラグ、第 1 ～ 第 3 下選択操作パターンフラグ、第 1 ～ 第 3 左選択操作パターンフラグ、及び第 1 ～ 第 3 右選択操作パターンフラグ（図 3 0（B）～図 3 0（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0 7 7 9】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 3 0 3：Yes）、処理をステップ S 4 3 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 3 0 3：No）、処理をステップ S 4 3 0 5 に移行する。

【0 7 8 0】

<ステップ S 4 3 0 4>

ステップ S 4 3 0 4 では、MPU 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれであるかに応じて、メロディーパターン設定履歴画面 8 7 において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に 1 つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップ S 4 3 0 4 の処理が終了した場合、MPU 5 1 は、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

【0781】

<ステップS4305>

ステップS4305では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ（図30（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS4305：Yes）、処理をステップS4306に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS4305：No）、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

【0782】

<ステップS4306>

ステップS4306では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、メロディーパターン設定履歴画面の「1つ戻る」の選択画像974（図82参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS4306：Yes）、処理をステップS4307に移行し、「1つ戻る」の選択画像974が選択されていないと判断した場合（ステップS4306：No）、処理をステップS4308に移行する。

10

【0783】

<ステップS4307>

「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS4306：Yes）、MPU51は、表示画面をメロディーパターン設定履歴画面87（図82参照）から設定履歴選択画面96（図66（C）及び図68参照）に移行させる設定履歴選択画面移行処理を実行する（ステップS4307）。このとき、MPU51は、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定履歴選択画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

20

【0784】

<ステップS4308>

ステップS4308では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、メロディーパターン設定履歴画面の「トップメニューに戻る」の選択画像975（図82参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS4308：Yes）、処理をステップS4309に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されていないと判断した場合（ステップS4308：No）、処理をステップS4310に移行する。

30

【0785】

<ステップS4309>

「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS4308：Yes）、MPU51は、表示画面をメロディーパターン設定履歴画面87（図82参照）からトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップS4309）。このとき、MPU51は、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

40

【0786】

<ステップS4310>

ステップS4310では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、メロディーパターン設定履歴画面の「おまかせ」の選択画像976（図82参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作され

50

た場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MPU51は、「おまかせ」の選択画像976が選択されたと判断した場合（ステップS4310：Yes）、処理をステップS4311に移行し、「おまかせ」の選択画像976が選択されていないと判断した場合（ステップS4310：No）、処理をステップS4312に移行する。

【0787】

＜ステップS4311＞

「おまかせ」の選択画像976が選択されたと判断した場合（ステップS4310：Yes）、MPU51は、仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンをデフォルトに設定する（ステップS4311）。ここで、メロディーパターンのデフォルト設定は、仮選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン1、未選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン2、既選択楽曲については歌い出し部分（Aメロ部分）からの出力開始となるメロディーパターン1である（図50参照）。

10

【0788】

＜ステップS4312＞

「おまかせ」の選択画像976が選択されていないと判断した場合（ステップS4310：No）、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、MPU51は、履歴選択画像872において仮選択されている設定履歴と同じ設定にメロディーパターンの設定を行う（ステップS4312）。例えば、図82に示す仮選択状態で決定ボタン21Bに対する決定操作が行われた場合、履歴2と同じ設定にメロディーパターンの設定を行う。即ち、仮選択楽曲については歌い出し部分（Aメロ部分）からの出力開始となるメロディーパターン1、未選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン2、既選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン2に設定される。

20

【0789】

このように、ステップS4312では、仮選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定、並びに選択楽曲としての未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定をメロディーパターン設定履歴画面87に基づいて遊技者による選択決定部21に対する操作で行えることから、設定項目選択画面95から移行するメロディーパターン設定画面97に従ってメロディーパターンを設定する場合と同様の効果を楽しむことができる。加えて、仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定を設定履歴から選択できることで、選択決定部21に対する簡易な操作で過去の設定内容と同じ内容にメロディーパターンを設定することができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、選択決定部21に対する少ない操作回数でメロディーパターン設定履歴画面87に従って所望とするメロディーパターンの設定を行うことができる。

30

【0790】

＜ステップS4313＞

ステップS4313では、MPU51は、遊技者設定に応じてメロディーパターン設定フラグの設定処理を行う。具体的には、デフォルト設定と異なるメロディーパターンに設定された項目に対してメロディーパターン設定フラグをオンに設定する。例えば、図82に示す仮選択状態で決定ボタン21Bに対する決定操作が行われた場合、デフォルト設定とは異なるメロディーパターンに設定された仮選択楽曲について、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定される。

40

【0791】

＜ステップS4314＞

ステップS4314では、MPU51は、表示画面をメロディーパターン設定履歴画面87（図82参照）からトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）

50

に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する。即ち、既選択楽曲画像 8 3 1、仮選択楽曲画像 8 3 2 及び未選択楽曲画像 8 3 3（図 3 7 参照）のメロディーパターンの設定を行った場合には、MPU 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定履歴画面からトップメニュー画面 9 3 に移行させる。このとき、MPU 5 1 は、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

【0 7 9 2】

〔楽曲リスト表示設定履歴画面処理〕

ここに、図 8 3 は、楽曲リスト表示設定履歴画面処理（図 6 4 の遊技設定処理のステップ S 3 4 2 0）の手順の一例を示すフローチャートである。楽曲リスト表示設定履歴画面処理では、大当たり遊技における楽曲選択画像 8 3 の嫌い楽曲（非選択楽曲）に対する非選択楽曲画像 8 3 4 及び好き楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像 8 3 1（図 3 7 参照）の表示の有無（表示態様）に関する表示設定を設定履歴に基づいて行う処理が実行される。また、図 8 4 は、楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 の一例を示す。以下において、図 8 4 を参照して楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 を先に説明し、次いで図 8 3 を参照して楽曲リスト表示設定履歴画面処理を説明する。

【0 7 9 3】

図 8 4 に示される楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 は、大当たり遊技における楽曲選択画像表示画面 8 2 に表示される楽曲選択画像 8 3 の表示の有無（表示態様）の設定を設定履歴に基づいて行うための画面である。楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 は、嫌い楽曲（非選択楽曲）及び好き楽曲（既選択楽曲）の表示の有無の設定を複数回分表示する設定履歴表示画像 8 8 1、履歴選択画像 8 8 2 の他、選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

【0 7 9 4】

設定履歴表示画像 8 8 1 は、現在の非選択楽曲及び既選択楽曲の表示の有無の設定を含む 3 回分の設定に関する履歴 1～3 を示す。それぞれの設定の履歴 1～3 は、設定時刻に関する情報、並びに非選択楽曲及び既選択楽曲の表示の有無に関する情報を含む。

【0 7 9 5】

履歴選択画像 8 8 2 は、履歴 1 選択画像、履歴 2 選択画像及び履歴 3 選択画像を含む。履歴 1 選択画像は、履歴 1 の設定内容に非選択楽曲及び既選択楽曲の表示の有無を設定するためのものである。履歴 2 選択画像は、履歴 2 の設定内容に非選択楽曲及び既選択楽曲の表示の有無を設定するためのものである。履歴 3 選択画像は、履歴 3 の設定内容に非選択楽曲及び既選択楽曲の表示の有無を設定するためのものである。また、履歴選択画像 8 8 2 において仮選択される履歴 1～3 は、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 に対する操作に応じて変更させることが可能であり、履歴選択画像 8 8 2 において仮選択される履歴 1～3 の変更に関連して、設定履歴表示画像 8 8 1 において仮選択される履歴 1～3 が変動する。

【0 7 9 6】

<ステップ S 4 4 0 1>

図 8 3 の説明に戻り、ステップ S 4 4 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 4 0 1：Y e s）、処理をステップ S 4 4 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 4 0 1：N o）、処理をステップ S 4 4 0 3 に移行する。

【0 7 9 7】

<ステップ S 4 4 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 4 0 1：Y e s）、MPU 5 1 は、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 4 0 2）、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

【0798】

<ステップS4403>

ステップS4403では、MPU51は、遊技者によって選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU51は、第1～第3上選択操作パターンフラグ、第1～第3下選択操作パターンフラグ、第1～第3左選択操作パターンフラグ、及び第1～第3右選択操作パターンフラグ（図30（B）～図30（E）参照）に基づいて、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0799】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS4403：Yes）、処理をステップS4404に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS4403：No）、処理をステップS4405に移行する。

10

【0800】

<ステップS4404>

ステップS4404では、MPU51は、操作された選択ボタン21Aが上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214のいずれであるかに応じて、楽曲リスト表示設定履歴画面において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に1つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS4404の処理が終了した場合、MPU51は、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

20

【0801】

<ステップS4405>

ステップS4405では、MPU51は、第1～第3決定操作パターンフラグ（図30（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS4405：Yes）、処理をステップS4406に移行し、決定ボタン21Bに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS4405：No）、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

【0802】

<ステップS4406>

ステップS4406では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、楽曲リスト表示設定履歴画面88の「1つ戻る」の選択画像974（図84参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS4406：Yes）、処理をステップS4407に移行し、「1つ戻る」の選択画像974が選択されていないと判断した場合（ステップS4406：No）、処理をステップS4408に移行する。

30

【0803】

<ステップS4407>

「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS4406：Yes）、MPU51は、表示画面を楽曲リスト表示設定履歴画面88（図84参照）から設定履歴選択画面96（図66（C）及び図68参照）に移行させる設定履歴選択画面移行処理を実行する（ステップS4407）。このとき、MPU51は、楽曲リスト表示設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定履歴選択画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

40

【0804】

<ステップS4408>

ステップS4408では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、楽曲リスト表示設定履歴画面88の「トップメニューに戻る」の選択画像97

50

5（図84参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS4408：Yes）、処理をステップS4409に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されていないと判断した場合（ステップS4408：No）、処理をステップS4410に移行する。

【0805】

<ステップS4409>

「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS4408：Yes）、MPU51は、表示画面を楽曲リスト表示設定履歴画面88（図84参照）からトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップS4409）。このとき、MPU51は、楽曲リスト表示設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

10

【0806】

<ステップS4410>

ステップS4410では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、楽曲リスト表示設定履歴画面88の「おまかせ」の選択画像976（図84参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MPU51は、「おまかせ」の選択画像976が選択されたと判断した場合（ステップS4410：Yes）、処理をステップS4411に移行し、「おまかせ」の選択画像976が選択されていないと判断した場合（ステップS4410：No）、処理をステップS4412に移行する。

20

【0807】

<ステップS4411>

「おまかせ」の選択画像976が選択されたと判断した場合（ステップS4410：Yes）、MPU51は、楽曲選択画像表示画面82における嫌い選択楽曲（非選択楽曲）に対する非選択楽曲画像834（図37参照）及び好き選択楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像831（図37参照）の表示設定をデフォルトに設定する（ステップS4411）。ここで、表示設定のデフォルト設定は、非選択楽曲画像834及び既選択楽曲画像831が双方とも表示される設定である（図37参照）。

30

【0808】

<ステップS4412>

「おまかせ」の選択画像976が選択されていないと判断した場合（ステップS4410：No）、即ち遊技者による決定ボタン21Bに対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、MPU51は、履歴選択画像882において仮選択されている設定履歴の設定に非選択楽曲画像834及び既選択楽曲画像831（図37参照）の表示設定を行う（ステップS4412）。例えば、図84に示す仮選択状態で決定ボタン21Bに対する決定操作が行われた場合、履歴1と同じ設定にする。具体的には、嫌い楽曲（非選択楽曲）に対応する非選択楽曲画像834、及び好き楽曲（非選択楽曲）に対応する既選択楽曲画像831のいずれも表示に設定にされる。

40

【0809】

このようにステップS4412では、楽曲選択画像83に含まれる既選択楽曲（好き楽曲）画像831及び非選択楽曲（嫌い楽曲）画像834の表示又は非表示の表示設定を楽曲リスト表示設定履歴画面88に基づいて遊技者による選択決定部21に対する操作で行えることから、設定項目選択画面95から移行する楽曲リスト表示設定画面98に従って表示設定を行う場合と同様の効果を楽しむことができる。加えて、既選択楽曲（好き楽曲）画像831及び非選択楽曲（嫌い楽曲）画像834の表示設定を設定履歴から選択できることで

50

、選択決定部 2 1 に対する簡易な操作で過去の設定内容と同じ内容の表示設定することができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、選択決定部 2 1 に対する少ない操作回数で楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 に従って所望とする表示設定を行うことができる。

【0810】

＜ステップ S 4 4 1 3＞

ステップ S 4 4 1 3 では、MPU 5 1 は、遊技者設定に応じて楽曲画像非表示設定フラグの設定処理を行う。具体的には、デフォルト設定と異なる「非表示」に設定された項目に対して楽曲画像非表示設定フラグをオンに設定する。例えば、図 8 4 に示す仮選択状態で決定ボタン 2 1 B に対する決定操作が行われた場合、デフォルト設定と同じ設定になさ

10

【0811】

＜ステップ S 4 4 1 4＞

ステップ S 4 4 1 4 では、MPU 5 1 は、表示画面を楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8（図 8 4 参照）からトップメニュー画面 9 3（図 6 5（B）及び図 6 6（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する。即ち、非選択楽曲画像 8 3 4 及び既選択楽曲画像 8 3 1 の表示設定が終了した場合、MPU 5 1 は、表示画面を楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 からトップメニュー画面 9 3 に移行させる。このとき、MPU 5 1 は、楽曲リスト表示設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

20

【0812】

〔選曲ボタン演出設定履歴画面処理〕

ここに、図 8 5 は、選曲ボタン演出設定履歴画面処理（図 6 4 の遊技設定処理のステップ S 3 4 2 2）の手順の一例を示すフローチャートである。選曲ボタン演出設定履歴画面処理では、大当たり遊技における楽曲選択時に実行される選曲ボタン演出に関する演出実行設定を設定履歴に基づいて行うための処理が実行される。また、図 8 6 は、選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 の一例を示す。以下において、図 8 6 を参照して選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 を先に説明し、次いで図 8 5 を参照して選曲ボタン演出設定履歴画面処理を説明する。

30

【0813】

図 8 6 に示される選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 は、大当たり遊技における楽曲選択時に実行される演出に関する設定を、設定履歴に基づいて行うための画面である。選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出を含む選曲ボタン演出の実行の有無に対する設定をそれぞれの演出ごとに個別に複数回分表示する設定履歴表示画像 8 9 1、履歴選択画像 8 9 2 の他、選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

【0814】

設定履歴表示画像 8 9 1 は、現在の選曲ボタン演出の実行の有無に対する設定を含む 3 回分の設定に関する履歴 1～3 を示す。それぞれの設定の履歴 1～3 は、設定時刻に関する情報、並びにそれぞれの選曲ボタン演出の実行の有無に対する設定に関する情報を含む。

40

【0815】

履歴選択画像 8 9 2 は、履歴 1 選択画像、履歴 2 選択画像及び履歴 3 選択画像を含む。履歴 1 選択画像は、履歴 1 の選曲ボタン演出の設定内容に選曲ボタン演出を設定するためのものである。履歴 2 選択画像は、履歴 2 の選曲ボタン演出の設定内容に選曲ボタン演出を設定するためのものである。履歴 3 選択画像は、履歴 3 の選曲ボタン演出の設定内容に選曲ボタン演出を設定するためのものである。また、履歴選択画像 8 9 2 において仮選択される履歴 1～3 は、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 に対する操作に応じて変更させることが可能であり、履歴選択画像 8 9 2 において仮選択される履歴 1～3 の変

50

更に連動して、設定履歴表示画像 8 9 1 において仮選択される履歴 1 ～ 3 が変動する。

【0816】

<ステップ S 4 5 0 1>

図 8 5 の説明に戻り、ステップ S 4 5 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 5 0 1：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 5 0 1：No）、処理をステップ S 4 5 0 3 に移行する。

【0817】

<ステップ S 4 5 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 5 0 1：Yes）、MPU 5 1 は、選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 2）、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。

【0818】

<ステップ S 4 5 0 3>

ステップ S 4 5 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1 ～ 第 3 上選択操作パターンフラグ、第 1 ～ 第 3 下選択操作パターンフラグ、第 1 ～ 第 3 左選択操作パターンフラグ、及び第 1 ～ 第 3 右選択操作パターンフラグ（図 3 0（B）～図 3 0（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0819】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 5 0 3：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 5 0 3：No）、処理をステップ S 4 5 0 5 に移行する。

【0820】

<ステップ S 4 5 0 4>

ステップ S 4 5 0 4 では、MPU 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれであるかに応じて、選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に 1 つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップ S 4 5 0 4 の処理が終了した場合、MPU 5 1 は、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。

【0821】

<ステップ S 4 5 0 5>

ステップ S 4 5 0 5 では、MPU 5 1 は、第 1 ～ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 5 0 5：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 5 0 5：No）、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。

【0822】

<ステップ S 4 5 0 6>

ステップ S 4 5 0 6 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、選曲ボタン演出設定履歴画面の「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4（図 8 6 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1 つ戻る」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 5 0 6：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 7 に移行し、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されてい

10

20

30

40

50

いと判断した場合（ステップS4506：No）、処理をステップS4508に移行する。

【0823】

<ステップS4507>

「1つ戻る」の選択画像974が選択されたと判断した場合（ステップS4506：Yes）、MPU51は、表示画面を選曲ボタン演出設定履歴画面89（図86参照）から設定履歴選択画面96（図66（C）及び図68参照）に移行させる設定履歴選択画面移行処理（ステップS4507）。このとき、MPU51は、選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、設定履歴選択画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

10

【0824】

<ステップS4508>

ステップS4508では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、選曲ボタン演出設定履歴画面の「トップメニューに戻る」の選択画像975（図86参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS4508：Yes）、処理をステップS4509に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されていないと判断した場合（ステップS4508：No）、処理をステップS4510に移行する。

20

【0825】

<ステップS4509>

「トップメニューに戻る」の選択画像975が選択されたと判断した場合（ステップS4508：Yes）、MPU51は、表示画面を選曲ボタン演出設定履歴画面89（図86参照）からトップメニュー画面93（図65（B）及び図66（D）参照）に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップS4509）。このとき、MPU51は、選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該選曲ボタン演出設定画面処理を終了する。

【0826】

<ステップS4510>

ステップS4510では、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、選曲ボタン演出設定履歴画面の「おまかせ」の選択画像976（図86参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MPU51は、「おまかせ」の選択画像976が選択されたと判断した場合（ステップS4510：Yes）、処理をステップS4511に移行し、「おまかせ」の選択画像976が選択されていないと判断した場合（ステップS4510：No）、処理をステップS4512に移行する。

30

【0827】

<ステップS4511>

「おまかせ」の選択画像976が選択されたと判断した場合（ステップS4510：Yes）、MPU51は、選曲ボタン演出としての期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出の実行の有無に関する演出実行設定をデフォルトに設定する（ステップS4511）。ここで、選曲ボタン演出のデフォルト設定は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出のいずれも実行される設定である。

40

【0828】

<ステップS4512>

「おまかせ」の選択画像976が選択されていないと判断した場合（ステップS4510：No）、即ち遊技者による決定ボタン21Bに対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、M

50

P U 5 1 は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出の実行の有無に関する遊技設定を仮選択されている設定にする（ステップ S 4 5 1 2）。例えば、図 8 6 に示す仮選択状態で決定ボタン 2 1 B に対する決定操作が行われた場合、履歴 3 と同一の設定にする。具体的には、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出のいずれも非実行に設定される。

【0829】

このようにステップ S 4 5 1 2 では、選曲ボタン演出の実行又は非実行の演出実行設定を選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 に基づいて遊技者による選択決定部 2 1 に対する操作で行えることから、設定項目選択画面 9 5 から移行する選曲ボタン演出設定画面 9 9 に従って演出実行設定を行う場合と同様の効果を楽しむことができる。加えて、選曲ボタン演出の演出
10
実行設定を設定履歴から選択できることで、選択決定部 2 1 に対する簡易な操作で過去の設定内容と同じ内容の演出実行設定することができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、選択決定部 2 1 に対する少ない操作回数で選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【0830】

<ステップ S 4 5 1 3>

ステップ S 4 5 1 3 では、M P U 5 1 は、遊技者設定に応じて演出非実行設定フラグの設定処理を行う。具体的には、デフォルト設定と異なる「実行しない」に設定された項目に対して演出非実行設定フラグをオンに設定する。例えば、図 8 6 に示す仮選択状態で決定ボタン 2 1 B に対する決定操作が行われた場合、デフォルト設定とは異なる演出実行設
20
定された期待度示唆演出、確変確定演出、及び保留得連荘確定演出について、期待度示唆演出非実行設定フラグ、確変確定演出非実行設定フラグ、及び保留得連荘確定演出非実行設定フラグのいずれもオンに設定される。

【0831】

<ステップ S 4 5 1 4>

ステップ S 4 5 1 4 では、M P U 5 1 は、表示画面を選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9（図 8 6 参照）からトップメニュー画面 9 3（図 6 5（B）及び図 6 6（D）参照）に移行させる。即ち、選曲ボタン演出に対する演出実行設定が終了した場合には、表示画面を
30
トップメニュー画面 9 3 に移行させる。このとき、M P U 5 1 は、楽曲リスト選曲ボタン演出設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

【0832】

以上、説明したように、本発明の実施形態に係る遊技機 1 0 では、遊技者は、選択決定部 2 1 を操作することで既選択楽曲に含まれる楽曲を選択可能にする仮選択楽曲画像 8 3 2 を表示させることができ、この状態で選択決定部 2 1 に対する決定操作を行うことで以前に選択した既選択楽曲を選択できる。そのため、遊技者は、選択決定部 2 1 に対する少ない操作回数で以前に選択した既選択楽曲を選択し、その既選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させることができる。従って、遊技機 1 0 は、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣
40
を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【0833】

また、遊技者は、選択決定部 2 1 を操作することで未選択楽曲画像 8 3 3 を仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示させることができ、この状態で選択決定部 2 1 に対する決定操作を行うことで以前に選択したことのない未選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させることができる。そのため、遊技者は、選択決定部 2 1 に対する少ない操作回数で未選択楽曲を選択し、その未選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させることができる。これにより、遊技者は、既選択楽曲と未選択楽曲とを区別して選択できるだけでなく、既選択楽曲及び未選択楽曲のいずれを選択する場合であっても、選択決定部 2 1 に対する少ない操作回数で容易に所望する楽曲を選択し、スピーカ 2 6 から出力させることができる。

【0834】

さらに、楽曲選択画像 8 3 を表示する場合に最初に仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示す
50

る仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲がスピーカ 26 から出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【0835】

〔他の実施形態〕

以下、本発明に係る遊技機 10 の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第 1 の実施形態で説明した遊技機 10 と同様の構成、及び各種処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第 1 の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

10

【0836】

〔第 2 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、デフォルト設定において、仮選択楽曲の出力開始が既選択楽曲及び未選択楽曲ともにサビ部分であり、選択楽曲の出力開始が既選択楽曲では A メロ部分（歌い出し部分）、未選択楽曲ではサビ部分である場合について説明した。即ち、第 1 の実施形態では、仮選択楽曲を選択楽曲として選択した場合に、選択楽曲が改めて A メロ部分（歌い出し部分）又はサビ部分から出力が開始される場合について説明した。

【0837】

一方、本実施形態では、デフォルト設定において、選択楽曲（仮選択楽曲）が既選択楽曲である場合に、楽曲が選択された時点でスピーカ 26 から出力されていた仮選択楽曲の続きから選択楽曲をスピーカ 26 から出力させる点、即ち既選択楽曲が選択された場合に仮選択楽曲を継続してスピーカ 26 から出力させる点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。

20

【0838】

ところで、従来の遊技機では、楽曲の良さを効果的に伝えるために仮選択楽曲がサビ部分から出力され、大当たり遊技に対する注目度を高めるために選択楽曲がサビ部分から出力されるのが一般的である。この場合、楽曲選択を行った場合に、仮選択の段階で出力されていた仮選択楽曲が一旦途切れ、この仮選択楽曲と同じ楽曲のサビ部分が楽曲を選択した段階で再び開始される。そのため、遊技者は短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことになる。

30

【0839】

しかしながら、選択楽曲が遊技者の好みの既選択楽曲である場合、この既選択楽曲は以前に選択した楽曲であるため、短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことで、既選択楽曲の対する飽きが生じやすくなる結果にもなりかねない。また、仮選択楽曲が途中で切られることで、好みの楽曲のサビ部分を聴くことで上がった遊技者のテンションが、一気に下がってしまうことも懸念される。さらに、選択楽曲の出力開始がサビ部分であることで、5 回程度のラウンド遊技（開閉実行モード）を実行する大当たり遊技では、選択楽曲である既選択楽曲の楽曲開始部分（例えばイントロ部分や A メロ部分（歌い出し部分））を聴くことができないことがある。

40

【0840】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 10 によれば、仮選択楽曲が既選択楽曲である場合には仮選択楽曲として既選択楽曲が A メロ部分（歌い出し部分）から出力され、選択楽曲が既選択楽曲である場合には仮選択楽曲が継続して出力される。即ち、既選択楽曲を選択する場合には、仮選択の段階で楽曲開始部分から出力され、楽曲を選択した場合でも仮選択の段階から切れ目なく継続して既選択楽曲が出力される。そのため、少なくとも仮選択の段階で既選択楽曲の楽曲開始部分を確実に聴くことができる上、仮選択の段階から楽曲選択の段階までの短時間で同じ楽曲のサビ部分が重複して出力されることが防止されるため、既選択楽曲を繰り返し選択する場合も、既選択楽曲に対して早期に飽きがきてしまうことを抑制できる。また、仮選択の段階から切れ目なく継続して既選択楽曲が出力さ

50

れことで、遊技者は、楽曲開始部分からサビ部分に向けてテンションを上げていき、そのテンションを高い状態を維持できるため、大当たり遊技に対する興趣が向上する。

【0841】

以下、本実施形態に係る遊技機10を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図87～図89を参照して説明する。ここで、図87は本実施形態で使用されるメロディーパターンテーブルの一例を示す図であり、図88は本実施形態で実行される仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図89は本実施形態で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。即ち、本実施形態は、既選択楽曲が選択された場合に仮選択楽曲を継続してスピーカ26から出力させる点で前述の第1の実施形態とは異なることから、前述の第1の実施形態とは、図87に示すメロディーパターンテーブル、図88に示す仮選択楽曲出力処理及び図89に示す選択楽曲出力処理が異なる。なお、図88に示す仮選択楽曲出力処理及び図89に示す選択楽曲出力処理では、説明の簡便化のため、遊技者によって仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン設定がデフォルト設定とは異なる設定にされる場合は考慮していない。例えば、図88に示す仮選択楽曲出力処理では、前述の第1の実施形態において図52に示す仮選択楽曲出力処理におけるステップS2703に相当するステップは省略されている。また、図89に示す選択楽曲出力処理では、前述の第1の実施形態において図53に示す仮選択楽曲出力処理におけるステップS2806、S2809、S2810に相当するステップは省略されている。

【0842】

図87に示すように、初期仮選択楽曲を含む仮選択楽曲では、メロディーパターンのデフォルト設定は、既選択楽曲が仮選択された場合には楽曲A～楽曲Tの全てがメロディーパターン1、即ちAメロ（歌い出し部分）からの出力開始に設定され、未選択楽曲が仮選択された場合には楽曲A～楽曲Tの全てがメロディーパターン2、即ちサビ部分からの出力開始に設定されている。一方、選択楽曲では、メロディーパターンのデフォルト設定は、既選択楽曲が選択された場合には楽曲A～楽曲Tの全てが仮選択楽曲の続き部分、即ち仮選択楽曲の出力継続に設定され、未選択楽曲が選択された場合には楽曲A～楽曲Tの全てがメロディーパターン1、即ちAメロ（歌い出し部分）からの出力開始に設定されている。ここで、仮選択楽曲の出力継続とは、全く切れ間なく仮選択楽曲が出力されることを意味するが、決定ボタン21Bを操作した瞬間、操作音を出力させるなどの理由から、瞬間的に仮選択楽曲が途切れてしまう場合も含まれる。なお、本実施形態以外の実施形態において、仮選択楽曲の出力継続という場合も、本実施形態と同義に解釈される。

【0843】

図88に示すように、本実施形態では、仮選択楽曲のデフォルト設定が前述の第1の実施形態とは異なることから、本実施形態の仮選択楽曲出力処理では、既選択楽曲が仮選択された場合（ステップS2702：No）、デフォルト設定であるメロディーパターン1が無条件で選択され（ステップS4601）、仮選択楽曲として既選択楽曲がAメロ部分（歌い出し部分）から仮選択楽曲が出力される（ステップS2707）。

【0844】

図89に示すように、本実施形態では、選択楽曲のデフォルト設定が前述の第1の実施形態とは異なることから、本実施形態の選択楽曲出力処理では、既選択楽曲が仮選択された場合（ステップS2801：No）、デフォルト設定である仮選択楽曲の出力継続が無条件で選択され（ステップS4701）、選択楽曲として既選択楽曲が楽曲選択された時点でスピーカ26から出力されていた仮選択楽曲の続きから継続してスピーカ26から出力される（ステップS2811）。

【0845】

このように、本実施形態では、遊技者が既選択楽曲を選択した場合、仮選択楽曲として楽曲開始部分から出力された既選択楽曲を、決定操作時に出力されていた部分の続きから聴くことができる。即ち、遊技者は、既選択楽曲を選択する場合に、既選択楽曲が仮選択されて以降、既選択楽曲を楽曲開始部分から切れ目なく継続して聴くことができる。

【0846】

なお、本実施形態では、選択楽曲（仮選択楽曲）が既選択楽曲であることを条件に仮選択楽曲の続きから（仮選択楽曲を継続して）選択楽曲をスピーカ26から出力させていたが、選択楽曲（仮選択楽曲）が未選択楽曲である場合に、仮選択楽曲の続きから（仮選択楽曲を継続して）選択楽曲をスピーカ26から出力させることも考えられる。また、本実施形態では、仮選択楽曲の出力開始が既選択楽曲ではAメロ部分（歌い出し部分）、未選択楽曲ではサビ部分であったが、仮選択楽曲が既選択楽曲である場合の出力開始がサビ部分であってもよく、仮選択楽曲が未選択楽曲である場合の出力開始がAメロ部分（歌い出し部分）であってもよい。また、本実施形態では、選択楽曲の出力開始が未選択楽曲ではAメロ部分（歌い出し部分）であったが、仮選択楽曲が未選択楽曲である場合の出力開始がサビ部分であってもよい。また、本実施形態では、仮選択楽曲出力処理及び選択楽曲出力処理において遊技者によりメロディーパターンがデフォルト設定とは異なる設定とされることを考慮していなかったが、前述の第1の実施形態と同様に、遊技者によりメロディーパターンがデフォルト設定とは異なる設定とされることを考慮して仮選択楽曲出力処理及び選択楽曲出力処理を実行するようにしてもよい。

10

【0847】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0848】

〔第3の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、仮選択楽曲及び選択楽曲について、これらの楽曲が既選択楽曲であるか未選択楽曲であるかによってメロディーパターンを決定する場合を説明した。一方、本実施形態では、仮選択楽曲及び選択楽曲について、大当たり種別（正確には大当たり遊技のラウンド数）に応じてメロディーパターンを決定する場合を説明する。

20

【0849】

本実施形態では、仮選択楽曲及び選択楽曲について、大当たり種別（正確には大当たり遊技のラウンド数）に応じてメロディーパターンを決定することから、メロディーパターンテーブル、仮選択楽曲出力処理、及び選択楽曲出力処理が前述の第1の実施形態とは異なる。

【0850】

ここに、図90は、本実施形態で使用されるメロディーパターンテーブルの一例を示す図である。図90に示すように、初期仮選択楽曲のメロディーパターンのデフォルト設定は、5R大当たり遊技（5R通常大当たり遊技及び5R確変大当たり遊技）では楽曲A～楽曲Tの全てがメロディーパターン2、即ちサビ部分からの出力開始に設定され、16R（確変）大当たり遊技では16R大当たり遊技では楽曲A～楽曲Tの全てがメロディーパターン1、即ちAメロ部分（歌い出し部分）からの出力開始に設定されている。一方、選択楽曲のメロディーパターンのデフォルト設定は、5R大当たり遊技では楽曲A～楽曲Tの全てが仮選択楽曲の続き部分、即ち仮選択楽曲の出力継続に設定され、16R大当たり遊技では楽曲A～楽曲Tの全てがメロディーパターン1、即ちAメロ部分（歌い出し部分）からの出力開始に設定されている。即ち、本実施形態では、5R大当たり（5R通常大当たり及び5R確変大当たり）の場合、サビ部分から仮選択楽曲が出力され、楽曲選択がなされた場合に仮選択楽曲が継続して出力される。一方、16R大当たりの場合、仮選択楽曲はAメロ部分（歌い出し部分）から出力され、選択楽曲がAメロ部分（歌い出し部分）から出力される。

30

40

【0851】

ところで、一般的な遊技機では、大当たり遊技として、遊技者にとって有利さの異なる複数の大当たり遊技が設けられている。本実施形態では、上述のように有利さの異なる5R通常大当たり、5R確変大当たり、及び16R確変大当たりが設けられている。一方、上述のように、従来の遊技機では、楽曲の良さを効果的に伝えるために仮選択楽曲がサビ部分から出力され、大当たり遊技に対する注目度を高めるために選択楽曲がサビ部分から

50

出力されるのが一般的である。

【0852】

しかしながら、仮選択楽曲及び選択楽曲の両方の出力開始がサビ部分に設定されていると、仮選択の段階で出力されていた仮選択楽曲が一旦途切れ、この仮選択楽曲と同じ楽曲のサビ部分が楽曲を選択した段階で再び開始される。そのため、短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことや、楽曲が途切れることに対して、遊技者が違和感や嫌悪感を覚えることも懸念される。このような懸念があるにも関わらず、ラウンド数が16R程度もあって比較的遊技時間の長い大当たり遊技まで、仮選択楽曲の出力を中止して同じ楽曲を改めてサビ部分から選択楽曲として出力させることの意義を見出すことはできない。

【0853】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、比較的遊技時間の短い5R大当たり遊技の場合に、楽曲選択がなされた場合に仮選択楽曲が継続して出力される。このように、遊技時間が相対的に短い5R大当たり遊技であっても、仮選択楽曲として楽曲の歌い出し選曲楽曲については仮選択楽曲を継続して聴くことができるため、仮選択の段階で出力されていた仮選択楽曲が一旦途切れることもなく、短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことも回避できる。その結果、本実施形態の遊技機10では、遊技者が、短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことや、楽曲が途切れることに対して違和感や嫌悪感を覚えることもない。

【0854】

一方、比較的遊技時間の長い16R大当たりの場合、仮選択楽曲はサビ部分から出力され、選択楽曲がAメロ部分（歌い出し部分）から出力される。そのため、16R大当たりでは、遊技者は、短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことを回避できる。また、仮選択楽曲としてサビ部分を楽しんだ上で、改め選択楽曲として楽曲の歌い出し部分から聴くことができる。これにより、遊技者は、比較的遊技時間の長い16R大当たり遊技では、選択楽曲の歌い出しから改めてじっくりと楽しむことができる。その結果、楽曲が途切れることに対して遊技者が違和感や嫌悪感を覚えること抑制できる。

【0855】

ここで、図91は本実施形態で実行される仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図92は本実施形態で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。なお、図91に示す仮選択楽曲出力処理及び図92に示す選択楽曲出力処理では、説明の簡便化のため、遊技者によって仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン設定がデフォルト設定とは異なる設定にされる場合は考慮していない。

【0856】

図91に示すように、本実施形態では、仮選択楽曲について、大当たり種別（正確には大当たり遊技のラウンド数）に応じてメロディーパターンを決定することから（図90参照）、本実施形態の仮選択楽曲出力処理では、ステップS4801として16R大当たりであるか否かが判断される。また、ステップS4801での判断結果に応じて、仮選択楽曲のメロディーパターンが決定され（ステップS4802及びS4804）、決定されたメロディーパターンに従って仮選択楽曲が出力される（ステップS4803及びS4805）。

【0857】

具体的には、昇格演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS2701：Yes）、16R大当たりであるか否かが判断される（ステップS4801）。そして、16R大当たりでない場合（ステップS4801：No）、即ち5R大当たりである場合、5R大当たりのデフォルト設定通りにメロディーパターン1が選択され（ステップS4802）、仮選択楽曲がAメロ部分（歌い出し部分）から出力される（ステップS4803）。一方、16R大当たりである場合（ステップS4801：Yes）、16R大当たりのデフォルト設定通りにメロディーパターン2が選択され、仮選択楽曲がサビ部分から出力される（ステップS4904）。

【0858】

また、所定の条件を満たす場合に（ステップS 2 7 0 1 及びS 2 7 0 2 でY e s）、メロディーパターンがランダムに選択され（ステップS 4 8 0 6）、選択されたメロディーパターンに従ったメロディーパターンで仮選択楽曲が出力される（ステップS 4 8 0 7、S 4 8 0 3 及びS 4 8 0 5）。

【0 8 5 9】

ここで、メロディーパターンがランダムに選択されるためには昇格演出フラグがオンに設定されていることが条件とされるが（ステップS 2 7 0 1：Y e s）、昇格演出フラグは1 6 R大当たりの場合にオンに設定されない。そのため、昇格演出フラグがオンに設定されている時点で5 R大当たりであると判断できることから、ステップS 4 8 0 6においてランダムにメロディーパターンを選択することで、所定の条件（ステップS 2 7 0 1 及びS 2 7 0 2 でY e s）を満たす5 R大当たりについて、仮選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）に矛盾が生じ得る。

10

【0 8 6 0】

そして、ステップS 4 8 0 6 においてメロディーパターン2 が選択されなかった場合（ステップS 4 8 0 7：N o）、即ちメロディーパターン1 が選択された場合、5 R大当たりのデフォルト設定通りに5 R大当たりのデフォルト設定通りに仮選択楽曲がAメロ部分（歌い出し部分）から出力される（ステップS 4 8 0 3）。一方、ステップS 4 8 0 6 においてメロディーパターン2 が選択された場合（ステップS 4 8 0 7：Y e s）、5 R大当たりのデフォルト設定とは異なるサビ部分から仮選択楽曲が出力される。これにより、仮選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）に矛盾を発生させ、昇格演出が実行されることが昇格演出の実行前に事前に明示される。

20

【0 8 6 1】

図9 2に示すように、本実施形態では、選択楽曲について、大当たり種別（正確には大当たり遊技のラウンド数）に応じてメロディーパターンを決定することから（図9 0 参照）、本実施形態の選択楽曲出力処理では、ステップS 4 9 0 1 として5 R大当たりであるか否かが判断される。具体的には、選択楽曲が既選択楽曲である場合（ステップS 2 8 0 1：N o）、2 回目以降の楽曲決定である場合（ステップS 2 8 0 2：N o）、又は昇格演出フラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 8 0 3：N o）、5 R大当たりであるか否かが判断される（ステップS 4 9 0 1）。そして、5 R大当たりである場合（ステップS 4 9 0 1：Y e s）、5 R大当たりのデフォルト設定通りに仮選択楽曲が継続して出力される（ステップS 4 9 0 2）。一方、5 R大当たりでない場合（ステップS 4 9 0 1：N o）、即ち1 6 R大当たりである場合、1 6 R大当たりのデフォルト設定通りにメロディーパターン1 が選択され、選択楽曲がAメロ部分（歌い出し部分）から出力される（ステップS 4 9 0 3）。

30

【0 8 6 2】

また、矛盾出力抽選を受けるための条件を満たす場合に（ステップS 2 8 0 1～S 2 8 0 3の全てのステップでY e s）、矛盾出力抽選を行い（ステップS 2 8 0 4）、矛盾出力抽選に当選しなかった場合（ステップS 2 8 0 5：N o）、仮選択楽曲が継続して出力される（ステップS 4 9 0 2）。即ち、矛盾出力抽選を受けるためには、昇格演出フラグがオンに設定されていることが条件とされるが（ステップS 2 8 0 3：Y e s）、上述の通り昇格演出フラグがオンに設定されている時点で5 R大当たりであると判断できることから、矛盾出力抽選に当選しなかった場合（ステップS 2 8 0 5：N o）、5 R大当たりのデフォルト設定通りに仮選択楽曲が継続して出力される（ステップS 4 9 0 2）。

40

【0 8 6 3】

一方、矛盾出力抽選に当選した場合（ステップS 2 8 0 5：Y e s）、5 R大当たりのデフォルト設定とは異なるメロディーパターン1 によって選択楽曲が出力される。これにより、選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）に矛盾を発生させ、昇格演出が実行されることが昇格演出の実行前に事前に明示される。

【0 8 6 4】

本実施形態では、5 R大当たりの場合の選択楽曲のデフォルト設定が仮選択楽曲の出力

50

継続とされているため、短い遊技時間の間に楽曲の仮選択時及び楽曲の選択後の両方で楽曲の同じ部分が出力されることや、楽曲の選択後に改めて異なる部分から楽曲が出力されることが回避されている。これにより、5 R 大当たりの場合、矛盾出力抽選に当選した場合を除いて、切れ目なく楽曲を継続して聴くことができるため、短い遊技時間であってもストレスなく楽曲を楽しむことができる。一方、遊技時間が長い16 R 大当たり遊技状態では、遊技者は、仮選択楽曲のサビ部分を聴いた上で、改めて仮選択楽曲と同じ楽曲である選択楽曲をAメロ部分（歌い出し部分）から聴くことができる。そのため、16 R 大当たり遊技状態では、遊技時間に余裕があるために楽曲のサビ部分も含めて選択楽曲をAメロ部分（歌い出し部分）から十分に楽しむことが可能になる。

【0865】

また、仮選択時又は選択時に楽曲の出力開始に矛盾が生じるか否かによって、遊技者にとってより有利な遊技状態であることを明示する昇格演出が実行されるか否かを判断できる。そのため、遊技者は、仮選択楽曲及び選択楽曲の出力開始部分に着目して大当たり遊技を楽しむことができる。これにより、楽曲を仮選択するための選択決定部21の選択ボタン21A、及び楽曲を選択するための選択決定部21の決定ボタン21Bに対する操作を、単に楽曲を仮選択又は選択するという行為ではなく、遊技者にとってより有利な遊技状態であること遊技状態であるか否かを確認するという行為として楽しむことができる。

【0866】

なお、本実施形態では、5 R 大当たりであることを条件に仮選択楽曲の続きから（仮選択楽曲を継続して）選択楽曲を出力させていたが、16 R 大当たりである場合に、仮選択楽曲の続きから（仮選択楽曲を継続して）選択楽曲を出力させることも考えられる。もちろん、5 R 大当たり及び16 R 大当たりの双方で、選択楽曲の続きから（仮選択楽曲を継続して）選択楽曲を出力させてもよい。また、本実施形態では、仮選択楽曲の出力開始が5 R 大当たりでサビ部分、16 R 大当たりで（歌い出し部分）であったが、5 R 大当たりの仮選択楽曲の出力開始をAメロ部分（歌い出し部分）としてもよく、16 R 大当たりの仮選択楽曲の出力開始をサビ部分としてもよい。また、本実施形態では、仮選択楽曲出力処理及び選択楽曲出力処理において遊技者によりメロディーパターンがデフォルト設定とは異なる設定とされることを考慮していなかったが、前述の第1の実施形態と同様に、遊技者によりメロディーパターンがデフォルト設定とは異なる設定とされることを考慮して仮選択楽曲出力処理及び選択楽曲出力処理を実行するようにしてもよい。

【0867】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1又は第2の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0868】

〔第4の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、選曲ボタン演出処理として、昇格演出フラグがオンに設定されている場合に、1回目の楽曲決定において未選択楽曲の選択が行われることを条件に、選曲ボタン演出（期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出）が実行される場合を説明した（図54参照）。

【0869】

一方、本実施形態では、選曲ボタン演出処理として、前述の第1の実施形態の条件に加え、楽曲決定操作を契機に決定ボタン21Bに対する連打操作又は長押し操作が行われることを条件に、選曲ボタン演出が実行される場合を説明する。

【0870】

ところで、前述の第1の実施形態では、遊技者によって決定ボタン21B（図1参照）に対する楽曲を選択するための決定操作がなされたか否かが、第2決定操作パターンフラグ（図30（F））がオンに設定されるか否かによって判断されている（図51の楽曲選択処理におけるステップS2606参照）。つまり、前述の第1の実施形態では、決定ボタン21B（図1参照）に対する操作が開始されたことを確認することで、遊技者によって決定ボタン21Bに対する楽曲の決定操作がなされたと判断している。このように、決

10

20

30

40

50

定ボタン 2 1 B（図 1 参照）に対する操作が開始されることで遊技者によって決定ボタン 2 1 B が操作されたと判断する場合、決定ボタン 2 1 B を操作した瞬間に選曲ボタン演出が実行されるかを確認できる。そのため、選曲ボタン演出が実行されるか否かについて、決定ボタン 2 1 B を操作する瞬間を楽しむことができる。

【0871】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、決定ボタン 2 1 B に対する連打操作又は長押し操作が行われることを条件に、選曲ボタン演出が実行される。そのため、前述の第 1 の実施形態とは異なり、決定ボタン 2 1 B の操作を開始してから的一定時間において、選曲ボタン演出が実行されることに対する期待感を高めつつ、決定ボタン 2 1 B に対する連打操作や長押し操作を楽しむことができる。言い換えれば、本実施形態では、選曲ボタン演出が実行されるか否かについて、決定ボタン 2 1 B に対する操作を前述の第 1 の実施形態とは異なる態様で楽しむことができる。

10

【0872】

また、決定ボタン 2 1 B に対する連打操作や長押し操作によって選曲ボタン演出が実行されることを、図柄表示部 3 4 1 において遊技者に対して示唆又は明示してもよいが、このような示唆又は明示を行わないことで（例えば図 3 7 のような表示態様にする）、決定ボタン 2 1 B に対する連打操作や長押し操作を、選曲ボタン演出を実行させるための、いわゆる裏コマンドとして楽しむこともできる。

【0873】

ここに、図 9 3 は、本実施形態で実行される選曲ボタン演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。図 9 3 に示すように、本実施形態の選曲ボタン演出処理では、前述の第 1 の実施形態の選曲ボタン演出処理のステップ S 2 9 0 2 とステップ S 2 9 0 3（図 5 4 参照）との間において、決定操作が行われてから予め定められる一定時間（例えば 1 秒～20 秒）内に連打操作又は長押し操作が行われたか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 1）。決定操作が行われる場合に連打操作又は長押し操作が行われたか否かは、決定ボタン操作データ（図 3 0（F）参照）に基づいて判断される。例えば、図 5 1 の楽曲選択処理におけるステップ S 2 6 0 6 において、第 2 決定操作パターンフラグのオン設定が確認されることで決定ボタン 2 1 B に対する操作が開始されたと判断された場合（ステップ S 2 6 0 6：Yes）、前記一定時間内において、第 2 決定操作パターンフラグのオンオフが複数回（例えば 5 回～30 回）確認されるかによって決定ボタン 2 1 B に対して連打操作が行われたかを判断できる。また、前記一定時間内において、第 1 決定操作パターンフラグがオンに設定されている継続時間が予め定められた所定時間（例えば 2 秒～15 秒）に達したかによって長押し操作が行われたかを判断できる。

20

30

【0874】

そして、決定操作後の一定期間内に連打操作又は長押し操作が行われた場合（ステップ S 5 1 0 1：Yes）、第 1 昇格演出フラグがオンである場合に（ステップ S 2 9 0 3：Yes）、5 R 確変選曲ボタン演出決定処理が実行され（ステップ S 2 9 0 4）、第 2 昇格演出フラグ又は第 3 昇格演出フラグがオンである場合に（ステップ S 2 9 0 5：Yes）、16 R 確変選曲ボタン演出決定処理が実行される（ステップ S 2 9 0 6）。

【0875】

本実施形態では、未選択楽曲を選択する場合に遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対して連打操作又は長押し操作が行われることで、選曲ボタン演出が実行され得る。そのため、楽曲を選択する行為を連打操作又は長押し操作を行うことで選曲ボタン演出が実行されるかを確認するための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。

40

【0876】

なお、本実施形態では、楽曲決定操作を契機に決定ボタン 2 1 B に対する連打操作又は長押し操作が行われることを条件に選曲ボタン演出を実行していたが、この条件と、前述の第 1 の実施形態での条件（決定ボタン 2 1 B に対する操作が開始されること）のいずれか一方を満たす場合に選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。即ち、決定ボタン 2

50

1 Bに対する操作が開始された場合、長押し操作又は連打操作が行われたことが確認された場合のいずれのタイミングでも選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。

【0877】

また、ステップS5101では、連打操作及び長押し操作のいずれか一方の操作がなされたか否かを判断しているが、決定ボタン21Bに対する連打操作のみ、又は長押し操作のみをステップS5101での判断対象としてもよい。

【0878】

また、ステップS2901では未選択楽曲が選択されるか否かを判断しているが、ステップS2901を省略し、既選択楽曲が選択された場合でも選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。もちろん、既選択楽曲が選択された場合のみ選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。

10

【0879】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第3の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0880】

〔第5の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、選曲ボタン演出処理として昇格演出フラグがオンに設定されている場合に、1回目の楽曲決定において決定ボタン21B（図1参照）に対する操作によって未選択楽曲の選択が行われることを条件に、選曲ボタン演出（期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出）が実行される場合を説明した（図54参照）。また、前述の第4の実施形態では、選曲ボタン演出処理として、前述の第1の実施形態の条件に加え、楽曲決定操作を契機に決定ボタン21B（図1参照）に対する連打操作又は長押し操作が行われることを条件に、選曲ボタン演出が実行される場合を説明した（図93参照）。前述の第1の実施形態及び第4の実施形態では、楽曲を選択するための決定ボタン21Bに対する操作によって選曲ボタン演出が実行されるかを楽しむことができる。

20

【0881】

一方、本実施形態では、選曲ボタン演出処理として、1回目の楽曲決定において、決定ボタン21Bとは異なる操作ボタン20（図1参照）に対する操作によって未選択楽曲の選択が行われることを条件に、選曲ボタン演出が実行される場合を説明する。なお、本実施形態では、決定ボタン21Bに対する操作、及び操作ボタン20に対する操作のいずれの操作も、楽曲選択に対する決定操作として有効であるものとする。具体的には、図51の楽曲選択処理におけるステップS2606において、図30（A）に示す操作ボタン操作データの第2操作パターンフラグ、及び図30（F）に示す決定ボタン操作データの第2決定操作パターンフラグのいずれか一方のフラグがオンに設定されていることが確認された場合に、楽曲選択に対する決定操作が行われたと判断する。

30

【0882】

本実施形態に係る遊技機10では、前述の第1の実施形態及び第4の実施形態と同様に、決定ボタン21Bに対する操作によって楽曲を選択することができる。加えて、前述の第1の実施形態及び第4の実施形態とは異なり、操作ボタン20に対する操作によっても楽曲を選択することができる。そして、決定ボタン21Bではなく、操作ボタン20が操作されることを条件に選曲ボタン演出が実行される。即ち、前述の第1の実施形態及び第4の実施形態とは異なる操作によって選曲ボタン演出が実行されることから、選曲ボタン演出が実行されるか否かについて、前述の第1の実施形態及び第4の実施形態とは異なった楽しみ方をすることができる。

40

【0883】

また、操作ボタン20に対する操作によって選曲ボタン演出が実行されることを、図柄表示部341において遊技者に対して示唆又は明示してもよいが、このような示唆又は明示を行わないことで（例えば図37のような表示態様にする）、操作ボタン20による楽曲の決定操作を、選曲ボタン演出を実行させるための裏コマンドとして楽しむこともできる。

50

【0884】

ここに、図94は、本実施形態で実行される選曲ボタン演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。図94に示すように、本実施形態の選曲ボタン演出処理では、前述の第1の実施形態の選曲ボタン演出処理のステップS2902とステップS2903（図54参照）との間において、操作ボタン20に対する操作によって楽曲が選択されたか否かを判断する（ステップS5201）。操作ボタン20に対する操作によって楽曲が選択されたか否かは、例えば、操作ボタン操作データの第2操作パターンフラグがオンに設定されているかによって判断される。そして、ステップS5201において、操作ボタン20に対する操作によって楽曲が選択されたと判断した場合（ステップS5201：Yes）、第1昇格演出フラグがオンである場合に（ステップS2903：Yes）、5R確変選曲ボタン演出決定処理が実行され（ステップS2904）、第2昇格演出フラグ又は第3昇格演出フラグがオンである場合に（ステップS2905：Yes）、16R確変選曲ボタン演出決定処理が実行される（ステップS2906）。

10

【0885】

本実施形態では、例えば図37に示すように遊技者によって決定操作を行うために決定ボタン21Bを操作することが指示されるが、指示された決定ボタン21Bとは異なる操作ボタン20に対して決定操作を行うことで、選曲ボタン演出が実行され得る。そのため、楽曲を選択する行為に対する興味が向上する。

【0886】

なお、本実施形態では、操作ボタン20（図1参照）に対する決定操作によって楽曲が決定されることを条件に選曲ボタン演出を実行していたが、この条件、及び前述の第1の実施形態での条件（決定ボタン21Bに対する操作が開始されること）のうちのいずれか一方を満たす場合に選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。即ち、決定ボタン21Bに対する操作が開始されたタイミング、操作ボタン20に対する操作が開始されたタイミングのいずれのタイミングでも選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。

20

【0887】

また、本実施形態での条件（操作ボタン20に対する決定操作）、及び前述の第4の実施形態での条件（決定ボタン21Bに対する連打操作又は長押し操作）のうちのいずれか一方を満たす場合に選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。即ち、操作ボタン20に対する操作が開始されたタイミング、及び長押し操作又は連打操作が行われたことが確認されたタイミングのいずれのタイミングでも選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。もちろん、本実施形態での条件、前述の第1実施形態での条件、及び前述の第4の実施形態での条件のいずれかを満たす場合のいずれのタイミングでも選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。

30

【0888】

また、操作ボタン20（図1参照）に対する決定操作によって楽曲が決定されることに代えて、操作ボタン20（図1参照）に対して長押し操作又は連打操作が行われた場合に選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。

【0889】

また、本実施形態の選曲ボタン演出処理では、ステップS2901において未選択楽曲が選択されるか否かを判断しているが、ステップS2901を省略し、既選択楽曲が選択された場合でも選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。もちろん、既選択楽曲が選択された場合のみ選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。

40

【0890】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第4の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0891】

〔第6の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、大当たり遊技に設定される選曲有効期間（例えば開閉実行モードの1ラウンド目のラウンド遊技の実行期間）に、開閉実行モードにおいてスピーカ

50

26から出力させる楽曲を選択可能する楽曲選択画像が図柄表示部341に表示される場合について説明した。また、前述の第1の実施形態では、遊技者が楽曲選択画像に基づいて選択決定部21を操作することで、予め準備された固定数の楽曲から、開閉実行モードにおいてスピーカ26から出力させる楽曲を遊技者が選択できる場合について説明した。

【0892】

ところで、従来の遊技機としては、大当たり遊技においてスピーカ26から出力させる楽曲として、所定条件の成立によって新たな楽曲が開放されるものがある。例えば、大当たり連荘の回数が所定回数に到達する場合に、連荘回数が所定回数に到達したことに対する特典として、所定回数の大当たり遊技において当該大当たり遊技に限定の楽曲が開放されるものがある。

【0893】

しかしながら、先の遊技機では、大当たり連荘の回数が規定回数に到達した場合に開放される楽曲は、大当たり連荘に対する特典であるため、遊技者の意思とは無関係に出力され、遊技者は楽曲を変更して開放楽曲以外の楽曲を選択することができない。また、先の遊技機では、所定回数の大当たり遊技に限定して楽曲が開放されるため、当該大当たり後に新たな大当たり遊技が実行される場合に先に開放される楽曲を選択して出力させることができない。

【0894】

一方、本実施形態では、所定条件が成立する場合に、大当たり遊技などにおいてスピーカから出力可能な複数の楽曲に新たな楽曲が開放（追加）される。そして、この開放楽曲（追加楽曲）が所定条件の成立後の最初に到来する選曲有効期間において、初期仮選択楽曲として決定されることで楽曲選択画像の初期仮選択楽曲画像として新規開放楽曲に対応する画像が図柄表示部に表示され、初期仮選択楽曲としてスピーカから新規開放楽曲が出力される。このように初期仮選択楽曲画像として新規開放楽曲に対応する画像が図柄表示部に表示されることで、新規開放楽曲を容易に選択することができる。そして、新規開放楽曲が初期仮選択楽曲としてスピーカから出力されることで、楽曲が開放（追加）されるたびに開放楽曲を遊技者に聴かせる機会が確保される。そのため、新規に開放された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことが防止される。ここで、楽曲開放は、所定条件の成立により実行されるものであり、所定条件の成立に対して遊技者に付与される特典である。そのため、開放楽曲を遊技者に聴かせる機会が確保されることで、楽曲を開放するという特典が形骸化されることが防止される。

【0895】

また、新規開放楽曲に対応する初期仮選択楽曲画像を図柄表示部に表示させる場合、初期仮選択楽曲画像に対応する楽曲が新規開放楽曲であることを明示又は示唆するようにすることも考えられる。例えば、新規開放楽曲に対応する初期仮選択楽曲画像の近辺に新規開放楽曲であることを明示又は示唆する画像（例えば「NEW」、「新規」、「追加」などの文字画像）を付加することが考えられる。このように新規開放楽曲であることが明示又は示唆されることで、遊技者は新規開放楽曲であることを容易に把握できる。これにより、新規開放楽曲に興味のある遊技者に対して、新規開放楽曲を容易に選択させることが可能になるため、新規に開放された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことがより抑制される。

【0896】

楽曲が開放される所定条件は、大当たり遊技中に成立することが考えられる。このように所定条件が大当たり遊技中に成立することで、遊技者の興味が低下しがちな大当たり遊技における遊技者の興味の低下を抑制できる。

【0897】

楽曲が開放される所定条件としては、例えば大当たり遊技中に実行されるゲームをクリアすることが挙げられる。楽曲が開放されるためのゲーム（楽曲開放ゲーム）としては、例えばポイント獲得型ゲーム、ミッション達成型ゲーム、バトル型ゲーム、クイズ形式や予想形式のゲームなど、従来から遊技機において採用されているゲームが挙げられる。こ

10

20

30

40

50

のように大当たり遊技中に実行されるゲームをクリアすることによって楽曲開放がなされることで、遊技者の興味が低減しがちな大当たり遊技での興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。また、所定条件がゲームクリアであることで、遊技者の興味を引き易いため、より一層遊技の興味が向上される。

【0898】

また、楽曲開放ゲームは、大当たり遊技の実行中に限らず、変動遊技中の他、大当たり遊技も変動遊技も実行されていない待機状態に実行されることも考えられ。例えば、楽曲開放ゲームは、R T C（リアルタイムクロック）機能を有する遊技機では、R T Cによる時計機能において特定時間に到達したと判断される場合に実行される定時ゲーム演出として実行されることが考えられる。例えば、定時ゲーム演出は、遊技ホールの開店後の30分後又は1時間後に1回目が行われ、2回目以降は30分後又は1時間ごとなどの一定時間ごとに実行されることが考えられる。このように楽曲開放ゲームがR T Cによる定時ゲーム演出として実行されることで、大当たり遊技の実行回数とは無関係に、全ての遊技者に対して均等に楽曲が開放される機会が付与される。

【0899】

また、楽曲が開放される所定条件としては、遊技者によって、いわゆる所定タイミングにおいて裏ボタン操作や裏コマンド操作が実行されることが挙げられる。裏ボタン操作は、例えば裏ボタン操作の操作有効期間（所定タイミング）において操作ボタンなどが操作されることであり、所定条件を成立するための操作としては、単打操作、連打操作、長押し操作、複数の操作部に対する同時押しなどの操作種別が設定されてもよい。また、裏コマンド操作は、例えば裏コマンド操作の操作有効期間（所定タイミング）において選択決定部の上操作ボタン、下操作ボタン、左操作ボタン、右操作ボタン及び決定操作ボタンのうちの2以上の操作ボタンが所定順序で操作されることである。このように所定タイミングにおける裏ボタン操作や裏コマンド操作によって楽曲が開放される場合、楽曲を開放させるためには所定タイミング及び操作種別を記憶する必要があるため、それらを記憶する一部の遊技者のみが楽曲を開放させることが可能になる。そのため、楽曲開放の手順を知り得る一部の遊技者は、他の遊技者に対する優位性を得ることができ、これによって遊技に対する興味を向上させることができる。また、楽曲を開放させるためには、所定タイミングであるかを判断する必要があるため、遊技の進行上における興味を、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別だけでなく、所定タイミングであるかという点に着目させることで遊技に対する興味を向上させることが可能になる。また、裏ボタン操作や裏コマンド操作の操作有効期間（所定タイミング）は、例えば大当たり遊技中に設定することが考えられる。具体的には、操作有効期間は、大当たり遊技のオープニングやエンディングの他、開閉実行モードにおける特定のラウンド遊技やラウンド遊技間のインターバルに設定される。このように操作有効期間（所定タイミング）が大当たり遊技中に設定されることで、遊技者の興味が低減しがちな大当たり遊技での興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。また、操作有効期間（所定タイミング）は、大当たり遊技とは無関係に設定することも考えられ、例えば変動遊技において特定演出が実行されるタイミング、R T C機能によって定時演出が実行されるタイミングなどが挙げられる。このように変動遊技において特定演出が実行されるタイミングやR T Cによる定時演出が実行されるタイミングに操作有効期間（所定タイミング）が設定されることで、遊技の進行上における興味を、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別だけでなく、特定演出や定時演出が実行されるかという点に着目させることで変動遊技に対する興味を向上させることが可能になる。もちろん、操作有効期間（所定タイミング）は、大当たり遊技の実行中にR T C機能による定時演出が実行されるタイミングに設定してもよい。

【0900】

また、操作有効期間（所定タイミング）は、複数のタイミングに設定されてもよく、同様に、裏ボタン操作や裏コマンド操作の種別（パターン）も複数種類設けられてもよい。また、操作有効期間（所定タイミング）が複数のタイミングに設定される場合に、各タイミングごとに、異なる操作種別（パターン）を設定してもよい。この場合に、操作有効期

間（所定タイミング）と操作種別（パターン）に応じて異なる楽曲が開放されるようにしてもよい。このように操作有効期間（所定タイミング）や裏ボタン操作や裏コマンド操作の種別（パターン）を複数設定する場合、裏ボタン操作や裏コマンド操作による楽曲開放パターンが複数設定されるため、裏ボタン操作や裏コマンド操作による楽曲開放に対する興味を維持することが可能になる。特に、操作有効期間（所定タイミング）と操作種別（パターン）に応じて異なる楽曲が開放されるようにすれば、裏ボタン操作や裏コマンド操作による楽曲開放に対する興味をより一層維持することが可能になる。

【0901】

また、楽曲が開放される所定条件としては、変動遊技においてプレミア演出（例えば大当たりが確定する演出）が実行されること、大当たり連荘回数が規定回数に到達すること、当日の累計大当たり回数や変動遊技回数が規定回数に到達すること、個人の累計大当たり回数や変動遊技回数が規定回数に到達することなども考えられる。このように楽曲が開放される所定条件が種々の形態に設定されることで、楽曲開放に対する興味を維持することが可能になる。特に、所定条件が数値的な要素（例えば回数的要素）である場合、その数値的な要素を目標として遊技を継続させることが可能になるため、遊技に対する興味の低下を楽曲開放という目的によって補完することが可能になる。

【0902】

また、本実施形態では、開放楽曲後の最初の選曲有効期間において初期仮選択楽曲画像が図柄表示部に表示される場合に、開放楽曲がサビ部分から出力される。ここで、サビ部分は、楽曲のBメロ部分などの他の部分に比べて特徴的である。そのため、遊技者は、開放楽曲がサビ部分から出力されることで、新規に楽曲が開放される場合に開放楽曲を特徴的な部分を聴くことができる。これにより、遊技者は、新規に開放される楽曲が好みの楽曲であるか否かの判断が容易になる。

【0903】

また、本実施形態では、楽曲リストに追加された開放楽曲は、少なくとも遊技機の電源（スイッチ）がオフにされるまで維持され、例えば遊技機の電源をオン又はオフした場合に消去（楽曲リストが初期化）される。このように新規な開放楽曲が遊技機の電源をオン又はオフした場合に消去されることで、新規に開放される楽曲を当日限定の楽曲として聴くことが可能になる。これにより、所定条件の成立により開放される楽曲は、当日限りの特典として遊技者に付与され、例えば翌日の遊技者が何の苦も無く前日の遊技者が新規に開放させた楽曲を聴くことができるという不公平性を排除できる。

【0904】

また、例えば待機状態における所定の操作によって図柄表示部に表示されるマトリックス型二次元コードなどを携帯端末（スマートフォンや携帯電話など）に読み込むことでパスワードやコマンドなどを付与し、待機状態における所定の操作によって図柄表示部に表示される入力画面において選択決定部21に対する操作によってパスワードやコマンドなどを入力することで、次回以降の遊技において、開放楽曲が楽曲リストに含まれた状態から遊技を開始できるようにすることも考えられる。これにより、所定条件の成立により付与される楽曲開放という特典を、当日限定の特典ではなく、次回以降の遊技においても享受することができる。その結果、遊技者は、開放楽曲が好みの楽曲である場合には、その楽曲を次回以降の遊技での選曲期間において選択することで、開放楽曲を何度でも聴くことが可能になる。また、パスワードやコマンドの付与及び入力によって開放楽曲が楽曲リストに含まれた状態から遊技を開始できる場合、楽曲リストに含まれる楽曲を増やしていくことができるため、選曲有効期間に選択できる楽曲の幅が広がるため、遊技の興趣が向上される。

【0905】

また、パスワードやコマンドの付与及び入力によって開放楽曲が楽曲リストに含まれた状態から遊技を開始できるようにする場合、新規に開放される楽曲は、遊技機の電源のオン又はオフにより楽曲リストから消去されるようにしてもよいが、遊技者にパスワードやコマンドを付与した段階で楽曲リストから消去するようにしてもよい。これにより、新規

の楽曲が開放されて以降に遊技を行う遊技者が、他の遊技者が得た特典にタダ乗りして、新規に開放される楽曲を聴くことができるという不公平性を排除できる。

【0906】

以下、本実施形態の一例について、図95～図101を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0907】

[大当たり遊技演出決定処理]

本実施形態の大当たり遊技演出決定処理では、前述の第1の実施形態の大当たり遊技演出決定処理（図34参照）と同様な処理に加え、新規楽曲を開放するために開閉実行モードで実行されるゲームを決定する処理が実行される。なお、後述の図98の開閉実行モード中処理において説明するように、本実施形態の大当たり遊技演出決定処理のステップS5301において決定されるゲームをクリアした場合に新規楽曲が開放される。ここで、図95は、本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図96は、図95の大当たり遊技演出決定処理において参照されるゲーム種別テーブルの一例を示す図である。

【0908】

<ステップS5301>

図95に示すように、本実施形態の大当たり遊技演出決定処理では、オープニング演出及びエンディング演出を決定した後に（ステップS2101及びS2102）、開閉実行モードにおいて実行されるゲーム種別が決定される（ステップS5301）。

【0909】

ゲーム種別は、図96に示すゲーム種別決定テーブルに基づいて決定される。このゲーム種別決定テーブルでは、ゲーム種別として、ポイント獲得ゲーム（ゲームA）、ミッション達成ゲーム（ゲームB）、バトルゲーム（ゲームC）、クイズゲーム（ゲームD）及び予想ゲーム（ゲームE）の5つのゲームが、ゲーム種別抽選カウンタによって規定されている。ゲーム種別抽選カウンタは、カウンタ値が0～99のループカウンタであり、図27の副タイマ割込処理のステップS1707において1加算され、カウンタ値が99に達した場合に0にクリアされる。そして、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が0～4である場合にポイント獲得ゲーム（ゲームA）が決定され、カウンタ値が5～9である場合にミッション達成ゲーム（ゲームB）が決定され、カウンタ値が10～14である場合にバトルゲーム（ゲームC）が決定され、カウンタ値が15～19である場合にクイズゲーム（ゲームD）が決定され、カウンタ値が20～24である場合に予想ゲーム（ゲームE）が決定される。このように本実施形態では、新規楽曲を開放させるためのゲームが複数のゲームから選択される。そのため、同じゲームが繰り返し実行されることによる大当たり遊技（開閉実行モード）に対する興味の低下が軽減される。また、同じゲームが繰り返し実行される場合、遊技者にゲームが簡易に攻略されることが懸念されるが、複数のゲームが設定されることでゲーム攻略の難易度を高めることが可能になる。

【0910】

また、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が25～99である場合には、新規楽曲を開放させるゲームが実行されないこと（ゲーム非実行）が決定される。ここで、ゲーム非実行が決定される確率は75%である。即ち、ゲームが実行される確率は25%であり、ゲームA～Eのそれぞれが決定される確率は5%である。つまり、ゲームが実行される確率が低く設定され、各ゲームA～Eが実行される確率がさらに低く設定されている。このように、ゲームが実行されないことの確率が、ゲームが実行されることの確率よりも高く（3倍に）設定されることでゲームが実行される確率が低く設定され、容易に新規楽曲が開放されることが防止される。また、各ゲームの選択率が低いことで、ゲーム攻略の難易度を高めることが可能になるため、容易に新規楽曲が開放されることがより防止され、新規開放楽曲のプレミア性が高められる。

【0911】

そして、本ステップでは、MPU51は、ゲーム種別が決定される場合にゲーム種別に

応じたゲーム種別フラグをオンに設定する。具体的には、ゲーム A が決定される場合にゲーム A が決定されたことを示すゲーム A フラグをオンに設定し、ゲーム B が決定される場合にゲーム B が決定されたことを示すゲーム B フラグをオンに設定し、ゲーム C が決定される場合にゲーム C が決定されたことを示すゲーム C フラグをオンに設定し、ゲーム D が決定される場合にゲーム D が決定されたことを示すゲーム D フラグをオンに設定し、ゲーム E が決定される場合にゲーム E が決定されたことを示すゲーム E フラグをオンに設定する。これらのゲーム種別フラグは、後述の図 9 8 の開閉実行モード中処理のステップ S 5 5 0 3 においてゲームを開始させるか否かを判断するために参照される。なお、ゲームが実行されないこと（ゲーム非実行）が決定される場合には、ゲーム種別フラグは全てオフに維持される。

10

【0912】

なお、本実施形態では、各ゲームの選択率が均一に設定されているが選択率は不均一に設定してもよく、ゲーム非実行の振り分けを省略し、必ずゲームが実行されるようにしてもよい。また、ゲームの数は、5 個に限らず他の個数であってもよく、ゲームの種別も図 9 6 に示す例には限定されない。また、各ゲームのクリア難易度は、均一であっても不均一であってもよい。そして、ゲームの難易度を不均一とする場合には、難易度の高いゲームほど選択され易くすることも考えられる。このように難易度の高いゲームほど選択され易くすることで、容易に新規楽曲が開放されることが防止される。

【0913】

〔大当たり遊技演出処理〕

20

本実施形態の大当たり遊技演出処理では、前述の第 1 の実施形態の大当たり遊技演出処理（図 3 5 参照）と同様な処理に加え、開閉実行モードでゲームを実行し、ゲームがクリアされる場合に新規楽曲を開放する開閉実行モード中処理が実行される。ここで、図 9 7 は、音声ランプ制御装置 5 で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0914】

<ステップ S 5 4 0 1>

図 9 7 に示すように、本実施形態の大当たり遊技演出処理では、開閉実行モード開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 8 : Y e s）、M P U 5 1 は、開閉実行モードを実行していることを示す開閉実行モード中フラグをオンに設定する。この開閉実行モード中フラグは、後述のステップ S 5 4 0 2 において開閉実行モード中処理を実行するか否かを判断するために参照される。

30

【0915】

<ステップ S 5 4 0 2 及び S 5 4 0 3>

大当たり遊技演出開始フラグ、開閉実行モード開始フラグ、開閉実行モード終了フラグ及び大当たり遊技演出終了フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 1、S 2 2 0 6、S 2 2 1 2 及び S 2 2 1 6 の全てで N o）、M P U 5 1 は、開閉実行モード中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 4 0 2）。そして、M P U 5 1 は、開閉実行モード中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 4 0 2 : Y e s）、開閉実行モード中処理を実行する（ステップ S 5 4 0 3）。また、M P U 5 1 は、開閉実行モード中処理を実行した場合、及び開閉実行モード中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 4 0 2 : N o）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

40

【0916】

〔開閉実行モード中処理〕

開閉実行モード中処理では、開閉実行モードにおいて図 9 5 の大当たり遊技演出決定処理のステップ S 5 3 0 1 で決定されるゲームを実行し、遊技者によってゲームがクリアされる場合に新規楽曲を開放する処理が実行される。ここで、図 9 8 は、図 9 7 の大当たり遊技演出処理のステップ S 5 4 0 3 で実行される開閉実行モード中処理の手順の一例を示すフローチャートである。

50

【0917】

<ステップS5501及びS5502>

図98に示すように、開閉実行モード中処理では、MPU51は、まず図36の楽曲選択画像表示処理のステップS2306でオンに設定される楽曲選択処理中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5501）。即ち、MPU51は、開閉実行モードにおける楽曲選択期間中であるか否かを判断する。そして、MPU51は、楽曲選択処理中フラグがオンに設定されている場合（ステップS5501：Yes）、楽曲選択処理を実行し、処理をステップS5503に移行する。なお、ステップS5502での楽曲選択処理は、前述の第1の実施形態での楽曲選択処理（図51参照）と同様であるため説明を省略する。一方、MPU51は、楽曲選択処理中フラグがオフに設定されている場合（ステップS5501：No）、処理をステップS5503に移行する。

10

【0918】

<ステップS5503>

ステップS5503では、MPU51は、図95の大当たり遊技演出決定処理のステップS5301でオンに設定される5つのゲーム種別フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。上述のように、ゲーム種別フラグは、開閉実行モードで実行させるゲーム種別を特定するフラグであり、ゲームAフラグ、ゲームBフラグ、ゲームCフラグ、ゲームDフラグ及びゲームEフラグを含む。MPU51は、ゲーム種別フラグのいずれかがオンに設定されている場合（ステップS5503：Yes）、処理をステップS5504に移行し、ゲーム種別フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップS5503：No）、処理をステップS5508に移行する。

20

【0919】

<ステップS5504>

ゲーム種別フラグのいずれかがオンに設定されている場合（ステップS5503：Yes）、MPU51は、ゲーム開始タイミングであるか否かを判断する（ステップS5504）。具体的には、例えばMPU51は、開閉実行モードの2R目のラウンド遊技が開始されるタイミングであるか否かを判断する。なお、ゲームの開始タイミングは、2R目のラウンド遊技が開始されるタイミングに限らず、他のラウンド遊技の開始タイミング、エンディングの開始タイミングなどに設定してもよく、抽選によりゲーム開始タイミングを決定し、ゲーム種別に応じてゲーム開始タイミングを設定してもよい。そして、MPU51は、ゲーム開始タイミングである場合（ステップS5504：Yes）、処理をステップS5505に移行し、ゲーム開始タイミングでない場合（ステップS5504：No）、当該開閉実行モード中処理を終了する。

30

【0920】

<ステップS5505～5507>

ゲーム開始タイミングである場合（ステップS5504：Yes）、MPU51は、ゲーム種別フラグによって特定されるゲームを開始し（ステップS5505）、ゲームが実行されていることを示すゲーム実行中フラグをオンに設定する（ステップS5506）。そして、MPU51は、ゲーム種別フラグをオフに設定し（ステップS5507）、当該開閉実行モード中処理を終了する。

40

【0921】

<ステップS5508>

ゲーム種別フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップS5503：No）、MPU51は、ステップS5506でオンに設定されるゲーム実行中フラグがオンに設定されているか否か、即ちゲームが実行中であるか否かを判断する（ステップS5508）。MPU51は、ゲーム実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS5508：Yes）、処理をステップS5509に移行し、ゲーム実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップS5508：No）、当該開閉実行モード中処理を終了する。

【0922】

<ステップS5509及び5510>

50

ゲーム実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS5508：Yes）、MPU51は、ゲーム終了タイミングであるか否かを判断する（ステップS5509）。具体的には、例えばMPU51は、開閉実行モードの2R目のラウンド遊技が開始されてから、各ゲームに設定される所定時間が経過したか否かを判断する。なお、所定時間が経過したか否かは、例えばステップS5505においてゲームが開始される場合にゲーム時間カウンタを設定すると共に、当該開閉実行モード中処理が実行されるごとにゲーム時間カウンタを1減算し、このゲーム時間カウンタの値が0になった場合に所定時間が経過したと判断することができる。また、ゲームの終了タイミングは、例えば開閉実行モードの終了タイミングなどに設定してもよい。そして、MPU51は、ゲーム終了タイミングである場合（ステップS5509：Yes）、実行中のゲームを終了し（ステップS5510）、処理をステップS5511に移行する。一方、MPU51は、ゲーム終了タイミングでない場合（ステップS5509：No）、当該開閉実行モード中処理を終了する。

10

【0923】

<ステップS5511>

ステップS5511では、MPU51は、遊技者によってゲームがクリアされたか否かを判断し、ゲームがクリアされる場合（ステップS5511：Yes）、処理をステップS5512に移行し、ゲームがクリアされない場合（ステップS5511：No）、当該開閉実行モード中処理を終了する。

【0924】

<ステップS5512>

20

ゲームがクリアされた場合（ステップS5511：Yes）、MPU51は、全ての楽曲が開放されたか否かを判断する（ステップS5512）。具体的には、後述の楽曲開放フラグの設定状況を記憶する楽曲開放フラグ記憶エリア（図99参照）において、全ての楽曲の楽曲開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、図99に示す例では、後述のように6曲が所定条件の成立（開閉実行モードでのゲームクリア）により開放される開放楽曲として設定されており、これらの6曲の楽曲の全てが開放されているか否かが判断される。そして、MPU51は、全ての楽曲が開放されている場合（ステップS5512：Yes）、当該開閉実行モード中処理を終了し、開放されていない楽曲がある場合（ステップS5512：No）、処理をステップS5513に移行する。

【0925】

30

なお、本実施形態では、全ての楽曲が開放されている場合に当該開閉実行モード中処理を終了しているが、全ての楽曲が開放されている場合には、ゲームがクリアできないようにしてもよく、開閉実行モードにおいてゲームが実行されないようにしてもよい。

【0926】

<ステップS5513>

開放されていない楽曲がある場合（ステップS5512：No）、MPU51は、新規に開放させる楽曲を決定する（ステップS5513）。新規に開放させる楽曲は、例えば予め定められる順序に従って開放してもよいし、抽選により決定される楽曲を開放してもよいし、クリアしたゲーム種別に楽曲を対応させてクリアしたゲーム種別に応じた楽曲を開放するようにしてもよい。

40

【0927】

<ステップS5514>

ステップS5514では、MPU51は、新規楽曲開放フラグをオンに設定する。この新規楽曲開放フラグは、新規楽曲が開放されることを示し、新規開放楽曲の種別を特定するフラグであり、後述の図100の初期仮選択楽曲決定処理でのステップS5601において、初期仮選択楽曲として新規開放楽曲を決定するか否かを判断するために参照され、後述の図101の初期仮選択出力処理でのステップS5701において、初期仮選択楽曲として新規開放楽曲を出力させるか否かを判断するために参照される。

【0928】

<ステップS5515>

50

ステップ S 5 5 1 5 では、M P U 5 1 は、新規楽曲を開放するために、楽曲開放フラグの設定状況を記憶する楽曲開放フラグ記憶エリア（図 9 9 参照）における新規開放楽曲に対応する楽曲開放フラグをオンに設定する。楽曲開放フラグ記憶エリアは、図 4 1 に示す楽曲選択カウンタデータテーブルを作成する場合などに参照され、楽曲開放フラグがオンである場合に仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示させることが可能になり、スピーカ 2 6 から出力させる楽曲として選択可能になる。

【0929】

ここで、図 9 9 は、複数の楽曲に対する楽曲開放フラグの設定状況を記憶する楽曲開放フラグ記憶エリアの一例を示す図である。具体的には、図 9 9（A）は新規楽曲が開放されていないデフォルト状態での楽曲開放フラグ記憶エリアの一例を示す図であり、図 9 9（B）は図 9 9（A）に示すデフォルト状態から新規楽曲が 1 曲開放された状態での楽曲開放フラグ記憶エリアの一例を示す図である。

10

【0930】

図 9 9（A）に示すように、デフォルト状態の楽曲開放フラグ記憶エリアでは、楽曲番号 1～20 に対応する楽曲開放フラグがオンに設定され、楽曲番号 21～26 に対応する楽曲開放フラグがオフに設定されている。即ち、遊技機 10 では、スピーカ 2 6 から出力可能な楽曲として 26 曲が準備されており、そのうちの 20 曲がデフォルトでスピーカ 2 6 から出力させるデフォルト楽曲として設定され、残りの 6 曲が所定条件の成立（開閉実行モードでのゲームクリア）により開放される開放楽曲として設定されている。そして、デフォルト状態である場合に開閉実行モードにおいてゲームがクリアされると、例えば楽曲番号 21 が新規楽曲として開放される場合、図 9 9（B）に示すように、開放楽曲のうちの楽曲番号 21 の楽曲 U の楽曲開放フラグがオンに設定される。これにより、楽曲番号 21 の楽曲 U を仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示させることが可能になり、スピーカ 2 6 から出力させる楽曲として選択可能になる。

20

【0931】

開閉実行モード中処理では、図 9 5 の大当たり遊技演出決定処理のステップ S 5 3 0 1 で決定されるゲームを開閉実行モードにおいて実行し、遊技者によってゲームがクリアされる場合に新規な楽曲が開放される。このように大当たり遊技の開閉実行モード中に実行されるゲームによって楽曲開放がなされることで、遊技者の興味が低減しがちな大当たり遊技での興味が向上させること可能になるため、遊技の興味が向上される。また、ゲームクリアを条件として新規楽曲が開放されることで、遊技者の興味が引き易いため、より一層遊技の興味が向上される。

30

【0932】

〔初期仮選択楽曲決定処理〕

本実施形態の初期仮選択楽曲決定処理では、前述の第 1 の実施形態の初期仮選択楽曲決定処理（図 4 7 参照）と同様な処理に加え、新規楽曲が開放される場合に当該新規開放楽曲を楽曲開放後に実行される大当たり遊技の選曲有効期間において当該新規開放楽曲を仮選択楽曲として決定する処理が実行される。ここで、図 1 0 0 は、図 3 6 の楽曲選択画像表示処理で実行される仮選択楽曲決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0933】

40

<ステップ S 5 6 0 1>

図 1 0 0 に示すように、本実施形態の初期仮選択楽曲決定処理では、M P U 5 1 は、図 9 8 の開閉実行モード中処理のステップ S 5 5 1 4 においてオンに設定される新規楽曲開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 6 0 1）。即ち、M P U 5 1 は、前回の大当たり遊技の開閉実行モードにおいて実行されたゲームを遊技者がクリアすることで新規楽曲が開放されたか否かを判断する。M P U 5 1 は、新規楽曲開放フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 6 0 1：Y e s）、処理をステップ S 5 6 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、新規楽曲開放フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 6 0 1：N o）、処理をステップ S 2 4 0 1 に移行し、前述の第 1 の実施形態の初期仮選択楽曲決定処理（図 4 7 参照）と同様な処理を実行する（ステップ S 2

50

401～S2404)。

【0934】

<ステップS5602>

新規楽曲開放フラグがオンに設定されている場合(ステップS5601:Yes)、MPU51は、新規楽曲開放フラグによって特定される新規開放楽曲を初期仮選択楽曲に決定し(ステップS5602)、当該初期仮選択楽曲決定処理を終了する。このようにして新規開放楽曲を初期仮選択楽曲に決定される場合、図36の楽曲選択画像表示処理において、図柄表示部341に新規開放楽曲に対する初期仮選択楽曲画像832として表示される。

【0935】

[初期仮選択楽曲出力処理]

本実施形態の初期仮選択楽曲出力処理では、前述の第1の実施形態の初期仮選択楽曲出力処理(図49参照)と同様な処理に加え、初期仮選択楽曲決定処理において新規開放楽曲がゲームクリア後の大当たり遊技において仮選択楽曲として決定される場合に当該新規開放楽曲を仮選択楽曲としてスピーカから出力させる処理が実行される。ここで、図101は、図35の大当たり遊技演出処理で実行される初期仮選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0936】

<ステップS5701>

図101に示すように、本実施形態の初期仮選択楽曲出力処理では、MPU51は、図98の開閉実行モード中処理のステップS5514においてオンに設定される新規楽曲開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS5701)。即ち、MPU51は、前回の大当たり遊技の開閉実行モードにおいて実行されたゲームを遊技者がクリアすることで新規楽曲が開放されたか否かを判断する。MPU51は、新規楽曲開放フラグがオンに設定されている場合(ステップS5701:Yes)、処理をステップS5702に移行する。一方、MPU51は、新規楽曲開放フラグがオフに設定されている場合(ステップS5701:No)、処理をステップS2501に移行し、前述の第1の実施形態の初期仮選択楽曲出力処理(図49参照)と同様な処理を実行する(ステップS2501～S2508)。

【0937】

<ステップS5702～ステップS5704>

新規楽曲開放フラグがオンに設定されている場合(ステップS5701:Yes)、MPU51は、新規開放楽曲(仮選択楽曲)の出力パターンとしてメロディーパターン2を選択し(ステップS5702)、スピーカ26から新規開放楽曲(仮選択楽曲)のサビ部分を出力させる(ステップS5703)。そして、MPU51は、新規楽曲開放フラグをオフに設定し(ステップS5704)、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0938】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて実行されるゲームをクリアした場合に新規楽曲が開放され、ゲームクリア後の大当たり遊技の開閉実行モードの1R目のラウンド遊技(選曲有効期間)において、図柄表示部341に初期楽曲選択画像として新規開放楽曲が初期仮選択楽曲画像832として表示され、スピーカ26において初期仮選択楽曲として新規開放楽曲がサビ部分から出力される。即ち、ゲームクリア後の最初の選曲有効期間において新規開放楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることで、新規開放楽曲が楽曲選択画像の初期仮選択楽曲画像832として図柄表示部341に表示され、当該選曲有効期間が開始される場合に新規開放楽曲が初期仮選択楽曲としてスピーカ26から出力される。即ち、新規な楽曲が開放されると、楽曲が開放されるたびに開放楽曲を遊技者に聴かせる機会が確保されるため、新規に開放された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことが防止される。ここで、楽曲開放は、ゲームクリアにより実行されるものであり、所定条件の成立に対して遊技者に付与される特典である。そのため、開放楽曲を遊技者に聴かせる機会が確保されることで、楽曲

10

20

30

40

50

を開放するという特典が形骸化されることが防止される。また、新規楽曲が初期仮選択楽曲としてサビ部分から出力されるが、サビ部分は、楽曲のBメロ部分などの他の部分に比べて特徴的である。そのため、遊技者は、開放楽曲がサビ部分から出力されることで、新規に楽曲が開放される場合に開放楽曲を特徴的な部分を聴くことができる。これにより、遊技者は、新規に開放される楽曲が好みの楽曲であるか否かの判断が容易になる。

【0939】

なお、ゲームクリア後の大当たり遊技において新規開放楽曲が仮選択楽曲として出力される場合、クリアしたゲームが5R通常大当たり遊技であると、当該5R通常大当たり遊技の終了から次回の大当たり遊技が実行されるまでの間に、遊技者が当該遊技機10での遊技を終了し、遊技者が交代することが想定される。この場合、交代後の遊技者は、先の遊技者が獲得した新規楽曲の開放という特典を何の苦も無く享受することになる。このような問題を解決するため、例えば確変大当たり遊技であることを条件にゲームが実行されるようにし、通常大当たり遊技ではゲームが実行されないようにすることも考えられる。確変大当たりでは、次回の大当たりが保証されるため、特段の事情がある場合を除いて、次回の大当たり遊技が開始されるまでに遊技者が当該遊技機10での遊技を終了することはない。そのため、確変大当たり遊技であることを条件にゲームが実行されることでゲームをクリアした遊技者に新規楽曲の開放という特典を確実に付与することが可能になる。

【0940】

また、本実施形態では、図柄表示部341に表示される楽曲選択画像83が、既選択楽曲画像831、非選択楽曲画像834及び未選択楽曲画像833を含むものとして表示されるが、楽曲選択画像83は、既選択楽曲画像831、非選択楽曲画像834及び未選択楽曲画像833のいずれか1以上の選択画像を含まなくてもよい。

【0941】

また、本実施形態では、新規楽曲が開放される場合に当該新規楽曲が仮選択楽曲画像832として表示され、当該新規楽曲が遊技者によって選択される場合に既選択楽曲とされ、当該新規楽曲が遊技者によって選択されない場合に非選択楽曲とされるが、新規楽曲が開放される場合に当該新規楽曲を初期仮選択楽曲画像832として表示すると共に、先の開放楽曲が遊技者によって選択されるか否かに関わらず、先の開放楽曲を選択可能とする画像を、初期仮選択楽曲画像832に隣接する位置に配置してもよい。この場合、非選択楽曲画像834及び未選択楽曲画像833の一方は、前述の第1の実施形態と同様に、初期仮選択楽曲画像832に隣接した位置に配置され、楽曲選択画像83として、少なくとも先の開放楽曲を選択可能とする画像と、初期仮選択楽曲画像832と、非選択楽曲画像834及び未選択楽曲画像833のうちの一方の画像との3つの画像が表示される。また、初期仮選択楽曲画像832は、隣接する2つの楽曲選択画像83に比べて目立つ態様で表示されることが好ましい。例えば初期仮選択楽曲画像832は、隣接する2つの楽曲選択画像83に比べて大きな画像として表示される。

【0942】

このように先に新規楽曲が開放されてから次に新規楽曲が開放される場合、今回追加された新規楽曲に対する初期仮選択楽曲画像832に加えて、先に追加された新規楽曲を選択可能とする画像が図柄表示部341に表示されることで、遊技者は、今回追加された新規楽曲だけでなく、先に追加された新規楽曲についても、この新規楽曲が先に追加された楽曲であることを認識した上で意図的にスピーカ26から出力させることが可能になる。これにより、新規楽曲が追加されてから新たな新規楽曲が追加される場合であっても、過去に追加された新規楽曲を容易に聴くことができる。また、先の開放楽曲を選択可能とする画像が初期仮選択楽曲画像832に隣接する位置に配置されることで、遊技者は、新たな新規楽曲が追加される場合に前回追加された新規楽曲を容易に把握することができる。これにより、以前に追加されて未選択のままの新規楽曲を後において聴くことを遊技者が希望する場合などに、以前に追加された楽曲の選択を容易とし、スピーカ26から出力させることが可能になる。さらに、非選択楽曲画像834及び未選択楽曲画像833の一方が初期仮選択楽曲画像832に隣接した位置に配置されることで、図柄表示部341では

、初期仮選択楽曲画像 8 3 2 に隣接する位置に、先に追加された新規楽曲を選択可能とする画像、及び非選択楽曲画像 8 3 4 及び未選択楽曲画像 8 3 3 の一方が配置される。例えば、楽曲選択画像 8 3 において、先に追加された新規楽曲を選択可能とする画像、初期仮選択楽曲画像 8 3 2、及び非選択楽曲画像 8 3 4 又は未選択楽曲画像 8 3 3 の順に並んで配置される。そのため、前回追加された新規楽曲、今回追加された楽曲、及び非選択楽曲又は未選択楽曲のいずれの選択も容易になる。

【0943】

また、楽曲選択画像 8 3 としては、仮選択楽曲画像 8 3 2 のみを表示することも考えられる。この場合にも、新規楽曲が開放される場合には当該新規楽曲が仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示され、複数の選択ボタン 2 1 A に対する操作によって仮選択楽曲画像 8 3 2 が非選択楽曲又は未選択楽曲に変更可能である。そして、先の開放楽曲を選択可能とする画像は、複数の選択ボタン 2 1 A に対する 1 回の操作によって仮選択楽曲画像 8 3 2 として表示されるようにすることが好ましい。これにより、初期仮選択楽曲画像 8 3 2 に隣接する位置に、先に追加された新規楽曲を選択可能とする画像が表示される場合と同様に、遊技者は、新たな新規楽曲が追加される場合に前回追加された新規楽曲を容易に把握することができ、以前に追加されて未選択のままの新規楽曲を後において聴くことを遊技者が希望する場合などに、以前に追加された楽曲の選択を容易とし、スピーカ 2 6 から出力させることが可能になる。

【0944】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 5 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0945】

〔第 7 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、大当たり遊技に設定される選曲有効期間（例えば開閉実行モードの 1 ラウンド目のラウンド遊技の実行期間）に、開閉実行モードにおいてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲を選択可能する楽曲選択画像 8 3 が図柄表示部 3 4 1 に表示される場合について説明した。また、前述の第 1 の実施形態では、遊技者が楽曲選択画像 8 3 に基づいて選択決定部 2 1 を操作することで、予め準備された固定数の楽曲から、開閉実行モードにおいてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲を遊技者が選択できる場合について説明した。

【0946】

また、前述の第 6 の実施形態では、所定条件が成立する場合に新たな楽曲が開放され、楽曲が開放されてから最初に到来する選曲有効期間において、新規開放楽曲が初期仮選択楽曲として決定されることで、図柄表示部において初期仮選択楽曲画像 8 3 2 として新規開放楽曲に対応する画像が表示され、スピーカにおいて初期仮選択楽曲として新規開放楽曲が出力される場合について説明した。

【0947】

ところで、前述の第 6 の実施形態において言及したように、従来の遊技機としては、例えば大当たり連荘の回数が所定回数に到達する場合のように所定条件の成立によって、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲として新規楽曲が開放されるものがある。このような遊技機では、大当たり連荘の回数が規定回数に到達した場合に開放される楽曲は、大当たり連荘に対する特典であるため、遊技者の意思とは無関係に出力され、遊技者は楽曲を変更して開放楽曲以外の楽曲を選択することができない。また、先の遊技機では、所定回数の大当たり遊技に限定して楽曲が開放されるため、当該大当たり後に新たな大当たり遊技が実行される場合に先に開放される楽曲を選択して出力させることができない。

【0948】

一方、本実施形態では、所定条件が成立する場合に新たな楽曲が開放される点において前述の第 6 の実施形態と共通するが、新規楽曲の開放後に最初に到来する選曲有効期間の楽曲選択画像において新規開放楽曲が未選択楽曲でとして表示される点で前述の第 6 の実

10

20

30

40

50

施形態とは異なる。このように新規開放楽曲が未選択楽曲として表示されることで、新規開放楽曲が初期仮選択楽曲として選択され、新規開放楽曲がスピーカから出力されることを抑制できる。これにより、遊技者の意に反して新規開放楽曲が出力されることを防止しつつ、新規開放楽曲を遊技者の意思により仮選択又は選択する楽しみを付与することが可能になる。

【0949】

また、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像を図柄表示部に表示させる場合、未選択楽曲画像に対応する楽曲が新規開放楽曲であることを明示又は示唆するようにすることも考えられる。例えば、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像の近辺に新規開放楽曲であることを明示又は示唆する画像（例えば「NEW」、「新規」、「追加」などの文字画像）を付加することが考えられる。このように新規開放楽曲であることを明示又は示唆することで、遊技者は新規開放楽曲であることを容易に把握できる。これにより、新規開放楽曲に興味のある遊技者に対して、新規開放楽曲を容易に仮選択又は選択させることが可能になるため、新規に開放された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことが抑制される。

10

【0950】

また、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像は、初期楽曲選択画像において配置可能な位置のうちの最も初期仮選択楽曲画像に近い位置、例えば初期仮選択楽曲画像に隣接する位置に配置することが考えられる。換言すれば、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像は、初期楽曲選択画像において、未選択楽曲画像の中で初期仮選択楽曲画像に最も近い位置に配置される。このように新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像が、初期楽曲選択画像において配置可能な位置のうちの最も初期仮選択楽曲画像に近い位置に配置されることで、新規に楽曲が開放されたことを遊技者に認識させ易くなると共に、新規開放楽曲を仮選択及び選択する場合の操作数が最小数とされるため、新規開放楽曲を仮選択及び選択するための操作が軽減される。特に、新規開放楽曲であることの明示又は示唆なされる場合には、新規に楽曲が開放されたことをより一層遊技者に認識させ易くなり、仮選択及び選択するための操作負担がより軽減される。

20

【0951】

なお、本実施形態での楽曲が開放される所定条件は、前述の第6の実施形態と同様に設定される。また、前述の第6の実施形態においても、所定条件の成立により新規開放楽曲（新規追加楽曲）が初期仮選択楽曲画像として表示される場合、この初期仮選択楽曲画像の近辺（隣接する位置）に新規開放楽曲であることを明示又は示唆する画像を付加してもよい。この場合、本実施形態における新規開放楽曲であることを明示又は示唆する画像に対する各種変更は、前述の第6の実施形態についても適用される。

30

【0952】

以下、本実施形態の一例について、図102～図106を参照して前述の第1の実施形態及び第6の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0953】

〔開閉実行モード中処理〕

本実施形態の開閉実行モード中処理では、前述の第6の実施形態での開閉実行モード中処理（図98参照）に加え、新規楽曲が開放される場合に楽曲選択カウンタデータテーブルを更新処理が実行される。ここで、図102は、本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される開閉実行モード中処理の手順の一例を示すフローチャートである。

40

【0954】

<ステップS5801>

図102に示すように、本実施形態の開閉実行モード中処理では、MPU51は、前述の第6の実施形態での開閉実行モード中処理と同様な処理を実行するが（ステップS5501～S5515）、新規楽曲を開放させるための処理を実行した場合には（ステップS5513～S5515）、楽曲選択カウンタデータテーブル更新処理を実行する。

50

【0955】

〔楽曲選択カウンタデータテーブル更新処理〕

楽曲選択カウンタデータテーブル更新処理では、新規楽曲が開放される場合に、楽曲選択カウンタデータテーブルに新規開放楽曲が未選択楽曲として追加される。ここで、図103は、楽曲選択カウンタデータテーブルの更新例を示す図である。具体的には、図103(A)は更新前のデフォルト状態の楽曲選択カウンタデータテーブルの一例を示し、図103(B)は更新後の楽曲選択カウンタデータテーブルの一例を示す。

【0956】

図103(A)に示すように、上述のように楽曲選択カウンタデータテーブルには、既選択楽曲に関する履歴データ及び非選択楽曲に関する履歴データが含まれ、既選択フラグがオフに設定されている楽曲が、未選択楽曲に関するデータであり、このデータのうちの非選択フラグがオンに設定されているデータが非選択楽曲に関するデータである。そして、楽曲選択カウンタデータテーブルが図103(A)に示すデフォルト状態である場合に新規楽曲が開放されると、図103(B)に示すように、楽曲選択カウンタデータテーブルに新規開放楽曲が未選択楽曲として追加される。図103(B)に示す例では、楽曲番号21の楽曲Uが未選択楽曲として追加される。具体的には、楽曲値リスト中に楽曲番号21として楽曲Uが追加されると共に、既選択楽曲に関する履歴データとして選択回数カウンタ及び楽曲順位が「0」、既選択フラグが「オフ」として記憶され、非選択楽曲に関する履歴データとして楽曲順位が「0」、非選択フラグが「オフ」として記憶されることで、楽曲選択カウンタデータテーブルに新規開放楽曲が未選択楽曲として追加される。

【0957】

このように楽曲選択カウンタデータテーブルによって新規開放楽曲が未選択楽曲として追加されることで、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833を図柄表示部341に表示させることが可能になる。これにより、新規開放楽曲を仮選択楽曲として仮選択できるように新規開放楽曲を仮選択楽曲として出力させることが可能である。また、新規開放楽曲が仮選択可能であることで新規開放楽曲を選択楽曲として選択することが可能であるために新規開放楽曲を選択楽曲として出力させることも可能になる。そのため、新規に開放された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことが抑制される。

【0958】

〔楽曲選択画像表示処理〕

本実施形態の楽曲選択画像表示処理では、前述の第1の実施形態での楽曲選択画像表示処理(図36参照)に加え、新規楽曲が開放される場合に、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833に新規に開放された楽曲であることを明示又は示唆する画像を付加する処理が実行される。ここで、図104は、図97の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0959】

<ステップS5901>

図104に示すように、本実施形態の楽曲選択画像表示処理では、MPU51は、初期仮選択楽曲を決定し、その仮選択楽曲を一時記憶した場合(ステップS2301~S2304)、新規楽曲開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS5901)。ここで、新規楽曲開放フラグは、新規楽曲が開放されていることを示すフラグであり、図98の開閉実行モード中処理のステップS5514においてオンに設定される。即ち、MPU51は、前回の大当たり遊技の開閉実行モードにおいて実行されたゲームを遊技者がクリアすることで新規楽曲が開放されたか否かを判断する。MPU51は、新規楽曲開放フラグがオンに設定されている場合(ステップS5901:Yes)、処理をステップS5902に移行する。一方、MPU51は、新規楽曲開放フラグがオフに設定されている場合(ステップS5901:No)前述の第1の実施形態での楽曲選択画像表示処理と同様に初期楽曲選択画像表示処理などを実行し(ステップS2305及びS2306)、当該楽曲選択画像表示処理を終了する。

【0960】

<ステップS5902及びS5903>

新規楽曲開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS5901：Yes）、MPU51は、新規開放楽曲画像付加フラグをオンに設定すると共に（ステップS5902）、新規楽曲開放フラグをオフに設定し（ステップS5903）、当該楽曲選択画像表示処理を終了する。

【0961】

ここで、新規開放楽曲画像付加フラグは、ステップS2305において初期楽曲選択画像表示処理において初期楽曲選択画像83を決定する際に参照され、新規開放楽曲画像付加フラグがオンに設定されている場合には、初期楽曲選択画像83において新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833の近辺に、当該未選択楽曲に対応する楽曲が新規開放楽曲であることを明示又は示唆する付加画像が表示される。また、ステップS2305の初期楽曲選択画像表示処理では、新規開放楽曲画像付加フラグがオンに設定されている場合に、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833を、初期楽曲選択画像83において配置可能な位置のうちの最も初期仮選択楽曲画像832に近い位置、例えば初期仮選択楽曲画像832に隣接する位置に配置する。

【0962】

ここで、図105は図柄表示部341に初期楽曲選択画像83が表示される表示画面の一例を示す図である。図105に示すように、新規開放楽曲画像付加フラグがオンに設定されている場合の初期楽曲選択画像83では、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833が、仮選択楽曲画像832の1つ下の位置に配置される。即ち、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833は、初期楽曲選択画像83において配置可能な位置のうちの最も初期仮選択楽曲画像832に近い位置に配置され、未選択楽曲画像833のうちの最も初期仮選択楽曲画像832に近い位置に配置される。このように新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833が初期楽曲選択画像83において配置可能な位置のうちの最も初期仮選択楽曲画像832に近い位置に配置されることで、新規に楽曲が開放されたことを遊技者に認識させ易くなると共に、新規開放楽曲を仮選択及び選択する場合の操作数が最小数とされるため、新規開放楽曲を仮選択及び選択するための操作負担が軽減される。

【0963】

また、新規開放楽曲画像付加フラグがオンに設定されている場合の初期楽曲選択画像83では、当該未選択楽曲画像833の右方に当該未選択楽曲画像833が新規開放楽曲であることを明示又は示唆する「New!」の文字画像（付加画像839）が表示される。

【0964】

また、新規開放楽曲画像付加フラグは、図106に示す楽曲選択処理でのステップS2604の未選択楽曲画像移動表示処理においても参照され、新規開放楽曲画像付加フラグがオンに設定されている場合には、新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833を移動させる際に、未選択楽曲画像833の近辺に、当該未選択楽曲に対応する楽曲が新規開放楽曲であることを明示又は示唆する付加画像を表示させる。これにより、仮選択楽曲の変更により新規開放楽曲に対応する未選択楽曲画像833の配置が変更される場合でも、当該未選択楽曲画像833の近辺に、新規開放楽曲であることを明示又は示唆する付加画像が表示される。

【0965】

このように楽曲選択画像83において新規開放楽曲であることを明示又は示唆する付加画像が表示されることで、遊技者は新規開放楽曲を容易に把握できる。これにより、新規開放楽曲に興味のある遊技者に対して、新規開放楽曲を容易に仮選択又は選択させることが可能になるため、新規に開放された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことがより抑制される。

【0966】

なお、新規開放楽曲画像付加フラグは、図106に示す楽曲選択処理において、選曲有効期間が経過した場合に（ステップS2610：Yes）、オフに設定される（ステップ

10

20

30

40

50

S 6 0 0 1)。即ち、楽曲選択画像 8 3 において新規開放楽曲であることを明示又は示唆する付加画像は、新規楽曲が開放された後の最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において表示される。このように新規楽曲が開放された後の最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において付加画像が表示されることで、当該選曲有効期間において新規開放楽曲が仮選択又は選択された後であっても新規開放楽曲であることを把握可能であるため、新規開放楽曲を再度仮選択又は選択することが容易になる。

【0967】

また、新規開放楽曲であることを明示又は示唆する付加画像は、新規楽曲が開放されてから最初に到来する選曲有効期間において、当該選曲有効期間の開始から新規開放楽曲が仮選択されるまで表示されることが考えられる。このように当該選曲有効期間の開始から新規開放楽曲が仮選択されるまでの期間において付加画像が表示されることで、新規開放楽曲が仮選択楽曲として出力されるまでは付加画像が表示される。これにより、遊技者によって新規開放楽曲が仮選択された後においても不必要に付加画像が表示されることが防止される。

10

【0968】

また、付加画像は、新規楽曲が開放されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から新規開放楽曲が遊技者に選択されるまで表示されることが考えられる。このように当該選曲有効期間の開始から新規開放楽曲が選択されるまでの期間において付加画像が表示されることで、新規開放楽曲が選択楽曲として出力されるまでは付加画像が表示される。これにより、遊技者により新規開放楽曲が選択された後においても不必要に付加画像が表示されることが防止される。

20

【0969】

また、付加画像は、先に新規楽曲が開放されてから次に新規楽曲が開放されるまでの間に到来する選曲有効期間において表示されることが考えられる。このように先に新規楽曲が開放されてから次に新規楽曲が開放されるまでの間に到来する選曲有効期間において付加画像が表示されることで、常に最新の開放楽曲について付加画像が表示される。これにより、遊技者は、常に最新の開放楽曲を把握することができるため、以前の選曲有効期間において開放されたが遊技者により選択されなかった楽曲についても、楽曲開放以後の選曲有効期間において次に新たな楽曲が開放されるまで付加画像に基づいて選択することができる。つまり、遊技者は、普段は聴くことのできない楽曲について、楽曲が開放された選曲有効期間でなくても、後に開放楽曲を聴きたい場合に付加画像に基づいて開放楽曲を容易に探すことができる。

30

【0970】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 6 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0971】

〔第 8 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲を遊技者が選択可能な同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われる場合、当該選曲有効期間における最後に選択される選択楽曲の 1 曲が最終的に既選択楽曲として記憶され、楽曲選択カウンタデータテーブルにおける既選択楽曲の楽曲順位が、最後に選択された選択楽曲に基づいて更新される場合について説明した。つまり、前述の第 1 の実施形態では、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合、当該選曲有効期間での最後の選択楽曲以外の途中で選択される中途選択楽曲は、最終的に既選択楽曲として取り扱われることなく楽曲選択カウンタデータが更新される。

40

【0972】

ところで、中途選択楽曲は、遊技者が一度は興味を抱いた楽曲であるため、遊技者が以前の中途選択楽曲の確認や選択を希望することも想定される。しかしながら、中途選択楽曲が既選択楽曲として取り扱われない場合、楽曲選択画像において中途選択楽曲が既選択楽曲として表示されない。そのため、遊技者は、楽曲選択画像から中途選択を把握するこ

50

とができない。

【0973】

一方、本実施形態では、前述の第1の実施形態と同様に選曲有効期間の最後に選択される楽曲が既選択楽曲として楽曲選択カウンタデータが更新されるが、前述の第1の形態とは異なり、選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われる場合、中途選択楽曲も既選択楽曲として楽曲選択カウンタデータが更新される。このように中途選択楽曲が既選択楽曲として楽曲選択カウンタデータが更新されることで、選曲有効期間における楽曲選択画像として、中途選択楽曲に対応する既選択楽曲画像が表示される。そのため、遊技者は、選曲有効期間において途中で選択した楽曲を、楽曲選択画像の表示態様に基づいて確認や選択することが可能になり、以前に選択した中途選択楽曲の選択が容易になる。

10

【0974】

なお、同一の選曲有効期間において既選択楽曲として設定可能な楽曲数には上限数（本実施形態では3つ）が設定され、当該上限数を超える楽曲選択がなされる場合、選曲日時の新しい順に上限数の楽曲が既選択楽曲とされる。この場合の上限数は、楽曲選択画像において既選択楽曲画像として表示可能な上限数以下に設定される。このように同一の選曲有効期間において既選択楽曲として設定可能な楽曲数には上限数（本実施形態では3つ）が設定されることで、楽曲選択画像における既選択楽曲画像の割合を規定できる。これにより、楽曲選択画像が既選択楽曲画像によって埋め尽くされること、又は楽曲選択画像における既選択楽曲選択画像の数的比率が不必要に多くなることが防止されるため、楽曲選択画像において一定数の未選択楽曲画像を適切な数的比率で表示させることができる。また、上限数を超える楽曲選択がなされる場合、選曲日時の新しい順に上限数の楽曲が既選択楽曲とされることで、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示される。ここで、同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択がなされる場合、選曲日時が新しい楽曲のほうが遊技者の好みの楽曲である可能性が高い。そのため、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示されることで、遊技者の嗜好に近い楽曲を既選択楽曲画像として表示させることが可能になる。なお、選曲有効期間において選択される複数の楽曲のうち上限数を超える選択楽曲については、選曲日時の古い楽曲から未選択楽曲とされる。

20

【0975】

以下、本実施形態の一例について、図107～図111を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

30

【0976】

〔選択楽曲出力処理〕

本実施形態の選択楽曲出力処理は、前述の第1の実施形態の選択楽曲出力処理（図53参照）と基本的に同様であるが、前述の第1の実施形態とは、選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われる場合の選択楽曲の記憶の更新手順が異なる。ここで、図107は、本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される選択楽曲出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0977】

<ステップS6101>

図107に示すように、本実施形態の選択楽曲出力処理では、MPU51は、ステップS6101として、選択楽曲記憶エリアの更新が実行される。ここで、前述の第1の実施形態の選択楽曲出力処理では、選択楽曲が1曲だけ記憶され、新たな楽曲選択される場合に選択楽曲の記憶が更新されることで、選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われたとしても、選曲有効期間において最後に選択された楽曲のみが既選択楽曲として記憶される（図53のステップS2812）。これに対して、本実施形態では、複数の選択楽曲を記憶可能な選択楽曲記憶エリアを有し、選曲有効期間において楽曲選択が行われるたびに選択楽曲記憶エリアの記憶内容が更新される。選択楽曲記憶エリアは、後述の図109の楽曲選択カウンタデータ更新処理において楽曲選択カウンタデータにおける既選択楽曲

40

50

に関するデータを更新する場合に参照される。このように複数の選択楽曲を記憶可能な選択楽曲記憶エリアを参照して楽曲選択カウンタデータにおける既選択楽曲に関するデータを更新することで、同一の選曲有効期間において複数の楽曲選択があった場合に、最後に選択される選択楽曲以外の中途選択楽曲を既選択楽曲とすることができ、選曲有効期間において楽曲選択画像 8 3 の既選択楽曲画像 8 3 1 として表示させることが可能になる。

【0978】

ここで、図 108 は、同一の選曲有効期間における選択楽曲記憶エリアの更新例を示す図である。具体的には、図 108 (A) ~ 図 108 (E) は、同一の選曲有効期間において異なる複数の楽曲が選択される場合の選択楽曲記憶エリアの更新例であり、図 108 (F) は、同一の選曲有効期間において同一の楽曲が複数回選択される場合の選択楽曲記憶

10

【0979】

図 108 (A) ~ 図 108 (E) に示すように、同一の選曲有効期間において異なる複数の楽曲が選択される場合には、選択日時が新しい楽曲に高い仮表示順位が付与される。具体的には、図 108 (A) に示すように、楽曲選択が行われていない状態では、選択楽曲記憶エリアに選択楽曲の記憶はなく、全ての仮表示順位が空位である。図 108 (B) に示すように、1 回目の楽曲選択が行われる場合、仮表示順位の 1 位に選択日時の新しい 1 回目に選択された楽曲 (楽曲 A) が選択楽曲として記憶される。図 108 (C) に示すように、2 回目の楽曲選択が行われる場合、仮表示順位の 2 位に 1 回目に選択された楽曲 (楽曲 A) がシフトされ、空位となる仮表示順位の 1 位に選択日時の新しい 2 回目に選択された楽曲 (楽曲 B) が選択楽曲として記憶される。図 108 (D) に示すように、3 回目の楽曲選択が行われる場合、仮表示順位の 3 位に 1 回目に選択された楽曲 (楽曲 A) がシフトされ、空位になる仮表示順位の 2 位に 2 回目に選択された楽曲 (楽曲 B) がシフトされ、空位になる仮表示順位の 1 位に選択日時の新しい 3 回目に選択された楽曲 (楽曲 C) が選択楽曲として記憶される。図 108 (E) に示すように、4 回目の楽曲選択が行われる場合、仮表示順位の 3 位がクリアされ、空位になる仮表示順位の 3 位に 2 回目に選択された楽曲 (楽曲 B) がシフトされ、空位になる仮表示順位の 2 位に 3 回目に選択された楽曲 (楽曲 C) がシフトされ、空位になる仮表示順位の 1 位に選択日時の新しい 4 回目に選択された楽曲 (楽曲 D) が選択楽曲として記憶される。つまり、楽曲選択が 4 回以上行

20

30

【0980】

一方、図 108 (F) に示すように、同一の選曲有効期間において楽曲が選択される場合に選択楽曲記憶エリアの仮表示順位の 1 位又は 2 位 (最下位以外) に同一の楽曲が選択楽曲として記憶されている場合、重複する楽曲については、選択日時が古い楽曲がクリアされ、選択日時が新しい楽曲に仮表示順位の 1 位として記憶される。図 108 (F) に示す例は、選択楽曲記憶エリアに仮表示順位の 1 位に楽曲 C が、2 位に楽曲 B が、3 位に楽曲 A がそれぞれ記憶されている場合に (図 108 (D) 参照)、仮表示順位が 2 位の楽曲と同一の楽曲 B が選択される場合のものである。この場合、重複する楽曲 B については、仮表示順位が 2 位の楽曲 B がクリアされ、この空位になった 2 位に 1 位の楽曲 C がシフトされ、選択日時が新しい楽曲 B が 1 位に記憶される。

40

【0981】

このように同一の選曲有効期間において複数の楽曲選択が行われる場合に図 108 を参照して説明した手順によって選択楽曲記憶エリアが更新されることで、最後に選択される選択楽曲以外の中途選択楽曲を、選曲日時が新しい順に選択楽曲記憶エリアに記憶させることができる。これにより、後述の図 109 の楽曲選択カウンタデータ更新処理において、中途選択楽曲を既選択楽曲とすることができ、選曲有効期間において楽曲選択画像 8 3 の既選択楽曲画像 8 3 1 として表示させることが可能になる。特に、同一の選曲有効期間

50

において楽曲が選択される場合に選択楽曲記憶エリアの仮表示順位の1位又は2位（最下位以外に）に同一の楽曲が選択楽曲として記憶されている場合、重複する楽曲の選択日時が古い楽曲をクリアされるようにすれば、選曲有効期間における楽曲選択画像83として、より多種類の楽曲に対する既選択楽曲画像831を表示させることが可能になる。

【0982】

なお、同一の選曲有効期間において楽曲が選択される場合に選択楽曲記憶エリアの仮表示順位の最下位以外に同一の楽曲が選択楽曲として記憶されている場合であっても、重複する楽曲を選択楽曲記憶エリアからクリアすることなく、図108（A）～図108（E）を参照して説明した場合のように、選択日時の新しい3つの楽曲を選択楽曲記憶エリアに記憶するようにしてもよい。つまり、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合、異なる楽曲が選択されるか重複する楽曲が選択されるかを問わず、一律に選択日時の新しい上限数の楽曲を選択楽曲記憶エリアに記憶するようにしてもよい。このように同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合、異なる楽曲が選択されるか重複する楽曲が選択されるかを問わず、一律に選択日時の新しい上限数の楽曲を選択楽曲記憶エリアに記憶するようにすれば、遊技者の楽曲の選択履歴をより反映させた楽曲選択カウンタデータを作成することが可能になる。これにより、選曲有効期間において、遊技者の選択履歴をより反映させた楽曲選択画像83を表示できるため、遊技者の楽曲選択に対する利便性が向上される。また、一の選曲有効期間において楽曲が選択される場合に選択楽曲記憶エリアの仮表示順位の1位又は2位（最下位以外）に同一の楽曲が選択楽曲として記憶されている場合、選択楽曲記憶エリアを更新しないことも考えられる。

【0983】

〔楽曲選択カウンタデータ更新処理〕

本実施形態の楽曲選択カウンタデータ更新処理では、前述の第1の実施形態の楽曲選択カウンタデータ更新処理（図62参照）と楽曲選択カウンタデータのうちの非選択楽曲に関するデータの更新処理が同様であるが、前述の第1の実施形態とは、楽曲選択カウンタデータのうちの既選択楽曲に関するデータの更新処理が異なる。ここで、図109は、図51の楽曲選択処理で実行される楽曲選択カウンタデータ更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0984】

<ステップS6201>

図109に示すように、本実施形態の楽曲選択カウンタデータ更新処理では、選曲有効期間が経過している場合に、MPU51は、選択楽曲記憶エリアの少なくとも1位に選択楽曲が記憶されているか否かを判断する（ステップS6201）。MPU51は、選択楽曲記憶エリアの少なくとも仮表示順位の1位に選択楽曲が記憶されている場合（ステップS6201：Yes）、処理をステップS6202に移行し、選択楽曲記憶エリアに選択楽曲が記憶されていない場合（ステップS6201：No）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。

【0985】

<ステップS6202及びS6203>

選択楽曲記憶エリアの少なくとも仮表示順位の1位に選択楽曲が記憶されている場合（ステップS6201：Yes）、MPU51は、楽曲選択カウンタデータのうちの既選択楽曲に関するデータを更新すると共に（ステップS6202）、選択楽曲記憶エリアに記憶される選択楽曲をクリアにし（ステップS6203）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。楽曲選択カウンタデータのうちの既選択楽曲に関するデータを更新は、選択楽曲記憶エリア（図108参照）を参照して実行される。

【0986】

このように選曲有効期間の経過後に楽曲選択カウンタデータが更新されることで、次の選曲有効期間における楽曲選択画像83として、前回の選曲有効期間における遊技者の最新の選択履歴に基づいて既選択楽曲を表示させることが可能になる。これにより、遊技者の嗜好を反映させた既選択楽曲画像831を表示させることが可能になる。また、選択楽

曲記憶エリアに記憶される選択楽曲は、選曲有効期間ごとに消去される。これにより、選曲有効期間ごとに当該選曲有効期間での選択楽曲が記憶されるため、各選曲有効期間での選択楽曲を適切に既選択楽曲画像 8 3 1 として表示させることが可能になる。

【0987】

ここで、図 1 1 0 は、楽曲選択カウンタデータテーブルにおける既選択楽曲の楽曲順位データの更新例を示す図である。なお、説明の便宜上、楽曲選択カウンタデータテーブルにおける既選択楽曲の表示順位に関するデータは、初期状態（既選択楽曲がない状態）であるものとする。

【0988】

図 1 1 0 (A) に示すように、楽曲選択カウンタデータテーブルにおける既選択楽曲の表示順位データは、初期状態では全て「0」であり、既選択楽曲が無い状態である。

10

【0989】

図 1 1 0 (B) に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が図 1 0 8 (B) に示す状態（仮表示順位の 1 位に楽曲 A が記憶されている状態）では、楽曲順位データにおいて楽曲 A が 1 位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において楽曲 A が選択される場合、楽曲 A が楽曲順位データの 1 位として記憶される。

【0990】

図 1 1 0 (C) に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が図 1 0 8 (C) に示す状態（仮表示順位の 1 位に楽曲 B、2 位に楽曲 A が記憶されている状態）では、楽曲順位データにおいて楽曲 B が 1 位、楽曲 A が 2 位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において楽曲 A が選択された後に楽曲 B が選択される場合、選択日時の最も新しい楽曲 B が楽曲順位データの 1 位として記憶され、次に選択日時が新しい楽曲 A が楽曲順位データの 2 位として記憶される。

20

【0991】

図 1 1 0 (D) に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が図 1 0 8 (D) に示す状態（仮表示順位の 1 位に楽曲 C、2 位に楽曲 B、3 位に楽曲 A が記憶されている状態）では、楽曲順位データにおいて楽曲 C が 1 位、楽曲 B が 2 位、楽曲 A が 3 位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において、楽曲 A → 楽曲 B → 楽曲 C の順で選択される場合、選択日時の新しい順に、楽曲 C が楽曲順位データの 1 位として記憶され、楽曲 B が楽曲順位データの 2 位として記憶され、楽曲 A が楽曲順位の 3 位として記憶される。

30

【0992】

図 1 1 0 (E) に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が図 1 0 8 (E) に示す状態（仮表示順位の 1 位に楽曲 D、2 位に楽曲 C、3 位に楽曲 B が記憶されている状態）では、楽曲順位データにおいて楽曲 D が 1 位、楽曲 C が 2 位、楽曲 B が 3 位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において、楽曲 A → 楽曲 B → 楽曲 C → 楽曲 D の順で選択される場合、選択日時の新しい順に、楽曲 D が楽曲順位データの 1 位として記憶され、楽曲 C が楽曲順位データの 2 位として記憶され、楽曲 B が楽曲順位の 3 位として記憶され、上限数を超え選択日時が最も古い楽曲 A の順位がクリアされる。

【0993】

図 1 1 0 (F) に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が図 1 0 8 (F) に示す状態（仮表示順位の 1 位に楽曲 B、2 位に楽曲 C、3 位に楽曲 A が記憶されている状態）では、楽曲順位データにおいて楽曲 B が 1 位、楽曲 C が 2 位、楽曲 A が 3 位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において、楽曲 A → 楽曲 B → 楽曲 C → 楽曲 B の順で選択される場合、新規に選択される楽曲 B に重複があるため、楽曲 B の過去の選択を除いて選択日時の新しい順に、楽曲 B が楽曲順位データの 1 位として記憶され、楽曲 C が楽曲順位データの 2 位として記憶され、楽曲 A が楽曲順位の 3 位として記憶される。

40

【0994】

このように同一の選曲有効期間において複数の楽曲選択が行われる場合に複数の楽曲が選択楽曲記憶エリアに記憶され、この選択楽曲記憶エリアに基づいて楽曲選択カウンタデータが更新されることで、最新の選択楽曲だけでなく、最新の選択楽曲以外の途中で選択

50

される中途選択楽曲についても既選択楽曲として取り扱うことができる。これにより、選曲有効期間における楽曲選択画像 8 3 として、中途選択楽曲に対応する既選択楽曲画像 8 3 1 を表示させることが可能になるため、遊技者は、中途選択楽曲を楽曲選択画像 8 3 の表示態様に基づいて確認や選択することが可能になる。

【0995】

なお、本実施形態では、選曲有効期間の経過後に楽曲選択カウンタデータが更新されるが、楽曲選択カウンタデータの更新は、選曲有効期間内において楽曲選択が行われるたびに（選択楽曲記憶エリアが更新されるたびに）実行されるようにしてもよい。このように選曲有効期間内において楽曲選択が行われるたびに楽曲選択カウンタデータが更新されることで、当該選曲有効期間内において楽曲選択画像 8 3 における既選択楽曲画像 8 3 1 を変更することが可能になる。即ち、当該選曲有効期間での楽曲選択を反映させた既選択楽曲画像 8 3 1 をリアルタイムで表示させることが可能になる。これにより、遊技者はリアルタイムで既選択楽曲画像 8 3 1 から既選択楽曲を選択することができるため、中途選択楽曲を再選択したい場合に早期かつ容易に中途選択楽曲を選択することができる。

【0996】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 7 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0997】

〔第 9 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲を遊技者が選択可能な同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われる場合、当該選曲有効期間における最後に選択される選択楽曲の 1 曲が最終的に既選択楽曲として記憶され、楽曲選択カウンタデータテーブルにおける既選択楽曲の楽曲順位が、最後に選択された選択楽曲に基づいて更新される場合について説明した。つまり、前述の第 1 の実施形態では、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合、当該選曲有効期間での最後の選択楽曲以外の途中で選択される中途選択楽曲は、既選択楽曲として取り扱われることはなく、また非選択楽曲にも該当しないため、未選択楽曲として楽曲選択カウンタデータテーブルが更新される。

【0998】

また、前述の第 8 の実施形態では、選曲有効期間において複数回の楽曲選択が行われる場合、上限数（複数）の選択楽曲を選択楽曲記憶エリアに記憶し、この選択楽曲記憶エリアに記憶される選択楽曲を既選択楽曲として楽曲選択カウンタデータを更新することで、複数の選択楽曲のうちの最新の選択楽曲以外の中途選択楽曲が既選択楽曲とされる場合について説明した。

【0999】

ところで、前述の第 1 の実施形態のように中途選択楽曲が未選択楽曲とされる場合、次回以降の大当たり遊技の選曲有効期間において、以前の大当たり遊技の選曲有効期間の中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択される可能性がある。一方、前述の第 8 の実施形態のように中途選択楽曲が既選択楽曲とされる場合、次回の大当たり遊技の選曲有効期間の楽曲選択画像において中途選択楽曲に対応する既選択楽曲画像 8 3 1 が表示される。

【1000】

しかしながら、仮選択の段階で好みであるとの心証を抱いたために選択したが、実際に楽曲を聴いて好みの楽曲でないと判断し、他の楽曲を最終的に選択することで複数回の楽曲選択が行われることが想定される。即ち、中途選択楽曲は、遊技者の好みの楽曲ではない可能性がある。そのため、中途選択楽曲が遊技者の好みの楽曲ではない場合に仮選択楽曲として選択されると、遊技者が苛立ちや嫌悪感を抱くことが懸念される。また、中途選択楽曲が遊技者の好みの楽曲ではない場合に既選択楽曲画像 8 3 1 として表示されると、誤って中途選択楽曲を選択してしまった場合に遊技者が苛立ちや嫌悪感を抱くことが懸念される。

【1001】

一方、本実施形態では、前述の第1及び第8の実施形態と同様に選曲有効期間の最後に選択される楽曲が既選択楽曲とされるが、前述の第1及び第8の実施形態とは異なり、中途選択楽曲が、初期仮選択楽曲として選択されない非選択楽曲として取り扱われる。このように中途選択楽曲が非選択楽曲として取り扱われることで、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることが防止されると共に、楽曲選択画像において既選択楽曲画像831として表示されることが防止される。これにより、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることが既選択楽曲画像831として表示されることが起因する遊技者の苛立ちや嫌悪感を抑制することが可能になる。

【1002】

なお、選曲有効期間において非選択楽曲として設定可能な上限数（本実施形態では3つ）のうちの未選択楽曲に割り当てられる規定数（本実施形態では2つ）を超える楽曲選択がなされる場合、選曲日時の新しい順に規定数の楽曲が非選択楽曲とされる。このように非選択楽曲として設定可能な上限数のうちの中途選択楽曲に振り分けられる楽曲に規定数を設けることで、必要以上に多くの中途選択楽曲が非選択楽曲とされることを防止できる。これにより、初期仮選択楽曲として選択可能な楽曲数が著しく少なくなることを防止できる。なお、選曲有効期間において選択される複数の楽曲のうちの規定数を超える選択楽曲については、選曲日時の古い楽曲から未選択楽曲とされる。

【1003】

以下、本実施形態の一例について、図111及び図112を参照して前述の第1及び第8の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、前述の第8の実施形態と同様に更新される選択楽曲記憶エリアに基づいて、選曲有効期間経過後に実行される楽曲選択カウンタデータ更新処理において楽曲選択カウンタデータが更新されることで、当該選曲有効期間の最後の選択楽曲以外の中途選択楽曲が非選択楽曲として記憶される。

【1004】

〔楽曲選択カウンタデータ更新処理〕

本実施形態の楽曲選択カウンタデータ更新処理では、前述の第1の実施形態の楽曲選択カウンタデータ更新処理（図62参照）及び前述の第8の実施形態の楽曲選択カウンタデータ更新処理（図109参照）とは、楽曲選択カウンタデータのうちの非選択楽曲に関するデータの更新処理が異なる。具体的には、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理では、初期仮選択楽曲が遊技者によって選択されない場合においても初期仮選択楽曲が非選択楽曲とはされず、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合に当該選曲有効期間での最後の選択楽曲以外の途中で選択される中途選択楽曲のうちの選択日時が新しい上限数の中途選択楽曲が非選択楽曲とされる。

【1005】

ここで、図111は本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される楽曲選択カウンタデータ更新処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図112は楽曲選択カウンタデータテーブルにおける非選択楽曲の表示順位の更新例を示す図である。なお、説明の便宜上、楽曲選択カウンタデータテーブルにおける非選択楽曲の表示順位に関するデータは、初期状態（非選曲楽曲がない状態）であるものとする。

【1006】

<ステップS6301>

図111に示すように、ステップS6301では、MPU51は、選曲有効期間が経過している場合、選択楽曲記憶エリア（図108参照）の少なくとも仮表示順位の1位に選択楽曲が記憶されているか否かを判断する（ステップS6301）。MPU51は、選択楽曲記憶エリアの少なくとも仮表示順位の1位に選択楽曲が記憶されている場合（ステップS6301：Yes）、処理をステップS6302に移行し、選択楽曲記憶エリアに選択楽曲が記憶されていない場合（ステップS6301：No）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。

【1007】

<ステップS6302>

選択楽曲記憶エリアの少なくとも仮表示順位の1位に選択楽曲が記憶されている場合（ステップS6301：Yes）、MPU51は、楽曲選択カウンタデータのうちの既選択楽曲に関するデータを更新する（ステップS6302）。具体的には、MPU51は、選択楽曲記憶エリアの仮表示順位の1位の楽曲について、楽曲選択カウンタデータにおいて既選択フラグをオンにし、楽曲順位の1位として記憶する。

【1008】

<ステップS6303>

ステップS6303では、MPU51は、選択楽曲記憶エリアの記憶内容に基づいて、楽曲選択カウンタデータにおける非選択楽曲に関するデータを更新する。具体的には、MPU51は、選択楽曲記憶エリアの仮表示順位の2位又は3位に中途選択楽曲が記憶されている場合、当該中途選択楽曲を、それぞれ非選択楽曲の楽曲順位の1位又は2位として記憶する。

10

【1009】

例えば、図112（A）及び図112（B）に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が前述の第8の実施形態の図108（C）に示す状態（仮表示順位の1位に楽曲B、2位に楽曲Aが記憶されている状態）では、仮表示順位が2位である楽曲Aが非選択楽曲の楽曲順位データにおいて1位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において楽曲Aが選択された後に楽曲Bが選択される場合、選択日時の最も新しい楽曲BがステップS6302において既選択楽曲として記憶され、次に選択日時が新しい楽曲Aが非選択楽曲の楽曲順位データの1位として記憶される。

20

【1010】

図112（A）及び図112（C）に示すように、選択楽曲記憶エリアの記憶内容が前述の第8の実施形態の図108（D）に示す状態（仮表示順位の1位に楽曲C、2位に楽曲B、3位に楽曲Aが記憶されている状態）では、仮表示順位が2位である楽曲Bが非選択楽曲の楽曲順位データにおいて1位であること、仮表示順位が3位である楽曲Aが非選択楽曲の楽曲順位データにおいて1位であることが記憶される。即ち、選曲有効期間において楽曲Aが選択された後に楽曲Bが選択され、さらに楽曲Cが選択される場合、選択日時の最も新しい楽曲CがステップS6302において既選択楽曲として記憶され、次に選択日時が新しい楽曲Bが非選択楽曲の楽曲順位データの1位として記憶され、その次に選択日時が新しい楽曲Aが非選択楽曲の楽曲順位データの2位として記憶される。

30

【1011】

<ステップS6304>

ステップS6304では、MPU51は、選択楽曲記憶エリアをクリアし、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。

【1012】

このように選択楽曲記憶エリアの仮表示順位が2位又は3位である中途選択楽曲が非選択楽曲として取り扱われることで、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることが防止されると共に、楽曲選択画像83において既選択楽曲画像831として表示されることが防止される。これにより、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることがや既選択楽曲画像831として表示されることが起因する遊技者の苛立ちや嫌悪感を抑制することが可能になる。また、選曲有効期間の経過後に楽曲選択カウンタデータが更新されることで、次の選曲有効期間における楽曲選択画像83として、前回の選曲有効期間における遊技者の最新の選択履歴に基づいて既選択楽曲及び非選択楽曲を表示させることが可能になる。これにより、遊技者の嗜好を反映させた楽曲選択画像83を表示させることが可能になる。また、選択楽曲記憶エリアに記憶される選択楽曲が楽曲選択カウンタデータの更新後に消去されることで、選択楽曲記憶エリアは選曲有効期間ごとに消去される。これにより、選曲有効期間ごとに当該選曲有効期間での選択楽曲が記憶されるため、各選曲有効期間での選択楽曲を適切に既選択楽曲画像831として表示させることが可能になる。

40

【1013】

50

なお、本実施形態では、選曲有効期間の経過後に楽曲選択カウンタデータが更新されるが、楽曲選択カウンタデータの更新は、選曲有効期間内において楽曲選択が行われるたびに（選択楽曲記憶エリアが更新されるたびに）実行されるようにしてもよい。このように選曲有効期間内において楽曲選択が行われるたびに楽曲選択カウンタデータが更新されることで、当該選曲有効期間内において楽曲選択画像 8 3 における非選択楽曲画像 8 3 4 を変更することが可能になる。即ち、当該選曲有効期間での楽曲選択履歴を反映させた非選択楽曲画像 8 3 4 をリアルタイムで表示させることが可能になる。これにより、遊技者はリアルタイムで非選択楽曲画像 8 3 4 に対応する楽曲を選択しないことで、中途選択楽曲を遊技者の意に反して再選択してしまうことを防止できる。

【1014】

10

また、本実施形態では、初期仮選択楽曲が遊技者によって選択されない場合であっても非選択楽曲とはされず、中途選択楽曲のみが非選択楽曲とされるが、前述の第 1 及び第 8 の実施形態と同様に、初期仮選択楽曲が遊技者によって選択されない場合に非選択楽曲としてもよい。この場合、楽曲選択カウンタデータの非選択楽曲の楽曲順位データの 1 位に初期仮選択楽曲に対応する楽曲を記憶し、当該楽曲順位データの 2 位及び 3 位に選択楽曲記憶エリアの仮表示順位が 2 位又は 3 位である中途選択楽曲を記憶することが考えられる。このように遊技者に選択されない初期仮選択楽曲を非選択楽曲とすることで、遊技者の好みでない可能性の高い初期仮選択楽曲が再び初期仮選択楽曲として選択されることが防止される。これにより、遊技者に選択されない初期仮選択楽曲が再び初期仮選択楽曲として選択されることに起因する遊技者の苛立ちや嫌悪感を抑制することが可能になる。

20

【1015】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 8 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1016】

〔第 10 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、選曲有効期間において遊技者による選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B に対する決定操作によって大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力させる楽曲が選択されると共に、選択楽曲が楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲画像 8 3 1 として表示される場合について説明した。

【1017】

30

ところで、前述の第 1 の実施形態では、楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲画像 8 3 1 として表示される楽曲の数には上限数（例えば 3 曲）が設けられており、選択日時の新しいものが既選択楽曲画像 8 3 1 として表示される。

【1018】

しかしながら、前述の第 1 の実施形態では、新しい楽曲を選択すると以前に選択した楽曲が既選択楽曲から未選択楽曲に変更されてしまい、以前に選択したお気に入りの楽曲がどの楽曲であったかを判断し難く、また多くの楽曲から以前に選択したお気に入りの楽曲を選択するのに煩わし操作を強いられる。

【1019】

一方、本実施形態では、選曲有効期間において楽曲を選択する際に操作手段に対して特定の操作（例えば長押し操作や連打操作）を行うことでお気に入り楽曲リストを作成可能であり、選曲有効期間において遊技者が作成したお気に入り楽曲リストから楽曲を選択してスピーカ 2 6 から出力させることが可能である。

40

【1020】

このように選曲有効期間における特定の操作によってお気に入り楽曲リストが作成され、このお気に入り楽曲リストからスピーカから出力させる楽曲を選択可能であることで、多くの楽曲から以前に選択したお気に入りの楽曲を選択するという煩わしい操作を行うことなく、以前に選択した遊技者のお気に入りの楽曲の判断及び選択が容易になる。

【1021】

なお、操作手段としては、通常の楽曲選択用の第 1 操作手段と、お気に入り楽曲リスト

50

を作成するための楽曲選択用の第2操作手段とを含んでいてもよい。例えば、第1操作手段として選択決定部の決定ボタンを設定し、第2操作手段として操作ボタンを設定することが考えられる。もちろん、この逆であってもよい。このように通常の楽曲選択用の第1操作手段と、お気に入り楽曲リストを作成するための楽曲選択用の第2操作手段とを別物として設定されることで、楽曲選択の際に操作する操作手段を選択するという簡易な手法によって選択楽曲をお気に入り楽曲リストに含ませる否かを選択できる。

【1022】

以下、本実施形態の一例について、図113～図117を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、選曲有効期間において図柄表示部に楽曲選択画像83と共に、お気に入りリスト画像を表示させるためのお気に入りリスト選択画像が表示され、お気に入りリスト選択画像が選択される場合にお気に入りリスト画像が表示される。ここで、図113は、本実施形態に係る遊技機10の選曲有効期間における図柄表示部341での表示画面の一例を示す図である。

10

【1023】

図113(A)に示すように、選曲有効期間において図柄表示部341には、楽曲選択画像83が表示され、さらに楽曲選択画像83の上方にお気に入りリスト選択画像83Aが表示される。このお気に入りリスト選択画像83Aは、お気に入りリスト画像83B(図113(B)参照)を表示させるために選択されるものである。具体的には、選択決定部21の上選択ボタン211を操作することによってインディケータ画像835を移動させてお気に入りリスト選択画像83Aを仮選択した上で、選択決定部21の決定ボタン21Bを操作することによってお気に入りリスト画像83B(図113(B)参照)を表示させることができる。

20

【1024】

図113(B)に示すように、お気に入りリスト画像83Bは、遊技者によってお気に入りリストに含ませることが決定された楽曲であり、上限数(本実施形態では3曲)の楽曲をお気に入りリストとして登録可能である。なお、お気に入りリストへの楽曲の登録は、選曲有効期間において図柄表示部341に楽曲選択画像83を表示させた状態において、目的とする楽曲を仮選択した上で決定ボタン21Bを長押し操作することによって行うことができる。

【1025】

お気に入りリスト画像83Bは、上限数のお気に入り楽曲選択画像840、及び戻る画像841を含む。図113(B)に示す例では、楽曲A、楽曲D及び楽曲Kがお気に入り楽曲として登録されていることを示している。お気に入りリスト画像83Bでは、選択決定部21の上選択ボタン211又は下選択ボタン212を操作することによってインディケータ画像841を移動させて所望の楽曲に対応するお気に入り楽曲選択画像840を仮選択した上で、選択決定部21の決定ボタン21Bを操作することによって当該楽曲をスピーカ26から出力させることができる。また、戻る画像841を仮選択した上で決定ボタン21Bを操作することによって図113(A)に示す楽曲選択画像83が表示された表示画面に移行される。このように楽曲選択画像83とお気に入り楽曲選択画像840とが別画面において表示されることで、お気に入り楽曲から目的とする楽曲を選択することを希望する場合に、誤って楽曲選択画像83から目的以外の楽曲を選択してしまうことが防止される。

30

40

【1026】

〔楽曲選択処理〕

本実施形態の楽曲選択処理では、前述の第1の実施形態の楽曲選択処理(図51参照)と同様な処理に加えて、お気に入りリストへの楽曲の登録、お気に入りリスト画像83Bの表示、及びお気に入り楽曲のスピーカ26から出力が実行される。ここで、図114及び図115は、図35の大当たり遊技演出処理で実行される楽曲選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1027】

50

<ステップ S 6 4 0 1>

図 1 1 4 に示すように、本実施形態の楽曲選択処理では、ステップ S 6 4 0 1 において、MPU 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 にお気に入りリスト画像 8 3 B が表示されていることを示すお気に入りリスト画像表示画面フラグがオンに設定されているか否かを判断する。お気に入りリスト画像表示画面フラグは、後述のステップ S 6 4 0 5 においてお気に入りリスト画像 8 3 B が表示される場合にオンに設定される。MPU 5 1 は、お気に入りリスト画像表示画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 6 4 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 6 4 0 2 に移行し、お気に入りリスト画像表示画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 6 4 0 1 : N o ）、ステップ S 2 6 0 1 に移行して前述の第 1 の実施形態の楽曲選択処理のステップ S 2 6 0 1 ~ S 2 6 0 6 と同様の処理を実行する。

10

【1028】

<ステップ S 6 4 0 2>

お気に入りリスト画像表示画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 6 4 0 1 : Y e s ）、MPU 5 1 は、お気に入りリスト画像表示画面処理を実行し（ステップ S 6 4 0 2 ）、当該楽曲選択処理を終了する。このお気に入りリスト画像表示画面処理では、選択決定部 2 1 に対する遊技者の操作に対応した処理が実行される。例えば、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が操作されたことが検出される場合にインディケータ画像 8 4 2 （仮選択項目）を移動させる処理が実行される。また、決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合に仮選択されている項目に対応した処理が実行される。具体的には、お気に入り楽曲選択画像 8 4 0 が仮選択されている状態で決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合、お気に入り楽曲選択画像 8 4 0 に対応する楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる。例えば、楽曲 A が仮選択された状態で（図 1 1 3 （A）参照）、決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合、楽曲 A をスピーカ 2 6 から出力させる。また、戻る画像 8 4 1 が仮選択された状態で、決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合、表示画面が、図 1 1 3 （B）に示すお気に入りリスト画像 8 3 B が表示される画面から、図 1 1 3 （A）に示す楽曲選択画像 8 3 及びお気に入りリスト選択画像 8 3 A が表示される画面に移行される。このとき、お気に入りリスト画像表示画面フラグがオフに設定される。

20

【1029】

<ステップ S 6 4 0 3>

ステップ S 6 4 0 3 では、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合に（ステップ S 2 6 0 6 : Y e s ）、仮選択されている項目がお気に入りリスト選択画像 8 3 A （図 1 1 3 （A）参照）であるか否か（お気に入りリスト選択画像 8 3 A が選択されたか否か）を判断する。そして、MPU 5 1 は、仮選択されている項目がお気に入りリスト選択画像 8 3 A である場合（ステップ S 6 4 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 6 4 0 4 に移行し、仮選択されている項目がお気に入りリスト選択画像 8 3 A でない場合（ステップ S 6 4 0 3 : N o ）、処理を図 1 1 5 のステップ S 6 4 0 6 に移行する。

30

【1030】

<ステップ S 6 4 0 4 及び S 6 4 0 5>

決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合に（ステップ S 2 6 0 6 : Y e s ）に仮選択されている項目がお気に入りリスト選択画像 8 3 A である場合（ステップ S 6 4 0 3 : Y e s ）、MPU 5 1 は、後述のお気に入り楽曲リスト順位データ（図 1 1 6 参照）に基づいて、図柄表示部 3 4 1 にお気に入りリスト画像 8 3 B （図 1 1 3 （B）参照）を表示させるお気に入りリスト画像表示処理を実行する（ステップ S 6 4 0 4 ）。そして、MPU 5 1 は、お気に入りリスト画像 8 3 B が表示されていることを示すお気に入りリスト画像表示画面フラグをオンに設定し（ステップ S 6 4 0 5 ）、当該楽曲選択処理を終了する。

40

【1031】

<ステップ S 6 4 0 6>

決定ボタン 2 1 B が操作されたことが検出される場合に（ステップ S 2 6 0 6 : Y e s

50

）に仮選択されている項目がお気に入りリスト選択画像 8 3 A でない場合（ステップ S 6 4 0 3：N o）、図 1 1 5 に示すように、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作が長押し操作であるか否かを判断する（ステップ S 6 4 0 6）。ここで、長押し操作であるか否かは、例えば決定ボタン操作データ（図 3 0（F）参照）によって決定ボタン 2 1 B に対する操作が継続していることが検出される場合にカウンタを用いて操作継続時間を計時し、当該カウンタの値が所定値（操作継続時間が所定時間）に到達した場合に長押し操作が実行されたと判断することができる。なお、長押し操作であると判断されるための操作継続時間は、適宜設定すればよく、例えば 1 秒から 5 秒の範囲から選択される。そして、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作が長押し操作である場合（ステップ S 6 4 0 6：Y e s）、処理をステップ S 6 4 0 7 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作が長押し操作でない場合、処理をステップ S 2 6 0 7 に移行する。

10

【1 0 3 2】

<ステップ S 6 4 0 7>

決定ボタン 2 1 B に対する操作が長押し操作である場合（ステップ S 6 4 0 6：Y e s）、M P U 5 1 は、お気に入り楽曲リスト順位データ（図 1 1 6 参照）を更新し（ステップ S 6 4 0 7）、当該楽曲選択処理を終了する。ここで、お気に入り楽曲リスト順位データは、図 1 1 4 のステップ S 6 4 0 4 において図柄表示部 3 4 1 にお気に入りリスト画像 8 3 B を表示させる場合に参照される。ここで、図 1 1 6 は、お気に入り楽曲リスト順位データの一例を示す図である。

【1 0 3 3】

図 1 1 6（A）に示すように、お気に入り楽曲リスト順位データは、お気に入りリスト画像 8 3 B（図 1 1 3（B）参照）として表示させる上限数（3 つ）の楽曲を規定すると共に、当該上限数の楽曲の表示順位を規定する。楽曲の表示順位は、更新日時の新しい順に上位の順位が付与され、上位の順位の楽曲ほど、お気に入りリスト画像 8 3 B において上方に表示される（図 1 1 3（B）参照）。例えば、図 1 1 6（A）に示す例では表示順位の 1 位が楽曲 A、2 位が楽曲 D、3 位が楽曲 K であるため、図 1 1 3（B）に示すように、お気に入りリスト画像 8 3 B に表示させる場合、当該お気に入りリスト画像 8 3 B において上方から順に、楽曲 A、楽曲 D 及び楽曲 K が表示される。

20

【1 0 3 4】

そして、上述のように楽曲選択画像 8 3 に基づいて楽曲を選択する場合に決定ボタン 2 1 B に対して長押し操作がなされる場合（ステップ S 6 4 0 6：Y e s）、お気に入り楽曲リスト順位データが更新される。具体的には、長押し操作によって今回選択される楽曲が表示順位の 1 位とされ、更新前の表示順位が 1 位及び 2 位の楽曲が、それぞれ 2 位及び 3 位にシフトされる。例えば、図 1 1 6（A）に示す状態において、決定ボタン 2 1 B に対する長押し操作によって楽曲 H が選択される場合、図 1 1 6（B）に示すように長押し操作によって今回選択される楽曲 H が表示順位の 1 位に、更新前の表示順位が 1 位の楽曲 A が 2 位にシフトされ、更新前の表示順位が 2 位の楽曲 D が 3 位にシフトされ、更新前の表示順位が 3 位の楽曲 K がクリアされる。つまり、お気に入り楽曲リスト順位データには、選曲日時の新しい上限数の楽曲が記憶される。

30

【1 0 3 5】

このように決定ボタン 2 1 B に対する長押し操作によってお気に入り楽曲リスト順位データが更新されることで、遊技者の好みの楽曲を上限数の範囲で登録することができる。一方、楽曲選択画像 8 3 に基づいて楽曲を選択する場合に決定ボタン 2 1 B に対して長押し操作以外の操作、例えば単打操作や連打操作がなされることで楽曲が選択される場合には、お気に入り楽曲リスト順位データは更新されない。これにより、楽曲を選択する場合に長押し操作を行うか否かを選択することで、今回選択する楽曲をお気に入りとして選択することができる。また、遊技者は、選曲有効期間においてお気に入りリスト画像 8 3 B として表示させることができ、お気に入りリスト画像 8 3 B として表示される上限数のお気に入り楽曲選択画像 8 4 0 に基づいて遊技者がお気に入りとして登録した楽曲を選択し、スピーカ 2 6 から出力させることができる。そのため、遊技者は、好みの楽曲を簡易な

40

50

手順によってスピーカ 26 から出力させることができる。そして、お気に入り楽曲リスト順位データに記憶されるお気に入り楽曲に上限数を設定することで、複数のお気に入り楽曲選択画像 840 を表示させることが可能になるため、複数のお気に入り楽曲から楽曲を選択することが可能になる。さらに、お気に入り楽曲リスト順位データに記憶されるお気に入り楽曲に上限数を設定することで、選択可能な複数の楽曲の全部又は大部分がお気に入り楽曲として登録されることが防止される。これにより、遊技者の興味がより高い楽曲を上限数の範囲でお気に入り登録することが可能になるため、より興味の高いお気に入り楽曲を容易に選択することが可能になる。また、選曲日時の新しい上限数のお気に入り楽曲が登録されることが、遊技者のお気に入り楽曲の選択履歴が反映され、遊技者の興味により合致したお気に入り楽曲を登録することができる。

10

【1036】

なお、決定ボタン 21B に対する長押し操作によって今回選択される楽曲と同一の楽曲がお気に入り楽曲リスト順位データに含まれる場合、同一の楽曲がお気に入り楽曲リスト順位データに重複して記憶されることを制限することが考えられる。このようにお気に入り楽曲リスト順位データに同一のお気に入り楽曲が重複して記憶されることが制限されることで、同一のお気に入り楽曲に対する同一のお気に入り楽曲画像 840 が不必要に表示されることが防止される。また、上限数の範囲に同一のお気に入り楽曲が重複して記憶されることが制限されることで、限られた上限数の範囲においてより多種類の楽曲をお気に入り楽曲として記憶させ（登録し）、より多種類のお気に入り楽曲画像を表示させることができる。

20

【1037】

具体的には、決定ボタン 21B に対する長押し操作によって今回選択される楽曲と同一の楽曲がお気に入り楽曲リスト順位データに含まれる場合、同一の楽曲のうちの選曲日時が古いほうをクリアする一方で同一楽曲を表示順位の 1 位とし、残りの楽曲の表示順位を必要に応じて下位の順位にシフトさせることも考えられる。このように重複する楽曲のうちの選曲日時が新しい楽曲を楽曲リスト順位の 1 位とし、選曲日時が古い楽曲をクリアすれば、お気に入り楽曲リスト順位データに同一の楽曲が含まれることを防止できるため、お気に入り楽曲リスト順位データとして記憶される楽曲数に上限が設ける場合に、より多種類の楽曲をお気に入り楽曲リスト順位データとして記憶させることが可能になる。決定ボタン 21B に対する長押し操作によって今回選択される楽曲と同一の楽曲がお気に入り楽曲リスト順位データに含まれる場合、お気に入り楽曲リスト順位データを更新しないことが考えられる。この場合にも、重複する楽曲のうちの選曲日時が新しい楽曲を楽曲リスト順位の 1 位とし、選曲日時が古い楽曲をクリアする場合と同様に、お気に入り楽曲リスト順位データに同一の楽曲が含まれることを防止できるため、お気に入り楽曲リスト順位データとして記憶される楽曲数に上限が設ける場合に、より多種類の楽曲をお気に入り楽曲リスト順位データとして記憶させることが可能になる。

30

【1038】

なお、本実施形態では、選択決定部 21 の決定ボタン 21B に対する特殊操作（長押し操作）によって楽曲選択画像 83 とは別画面にお気に入りリスト選択画像 83A が表示される場合について説明したが、お気に入りリスト選択画像 83A を楽曲選択画像 83 と同じ画面に同時に表示してもよい。この場合、例えば図 117 に示すように、楽曲選択画像 83 に既選択楽曲画像 831 を含ませることで楽曲選択画像 83 とは別にお気に入りリスト選択画像 83A が表示されるようにしてもよく、楽曲選択画像 83 において既選択楽曲画像 831 を省略してもよい。そして、お気に入りリスト選択画像 83A は、仮選択楽曲画像 832 の隣接した位置に配置されることが好ましい。このように楽曲選択画像 83 とお気に入りリスト選択画像 83A とが同じ画面に同時に表示される場合、お気に入り楽曲選択画像 840 を表示させるための操作が不要であり、選曲有効期間において最初に表示される画像からお気に入りの楽曲を選択できる。これにより、遊技者がお気に入りの楽曲を選択する際の手間が軽減される。また、お気に入り楽曲選択画像 840 と共に、楽曲選択画像 83 を表示させることで、遊技者によってお気に入り登録されていない過去の選択

40

50

楽曲についても容易に選択可能になる。

【1039】

また、楽曲選択画像83の既選択楽曲画像831をお気に入り楽曲選択画像840として利用することも考えられる。即ち、例えば選択決定部21の決定ボタン21Bに対する特殊操作（例えば長押し操作や連打操作）によって楽曲選択がなされる場合に選択楽曲を既選択楽曲画像831として表示させる一方で、特殊操作以外の操作（例えば単打操作）によって楽曲選択がなされる場合に選択楽曲を未選択楽曲画像833として表示させることで、選択楽曲を既選択楽曲画像831として表示させるか否かを選択できるようにすることも考えられる。この場合、複数の既選択楽曲画像831がお気に入り楽曲リストとして機能する。また、既選択楽曲画像831がお気に入り楽曲であることを明示又は示唆する画像、例えば「お気に入り」などの文字画像などを既選択楽曲画像831の近辺に表示することも考えられる。このように、決定ボタン21Bに対する特殊操作（例えば長押し操作や連打操作）によって楽曲選択がなされる場合に選択楽曲を既選択楽曲画像831として表示させることで、お気に入り楽曲選択画像840を表示させるための操作が不要であり、選曲有効期間において最初に表示される画像からお気に入りの楽曲を選択できる。これにより、遊技者がお気に入りの楽曲を選択する際の操作負担が軽減される。また、お気に入り楽曲を既選択楽曲画像831として表示させることで、楽曲選択画像83において表示される画像の種類を少なくすることができる。これにより、楽曲選択画像83が煩雑化することが防止される。

10

【1040】

また、本実施形態では、特定期間（例えば変動遊技も大当たり遊技も実行されていない待機状態の期間、大当たり遊技の選曲有効期間以外に設定される期間）において、お気に入りリスト画像83Bにおいてお気に入り楽曲選択画像840として含まれる楽曲をカスタマイズできるようにすることも考えられる。例えば、お気に入りリスト選択画像83Aから遊技者によって選択される楽曲を未選択楽曲画像833や非選択楽曲画像834に変更可能とし、これとは逆に、未選択楽曲画像833や非選択楽曲画像834をお気に入りリスト選択画像83Aに変更可能とすることが考えられる。このように特定期間におけるお気に入りリスト画像83Bにおいてお気に入り楽曲選択画像840として含まれる楽曲をカスタマイズできるようにすることで、お気に入り楽曲として登録したい楽曲をお気に入りとするのを失念し、これとは逆に、お気に入り楽曲として登録すべきでない楽曲をお気に入りとして登録した場合などに、遊技者の本来の好みの楽曲をお気に入り楽曲として登録することが可能になる。また、遊技者の交代があった場合に、大当たり遊技が実行されるまでもなく、遊技を開始する前などのタイミングなどにおいて、交代後の遊技者が自身の好みの楽曲をお気に入り楽曲として登録することが可能になる。

20

30

【1041】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第9の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1042】

〔発明の概要〕

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号を付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

40

【1043】

〔付記A1〕

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（41）と、

画像による演出が実行される画像表示手段（341）、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段（26）を含む演出手段（26，341など）と、

50

複数の楽曲から前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、前記楽曲選択画像（８３）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させる演出実行手段（５１）と、

前記画像表示手段（３４１）によって表示される前記楽曲選択画像（８３）に基づいて前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段（２１）と、

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）として、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（８３２）と、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像（８３１）と、を含む画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像（８３）中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に前記音声出力手段（２６）に前記仮選択楽曲を出力させ、前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段（２６）から出力させることを特徴とする遊技機。

【１０４４】

付記Ａ１に係る遊技機によれば、楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像が画像表示手段に表示される。そのため、遊技者は、以前に選択したことのある既選択楽曲を選択する場合に楽曲選択画像の中から既選択楽曲を選択するための画像を極めて容易に見つけ出すことができる。そして、遊技者は、楽曲選択画像中の既選択楽曲画像の位置を確認しつつ操作手段を操作することで、既選択楽曲を仮選択し仮選択楽曲画像として表示させることができる。また、以前に選択した既選択楽曲を仮選択楽曲画像として表示させた状態で操作手段に対する決定操作を行うことで、既選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で効率良く以前に選択した既選択楽曲を選択し、その既選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

従って、付記Ａ１に係る遊技機によれば、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【１０４５】

[付記Ａ２]

前記演出実行手段（５１）は、前記複数の楽曲の数（例えば「２０」）よりも少ない数に予め定められた規定数（例えば「１０」）の楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【１０４６】

付記Ａ２に係る遊技機によれば、画像表示手段に一度に表示しきれないくらい多くの楽曲が準備されており、複数の楽曲のうちの一部の楽曲に対する楽曲選択画像が表示される場合であっても、既選択楽曲を選択するための既選択楽曲画像が表示されることで、簡易な操作で既選択楽曲を容易に選択できる。

【１０４７】

[付記Ａ３]

前記演出実行手段（５１）は、前記仮選択楽曲画像（８３２）と前記既選択楽曲画像（８３１）とを識別可能に前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ１又は付記Ａ２に記載の遊技機。

【1048】

[付記A4]

前記演出実行手段(51)は、前記既選択楽曲画像(831)を前記仮選択楽曲画像(832)とは異なる表示態様で表示させることを特徴とする付記A3に記載の遊技機。

【1049】

[付記A5]

前記演出実行手段(51)は、前記既選択楽曲画像(831)の周辺の少なくとも一部に前記既選択楽曲であることを示す付加画像を表示させることで、前記既選択楽曲画像(832)を前記仮選択楽曲画像(832)と識別可能に前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記A3又は付記A4に記載の遊技機。

10

【1050】

[付記A6]

前記演出実行手段(51)は、前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)における予め定められた領域に表示させることで、前記既選択楽曲画像(831)を前記仮選択楽曲画像(832)と識別可能に前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記A3から付記A5のいずれかに記載の遊技機。

【1051】

付記A3から付記A6に係る遊技機によれば、既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像と識別可能な態様で表示されるため、楽曲選択画像の中から既選択楽曲画像を見つけ出すのが一層容易になるため、既選択楽曲を仮選択及び選択する場合の利便性がさらに向上する。

20

【1052】

[付記A7]

前記演出実行手段(51)は、2以上の数から選択される予め定められた上限数の前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記A1から付記A6のいずれかに記載の遊技機。

【1053】

[付記A8]

前記既選択楽曲に関する既選択楽曲情報を記憶する記憶手段(512)をさらに備え、前記演出実行手段(51)は、前記記憶手段(512)に記憶された前記既選択楽曲情報に基づいて、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記A7に記載の遊技機。

30

【1054】

付記A7及び付記A8に係る遊技機によれば、画像表示手段に2以上の数から選択される上限数以下の既選択楽曲画像が表示される。即ち、既選択楽曲画像は、複数表示されるため、過去に選択されたことのある複数の既選択楽曲に対する仮選択及び選択の利便性が向上する。一方、既選択楽曲画像の数に上限が設けられることで、過剰数の既選択楽曲画像が表示されることが防止される。そのため、遊技者は、適度な数の既選択楽曲画像に基づいて以前に選択した既選択楽曲の選択が可能になるため、既選択楽曲を選択する場合の操作負担が軽減される。

【1055】

[付記A9]

前記記憶手段(512)は、前記特別遊技状態において複数回の楽曲選択が行われた場合、最後に選択された楽曲のみを既選択楽曲として記憶することを特徴とする付記A8に記載の遊技機。

40

【1056】

付記A9に係る遊技機によれば、前記特別遊技状態において複数回の楽曲選択が行われた場合、最後に選択された楽曲のみが既選択楽曲とされる。そのため、1回の特別遊技状態の実行中に複数回の楽曲選択が行われたとしても、最終選択楽曲が明確になると共に、既選択楽曲画像が1回の特別遊技状態に対する既選択楽曲によって占有されてしまうことを防止できる。また、例えば一旦選択した楽曲が気に入らずに他の楽曲を選択し直した場

50

合などに、気に入らなかった楽曲が既選択楽曲画像として表示されることを回避できると共に、選択し直した楽曲を既選択楽曲画像に基づいて選択する場合の利便性が向上する。

【1057】

[付記A10]

前記演出実行手段(51)は、前記画像表示手段(341)に最初に表示させる初期楽曲選択画像(83)において、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)を、選択日時が新しい順に前記仮選択楽曲画像(832)に近い位置に配置して表示させることを特徴とする付記A7から付記A9のいずれかに記載の遊技機。

【1058】

付記A10に係る遊技機によれば、最初に表示される楽曲選択画像において、選択日時の新しい既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像の近い位置に表示される。そのため、遊技者は、楽曲選択画像が表示された場合に直近に選択した既選択楽曲を容易に見つけ出すことができると共に、操作手段に対する操作回数で直近に選択した楽曲を再び選択することができる。これにより、遊技者は、直近に選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減され、特別遊技に集中して遊技を楽しむことができる。

【1059】

[付記A11]

前記演出実行手段(51)は、前記画像表示手段(341)に最初に表示させる初期楽曲選択画像(83)において、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)を、選択頻度が高い順に前記仮選択楽曲画像(832)に近い位置に配置して表示させることを特徴とする付記A7から付記A9のいずれかに記載の遊技機。

【1060】

付記A11に係る遊技機によれば、選択頻度(例えば選択回数や所定回数内での選択率)が高い既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像の近い位置に表示される。即ち、既選択楽曲画像は、遊技者による最近の楽曲の選択傾向が反映されたものとして表示される。そのため、遊技者は、楽曲選択画像が表示された場合に最近選択した既選択楽曲を容易に見つけ出すことができると共に、操作手段に対する少ない操作回数で最近選択した楽曲を再び選択することができる。これにより、遊技者は、最近選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減され、特別遊技に集中して遊技を楽しむことができる。

【1061】

[付記A12]

前記演出実行手段(51)は、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)の全てが異なる楽曲に対するものとして前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記A7から付記A11のいずれかに記載の遊技機。

【1062】

付記A12に係る遊技機によれば、既選択楽曲画像が同一楽曲に対するものを複数含まないため、既選択楽曲画像の表示数に上限数が設けられる場合であっても、上限数に応じた楽曲数の既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示される。そのため、遊技者は、同一楽曲を繰り返し選択していた場合にその楽曲以外の既選択楽曲を選択したい場合に、選択したい既選択楽曲を容易に見つけ出すことができる。これにより、遊技者は、以前に選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減され、その分、特別遊技に集中して遊技を楽しむことができる。

【1063】

[付記A13]

前記画像表示手段(341)に表示すべき前記既選択楽曲画像(831)の表示数が前記上限数に満たない場合、前記上限数に対する前記表示数の不足数(例えば「1」～「3」)に応じた前記楽曲選択画像(83)として前記未選択楽曲画像(833)を表示させることを特徴とする付記A7から付記A12のいずれかに記載の遊技機。

【1064】

付記A13に係る遊技機によれば、画像表示手段に表示すべき既選択楽曲画像の表示数

10

20

30

40

50

が上限数に満たない場合であっても、既選択楽曲画像に代えて未選択楽曲画像を表示することで、規定数の楽曲選択画像を過不足なく画像表示手段に表示させることができる。

【1065】

[付記A14]

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記複数の楽曲のうちの前記既選択楽曲以外の未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像(833)を識別可能に前記画像表示手段(341)にさらに表示させることを特徴とする付記A1から付記A13のいずれかに記載の遊技機。

【1066】

付記A14に係る遊技機によれば、遊技者は、以前に選択したことのある既選択楽曲画像と以前に選択したことのない未選択楽曲画像とを区別して認識できるため、未選択楽曲画像を確認しつつ操作手段を操作することで、未選択楽曲を仮選択し仮選択楽曲画像として表示させることができる。そのため、遊技者は、既選択楽曲ではなく未選択楽曲を選択する場合にも操作手段に対する少ない操作回数で未選択楽曲を選択し、その未選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【1067】

[付記A15]

前記演出実行手段(51)は、前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させる場合に、前記仮選択楽曲画像(832)を前記既選択楽曲画像(831)と前記未選択楽曲画像(833)との間に表示させることを特徴とする付記A14に記載の遊技機。

【1068】

付記A15に係る遊技機によれば、少なくとも画像表示手段に楽曲選択画像が最初に表示される段階では、仮選択楽曲画像に既選択楽曲画像及び未選択楽曲画像の双方が隣接している。そのため、遊技者は、操作手段に対する操作によって楽曲選択画像中の仮選択楽曲画像を変更することで、以前に選択したことのある既選択楽曲、及び以前に選択したことのない未選択楽曲のいずれの楽曲を選択する場合であっても、少ない操作回数で目的楽曲を仮選択できる。そのため、少ない操作回数で目的楽曲を選択し、目的楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【1069】

[付記A16]

前記演出実行手段(51)は、前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させる場合に、最初に表示させる初期仮選択楽曲画像(832)に対する初期仮選択楽曲を前記複数の楽曲のうちの前記未選択楽曲から選択することを特徴とする付記A14又は付記A15に記載の遊技機。

【1070】

付記A16に係る遊技機によれば、初期仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲である初期仮選択楽曲が音声出力手段から出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【1071】

[付記A17]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が前記既選択楽曲である場合と前記未選択楽曲である場合とで、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の異なる部分から前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記音声出力手段(26)出力させることを特徴とする付記A14から付記A16のいずれかに記載の遊技機。

【1072】

付記A17に係る遊技機によれば、未選択楽曲を仮選択楽曲画像として表示させた状態

で操作手段に対する決定操作を行うことで、以前に選択したことのない未選択楽曲を、既選択楽曲を選択した場合とは楽曲の異なる部分から音声出力手段に出力させることができる。これにより、遊技者は、既選択楽曲を選択した場合と未選択楽曲を選択した場合とで選択楽曲を異なる部分から聴くことができるため、遊技者は、既選択楽曲を出力させる場合と未選択楽曲を出力させる場合とで異なる楽しみ方をすることができる。

【1073】

[付記A18]

前記演出実行手段(51)は、前記仮選択楽曲が前記既選択楽曲である場合には前記音声出力手段(26)に前記既選択楽曲の楽曲開始部分から出力させ、前記仮選択楽曲が前記未選択楽曲である場合には前記音声出力手段(26)に前記未選択楽曲をサビ部分から出力させることを特徴とする付記A17に記載の遊技機。

10

【1074】

付記A18に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲が既選択楽曲である場合には楽曲開始部分から聴くことができる一方で、仮選択楽曲が未選択楽曲である場合にはサビ部分から聴くことができる。そのため、遊技者は、仮選択楽曲に関して、以前に選択した楽曲については、楽曲を開始部分から楽しむことができる。一方、遊技者は、以前に選択していない楽曲については、楽曲中の最も盛り上がるの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の仮選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

【1075】

[付記A19]

前記演出実行手段(51)は、前記選択楽曲が前記既選択楽曲である場合には前記音声出力手段(26)に前記既選択楽曲を楽曲開始部分から出力させ、前記選択楽曲が前記未選択楽曲である場合には前記音声出力手段(26)に前記未選択楽曲をサビ部分から出力させることを特徴とする付記A17又は付記A18に記載の遊技機。

20

【1076】

付記A19に係る遊技機によれば、遊技者は、選択楽曲が既選択楽曲である場合には楽曲開始部分から聴くことができる一方で、選択楽曲が未選択楽曲である場合にはサビ部分から聴くことができる。そのため、遊技者は、選択楽曲に関して、以前に選択した楽曲については、楽曲を開始部分から楽しむことができる。一方、遊技者は、以前に選択していない楽曲については、楽曲中の最も盛り上がるの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

30

【1077】

[付記A20]

前記操作手段(21)は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、

遊技者による前記操作手段(21)に対する設定操作に応じて、前記既選択楽曲画像(831)を表示させるか否かの表示設定を行う表示設定手段(51)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、

遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における表示画面を、前記既選択楽曲画像(831)を表示させるか否かの設定を可能にする表示設定画面(88, 98)に移行させ、

40

前記表示設定手段(51)は、前記表示画面が前記表示設定画面(88, 98)である場合に前記操作手段(21)が操作されることによって遊技者により前記設定操作が行われた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記表示設定を行うことを特徴とする付記A1から付記A19のいずれかに記載の遊技機。

【1078】

付記A20に係る遊技機によれば、楽曲選択画像に含まれる既選択楽曲画像を表示させるかの設定を行えるため、遊技者の好みに合わせた表示態様で楽曲選択画像を画像表示手段に表示させることができる。これにより、遊技者は、自身で設定した表示態様の楽曲選択画像に基づいて音声出力手段から出力させる楽曲を選択できる。また、遊技者は、楽曲

50

選択画像において既選択楽曲画像を表示させるか否かを選択できる。そのため、遊技者は、楽曲選択画像中に以前の遊技者が過去に選択した既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が含まれている場合などに、既選択楽曲画像を含まない楽曲選択画像を表示させることができる。

【1079】

[付記A21]

前記表示設定に対する設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な表示設定記憶手段(512)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における前記表示設定画面(88, 98)として、前記表示設定記憶手段(512)に記憶された設定履歴情報に対応した設定履歴画像(881)を表示した表示設定履歴画面(88)に移行させ、

前記表示設定手段(51)は、前記表示画面が前記表示設定履歴画面(88)である場合に遊技者により設定履歴画像(881)に基づいて前記表示設定を行う設定操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記表示設定を行うことを特徴とする付記A20に記載の遊技機。

【1080】

付記A21に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が表示設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の設定内容と同じ表示設定を行うことができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で表示設定履歴画面に基づいて所望とする表示設定を行うことができる。

【1081】

[付記A22]

前記演出実行手段(51)は、前記表示設定履歴画面(88)において設定時刻を示す画像を含む前記設定履歴画像(881)を表示させることを特徴とする付記A21に記載の遊技機。

【1082】

付記A22に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の設定履歴と自身の設定履歴との区別が可能になり、また自身の設定履歴に選択したい設定履歴がある場合に、所望する設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で表示設定履歴画面に基づいて所望とする表示設定を行うことができる。

【1083】

[付記A23]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の出力開始部分を、遊技者による前記操作手段(21)に対する設定操作に応じて予め定められた複数の出力開始部分のいずれから行うかの出力開始設定を行う出力開始設定手段(51)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における表示画面を、前記出力開始設定を可能にする出力開始設定画面(87, 97)に移行させ、

前記出力開始設定手段(51)は、前記表示画面が前記出力開始設定画面(87, 97)である場合に前記操作手段(21)が操作されることによって遊技者により前記出力開始部分設定を行う操作がなされた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲に対する前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記A1から付記A22のいずれかに記載の遊技機。

【1084】

付記A23に係る遊技機によれば、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始部分の設定を行うため、遊技者の好みに合わせた部分から仮選択楽曲又は選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【1085】

[付記A24]

前記複数の出力開始部分は、楽曲開始部分及びサビ部分を含むことを特徴とする付記A23に記載の遊技機。

【1086】

付記A24に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始を楽曲開始部分又はサビ部分から行わせることができる。そのため、遊技者は、自分の好みに合った部分から仮選択楽曲又は選択楽曲の出力を開始させることができる。ここで、楽曲開始部分又はサビ部分は、楽曲のBメロ部分などの他の部分に比べて特徴的である。そのため、遊技者は、楽曲開始部分及びサビ部分から仮選択楽曲又は選択楽曲の出力を開始させる部分を選択することで、仮選択楽曲又は選択楽曲が以前に選択した楽曲であるか、以前に選択しなかった楽曲であるか、以前に聴いたことのない楽曲であるかなどの判断が容易になる。

10

【1087】

[付記A25]

前記出力開始設定に対する設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な出力開始設定記憶手段(512)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における前記出力開始設定画面(87, 97)として、前記出力開始設定記憶手段(512)に記憶された前記設定履歴情報に対応した設定履歴画像(871)を表示した出力開始設定履歴画面(87)に移行させ、

20

前記出力開始設定手段(51)は、前記表示画面が前記出力開始設定履歴画面(87)である場合に遊技者により前記設定履歴画像(871)に基づいて前記出力開始設定を行う操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記A23又は付記A24に記載の遊技機。

【1088】

付記A25に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が出力開始設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の出力開始設定と同じ内容の出力開始設定にすることができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

30

【1089】

[付記A26]

前記演出実行手段(51)は、前記出力開始設定履歴画面(87)において設定時刻を示す画像を含む前記設定履歴画像(871)を表示させることを特徴とする付記A25に記載の遊技機。

【1090】

付記A26に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の設定履歴と自身の設定履歴との区別が可能になり、また自身の設定履歴に選択したい設定履歴がある場合に、所望する設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

40

【1091】

[付記B1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

遊技者による楽曲選択に関する楽曲選択情報を記憶する楽曲選択情報記憶手段(512)と、

50

複数の楽曲から前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、前記楽曲選択画像（８３）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させる演出実行手段（５１）と、

前記画像表示手段（３４１）によって表示される前記楽曲選択画像（８３）に基づいて前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段（２１）と、

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）として、少なくとも前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（８３２）を識別可能に前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像（８３）中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に前記音声出力手段（２６）に前記仮選択楽曲を出力させ、前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段（２６）から出力させ、

前記楽曲選択情報記憶手段は、前記楽曲選択情報として、前記仮選択楽曲に関する仮選択楽曲情報と、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲に関する既選択楽曲情報と、前記複数の楽曲のうちの前記既選択楽曲以外の未選択楽曲に関する未選択楽曲情報と、を記憶し、

前記未選択楽曲情報は、前記仮選択楽曲画像（８３２）として前記画像表示手段（３４１）に最初に表示された初期仮選択楽曲画像（８３２）に対応する初期仮選択楽曲のうちの前記初期仮選択楽曲画像（８３２）として前記画像表示手段（３４１）に表示された段階で遊技者によって選択されなかった非選択楽曲に関する非選択楽曲情報を含むことを特徴とする遊技機。

【１０９２】

付記Ｂ１に係る遊技機によれば、楽曲選択情報記憶手段に非選択楽曲に関する非選択楽曲情報が記憶される。そのため、非選択楽曲情報に基づいて、非選択楽曲に関する情報を画像表示手段などの演出手段を介して遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者は、複数の楽曲の中でどれが非選択楽曲であるかを認識できるため、前記初期仮選択楽曲画像として前記画像表示手段（３４１）に表示されたたにも拘らず、遊技者が選択しなかった非選択楽曲を意に反して仮選択又は選択してしまうことの煩わしさから解放される。

従って、付記Ｂ１に係る遊技機によれば、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【１０９３】

〔付記Ｂ２〕

前記楽曲選択情報記憶手段（５１２）に記憶された前記楽曲選択情報を更新する情報更新手段（５１）をさらに備え、

前記情報更新手段（５１）は、前記選択楽曲が前記非選択楽曲である場合に、前記非選択楽曲情報から当該選択楽曲に対応する楽曲に関する情報をクリアする更新を実行することを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【１０９４】

付記Ｂ２に係る遊技機によれば、非選択楽曲が選択されることにより非選択楽曲がそれ以外の楽曲として取り扱われるため、遊技者によって選択された楽曲が非選択楽曲画像として画像表示手段に表示され続けられることが回避される。これにより、遊技者は、以前に選択した楽曲を非選択楽曲であると勘違いし、当該楽曲の選択を意図せずに避けてしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

【1095】

[付記B3]

前記情報更新手段(51)は、前記選択楽曲が前記非選択楽曲である場合に、前記既選択楽曲情報に当該選択楽曲に対応する楽曲に関する情報を含ませる更新を実行することを特徴とする付記B2に記載の遊技機。

【1096】

付記B3に係る遊技機によれば、以前に選択した楽曲を非選択楽曲であると勘違いすることを防止できることに加え、当該楽曲が既選択楽曲として取り扱われるために当該楽曲に対応する既選択楽曲画像が画像表示手段に表示されることになる。これにより、当該楽曲の選択を意図せずに避けてしまうことをより確実に防止できる。

10

【1097】

[付記B4]

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、少なくとも前記仮選択楽曲画像(832)と、前記既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像(831)と、前記未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像(833)とを前記画像表示手段(341)に表示させ、

前記未選択楽曲画像(833)は、前記非選択楽曲であることを示す識別可能な非選択楽曲画像(834)を含むことを特徴とする付記B1から付記B3のいずれかに記載の遊技機。

【1098】

付記B4に係る遊技機によれば、未選択楽曲画像として非選択楽曲画像を含む画像が表示されるため、過去に仮選択楽曲画像として最初に表示されたにも拘わらず遊技者が選択しなかった非選択楽曲を、他の楽曲と区別できるため、遊技者は意に反して非選択楽曲を仮選択してしまうことをより確実に回避できる。また、非選択楽曲画像が表示されることで、非選択楽曲を避けて好みの楽曲を新規に探すことができるため、楽曲選択が比較的短い時間に制限されている場合でも、その制限時間を有効に活用して好みの楽曲を新規に探すことができる。

20

【1099】

また、付記B4に係る遊技機では、楽曲選択画像として既選択楽曲画像及び未選択楽曲が表示されるため、遊技者は、既選択楽曲と未選択楽曲とを区別して認識できるだけでなく、既選択楽曲及び未選択楽曲のいずれを選択する場合であっても、操作手段に対する少ない操作回数で容易かつ効率良く目的楽曲を選択し、音声出力手段から出力させることができる。

30

【1100】

[付記B5]

前記演出実行手段(51)は、前記楽曲選択情報記憶手段に記憶された前記非選択楽曲情報に基づいて、2以上の数から選択される予め定められた上限数の前記非選択楽曲画像(834)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記B4に記載の遊技機。

【1101】

付記B5に係る遊技機によれば非選択楽曲画像の数に上限が設けられることで、過剰数の非選択楽曲画像が表示されることが防止され、不必要に非選択楽曲を選択してしまうリスクをより低減できる。

40

【1102】

[付記B6]

前記演出実行手段(51)は、前記上限数の前記非選択楽曲に対する前記非選択楽曲画像(834)を、非選択日時が新しい順に仮選択楽曲画像(832)から遠い位置に配置して表示させることを特徴とする付記B5に記載の遊技機。

【1103】

付記B6に係る遊技機によれば、非選択日時の新しい非選択楽曲に対する非選択楽曲画

50

像が仮選択楽曲画像の遠い位置に表示されることから、直近に選択しなかった非選択楽曲を選択してしまうリスクを低減できる。

【1104】

[付記B7]

前記演出実行手段(51)は、

前記複数の楽曲の数(例えば「20」)よりも少ない数に予め定められた規定数(例えば「10」)の楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、

前記画像表示手段(341)に最初に表示させる初期楽曲選択画像(83)において、前記非選択楽曲画像(834)を前記画像表示手段(341)に表示させず、遊技者による前記操作手段に対する操作に応じて、前記非選択楽曲画像(834)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記B4から付記B6のいずれかに記載の遊技機。

10

【1105】

付記B7に係る遊技機によれば、最初に画像表示手段に表示される初期楽曲選択画像において非選択楽曲画像が表示されない。一方、非選択楽曲は、遊技者によって選択される可能性が低い。そのため、初期楽曲選択画像において非選択楽曲画像が表示しないことで、初期楽曲選択画像において、非選択楽曲よりも遊技者に選択される可能性の高い未選択楽曲(非選択楽曲を除く)をより多く表示することができる。これにより、非選択楽曲を除く未選択楽曲から楽曲を選択する場合に必要な時間を低減でき、楽曲選択において遊技者に与えるストレスを軽減できる。一方、遊技者は、操作手段に対する操作によって非選択楽曲画像を表示させることができるため、非選択楽曲から楽曲を選択することも可能である。

20

【1106】

[付記B8]

前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させるために前記複数の楽曲の初期配列を決定する初期楽曲配列決定手段(51)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、前記初期楽曲配列決定手段(51)によって決定された前記初期配列に従って前記楽曲選択画像(83)を画像表示手段(341)に表示させ、

前記初期楽曲配列決定手段(51)は、前記初期配列において、前記非選択楽曲を前記仮選択楽曲とするために必要な前記操作手段(21)に対する最小操作回数が最も多くなる位置に前記非選択楽曲を配列することを特徴とする付記B4から付記B7のいずれかに記載の遊技機。

30

【1107】

付記B8に係る遊技機によれば、遊技者が選択する可能性の低い(遊技者が選択を避ける可能性の高い)非選択楽曲が仮選択楽曲とするために必要な操作手段に対する最小操作回数が最も多くなる位置に配列されている。そのため、付記B7に係る遊技機と同様に、初期楽曲選択画像において、非選択楽曲よりも遊技者に選択される可能性の高い未選択楽曲(非選択楽曲を除く)をより多く表示することができる。これにより、非選択楽曲を除く未選択楽曲から楽曲を選択する場合に必要な時間を低減でき、楽曲選択において遊技者に与えるストレスを軽減できる。

40

【1108】

[付記B9]

前記操作手段(21)は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、

遊技者による前記操作手段(21)に対する設定操作に応じて、前記未選択楽曲画像(833)を表示させるか否かの表示設定を行う表示設定手段(51)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、

遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における表示画面を、前記未選択楽曲画像(833)を表示させるか否かの設定を可能にする表示設定画面(88, 98)に移行させ、

50

前記表示設定手段（５１）は、前記表示画面が前記表示設定画面（８８，９８）である場合に前記操作手段（２１）が操作されることによって遊技者により前記設定操作が行われた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記表示設定を行うことを特徴とする付記Ｂ４から付記Ｂ８のいずれかに記載の遊技機。

【１１０９】

付記Ｂ９に係る遊技機によれば、遊技者は、楽曲選択画像において非選択楽曲画像を表示させるか否かを選択できる。そのため、遊技者は、楽曲選択画像中に以前の遊技者が過去に選択しなかった非選択楽曲に対する非選択楽曲画像が含まれている場合などに、非選択楽曲画像を含まない楽曲選択画像を表示させることができる。

【１１１０】

10

[付記Ｂ１０]

前記表示設定に対する設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な表示設定記憶手段（５１２）をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（３４１）における前記表示設定画面（８８，９８）として、前記表示設定記憶手段（５１２）に記憶された前記設定履歴情報に対応した設定履歴画像（８８１）を表示した表示設定履歴画面（８８）に移行させ、

前記表示設定手段（５１）は、前記表示画面が前記表示設定履歴画面（８８）である場合に遊技者により前記設定履歴画像（８８１）に基づいて前記表示設定を行う設定操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記表示設定を行うことを特徴とする付記Ｂ９に記載の遊技機。

20

【１１１１】

付記Ｂ１０に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が表示設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の設定内容と同じ表示設定を行うことができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で表示設定履歴画面に基づいて所望とする表示設定を行うことができる。

【１１１２】

[付記Ｂ１１]

前記演出実行手段（５１）は、前記表示設定履歴画面（８８）において設定時刻を示す画像を含む前記設定履歴画像（８８１）を表示させることを特徴とする付記Ｂ１０に記載の遊技機。

30

【１１１３】

付記Ｂ１１に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の設定履歴と自身の設定履歴との区別が可能になり、また自身の設定履歴に選択したい設定履歴がある場合に、所望する設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で表示設定履歴画面に基づいて所望とする表示設定を行うことができる。

【１１１４】

[付記Ｂ１２]

前記演出実行手段（５１）は、前記楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に最初表示させる場合に、前記仮選択楽曲画像（８３２）として最初に表示させる初期仮選択楽曲画像（８３２）に対する初期仮選択楽曲を前記未選択楽曲から選択し、前記初期仮選択楽曲を前記音声出力手段（２６）から出力させることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ１１のいずれかに記載の遊技機。

40

【１１１５】

付記Ｂ１２に係る遊技機によれば、楽曲選択画像を表示する場合に最初に仮選択楽曲画像として表示する初期仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲が音声出力手段から出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を初期仮選択楽曲として聴

50

かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【1116】

[付記B13]

前記演出実行手段(51)は、前記初期仮選択楽曲を前記未選択楽曲のうちの前記非選択楽曲以外の楽曲から選択することを特徴とする付記B12に記載の遊技機。

【1117】

付記B13に係る遊技機によれば、楽曲選択画像を表示する場合に初期仮選択楽曲が未選択楽曲のうちの非選択楽曲以外から選択される。そのため、遊技者は、以前に仮選択楽曲として演出実行手段によって選択されたにも拘わらず遊技者に選択されなかった非選択楽曲が再び演出実行手段によって選択されて初期仮選択楽曲画像として表示されることの煩わしさから解放される。

10

【1118】

[付記C1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

20

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、少なくとも前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段(21)に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像(832)を前記画像表示手段(341)に表示させ、

30

遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像(83)中の前記仮選択楽曲画像(832)を変更し、

前記仮選択楽曲画像(832)を前記画像表示手段(341)に表示している場合に前記音声出力手段(26)に前記仮選択楽曲を出力させ、前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段(26)から出力させ、

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が、遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲である場合と前記既選択楽曲以外の未選択楽曲である場合とで、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の異なる部分から前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させることを特徴とする遊技機。

40

【1119】

[付記C2]

前記演出実行手段(51)は、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が前記既選択楽曲である場合に前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を楽曲開始部分から前記音声出力手段(26)に出力させることを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

【1120】

[付記C3]

前記演出実行手段(51)は、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が前記未選択楽曲である場合に前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲をサビ部分から前記音声出力手段(26)に出力させることを特徴とする付記C1又は付記C2に記載の遊技機。

【1121】

50

付記 C 1 から付記 C 3 に係る遊技機によれば、既選択楽曲を仮選択又は選択した場合と未選択楽曲を仮選択又は選択した場合とで選択楽曲が楽曲の異なる部分から出力される。そのため、遊技者は、既選択楽曲を仮選択又は選択した場合と仮選択又は未選択楽曲を選択した場合とで、仮選択楽曲又は選択楽曲を異なる部分から楽しむことができる。例えば、仮選択楽曲又は選択楽曲が既選択楽曲である場合には既選択楽曲を楽曲開始部分から聴くことができ、仮選択楽曲又は選択楽曲が未選択楽曲である場合には未選択楽曲をサビ部分から聴くことができる。そのため、以前にサビ部分を聴いたことのある既選択楽曲に関しては楽曲開始部分から楽しむことができる。一方、以前に選択したことのない楽曲に関しては楽曲の最も盛り上がるの高いサビ部分を聴くことができるため、自分好みの楽曲であるかの判断が容易になる。

10

【1122】

[付記 C 4]

前記演出実行手段 (51) は、前記楽曲選択画像 (83) を前記画像表示手段 (341) に表示させる場合に、前記仮選択楽曲画像 (832) として最初に表示させる初期仮選択楽曲画像 (832) に対する初期仮選択楽曲を前記複数の楽曲のうちの前記未選択楽曲から選択することを特徴とする付記 C 1 から付記 C 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1123】

[付記 C 5]

前記演出実行手段 (51) は、前記初期仮選択楽曲をサビ部分から前記音声出力手段 (26) に出力させることを特徴とする付記 C 4 に記載の遊技機。

20

【1124】

付記 C 4 及び付記 C 5 に係る遊技機によれば、楽曲選択画像を表示する場合に最初に仮選択楽曲画像として表示する仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲が、例えばサビ部分から音声出力手段によって出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができる。特に、初期仮選択楽曲をサビ部分から出力させる場合には未選択楽曲の最も盛り上がるの高いサビ部分を必ず聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【1125】

[付記 C 6]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の出力開始部分を、遊技者による前記操作手段 (21) に対する設定操作に応じて予め定められた複数の出力開始部分のいずれから行うかの出力開始設定を行う出力開始設定手段 (51) をさらに備え、

30

前記演出実行手段 (51) は、遊技者による前記操作手段 (21) に対する操作に応じて、前記画像表示手段 (341) における表示画面を、前記出力開始設定を可能にする出力開始設定画面 (87, 97) に移行させ、

前記出力開始設定手段 (51) は、前記表示画面が前記出力開始設定画面 (87, 97) である場合に前記操作手段 (21) が操作されることによって遊技者により前記出力開始部分設定を行う操作がなされた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲に対する前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記 C 1 から付記 C 5 のいずれかに記載の遊技機。

40

【1126】

付記 C 6 に係る遊技機によれば、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始部分の設定を行えるため、遊技者の好みに合わせた部分から仮選択楽曲又は選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【1127】

[付記 C 7]

前記複数の出力開始部分は、楽曲開始部分及びサビ部分を含むことを特徴とする付記 C 6 に記載の遊技機。

【1128】

50

付記 C 7 に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始を楽曲開始部分又はサビ部分から行わせることができる。そのため、遊技者は、自分の好みに合った部分から仮選択楽曲又は選択楽曲の出力を開始させることができる。ここで、楽曲開始部分又はサビ部分は、楽曲の B メロ部分などの他の部分に比べて特徴的である。そのため、遊技者は、楽曲開始部分及びサビ部分から仮選択楽曲又は選択楽曲の出力を開始させる部分を選択することで、仮選択楽曲又は選択楽曲が以前に選択した楽曲であるか、以前に選択しなかった楽曲であるか、以前に聴いたことのない楽曲であるかなどの判断が容易になる。

【 1 1 2 9 】

[付記 C 8]

前記出力開始設定に対する出力開始設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な出力開始設定記憶手段 (5 1 2) をさらに備え、

前記演出実行手段 (5 1) は、遊技者による前記操作手段 (2 1) に対する操作に応じて、前記画像表示手段 (3 4 1) における前記出力開始設定画面 (8 7 , 9 7) として、前記出力開始設定記憶手段 (5 1 2) に記憶された前記設定履歴情報に対応した出力開始設定履歴画像 (8 7 1) を表示した出力開始設定履歴画面 (8 7) に移行させ、

前記出力開始設定手段 (5 1) は、前記表示画面が前記出力開始設定履歴画面 (8 7) である場合に遊技者により前記出力開始設定履歴画像 (8 7 1) に基づいて前記出力開始設定を行う操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記 C 6 又は付記 C 7 に記載の遊技機。

【 1 1 3 0 】

付記 C 8 に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が出力開始設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の出力開始設定と同じ内容の出力開始設定にすることができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【 1 1 3 1 】

[付記 C 9]

前記演出実行手段 (5 1) は、前記出力開始設定履歴画面 (8 7) において設定時刻を示す画像を含む前記出力開始設定履歴画像 (8 7 1) を表示させることを特徴とする付記 C 8 に記載の遊技機。

【 1 1 3 2 】

付記 C 9 に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の出力開始設定履歴と自身の出力開始設定履歴との区別が可能になり、また自身の出力開始設定履歴に選択したい出力開始設定履歴がある場合に、所望する出力開始設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【 1 1 3 3 】

[付記 D 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段 (4 1) と、

画像による演出が実行される画像表示手段 (3 4 1) 、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段 (2 6) を含む演出手段 (2 6 , 3 4 1 など) と、

複数の楽曲から前記音声出力手段 (2 6) によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像 (8 3) を前記画像表示手段 (3 4 1) に表示させ、前記楽曲選択画像 (8 3) に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段 (2 6) に出力させる演出実行手段 (5 1) と、

前記画像表示手段 (3 4 1) によって表示される前記楽曲選択画像 (8 3) に基づいて前記音声出力手段 (2 6) によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作

10

20

30

40

50

される操作手段（２１）と、

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）として、少なくとも前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像（８３）中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に前記音声出力手段（２６）に前記仮選択楽曲を出力させ、前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段（２６）から出力させ、

予め定められる所定条件を満たす場合に、前記決定操作が行われたタイミングで前記音声出力手段（２６）から出力されていた前記仮選択楽曲を継続して出力させることを特徴とする遊技機。

【１１３４】

付記Ｄ１に係る遊技機によれば、所定条件を満たす場合に仮選択楽曲が継続して出力される。そのため、所定条件を満たす場合、仮選択の段階から切れ目なく継続して選択楽曲が出力されることで、仮選択の段階から楽曲選択の段階までの短時間で楽曲の同じ部分が重複して出力されることが防止される。その結果、短時間で同じ楽曲のサビ部分を重複して聴くことや、楽曲が途切れることに対して遊技者が違和感や嫌悪感を覚えることを防止できる。

従って、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【１１３５】

[付記Ｄ２]

前記所定条件は、前記選択楽曲が前記既選択楽曲であることであることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

【１１３６】

付記Ｄ２に係る遊技機によれば、仮選択楽曲が既選択楽曲である場合には、仮選択の段階から切れ目なく継続して既選択楽曲が出力される。そのため、仮選択の段階から楽曲選択の段階までの短時間で同じ楽曲のサビ部分が重複して出力されることが防止されるため、既選択楽曲を繰り返し選択する場合も、早期に飽きがきてしまうことを抑制できる。

【１１３７】

[付記Ｄ３]

前記演出実行手段（５１）は、前記仮選択楽曲が前記既選択楽曲である場合に、前記音声出力手段（２６）に前記既選択楽曲の楽曲開始部分（例えば歌い出し部分（Ａメロ部分）、イントロ部分（前奏部分））から出力させることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。

【１１３８】

付記Ｄ３に係る遊技機によれば、仮選択楽曲が既選択楽曲である場合には既選択楽曲が楽曲開始部分から出力され、選択楽曲が既選択楽曲である場合には仮選択楽曲が継続して出力される。即ち、既選択楽曲を選択する場合には、仮選択の段階で楽曲開始部分から出力され、楽曲を選択した場合でも仮選択の段階から切れ目なく継続して既選択楽曲が出力される。そのため、選択の段階から楽曲選択の段階までの短時間で同じ楽曲のサビ部分が重複して出力されることが防止されるだけでなく、少なくとも仮選択の段階で既選択楽曲の楽曲開始部分を確実に聴くことができる。また、仮選択の段階から切れ目なく継続して既選択楽曲が出力されことで、遊技者は、楽曲開始部分からサビ部分に向けてテンションを上げていき、そのテンションを高い状態を維持できる。

【１１３９】

〔付記 D 4〕

前記特別遊技状態は、第 1 特別遊技状態（5 R 通常大当たり遊技状態及び 5 R 確変大当たり遊技状態）、及び前記第 1 特別遊技状態よりも遊技時間が長い第 2 特別遊技状態（16 R 確変大当たり遊技状態）を含み、

前記所定条件は、前記遊技状態が前記第 1 特別遊技状態であることであることを特徴とする付記 D 1 に記載の遊技機。

【1140】

付記 D 4 に係る遊技機によれば、遊技時間が短い第 1 特別遊技状態では、遊技者は、決定操作が行われたタイミングで音声出力手段から出力されていた仮選択楽曲を、決定操作が行われた場合に出力されていた部分から継続して聴くことができる。即ち、第 1 特別遊技状態では、短い遊技時間の間に楽曲の仮選択時及び楽曲の選択後の両方で楽曲の同じ部分が出力されることや、楽曲の選択後に改めて異なる部分から楽曲が出力されることが回避されている。これにより、短い遊技時間内において切れ目なく楽曲を継続して聴くことができるため、短い遊技時間であってもストレスなく楽曲を楽しむことができる。

【1141】

〔付記 D 5〕

前記演出実行手段（51）は、前記第 1 特別遊技状態において、前記音声出力手段（26）に前記仮選択楽曲をサビ部分から出力させることを特徴とする付記 D 4 に記載の遊技機。

【1142】

付記 D 5 に係る遊技機によれば、第 1 特別遊技状態において、仮選択楽曲について最も盛り上がるの高いサビ部分を遊技者に聴かせることができるため、例え短い遊技時間であっても遊技者に仮選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。一方、遊技者は、仮選択楽曲の盛り上がるの高いサビ部分を聴けるため、仮選択楽曲が自分好みの楽曲であるか、以前に選択して気に入った楽曲であるかなどの判断が容易になる。また、遊技状態が第 1 特別遊技状態である場合に仮選択楽曲をサビ部分から出力することで、遊技者は仮選択後から楽曲の選択後においてサビ部分を確実に聴くことができると共に、サビ部分から連続して楽曲をストレスなく聴くことができる。

【1143】

〔付記 D 6〕

前記演出実行手段（51）は、前記第 2 特別遊技状態において、前記決定操作が行われた場合に前記音声出力手段（26）に前記選択楽曲を楽曲開始部分（例えば歌い出し部分（A メロ部分）、イントロ部分（前奏部分））から出力させることを特徴とする付記 D 4 又は付記 D 5 に記載の遊技機。

【1144】

付記 D 6 に係る遊技機によれば、遊技状態が第 2 特別遊技状態である場合には仮選択楽曲が楽曲開始部分から出力される。そのため、遊技時間が長い第 2 特別遊技状態では、遊技者は、決定操作が行われた場合に音声出力手段から出力されていた楽曲を、改めて楽曲開始部分から聴くことができる。即ち、第 2 特別遊技状態では、遊技時間に余裕があるために楽曲のサビ部分も含めて楽曲を楽曲開始部分から十分に楽しむことが可能になる。

【1145】

〔付記 D 7〕

前記演出実行手段（51）は、前記第 2 特別遊技状態において、前記音声出力手段（26）に前記仮選択楽曲を楽曲開始部分から出力させることを特徴とする付記 D 4 から付記 D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【1146】

付記 D 7 に係る遊技機によれば、遊技状態が第 2 特別遊技状態である場合には仮選択楽曲が楽曲開始部分から出力される。そのため、遊技時間が長い第 2 特別遊技状態では、遊技者は、決定操作が行われた場合に音声出力手段から出力されていた楽曲を、改めて楽曲開始部分から聴くことができる。即ち、第 2 特別遊技状態では、遊技時間に余裕があるた

めに楽曲のサビ部分も含めて楽曲を楽曲開始部分から十分に楽しむことが可能になる。一方、遊技状態が第1特別遊技状態である場合には上述のように仮選択楽曲が楽曲開始部分から出力される。そのため、遊技者は、仮選択楽曲がサビ部分から出力されるか楽曲開始部分から出力されるかによって、遊技状態が第1特別遊技状態であるか第2特別遊技状態であるかを判断可能である。また、第1特別遊技状態と第2特別遊技状態とでは、遊技時間が異なり、一般に遊技時間が長いほど期待される遊技価値が高い傾向になる。そのため、遊技者は、遊技者にとってより一般的に有利な第2特別遊技状態であるか否かを判断するために、仮選択楽曲の出力開始部分に着目して楽しむことができる。

【1147】

[付記D8]

前記演出実行手段(51)は、前記楽曲選択画像(83)として、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像(831)を識別可能に前記画像表示手段(341)にさらに表示させることを特徴とする付記D1から付記D7のいずれかに記載の遊技機。

【1148】

付記D8に係る遊技機によれば、遊技者は、楽曲選択画像中の既選択楽曲画像の位置を確認しつつ操作手段を操作することで、既選択楽曲を仮選択し仮選択楽曲画像として表示させることができる。また、以前に選択した既選択楽曲を仮選択楽曲画像として表示させた状態で操作手段に対する決定操作を行うことで、既選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で効率良く以前に選択した既選択楽曲を選択し、その既選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【1149】

[付記D9]

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記複数の楽曲のうちの前記既選択楽曲以外の未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像(833)を識別可能に前記画像表示手段(341)にさらに表示させ、

前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させる場合に、前記仮選択楽曲画像(832)として最初に表示させる初期仮選択楽曲画像(832)に対する初期仮選択楽曲を前記複数の楽曲のうちの前記未選択楽曲から選択することを特徴とする付記D8に記載の遊技機。

【1150】

付記D9に係る遊技機によれば、楽曲選択画像を表示する場合に最初に仮選択楽曲画像として表示する仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲が音声出力手段から出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【1151】

[付記D10]

前記操作手段(21)は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の出力開始を、遊技者による前記操作手段(21)に対する設定操作に応じて楽曲開始部分及びサビ部分のいずれから行うかの出力開始設定を行う出力開始設定手段(51)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における表示画面を、前記出力開始設定を可能にする出力開始設定画面(87, 97)に移行させ、

前記出力開始設定手段(51)は、前記表示画面が前記出力開始設定画面(87, 97)である場合に前記操作手段(21)が操作されることによって遊技者により前記出力開

10

20

30

40

50

始部分設定を行う操作がなされた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記 D 1 から付記 D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【1152】

付記 D 10 に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始の設定を行うことができる。そのため、遊技者は、出力開始部分の設定を行うことで、仮選択楽曲又は選択楽曲を自身の好みの部分から出力させることができる。

【1153】

[付記 D 11]

前記出力開始設定に対する出力開始設定履歴に関する出力開始設定履歴情報を記憶可能な出力開始設定記憶手段(512)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における前記出力開始設定画面(87, 97)として、前記出力開始設定記憶手段(512)に記憶された前記出力開始設定履歴情報に対応した出力開始設定履歴画像(871B)を表示した出力開始設定履歴画面(87)に移行させる、

前記出力開始設定手段(51)は、前記表示画面が前記出力開始設定履歴画面(87)である場合に、遊技者により前記出力開始設定履歴画像(871B)に基づいて前記出力開始設定を行う操作がなされた場合に、遊技者によって設定された内容の前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記 D 10 に記載の遊技機。

【1154】

付記 D 11 に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が出力開始設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の出力開始設定と同じ内容の出力開始設定にすることができる。そのため、遊技者は、以前の出力開始設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【1155】

[付記 D 12]

前記演出実行手段(51)は、前記出力開始設定履歴画面(87)において設定時刻を示す画像を含む前記出力開始設定履歴画像(871B)を表示させることを特徴とする付記 D 11 に記載の遊技機。

【1156】

付記 D 12 に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の出力開始設定履歴と自身の出力開始設定履歴との区別が可能になり、また自身の出力開始設定履歴に選択したい出力開始設定履歴がある場合に、所望する出力開始設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【1157】

[付記 E 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）として、少なくとも前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像（８３）中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に前記音声出力手段（２６）に前記仮選択楽曲を出力させ、前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段（２６）から出力させ、

前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示させる場合に、前記仮選択楽曲が前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲以外の未選択楽曲である場合には前記音声出力手段（２６）に前記未選択楽曲をサビ部分から出力させ、

前記選択楽曲が前記未選択楽曲である場合に、前記音声出力手段（２６）に前記未選択楽曲を楽曲開始部分から出力させることを特徴とする遊技機。

【１１５８】

付記Ｅ１に係る遊技機によれば、仮選択楽曲がサビ部分から出力され、選択楽曲が楽曲開始部分から出力される。そのため、以前に選択していなかった未選択楽曲が選択された場合に、未選択楽曲の楽曲開始部分及びサビ部分を遊技者に聴かせることができるため、遊技者に未選択楽曲の良さを十分に伝えることができる。一方、遊技者は、仮選択の段階で既に出力しているサビ部分が短時間で重複して聴くことなく、特別遊技に要する時間が短い場合であっても、選択楽曲である未選択楽曲を楽曲選択後に楽曲開始部分から聴くことができ、未選択楽曲が自身の嗜好に合うかを改めて確認することができる。

従って、付記Ｅ１に係る遊技機によれば、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【１１５９】

[付記Ｅ２]

前記演出実行手段（５１）は、前記複数の楽曲の数（例えば「２０」）よりも少ない数に予め定められた規定数（例えば「１０」）の楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【１１６０】

付記Ｅ２に係る遊技機によれば、画像表示手段に一度に表示しきれないくらい多くの楽曲が準備されており、複数の楽曲のうちの一部の楽曲に対する楽曲選択画像が表示される場合であっても、既選択楽曲を選択するための既選択楽曲画像が表示されることで、簡易な操作で既選択楽曲を容易に選択できる。

【１１６１】

[付記Ｅ３]

前記演出実行手段（５１）は、前記仮選択楽曲画像（８３２）と前記仮選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像（８３１）とを識別可能に前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｅ１又は付記Ｅ２に記載の遊技機。

【１１６２】

[付記Ｅ４]

前記演出実行手段（５１）は、前記既選択楽曲画像（８３１）を前記仮選択楽曲画像（８３２）とは異なる表示態様で表示させることを特徴とする付記Ｅ３に記載の遊技機。

【１１６３】

[付記Ｅ５]

前記演出実行手段（５１）は、前記既選択楽曲画像（８３１）の周辺の少なくとも一部に前記既選択楽曲であることを示す付加画像を表示させることを特徴とする付記Ｅ３又は

10

20

30

40

50

付記 E 4 に記載の遊技機。

【1164】

[付記 E 6]

前記演出実行手段(51)は、前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)における予め定められた領域に表示させることを特徴とする付記 E 3 から付記 E 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1165】

付記 E 3 から付記 E 6 に係る遊技機によれば、既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像と区別可能な態様で表示されるため、楽曲選択画像の中から既選択楽曲画像を見つけ出すのが一層容易になるため、既選択楽曲を仮選択及び選択する場合の利便性がさらに向上する。

10

【1166】

[付記 E 7]

前記演出実行手段(51)は、2以上の数から選択される予め定められた上限数の前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記 E 3 から付記 E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【1167】

[付記 E 8]

前記既選択楽曲に関する既選択楽曲情報を記憶する記憶手段(512)をさらに備え、前記演出実行手段(51)は、前記記憶手段(512)に記憶された前記既選択楽曲情報に基づいて、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記 E 7 に記載の遊技機。

20

【1168】

付記 E 7 及び付記 E 8 に係る遊技機によれば、特別遊技状態では、画像表示手段に2以上から選択される上限数以下の既選択楽曲画像を含む楽曲選択画像が表示される。即ち、既選択楽曲画像は、複数表示され得る。また、既選択楽曲画像の数に上限が設けられることで、過剰数の既選択楽曲画像が表示されることが防止される。そのため、遊技者は、適度な数の既選択楽曲画像に基づいて以前に選択した既選択楽曲の選択が可能になるため、既選択楽曲を選択する場合の操作負担が軽減される。

【1169】

[付記 E 9]

前記記憶手段(512)は、前記特別遊技状態において複数回の楽曲選択が行われた場合、最後に選択された楽曲のみを既選択楽曲とすることを特徴とする付記 E 8 に記載の遊技機。

30

【1170】

付記 E 9 に係る遊技機によれば、前記特別遊技状態において複数回の楽曲選択が行われた場合、最後に選択された楽曲のみが既選択楽曲とされる。そのため、1回の特別遊技状態の実行中に複数回の楽曲選択が行われたとしても、最終選択楽曲が明確になると共に、既選択楽曲画像が1回の特別遊技状態に対する既選択楽曲によって占有されてしまうことを防止できる。また、例えば一旦選択した楽曲が気に入らずに他の楽曲を選択し直した場合などに、気に入らなかった楽曲が既選択楽曲画像として表示されることを回避できると共に、選択し直した楽曲を既選択楽曲画像に基づいて選択する場合の利便性が向上する。

40

【1171】

[付記 E 10]

前記演出実行手段(51)は、前記画像表示手段(341)に最初に表示させる初期楽曲選択画像(83)において、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)を、選択日時が新しい順に仮選択楽曲画像(832)に近い位置に配置して表示させることを特徴とする付記 E 7 から付記 E 9 のいずれかに記載の遊技機。

【1172】

付記 E 10 に係る遊技機によれば、最初に表示される楽曲選択画像において、選択日時の新しい既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像の近い位置に表示される。

50

そのため、遊技者は、楽曲選択画像が表示された場合に直近に選択した既選択楽曲を容易に見つけ出すことができると共に、操作手段に対する操作回数で直近に選択した楽曲を再び選択することができる。これにより、遊技者は、直近に選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減され、特別遊技に集中して遊技を楽しむことができる。

【1173】

[付記E11]

前記演出実行手段(51)は、前記画像表示手段(341)に最初に表示させる初期楽曲選択画像(83)において、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)を、選択頻度が高い順に仮選択楽曲画像(832)に近い位置に配置して表示させることを特徴とする付記E7から付記E9のいずれかに記載の遊技機。

10

【1174】

付記E11に係る遊技機によれば、選択頻度(例えば選択回数や所定回数内での選択率)が高い既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像の近い位置に表示される。即ち、既選択楽曲画像は、遊技者による最近の楽曲の選択傾向が反映されたものとして表示される。そのため、遊技者は、楽曲選択画像が表示された場合に最近選択した既選択楽曲を容易に見つけ出すことができると共に、操作手段に対する少ない操作回数で最近選択した楽曲を再び選択することができる。これにより、遊技者は、最近選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減され、特別遊技に集中して遊技を楽しむことができる。

【1175】

[付記E12]

20

前記演出実行手段(51)は、前記上限数の前記既選択楽曲画像(831)の全てが異なる楽曲に対するものとして前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記E7から付記E11のいずれかに記載の遊技機。

【1176】

付記E12に係る遊技機によれば、既選択楽曲画像が同一楽曲に対するものを複数含まないため、既選択楽曲画像の表示数に上限数が設けられる場合であっても、上限数に応じた楽曲数の既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示される。そのため、遊技者は、同一楽曲を繰り返し選択していた場合にその楽曲以外の既選択楽曲を選択したい場合に、選択したい既選択楽曲を容易に見つけ出すことができる。これにより、遊技者は、以前に選択した楽曲を再び選択する場合の操作負担が軽減され、その分、特別遊技に集中して遊技を楽しむことができる。

30

【1177】

[付記E13]

前記画像表示手段(341)に表示すべき前記既選択楽曲画像(831)の表示数が前記上限数に満たない場合、前記上限数に対する前記表示数の不足数(例えば「1」～「3」)に応じて、前記未選択楽曲であることを示す楽曲選択画像(83)として前記未選択楽曲画像(833)を表示させることを特徴とする付記E7から付記E12のいずれかに記載の遊技機。

【1178】

付記E13に係る遊技機によれば、画像表示手段に表示すべき既選択楽曲画像の表示数が上限数に満たない場合であっても、既選択楽曲画像に代えて未選択楽曲画像を表示することで、規定数の楽曲選択画像を過不足なく画像表示手段に表示させることができる。

40

【1179】

[付記E14]

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記複数の楽曲のうちの前記未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像(833)を識別可能に前記画像表示手段(341)にさらに表示させることを特徴とする付記E1から付記E13のいずれかに記載の遊技機。

【1180】

付記E14に係る遊技機によれば、遊技者は、以前に選択したことのある既選択楽曲画

50

像と以前に選択したことのない未選択楽曲画像とを区別して認識できるため、未選択楽曲画像を確認しつつ操作手段を操作することで、未選択楽曲を仮選択し仮選択楽曲画像として表示させることができる。そのため、遊技者は、既選択楽曲ではなく未選択楽曲を選択する場合にも操作手段に対する少ない操作回数で未選択楽曲を選択し、その未選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【1181】

[付記E15]

前記演出実行手段(51)は、前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させる場合に、前記仮選択楽曲画像(832)を前記既選択楽曲画像(831)と前記未選択楽曲画像(833)との間に表示させることを特徴とする付記E14に記載の遊技機。

10

【1182】

付記E15に係る遊技機によれば、少なくとも画像表示手段に楽曲選択画像が最初に表示される段階では、仮選択楽曲画像に既選択楽曲画像及び未選択楽曲画像の双方が隣接している。そのため、遊技者は、操作手段に対する操作によって楽曲選択画像中の仮選択楽曲画像を変更することで、以前に選択したことのある既選択楽曲、及び以前に選択したことのない未選択楽曲のいずれの楽曲を選択する場合であっても、少ない操作回数で目的楽曲を仮選択できる。そのため、少ない操作回数で目的楽曲を選択し、目的楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

20

【1183】

[付記E16]

前記演出実行手段(51)は、前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させる場合に、最初に表示させる初期仮選択楽曲画像(832)に対する初期仮選択楽曲を前記複数の楽曲のうちの前記未選択楽曲から選択することを特徴とする付記E1から付記E15のいずれかに記載の遊技機。

【1184】

付記E16に係る遊技機によれば、初期仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲である初期仮選択楽曲が音声出力手段から出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

30

【1185】

[付記E17]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が前記既選択楽曲である場合と前記未選択楽曲である場合とで、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の異なる部分から前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記音声出力手段(26)出力させることを特徴とする付記E1から付記E16のいずれかに記載の遊技機。

【1186】

付記E17に係る遊技機によれば、未選択楽曲を仮選択楽曲画像として表示させた状態で操作手段に対する決定操作を行うことで、以前に選択したことのない未選択楽曲を、既選択楽曲を選択した場合とは楽曲の異なる部分から音声出力手段に出力させることができる。これにより、遊技者は、既選択楽曲を選択した場合と未選択楽曲を選択した場合とで選択楽曲を異なる部分から聴くことができるため、遊技者は、既選択楽曲を出力させる場合と未選択楽曲を出力させる場合とで異なる楽しみ方をすることができる。

40

【1187】

[付記E18]

前記演出実行手段(51)は、前記仮選択楽曲が前記既選択楽曲である場合には前記音声出力手段(26)に前記既選択楽曲の楽曲開始部分から出力させることを特徴とする付記E17に記載の遊技機。

【1188】

50

付記 E 1 8 に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲が既選択楽曲である場合には楽曲開始部分から聴くことができる一方で、仮選択楽曲が未選択楽曲である場合にはサビ部分から聴くことができる。そのため、遊技者は、仮選択楽曲に関して、以前に選択した楽曲については、楽曲を開始部分から楽しむことができる。一方、遊技者は、以前に選択していない楽曲については、楽曲中の最も盛り上がるの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の仮選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

【 1 1 8 9 】

[付記 E 1 9]

前記演出実行手段（5 1）は、前記選択楽曲が前記既選択楽曲である場合に前記既選択楽曲を楽曲開始部分から前記音声出力手段（2 6）に出力させ、前記選択楽曲が前記未選択楽曲である場合に前記未選択楽曲をサビ部分から前記音声出力手段（2 6）に出力させることを特徴とする付記 E 1 7 又は付記 E 1 8 に記載の遊技機。

10

【 1 1 9 0 】

付記 E 1 9 に係る遊技機によれば、遊技者は、選択楽曲が既選択楽曲である場合には楽曲開始部分から聴くことができる一方で、選択楽曲が未選択楽曲である場合にはサビ部分から聴くことができる。そのため、遊技者は、選択楽曲に関して、以前に選択した楽曲については、楽曲を開始部分から楽しむことができる。一方、遊技者は、以前に選択していない楽曲については、楽曲中の最も盛り上がるの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

20

【 1 1 9 1 】

[付記 E 2 0]

前記操作手段（2 1）は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、

遊技者による前記操作手段（2 1）に対する設定操作に応じて、前記既選択楽曲画像（8 3 1）を表示させるか否かの表示設定を行う表示設定手段（5 1）をさらに備え、

前記演出実行手段（5 1）は、

遊技者による前記操作手段（2 1）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（3 4 1）における表示画面を、前記既選択楽曲画像（8 3 1）を表示させるか否かの設定を可能にする表示設定画面（8 8, 9 8）に移行させ、

前記表示設定手段（5 1）は、前記表示画面が前記表示設定画面（8 8, 9 8）に移行した場合に前記操作手段（2 1）が操作されることによって遊技者により前記設定操作が行われた場合に、遊技者により設定された設定内容に応じて前記表示設定を行うことを特徴とする付記 E 3 から付記 E 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 1 1 9 2 】

付記 E 2 0 に係る遊技機によれば、楽曲選択画像に含まれる特定画像を表示させるかの設定を行えるため、遊技者の好みに合わせた表示態様で楽曲選択画像を画像表示手段に表示させることができる。これにより、遊技者は、自身で設定した表示態様の楽曲選択画像に基づいて音声出力手段から出力させる楽曲を選択できる。また、遊技者は、楽曲選択画像において既選択楽曲画像を表示させるか否かを選択できる。そのため、遊技者は、楽曲選択画像中に以前の遊技者が過去に選択した既選択楽曲に対する既選択楽曲画像が含まれている場合などに、既選択楽曲画像を含まない楽曲選択画像を表示させることができる。

40

【 1 1 9 3 】

[付記 E 2 1]

前記表示設定に対する表示設定履歴に関する表示設定履歴情報を記憶可能な表示設定記憶手段（5 1 2）をさらに備え、

前記演出実行手段（5 1）は、遊技者による前記操作手段（2 1）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（3 4 1）における前記表示設定画面（8 8, 9 8）として、前記表示設定記憶手段（5 1 2）に記憶された前記表示設定履歴情報に対応した設定履歴画像（8 8 1）を表示した表示設定履歴画面（8 8）に移行させ、

前記表示設定手段（5 1）は、前記表示画面が前記表示設定履歴画面（8 8）である場

50

合に遊技者により前記表示設定履歴画像（８８１）に基づいて前記表示設定を行う設定操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記表示設定を行うことを特徴とする付記Ｅ２０に記載の遊技機。

【１１９４】

付記Ｅ２１に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が表示設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の設定内容と同じ表示設定を行うことができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で表示設定履歴画面に基づいて所望とする表示設定を行うことができる。

【１１９５】

[付記Ｅ２２]

前記演出実行手段（５１）は、前記表示設定履歴画面（８８）において設定時刻を示す画像を含む前記表示設定履歴画像（８８１）を表示させることを特徴とする付記Ｅ２１に記載の遊技機。

【１１９６】

付記Ｅ２２に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の表示設定履歴と自身の表示設定履歴との区別が可能になり、また自身の表示設定履歴に選択したい表示設定履歴がある場合に、所望する表示設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で表示設定履歴画面に基づいて所望とする表示設定を行うことができる。

【１１９７】

[付記Ｅ２３]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の出力開始部分を、遊技者による前記操作手段（２１）に対する設定操作に応じて予め定められた複数の出力開始部分のいずれから行うかの出力開始設定を行う出力開始設定手段（５１）をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を、前記出力開始設定を可能にする出力開始設定画面（８７、９７）に移行させ、

前記出力開始設定手段（５１）は、前記表示画面が前記出力開始設定画面（８７、９７）である場合に前記操作手段（２１）が操作されることによって遊技者により前記出力開始部分設定を行う操作がなされた場合に、遊技者により設定された設定内容に応じて前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲に対する前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ２２のいずれかに記載の遊技機。

【１１９８】

付記Ｅ２３に係る遊技機によれば、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始部分の設定を行うため、遊技者の好みに合わせた部分から仮選択楽曲又は選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。

【１１９９】

[付記Ｅ２４]

前記複数の出力開始部分は、楽曲開始部分及びサビ部分を含むことを特徴とする付記Ｅ２３に記載の遊技機。

【１２００】

付記Ｅ２４に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始を楽曲開始部分又はサビ部分から行わせることができる。そのため、遊技者は、自分の好みに合った部分から仮選択楽曲又は選択楽曲の出力を開始させることができる。ここで、楽曲開始部分又はサビ部分は、楽曲のＢメロ部分などの他の部分に比べて特徴的である。そのため、遊技者は、楽曲開始部分及びサビ部分から仮選択楽曲又は選択楽曲の出力を開始させる部分を選択することで、仮選択楽曲又は選択楽曲が以前に選択した楽曲であるか、以前に選択しなかった楽曲であるか、以前に聴いたことのない楽曲であるかなどの判断が容易になる。

10

20

30

40

50

【1201】

[付記E25]

前記出力開始設定に対する出力開始設定履歴に関する出力開始設定履歴情報を記憶可能な出力開始設定記憶手段(512)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における前記出力開始設定画面(87, 97)として、前記出力開始設定記憶手段(512)に記憶された前記出力開始設定履歴情報に対応した出力開始設定履歴画像(871)を表示した出力開始設定履歴画面(87)に移行させ、

前記出力開始設定手段(51)は、前記表示画面が前記出力開始設定履歴画面(87)である場合に遊技者により前記出力開始設定履歴画像(871)に基づいて前記出力開始設定を行う操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記E23又は付記E24に記載の遊技機。

10

【1202】

付記E25に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が出力開始設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の出力開始設定と同じ内容の出力開始設定にすることができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【1203】

[付記E26]

前記演出実行手段(51)は、前記出力開始設定履歴画面(87)において設定時刻を示す画像を含む前記出力開始設定履歴画像(871)を表示させることを特徴とする付記E25に記載の遊技機。

20

【1204】

付記E26に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の出力開始設定履歴と自身の出力開始設定履歴との区別が可能になり、また自身の出力開始設定履歴に選択したい出力開始設定履歴がある場合に、所望する出力開始設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

30

【1205】

[付記F1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

40

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、少なくとも前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段(21)に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像(832)を前記画像表示手段(341)に表示させ、

遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像(83)

50

中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に前記音声出力手段（２６）に前記仮選択楽曲を出力させ、前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段（２６）に出力させ、

前記音声出力手段（２６）に予め定められた複数の出力開始部分のうちの第１部分から前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の出力を開始させ、

前記演出手段によって示唆された遊技状況よりも実際の遊技状況が遊技者にとって有利な遊技状況であることを条件に予め定められた所定条件を満たす場合に、前記音声出力手段（２６）に前記複数の出力開始部分のうちの前記第１部分とは異なる第２部分から前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の出力を開始させることを特徴とする遊技機。

10

【１２０６】

付記Ｆ１に係る遊技機によれば、仮選択楽曲又は選択楽曲については第１部分から出力されるが、演出手段によって示唆された遊技状況よりも実際の遊技状況が遊技者にとって有利な遊技状況において所定条件を満たす場合に、仮選択楽曲又は選択楽曲が第１部分とは異なる第２部分から出力される。即ち、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第１部分とは異なる第２部分から出力されることで、現在の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者に有利な遊技状況であることを知り得ることができる。そのため、楽曲を仮選択又は選択するための操作が、単に楽曲を仮選択又は選択するという行為ではなく、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者に有利な遊技状況であるか否かを確認するための行為として楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲を積極的に仮選択又は選択させる動機づけを与え、遊技者を特別遊技に積極的に参加させることができる。

20

従って、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【１２０７】

[付記Ｆ２]

前記遊技状態は、第１遊技状態と、前記主制御手段（４１）によって前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高い第２遊技状態と、前記特別遊技状態とを含み、

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に前記遊技状態が前記第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態と、当該特別遊技状態の終了後に前記遊技状態が前記第２遊技状態に移行される第２特別遊技状態とを含み、

30

前記演出実行手段（５１）は、前記演出手段によって示唆された前記遊技状態が第１特別遊技状態であり、実際の遊技状態が前記第２特別遊技状態であることを条件に、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記第２部分から前記音声出力手段（２６）に出力させることを特徴する付記Ｆ１に記載の遊技機。

【１２０８】

付記Ｆ２に係る遊技機によれば、第２特別遊技状態において所定条件を満たす場合には、選択楽曲が第２部分から出力される。即ち、遊技者は、楽曲を選択した場合に選択楽曲が第２部分から出力されることで、現在の特別遊技状態が第１特別遊技状態よりも遊技者に有利な第２特別遊技状態であることを知り得ることができる。そのため、楽曲を選択するための決定操作が、単に楽曲が選択するという行為ではなく、第１特別遊技状態よりも遊技者に有利な第２特別遊技状態であるかを確認するという行為として楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲を積極的に選択させる動機づけを与え、遊技者を特別遊技に積極的に参加させることができる。

40

【１２０９】

[付記Ｆ３]

前記演出実行手段（５１）は、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が、前記複数の楽曲のうち、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲以外の未選択楽曲であることを条件に、前記音声出力手段（

50

26) に前記仮選択楽曲又は選択楽曲を前記第2部分から出力させることを特徴する付記F1又は付記F2に記載の遊技機。

【1210】

付記F3に係る遊技機によれば、第2特別遊技状態において仮選択楽曲又は選択楽曲が未選択楽曲であることを条件に選択楽曲が第2部分から出力される。即ち、遊技者は、未選択楽曲を仮選択又は選択した場合に仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力されることで、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。そのため、楽曲を仮選択又は選択するための操作を、単に楽曲を仮選択又は選択するという行為ではなく、遊技者に有利な遊技状況であるかを確認するという行為として楽しむことができる。これにより、遊技者に対して未選択楽曲を積極的に仮選択又は選択させる動機づけを与えて未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

10

【1211】

[付記F4]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が前記未選択楽曲である場合、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の前記第1部分はサビ部分であり、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の前記第2部分は楽曲開始部分であることを特徴とする付記F3に記載の遊技機。

【1212】

付記F4に係る遊技機によれば、第1部分がサビ部分である一方で、第2部分が第1部分とは明らかに異なる楽曲開始部分であることで、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力された場合に遊技者に明確な違和感を与えることができる。これにより、遊技者は、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。その結果、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第1部分から出力されるか、第2部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

20

【1213】

[付記F5]

前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲が前記未選択楽曲である場合、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の前記第1部分は楽曲開始部分であり、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の前記第2部分はサビ部分であることを特徴とする付記F3に記載の遊技機。

30

【1214】

付記F5に係る遊技機によれば、第1部分が楽曲開始部分である一方で、第2部分が第1部分とは明らかに異なるサビ部分であることで、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力された場合に遊技者に明確な違和感を与えることができる。これにより、遊技者は、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。その結果、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第1部分から出力されるか、第2部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

【1215】

[付記F6]

前記演出実行手段(51)は、前記仮選択楽曲又は選択楽曲が前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを条件に、前記音声出力手段(26)に前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記第2部分から出力させることを特徴とする付記F1又は付記F2に記載の遊技機。

40

【1216】

付記F6に係る遊技機によれば、既選択楽曲が仮選択又は選択された場合であっても、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力される。即ち、遊技者は、既選択楽曲を仮選択又は選択した場合に仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力されることで、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。そのため、未選択楽曲を仮選択又は選択するた

50

めの操作を、単に楽曲を選択するという行為ではなく、遊技者に有利な遊技状況であるかを確認するという行為として楽しむことができる。

【1217】

[付記F7]

前記仮選択楽曲が前記既選択楽曲である場合、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の前記第1部分は楽曲開始部分であり、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の前記第2部分はサビ部分であることを特徴とする付記F6に記載の遊技機。

【1218】

付記F7に係る遊技機によれば、第1部分が楽曲開始部分である一方で、第2部分が第1部分とは明らかに異なるサビ部分であることで、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力された場合に遊技者に明確な違和感を与えることができる。これにより、遊技者は、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。その結果、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第1部分から出力されるか、第2部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

【1219】

[付記F8]

前記選択楽曲が前記既選択楽曲である場合、前記選択楽曲の前記第1部分は前記決定操作が行われたタイミングで前記音声出力手段(26)から出力されていた前記仮選択楽曲の続き部分であり、前記選択楽曲の前記第2部分はサビ部分又は楽曲開始部分であることを特徴とする付記F6に記載の遊技機。

【1220】

付記F8に係る遊技機によれば、第1部分が選択楽曲の続き部分である一方で、第2部分が第1部分とは明らかに異なるサビ部分又は楽曲開始部分であることで、選択楽曲が第2部分から出力された場合に遊技者に明確な違和感を与えることができる。これにより、遊技者は、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。その結果、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第1部分から出力されるか、第2部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

【1221】

[付記F9]

前記演出実行手段(51)は、前記仮選択楽曲が前記楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させる場合に前記仮選択楽曲画像(832)として最初に表示させる初期仮選択楽曲画像(832)に対する初期仮選択楽曲であることを条件に、前記音声出力手段(26)に前記仮選択楽曲を前記第2部分から出力させることを特徴する付記F1から付記F8のいずれかに記載の遊技機。

【1222】

付記F9に係る遊技機によれば、遊技者が操作手段に対して何らの操作を行わなくても、楽曲選択画像が画像表示手段に表示された時点で初期仮選択楽曲が第2部分から出力され得る。そのため、楽曲の仮選択や選択を行わない遊技者に対しても、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを知らしめることができる。

【1223】

[付記F10]

前記特別遊技状態は、第3特別遊技状態(5R通常大当たり遊技状態及び5R確変大当たり遊技状態)、及び前記第3特別遊技状態よりも遊技時間が長い第4特別遊技状態(16R確変大当たり遊技状態)を含み、

前記演出実行手段(51)は、

前記第3特別遊技状態において、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記音声出力手段(26)に前記第1部分から出力させ、

前記第4特別遊技状態において、前記演出手段（26、341など）に実行させる演出として前記第3特別遊技状態であることを示唆する示唆演出を実行していることを条件に、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記音声出力手段（26）に前記第2部分から出力させることを特徴とする付記F1に記載の遊技機。

【1224】

付記F10に係る遊技機によれば、第4特別遊技状態において前記第3特別遊技状態であることを示唆する示唆演出を実行していることを条件に、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力される。即ち、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力されることで、現在の特別遊技状態が第3特別遊技状態よりも遊技時間の長い第4特別遊技状態であること、即ち獲得できる遊技価値の期待値が高いことを知り得ることができる。そのため、遊技者は、楽曲を仮選択又は選択する行為を第3特別遊技状態よりも獲得できる遊技価値の期待値が高い第4特別遊技状態であるか否かを確認するという行為として楽しむことができる。

10

【1225】

[付記F11]

前記遊技状態が前記第4特別遊技状態である場合、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の第1部分は楽曲開始部分であり、前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲の第2部分はサビ部分であることを特徴とする付記F10に記載の遊技機。

【1226】

[付記F12]

20

前記遊技状態が前記第3特別遊技状態である場合、前記仮選択楽曲の第1部分はサビ部分であることを特徴とする付記F10又は付記F11に記載の遊技機。

【1227】

[付記F13]

前記遊技状態が前記第3特別遊技状態である場合、前記選択楽曲の第1部分は前記決定操作が行われたタイミングで前記音声出力手段（26）から出力されていた部分の続き部分であることを特徴とする付記F10又は付記F11に記載の遊技機。

【1228】

付記F11から付記F13に係る遊技機によれば、第4特別遊技状態において、仮選択楽曲又は選択楽曲の第1部分が楽曲開始部分である一方で、仮選択楽曲又は選択楽曲の第2部分が第1部分とは明らかに異なるサビ部分であることで、仮選択楽曲又は選択楽曲が第2部分から出力された場合に遊技者に明確な違和感を与えることができる。これにより、遊技者は、実際の遊技状況が演出手段によって示唆された遊技状況よりも遊技者にとって有利な遊技状況であることを容易に知り得ることができる。その結果、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第1部分から出力されるか、第2部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

30

【1229】

[付記F14]

前記演出実行手段（51）は、遊技者による前記操作手段に対する前記決定操作を契機として行われる抽選によって前記選択楽曲を前記第2部分から出力するか否かを決定することを特徴とする付記F1から付記F13のいずれかに記載の遊技機。

40

【1230】

付記F14に係る遊技機によれば、演出手段によって示唆された遊技状況（例えば通常大当たり（非確変大当たり）遊技状態）よりも実際の遊技状況が遊技者にとって有利な遊技状況（例えば確変大当たり遊技状態）である場合に楽曲を選択するための決定操作によって、選択楽曲の出力開始部分の矛盾を抽選という簡易な制御によって発生させることができる。

【1231】

[付記F15]

前記抽選の回数には、1回の前記特別遊技の実行につき、予め定められた上限数が設け

50

られていることを特徴とする付記 F 1 4 に記載の遊技機。

【1 2 3 2】

付記 F 1 5 に係る遊技機によれば、1 回の特別遊技において遊技者によって不必要に繰り返し楽曲が選択されることを抑制できる。

【1 2 3 3】

[付記 F 1 6]

前記演出実行手段（5 1）は、

前記特別遊技状態における予め定められた選択有効期間内において前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲の選択を可能にし、

前記演出手段によって示唆された遊技状況よりも実際の遊技状況が遊技者にとって有利な遊技状況であることを明示する昇格演出を、前記選択有効期間後において実行することが予定されていることを条件に、前記音声出力手段（2 6）に前記仮選択楽曲又は前記選択楽曲を前記第 2 部分から出力させることを特徴とする付記 F 1 から付記 F 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1 2 3 4】

付記 F 1 6 に係る遊技機によれば、選択有効期間内において楽曲の仮選択又は選択が行われた場合に仮選択楽曲又は選択楽曲が第 2 部分から出力されることで、演出手段によって示唆された遊技状況よりも実際の遊技状況が遊技者にとって有利な遊技状況であることを明示する昇格演出が実行されることを事前に知り得ることができる。そのため、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第 1 部分から出力されるか、第 2 部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

【1 2 3 5】

[付記 G 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（4 1）と、

画像による演出が実行される画像表示手段（3 4 1）、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段（2 6）を含む演出手段（2 6，3 4 1 など）と、

複数の楽曲から前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲を遊技者を選択させるための楽曲選択画像（8 3）を前記画像表示手段（3 4 1）に表示させ、前記楽曲選択画像（8 3）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（2 6）に出力させる演出実行手段（5 1）と、

前記画像表示手段（3 4 1）によって表示される前記楽曲選択画像（8 3）に基づいて前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段（2 1）と、

を備え、

前記演出実行手段（5 1）は、予め定められた所定条件を満たす場合に遊技者による前記操作手段（2 1）に対する決定操作が行われることを条件に、前記遊技状態を示唆する又は明示する選曲操作演出（示唆演出 1～示唆演出 8、確定演出 1～4）を前記演出手段（2 6，3 4 1 など）に実行させることを特徴とする遊技機。

【1 2 3 6】

付記 G 1 に係る遊技機によれば、楽曲を選択するための遊技者による操作手段に対する決定操作によって、遊技状態を示唆又は明示する選曲操作演出が実行される。そのため、遊技者は、楽曲を選択するための決定操作を、単に楽曲を選択するという行為ではなく、選曲操作演出に基づいて遊技状態を確認するための行為として楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせる動機づけを与え、遊技者を特別遊技に積極的に参加させることができる。

従って、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【1 2 3 7】

[付記 G 2]

10

20

30

40

50

前記特別遊技状態は、第1特別遊技状態（5R通常大当たり遊技状態）、及び前記第1特別遊技状態よりも遊技者に有利な第2特別遊技状態（5R確変大当たり遊技状態、16R確変大当たり遊技状態）を含み、

前記選曲操作演出は、前記遊技状態が前記第2遊技状態であることの期待度を示唆する期待度示唆演出（示唆演出1～示唆演出8）、又は前記遊技状態が前記第2遊技状態であることを明示する確定演出（確定演出1～4）であることを特徴とする付記G1に記載の遊技機。

【1238】

付記G2に係る遊技機によれば、遊技状態が第2特別遊技状態であることの期待度を示唆する期待度示唆演出、又は遊技状態が第2特別遊技状態であることを明示する確定演出を実行する設定を行うことで、楽曲を選択するための遊技者による操作手段に対する決定操作によって、期待度示唆演出又は確定演出が実行される。そのため、楽曲を選択するための決定操作が、単に楽曲が選択するという行為ではなく、期待度示唆演出又は確定演出に基づいて第2特別遊技状態であることの期待度などを確認するための行為として楽しむことができる。

一方、期待度示唆演出又は確定演出を実行しない設定を行うことで、決定操作を行っても期待度示唆演出又は確定演出が実行されない。そのため、選曲操作演出の内容に一喜一憂することなく、遊技状態が第2特別遊技状態であることへの期待を込めつつ特別遊技を楽しむことができる。

【1239】

[付記G3]

前記演出実行手段（51）は、前記選択楽曲が前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲以外の未選択楽曲であることを条件に前記選曲操作演出（示唆演出1～示唆演出8、確定演出1～4）を前記演出手段（26、341など）に実行させることを特徴とする付記G1又は付記G2に記載の遊技機。

【1240】

付記G3に係る遊技機によれば、未選択楽曲が選択されることを条件に選曲操作演出が実行されるため、選曲操作演出を実行させることを希望する遊技者に対して、積極的に未選択楽曲を選択させることができる。これにより、特別遊技状態において出力させるために予め用意された種々の楽曲を遊技者に幅広く聴かせることが可能になる。

【1241】

[付記G4]

前記演出実行手段（51）は、前記楽曲選択画像から楽曲を選択する場合に前記操作手段（21）に対して前記連打操作又は前記長押し操作が行われることを条件に、前記演出手段（26、341など）に前記選曲操作演出を実行させることを特徴とする付記G1から付記G3のいずれかに記載の遊技機。

【1242】

付記G4に係る遊技機によれば、楽曲を選択する場合に遊技者によって操作手段に対して連打操作又は長押し操作が行われることで、遊技状態が第2特別遊技状態であることの期待度を示唆する期待度示唆演出などの選曲操作演出が実行される。そのため、楽曲を選択する行為が単に楽曲選択に留まらず、連打操作又は長押し操作を行うことで期待度示唆演出などの選曲操作演出に基づいて第2特別遊技状態であることの期待度などを確認するための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。

【1243】

[付記G5]

前記操作手段（21）は、第1操作手段（21）と第2操作手段（20）とを含み、
前記演出実行手段（51）は、

前記楽曲選択画像（83）から楽曲を選択するために遊技者により操作させる前記操作

10

20

30

40

50

手段（２０，２１）として前記第１操作手段（２１）を指示する指示画像（８４）を、前記楽曲選択画像（８３）と共に前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

前記決定操作が行われた前記操作手段（２０，２１）が前記指示画像（８４）とは異なる前記第２操作手段（２０）であることを条件に、前記演出手段に前記選曲操作演出を実行させることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ３のいずれかに記載の遊技機。

【１２４４】

付記Ｇ５に係る遊技機によれば、楽曲を選択するために指示された操作手段とは異なる操作手段に対して決定操作が行われることで、遊技状態が第２特別遊技状態であることの期待度を示唆する期待度示唆演出などの選曲操作演出が実行される。そのため、楽曲を選択する行為が単に楽曲選択に留まらず、指示された操作手段とは異なる操作手段に対する操作を行うことで期待度示唆演出などの選曲操作演出に基づいて第２特別遊技状態であることの期待度などを確認するための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。

【１２４５】

〔付記Ｇ６〕

前記演出実行手段（５１）は、前記特別遊技状態における予め定められた選択有効期間に、前記操作手段（２１）に対して前記決定操作が行われた場合に前記選曲操作演出（示唆演出１～示唆演出８、確定演出１～４）を前記演出手段（２６，３４１など）に実行させることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ５のいずれかに記載の遊技機。

【１２４６】

付記Ｇ６に係る遊技機によれば、所定期間に楽曲の選択に対する決定操作が行われることで期待度示唆演出などの選曲操作演出が実行されるため、選択した楽曲を十分に聴くことなく、選曲操作演出が実行されるか否かの確認のために不必要に楽曲の選択が繰り返されることを抑制できる。

【１２４７】

〔付記Ｇ７〕

前記演出実行手段（５１）は、前記操作手段（２１）に対して前記決定操作が行われた回数が予め定められた所定回数以下である場合に前記選曲操作演出（示唆演出１～示唆演出８、確定演出１～４）を前記演出手段（２６，３４１など）に実行させることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ６のいずれかに記載の遊技機。

【１２４８】

付記Ｇ７に係る遊技機によれば、楽曲を選択するための決定操作が行われた回数が所定回数以下であることで選曲操作演出が実行されるため、選択した楽曲を十分に聴くことなく、選択操作演出が実行されるか否かの確認のために不必要に楽曲の選択が繰り返されることを抑制できる。

【１２４９】

〔付記Ｇ８〕

前記操作手段（２１）は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、

前記選曲操作演出を前記演出手段（３４１など）に実行させるかの演出実行設定を行う演出実行設定手段（５１）をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を、前記演出実行設定を可能にする演出実行設定画面（８９，９９）に移行させ、

前記演出実行設定手段（５１）は、前記表示画面が前記演出実行設定画面（８９，９９）である場合に前記操作手段（２１）が操作されることによって遊技者により前記演出実行設定を行う操作がなされた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記選曲操作演出に対する前記演出実行設定を行うことを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ７のいずれかに記載の遊技機。

【１２５０】

付記 G 8 に係る遊技機によれば、選曲操作演出を実行させるか否かの設定を行えるため、遊技者の好みに合わせて選曲操作演出を実行させることができる。これにより、遊技者は、特別遊技における選曲操作を自分に合ったかたちで楽しむことができる。

【 1 2 5 1 】

[付記 G 9]

前記演出実行設定に対する演出実行設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な演出実行設定記憶手段（5 1 2）をさらに備え、

前記演出実行手段（5 1）は、遊技者による前記操作手段（2 1）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（3 4 1）における前記演出実行設定画面（8 9，9 9）として、前記演出実行設定記憶手段（5 1 2）に記憶された前記演出実行設定履歴情報に対応した設定履歴画像（8 9 1）を表示した演出実行設定履歴画面（8 9）に移行させ、

前記演出実行設定手段（5 1）は、前記表示画面が前記演出実行設定履歴画面（8 9）である場合に遊技者により前記演出実行設定履歴画像（8 9 1）に基づいて前記演出実行設定を行う設定操作がなされた場合、遊技者によって設定された内容の前記演出実行設定を行うことを特徴とする付記 G 8 に記載の遊技機。

【 1 2 5 2 】

付記 G 9 に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が演出実行設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の演出実行設定と同じ内容の演出実行設定を行うことができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で演出実行設定履歴画面に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【 1 2 5 3 】

[付記 G 1 0]

前記演出実行手段（5 1）は、前記演出実行設定履歴画面（8 9）において設定時刻を示す画像を含む前記演出実行設定履歴画像（8 9 1）を表示させることを特徴とする付記 G 9 に記載の遊技機。

【 1 2 5 4 】

付記 G 1 0 に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の演出実行設定履歴と自身の演出実行設定履歴との区別が可能になり、また自身の演出実行設定履歴に選択したい演出実行設定履歴がある場合に、所望する演出実行設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で演出実行設定履歴画面に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【 1 2 5 5 】

[付記 H 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（4 1）と、

前記主制御手段（4 1）での判定結果に応じた遊技を実行する遊技実行手段（3 7）と、

前記遊技実行手段（3 7）による遊技を実行する権利を予め定められる上限数まで保留する保留手段（4 1）と、

前記保留手段（4 1）によって保留された保留遊技に対する前記判定結果を記憶する保留記憶手段（4 1 2）と、

画像による演出が実行される画像表示手段（3 4 1）、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段（2 6）を含む演出手段（2 6，3 4 1 など）と、

複数の楽曲から前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像（8 3）を前記画像表示手段（3 4 1）に表示させ、前記楽曲選択画像（8 3）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（2 6）に出力させる演出実行手段（5 1）と、

前記画像表示手段（3 4 1）によって表示される前記楽曲選択画像（8 3）から楽曲を

10

20

30

40

50

選択する場合に遊技者により操作される操作手段（２１）と、
を備え、

前記演出実行手段（５１）は、前記保留記憶手段（４１２）に記憶されている前記保留遊技に対する判定結果のなかに前記保留遊技の実行後に前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させるものが含まれる場合に、遊技者による前記操作手段（２１）に対する決定操作が行われることを条件に前記保留記憶手段（４１２）に記憶されている前記保留遊技に対する判定結果のなかに前記保留遊技の実行後に前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させるものが含まれることを示唆又は明示する特殊演出（確定演出２及び確定演出４）を前記演出手段（２６，３４１など）に実行させることを特徴とする遊技機。

【１２５６】

10

付記Ｈ１に係る遊技機によれば、楽曲を選択するための遊技者による操作手段に対する決定操作によって、保留遊技の実行後に遊技状態を特別遊技状態に移行させる、いわゆる保留連荘が行われることを示す特殊演出が実行され得る。そのため、楽曲を選択するための決定操作が、単に楽曲を選択するという行為ではなく、特殊演出に基づいて保留連荘が実行されるかを確認するための行為として楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。

従って、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

【１２５７】

[付記Ｈ２]

20

前記演出実行手段（５１）は、前記楽曲選択画像から楽曲を選択する場合に前記操作手段（２１）に対して前記連打操作又は前記長押し操作が行われることを条件に、前記演出手段（２６，３４１など）に前記特殊演出（確定演出２及び確定演出４）を実行させることを特徴する付記Ｈ１に記載の遊技機。

【１２５８】

付記Ｈ２に係る遊技機によれば、楽曲を選択する場合に遊技者によって操作手段に対して連打操作又は長押し操作が行われることで、前記保留遊技の実行後に前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させる、いわゆる保留連荘が行われることを示す特殊演出が実行され得る。そのため、楽曲を選択する行為が単に楽曲選択に留まらず、特殊演出に基づいて保留連荘が実行されるかを確認するための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。

30

【１２５９】

[付記Ｈ３]

前記操作手段（２１）は、第１操作手段（２１）と第２操作手段（２０）とを含み、
前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）から楽曲を選択するために遊技者により操作させる前記操作手段（２０，２１）として前記第１操作手段（２１）を指示する指示画像（８４）を、前記楽曲選択画像（８３）と共に前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

前記決定操作が行われた前記操作手段（２０，２１）が前記指示画像（８４）とは異なる前記第２操作手段（２０）であることを条件に、前記演出手段に前記選曲操作演出を実行させることを特徴とする付記Ｈ１又は付記Ｈ２に記載の遊技機。

40

【１２６０】

付記Ｈ３に係る遊技機によれば、楽曲を選択するために指示された操作手段とは異なる操作手段に対して決定操作が行われた場合に、前記保留遊技の実行後に前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させる、いわゆる保留連荘が行われることを示す特殊演出が実行され得る。そのため、楽曲を選択する行為が単に楽曲選択に留まらず、特殊演出に基づいて保留連荘が実行されるかを確認するための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。従って、特別遊技への注目度や特別遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供できる。

50

【1261】

[付記H4]

前記演出実行手段（51）は、前記選択楽曲が前記未選択楽曲であることを条件に前記演出手段（26，341など）に前記特殊演出（確定演出2及び確定演出4）を実行させることを特徴とする付記H1から付記H3のいずれかに記載の遊技機。

【1262】

付記H4に係る遊技機によれば、未選択楽曲が選択されることを条件に特殊演出が実行されるため、特殊演出を実行させることを希望する遊技者に対して、積極的に未選択楽曲を選択させることができる。これにより、特別遊技状態において出力させるために予め用意された種々の楽曲を遊技者に幅広く聴かせることが可能になる。

10

【1263】

[付記H5]

前記演出実行手段（51）は、前記特別遊技状態における予め定められた所定期間に、前記操作手段（21）に対して前記決定操作が行われることを条件に、前記特殊演出を前記演出手段（26，341など）に実行させることを特徴とする付記H1から付記H4のいずれかに記載の遊技機。

【1264】

付記H5に係る遊技機によれば、所定期間に楽曲の選択に対する決定操作が行われることを条件に特殊演出が実行されるため、選択した楽曲を十分に聴くことなく、特殊演出が実行されるか否かの確認のために不必要に楽曲の選択が繰り返されることを抑制できる。

20

【1265】

[付記H6]

前記演出実行手段（51）は、前記操作手段（21）に対して前記決定操作が行われた回数が予め定められた所定回数以下であることを条件に、前記特殊演出を前記演出手段（26，341など）に実行させることを特徴とする付記H1から付記H5のいずれかに記載の遊技機。

【1266】

付記H6に係る遊技機によれば、楽曲を選択するための決定操作が行われた回数が所定回数以下であることを条件に特殊演出が実行されるため、選択した楽曲を十分に聴くことなく、特殊演出が実行されるか否かの確認のために不必要に楽曲の選択が繰り返されることを抑制できる。

30

【1267】

[付記H7]

前記操作手段（21）は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、

前記特殊演出を前記演出手段（341など）に実行させるかの演出実行設定を行う演出実行設定手段（51）をさらに備え、

前記演出実行手段（51）は、遊技者による前記操作手段（21）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（341）における表示画面を、前記演出実行設定を可能にする演出実行設定画面（89，99）に移行させ、

40

前記演出実行設定手段（51）は、前記表示画面が前記演出実行設定画面（89，99）である場合に前記操作手段（21）が操作されることによって遊技者により前記演出実行設定を行う操作がなされた場合、遊技者により設定された設定内容に応じて前記特殊演出に対する前記演出実行設定を行うことを特徴とする付記H1から付記H6のいずれかに記載の遊技機。

【1268】

付記H7に係る遊技機によれば、特殊演出を実行させるか否かの設定を行えるため、遊技者の好みに合わせて特殊演出を実行させることができる。これにより、遊技者は、特別遊技における選曲操作を自分に合ったかたちで楽しむことができる。

【1269】

50

[付記 H 8]

前記演出実行設定に対する設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な演出実行設定記憶手段(512)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記画像表示手段(341)における前記演出実行設定画面(89, 99)として、前記演出実行設定記憶手段(512)に記憶された設定履歴情報に対応した設定履歴画像(891)を表示した演出実行設定履歴画面(89)に移行させ、

前記演出実行設定手段(51)は、前記表示画面が前記演出実行設定履歴画面(89)に移行した場合に、遊技者により設定履歴画像(891)に基づいて前記演出実行設定を行う設定操作がなされた場合に、遊技者によって設定された内容の前記演出実行設定を行うことを特徴とする付記 H 7 に記載の遊技機。

10

【1270】

付記 H 8 に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が演出実行設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の演出実行設定と同じ内容の演出実行設定を行うことができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で演出実行設定履歴画面に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【1271】

[付記 H 9]

前記演出実行手段(51)は、前記演出実行設定履歴画面(89)において設定時刻を示す画像を含む前記演出実行設定履歴画像(891)を表示させることを特徴とする付記 H 8 に記載の遊技機。

20

【1272】

付記 H 9 に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の演出実行設定履歴と自身の演出実行設定履歴との区別が可能になり、また自身の演出実行設定履歴に選択したい演出実行設定履歴がある場合に、所望する演出実行設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で演出実行設定履歴画面に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【1273】

30

[付記 I 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341 など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

40

所定条件が成立する場合に前記複数の楽曲に新規楽曲を追加する新規楽曲追加手段(51)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段(21)に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像(832)を含む画像を前記画像表示手段(341)に表示させ、

50

遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像（８３）中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段（２６）から出力させ、

前記新規楽曲追加手段（５１）によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合に、前記仮選択楽曲画像（８３２）として最初に表示される初期仮選択楽曲画像（８３２）に対する初期仮選択楽曲として前記新規楽曲を選択して前記画像表示手段（３４１）に前記初期仮選択楽曲画像（８３２）を表示させることを特徴とする遊技機。

【１２７４】

付記Ｉ１に係る遊技機によれば、新規楽曲追加手段によって音声出力手段から出力可能な複数の楽曲に新規楽曲が追加される場合に、初期仮選択楽曲画像として新規楽曲に対応する画像が表示される。このように初期仮選択楽曲画像として新規開放楽曲に対応する画像が画像表示手段に表示されることで、新規開放楽曲を容易に選択することができる。

【１２７５】

〔付記Ｉ２〕

前記演出実行手段（５１）は、前記初期仮選択楽曲画像（８３２）として前記新規楽曲に対する画像を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に、前記音声出力手段（２６）に前記新規楽曲を出力させることを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。

【１２７６】

付記Ｉ２に係る遊技機によれば、初期仮選択楽曲画像として新規楽曲に対する画像が画像表示手段に表示されている場合に音声出力手段から新規楽曲が出力される。このように初期仮選択楽曲画像に対する画像が画像表示手段に表示されている場合に音声出力手段から新規楽曲が出力されることで、楽曲が追加されるたびに新規楽曲を遊技者に聴かせる機会が確保される。そのため、新規楽曲が遊技者に聴かれることなく遊技者が選択可能な複数の楽曲中に埋もれてしまうことが防止される。

【１２７７】

〔付記Ｉ３〕

前記演出実行手段（５１）は、前記初期仮選択楽曲が前記新規楽曲である場合、前記新規楽曲のサビ部分から前記音声出力手段（２６）に出力させることを特徴とする付記Ｉ２に記載の遊技機。

【１２７８】

付記Ｉ３に係る遊技機によれば、初期仮選択楽曲が新規楽曲である場合に新規楽曲がサビ部分から出力される。ここで、サビ部分は、楽曲のＢメロ部分などの他の部分に比べて特徴的な部分である。そのため、遊技者は、新規楽曲がサビ部分から出力されることで、新規に楽曲が追加される場合に新規楽曲を特徴的な部分を聴くことができる。これにより、遊技者は、新規に追加される楽曲が好みの楽曲であるか否かの判断が容易になる。

【１２７９】

〔付記Ｉ４〕

前記演出実行手段（５１）は、前記所定条件の成立により前記新規楽曲追加手段（５１）によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において、前記初期仮選択楽曲画像として前記新規楽曲に対する画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ３のいずれかに記載の遊技機。

【１２８０】

付記Ｉ４に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において、初期仮選択楽曲画像として新規楽曲に対する画像が画像表示手段に表示される。このように新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において新規楽曲に対する初期仮選択楽曲画像が表示されることで、新規楽曲が追加されて次に到来する選曲有効期間において新規楽曲を選択することが可能になる。これにより、遊技者は、新規楽曲が追加されてから最速のタイミングで新規楽曲を聴くことが可能になる。

10

20

30

40

50

【1281】

[付記I5]

前記複数の楽曲は、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲と、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲とを含み、

前記演出実行手段(51)は、前回の選曲有効期間が終了してから今回の選曲有効期間が開始されるまでの間に前記新規楽曲の追加がない場合に、前記初期仮選択楽曲を前記未選択楽曲から選択することを特徴とする付記I1から付記I4のいずれかに記載の遊技機。

【1282】

10

付記I5に係る遊技機によれば、前回の選曲有効期間が終了してから今回の選曲有効期間が開始されるまでの間に新規楽曲の追加がない場合、初期仮選択楽曲が未選択楽曲から選択され、その未選択楽曲である初期仮選択楽曲が音声出力手段から出力される。そのため、遊技者が最終的に既選択楽曲から楽曲を選択する場合であっても、それまでの過程において遊技者に対して未選択楽曲を聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【1283】

[付記I6]

前記演出実行手段(51)は、前記初期仮選択楽曲画像(832)として前記新規楽曲に対する画像を前記画像表示手段(341)に表示させる場合、前記初期仮選択楽曲画像(832)が前記新規楽曲であることを明示又は示唆する付加画像(839)を表示させることを特徴とする付記I1から付記I5のいずれかに記載の遊技機。

20

【1284】

付記I6に係る遊技機によれば、初期仮選択楽曲画像として新規楽曲に対する画像を画像表示手段に表示させる場合、初期仮選択楽曲画像が新規楽曲であることを明示又は示唆する付加画像が表示される。このように新規楽曲であることが明示又は示唆されることで、遊技者は新規楽曲であることを容易に把握できる。これにより、新規楽曲に興味のある遊技者に対して、新規楽曲を容易に選択させることが可能になるため、新規楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことがより抑制される。

【1285】

30

[付記I7]

前記演出実行手段(51)は、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において前記画像表示手段(341)に前記付加画像(839)を表示させることを特徴とする付記I6に記載の遊技機。

【1286】

付記I7に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において画像表示手段に付加画像が表示される。このように新規楽曲が追加された後の最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において付加画像が表示されることで、当該選曲有効期間において新規楽曲が選択された後であっても新規楽曲であることを把握可能であるため、新規楽曲を再度仮選択又は選択することが容易になる。

40

【1287】

[付記I8]

前記演出実行手段(51)は、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から前記新規楽曲が遊技者に選択されるまで、前記画像表示手段(341)に前記付加画像(839)を表示させることを特徴とする付記I6に記載の遊技機。

【1288】

付記I8に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から新規楽曲が選択されるまで画像表示手段に付加画像が表示される。このように当該選曲有効期間の開始から新規楽曲が選択されるまでの期間において付加画像が表示

50

されることで、新規楽曲が選択楽曲として出力されるまでは付加画像が表示される。これにより、遊技者により新規楽曲が選択された後においても不必要に付加画像が表示されることが防止される。

【1289】

[付記I9]

前記演出実行手段(51)は、先に前記新規楽曲が追加されてから次に前記新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において、前記画像表示手段(341)に前記付加画像(839)を表示させることを特徴とする付記I6に記載の遊技機。

【1290】

付記I9に係る遊技機によれば、先に新規楽曲が追加されてから次に新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において画像表示手段に付加画像が表示される。このように先に新規楽曲が追加されてから次に新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において付加画像が表示されることで、常に最新の追加楽曲に対して付加画像が表示される。これにより、遊技者は、常に最新の追加楽曲を把握することができるため、以前の選曲有効期間において追加されたが遊技者により選択されなかった楽曲についても、新規楽曲追加以後の選曲有効期間において次に新たな楽曲が追加されるまで付加画像に基づいて選択することができる。つまり、遊技者は、普段は聴くことのできない楽曲について、楽曲が追加された選曲有効期間でなくても、後に追加楽曲を聴きたい場合に付加画像に基づいて追加楽曲を容易に探すことができる。

10

【1291】

20

[付記I10]

前記所定条件は、前記特別遊技の実行中に成立することを特徴とする付記I1から付記I9のいずれかに記載の遊技機。

【1292】

付記I10に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加される所定条件が特別遊技の実行中に成立する。このように所定条件が特別遊技の実行中に成立することで、遊技者の興味が低下しがちな特別遊技における遊技者の興味の低下を抑制できる。

【1293】

[付記I11]

前記所定条件は、前記特別遊技において実行されるゲームをクリアすることであることを特徴とする付記I10に記載の遊技機。

30

【1294】

付記I11に係る遊技機によれば、遊技者が音声出力手段から出力させることが可能な楽曲として新規楽曲が追加される所定条件が特別遊技で実行されるゲームをクリアすることである。このように特別遊技で実行されるゲームをクリアすることによって新規楽曲が追加されることで、遊技者の興味が低減しがちな大当たり遊技での興味を向上させること可能になるため、遊技の興味が向上される。また、所定条件がゲームクリアであることで、遊技者の興味を引き易いため、より一層遊技の興味が向上される。

【1295】

[付記I12]

40

前記新規楽曲は、電源がオン又はオフにされる場合に前記複数の楽曲から除外されることを特徴とする付記I1から付記I11のいずれかに記載の遊技機。

【1296】

付記I12に係る遊技機によれば、電源がオン又はオフにされる場合に遊技者が選択可能な複数の楽曲から新規楽曲が除外される。このように新規楽曲が遊技機の電源のオン又はオフされる場合に除去されることで、新規楽曲が当日限定の楽曲として聴くことが可能になる。これにより、所定条件の成立により追加される楽曲は、当日限りの特典として遊技者に付与され、例えば翌日の遊技者が何の苦も無く前日の遊技者が新規に追加させた楽曲を聴くことができるという不公平性を排除できる。

【1297】

50

[付記 I 1 3]

前記演出実行手段（51）は、前記所定条件の成立により前記新規楽曲追加手段（51）によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲として第1楽曲が追加された後に、前記新規楽曲として前記第1楽曲とは異なる第2楽曲が追加される場合、前記楽曲選択画像（83）として、前記第2楽曲に対する前記初期仮選択楽曲画像（832）と、前記第1楽曲を選択可能な画像を含む画像を前記画像表示手段（341）に表示させることを特徴とする付記 I 1 から付記 I 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【1298】

付記 I 1 3 に係る遊技機によれば、第1楽曲が追加された後に第2楽曲が追加された場合に、今回追加された新規楽曲である第2楽曲に対する初期仮選択楽曲画像に加えて、先に追加された新規楽曲である第1楽曲を選択可能とする画像が画像表示手段に表示される。そのため、遊技者は、今回追加された新規楽曲（第2楽曲）だけでなく、先に追加された新規楽曲（第1楽曲）についても選択でき、先に追加された新規楽曲（第1楽曲）を音声出力手段から出力させることが可能になる。これにより、新たな楽曲が追加される場合であっても、過去に追加された新規楽曲を聴くことができる。

【1299】

[付記 I 1 4]

前記演出実行手段（51）は、前記第1楽曲を選択可能な画像を、前記第2楽曲に対する前記初期仮選択楽曲画像（832）に隣接する位置に表示させることを特徴とする付記 I 1 3 に記載の遊技機。

【1300】

付記 I 1 4 に係る遊技機によれば、第1楽曲が追加された後に第2楽曲が追加された場合に、今回追加された新規楽曲である第2楽曲に対する初期仮選択楽曲画像に加えて、先に追加された新規楽曲である第1楽曲を選択可能とする画像が初期仮選択楽曲画像に隣接する位置に表示される。そのため、遊技者は、新たな新規楽曲（第2楽曲）が追加される場合に前回追加された新規楽曲（第1楽曲）を容易に把握することができる。これにより、以前に追加されて未選択のままの新規楽曲を後において聴くことを遊技者が希望する場合に、以前に追加された楽曲を容易に選択して、音声出力手段から出力させることが可能になる。

[付記 I 1 5]

前記複数の楽曲は、前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲と、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲とを含み、

前記演出実行手段（51）は、前記楽曲選択画像（83）として、前記未選択楽曲に対する少なくとも1つの未選択楽曲画像（833）を前記第2楽曲に対する前記初期仮選択楽曲画像（832）に隣接する位置に表示させることを特徴とする付記 I 1 4 に記載の遊技機。

【1301】

付記 I 1 5 に係る遊技機によれば、未選択楽曲に対する少なくとも1つの未選択楽曲画像（833）が、新規追加楽曲である第2楽曲に対する初期仮選択楽曲画像（832）に隣接する位置に表示される。即ち、画像表示手段では、初期仮選択楽曲画像に隣接する位置に、先に追加された新規楽曲である第1楽曲を選択可能とする画像、及び未選択楽曲画像の双方が配置される。例えば、先に追加された新規楽曲である第1楽曲を選択可能とする画像、初期仮選択楽曲画像及び未選択楽曲画像の順に並んで配置される。そのため、前回追加された新規楽曲、今回追加された楽曲及び未選択楽曲のいずれの選択も容易になる。

【1302】

[付記 J 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（41）と、

画像による演出が実行される画像表示手段（３４１）、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段（２６）を含む演出手段（２６，３４１など）と、

複数の楽曲から前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、前記楽曲選択画像（８３）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させる演出実行手段（５１）と、

前記画像表示手段（３４１）によって表示される前記楽曲選択画像（８３）に基づいて前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段（２１）と、

所定条件が成立する場合に前記複数の楽曲に新規楽曲を追加する新規楽曲追加手段（５１）と、

10

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）として、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像（８３１）と、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像（８３３）と、を含む画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

前記新規楽曲追加手段（５１）によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合に、前記新規楽曲を前記未選択楽曲画像（８３３）として前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする遊技機。

20

【１３０３】

付記Ｊ１に係る遊技機によれば、複数の楽曲に新規楽曲が追加される場合、楽曲選択画像において新規楽曲に対する未選択楽曲画像が表示される。このように新規楽曲が追加される場合に新規楽曲が楽曲選択画像において未選択楽曲画像として表示されることで、新規楽曲が初期仮選択楽曲として選択され、新規楽曲が楽曲出力手段から出力されることを抑制できる。これにより、遊技者の意に反して新規楽曲が出力されることを防止しつつ、新規楽曲を遊技者の意思により仮選択又は選択する楽しみを付与することが可能になる。

【１３０４】

[付記Ｊ２]

前記演出実行手段（５１）は、前記所定条件の成立により前記新規楽曲追加手段（５１）によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において、前記未選択楽曲画像（８３３）として前記新規楽曲に対する画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

30

【１３０５】

付記Ｊ２に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において、未選択楽曲画像として新規楽曲に対する画像が画像表示手段に表示される。このように新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において新規楽曲に対する未選択楽曲画像が表示されることで、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間において新規楽曲を選択することが可能になる。これにより、遊技者は、新規楽曲が追加されてから最速のタイミングで新規楽曲を聴くことが可能になる。

40

【１３０６】

[付記Ｊ３]

前記演出実行手段（５１）は、

前記楽曲選択画像（８３）として、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（８３２）をさらに含む画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

最初に表示される前記楽曲選択画像（８３）である初期楽曲選択画像（８３）において、前記新規楽曲に対する前記未選択楽曲画像（８３３）を、前記未選択楽曲画像（８３３

50

）の中で、前記仮選択楽曲画像（８３２）として最初に表示される初期仮選択楽曲画像（８３２）に最も近い位置に表示させることを特徴とする付記Ｊ１又は付記Ｊ２に記載の遊技機。

【１３０７】

付記Ｊ３に係る遊技機によれば、初期楽曲選択画像において新規楽曲に対する未選択楽曲画像が初期仮選択楽曲画像に最も近い位置に表示される。このように新規楽曲に対応する未選択楽曲画像が、初期楽曲選択画像において最も初期仮選択楽曲画像に近い位置に配置されることで、新規楽曲が追加されたことを遊技者に認識させ易くなると共に、新規開放楽曲を仮選択及び選択する場合の操作数が最小数とされるため、新規楽曲を仮選択及び選択するための操作が軽減される。

10

【１３０８】

[付記Ｊ４]

前記演出実行手段（５１）は、前記仮選択楽曲画像（８３２）を前記画像表示手段（３４１）に表示している場合に、前記仮選択楽曲画像（８３２）に対する楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させることを特徴とする付記Ｊ３に記載の遊技機。

【１３０９】

付記Ｊ４に係る遊技機によれば、仮選択楽曲が音声出力手段から出力される。そのため、新規楽曲が仮選択される場合、新規楽曲を音声出力手段から出力させることができる。そのため、新規に追加された楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことが抑制される。

20

【１３１０】

[付記Ｊ５]

前記演出実行手段（５１）は、前記楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させる場合に、前記楽曲選択画像（８３）において前記新規楽曲に対する画像に当該楽曲が前記新規楽曲であることを明示又は示唆する付加画像を表示させることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ４のいずれかに記載の遊技機。

【１３１１】

付記Ｊ５に係る遊技機によれば、楽曲選択画像において新規楽曲に対する画像を画像表示手段に表示させる場合、当該画像が新規楽曲に対するものであることを明示又は示唆する付加画像が表示される。このように新規楽曲であることが明示又は示唆されることで、遊技者は新規楽曲であることを容易に把握できる。これにより、新規楽曲に興味のある遊技者に対して、新規楽曲を容易に選択させることが可能になるため、新規楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことがより抑制される。

30

【１３１２】

[付記Ｊ６]

前記演出実行手段（５１）は、前記新規楽曲が追加された後の最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において前記画像表示手段（３４１）に前記付加画像を表示させることを特徴とする付記Ｊ５に記載の遊技機。

【１３１３】

付記Ｊ６に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において画像表示手段に付加画像が表示される。このように新規楽曲が追加された後の最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において付加画像が表示されることで、当該選曲有効期間において新規楽曲が仮選択又は選択された後であっても新規楽曲であることを把握可能であるため、新規楽曲を再度仮選択又は選択することが容易になる。

40

【１３１４】

[付記Ｊ７]

前記演出実行手段（５１）は、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から前記新規楽曲が遊技者に選択されるまで、前記画像表示手段（３４１）に前記付加画像（８３９）を表示させることを特徴とする付記Ｊ５に記載の遊技機。

50

【1315】

付記 J 7 に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から新規楽曲が選択されるまで画像表示手段に付加画像が表示される。このように当該選曲有効期間の開始から新規楽曲が選択されるまでの期間において付加画像が表示されることで、新規楽曲が選択楽曲として出力されるまでは付加画像が表示される。これにより、遊技者により新規楽曲が選択された後においても不必要に付加画像が表示されることが防止される。

【1316】

[付記 J 8]

前記演出実行手段 (51) は、先に前記新規楽曲が追加されてから次に前記新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において、前記画像表示手段 (341) に前記付加画像 (839) を表示させることを特徴とする付記 J 5 に記載の遊技機。

10

【1317】

付記 J 8 に係る遊技機によれば、先に新規楽曲が追加されてから次に新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において画像表示手段に付加画像が表示される。このように先に新規楽曲が追加されてから次に新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において付加画像が表示されることで、常に最新の追加楽曲に対して付加画像が表示される。これにより、遊技者は、常に最新の追加楽曲を把握することができるため、以前の選曲有効期間において追加されたが遊技者により選択されなかった楽曲についても、新規楽曲追加以後の選曲有効期間において次に新たな楽曲が追加されるまで付加画像に基づいて選択することができる。つまり、遊技者は、普段は聴くことのできない楽曲について、楽曲が追加された選曲有効期間でなくても、後に追加楽曲を聴きたい場合に付加画像に基づいて追加楽曲を容易に探すことができる。

20

【1318】

[付記 J 9]

前記所定条件は、前記特別遊技の実行中に成立することを特徴とする付記 J 1 から付記 J 8 のいずれかに記載の遊技機。

【1319】

付記 J 9 に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加される所定条件が特別遊技の実行中に成立する。このように所定条件が特別遊技の実行中に成立することで、遊技者の興味が低下しがちな特別遊技における遊技者の興味の低下を抑制できる。

30

【1320】

[付記 J 10]

前記所定条件は、前記特別遊技において実行されるゲームをクリアすることであることを特徴とする付記 J 9 に記載の遊技機。

【1321】

付記 J 10 に係る遊技機によれば、遊技者が音声出力手段から出力させることが可能な楽曲として新規楽曲が追加される所定条件が特別遊技で実行されるゲームをクリアすることである。このように特別遊技で実行されるゲームをクリアすることによって新規楽曲が追加されることで、遊技者の興味が低減しがちな大当たり遊技での興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。また、所定条件がゲームクリアであることで、遊技者の興味を引き易いため、より一層遊技の興味が向上される。

40

【1322】

[付記 J 11]

前記新規楽曲は、電源がオン又はオフにされる場合に前記複数の楽曲から除外されることを特徴とする付記 J 1 から付記 J 10 のいずれかに記載の遊技機。

【1323】

付記 J 11 に係る遊技機によれば、電源がオン又はオフにされる場合に遊技者が選択可能な複数の楽曲から新規楽曲が除外される。このように新規楽曲が遊技機の電源のオン又はオフされる場合に除去されることで、新規楽曲が当日限定の楽曲として聴くことが可能

50

になる。これにより、所定条件の成立により追加される楽曲は、当日限りの特典として遊技者に付与され、例えば翌日の遊技者が何の苦も無く前日の遊技者が新規に追加させた楽曲を聴くことができるという不公平性を排除できる。

【1324】

[付記K1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択可能な選曲有効期間において、前記楽曲選択画像(83)として、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像(831)と、前記既選択楽曲以外の楽曲であることを示す未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像(833)と、を含む画像を前記画像表示手段(341)に表示させ、

同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合、当該選曲有効期間において最後に選択される最終選択楽曲と、前記最終選択楽曲以外の中途選択楽曲とを前記既選択楽曲画像(831)として表示させることを特徴とする遊技機。

【1325】

付記K1に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合に最終選択楽曲と中途選択楽曲とが既選択楽曲画像として表示される。このように複数回の楽曲選択がなれる場合に、最終選択楽曲だけでなく中途選択楽曲が既選択楽曲画像として表示されることで、遊技者は選曲有効期間において途中で選択した楽曲についても、楽曲選択画像の表示態様に基づいて確認や選択することが可能になるため、以前に選択した中途選択楽曲の選択が容易になる。

【1326】

[付記K2]

前記演出実行手段(51)は、前記同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択がなされる場合に、2以上の上限数の選択楽曲に対する前記既選択楽曲画像(831)を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記K1に記載の遊技機。

【1327】

付記K2に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択がなされる場合に、2以上の上限数の選択楽曲が既選択楽曲画像として表示される。このように同一の選曲有効期間において2以上の上限数の既選択楽曲画像が表示されることで、楽曲選択画像における既選択楽曲画像の割合を規定できる。これにより、楽曲選択画像が既選択楽曲画像によって埋め尽くされること、又は楽曲選択画像における既選択楽曲選択画像の数的比率が不必要に多くなることが防止されるため、楽曲選択画像において一定数の未選択楽曲画像を適切な数的比率で表示させることができる。

【1328】

[付記K3]

前記演出実行手段(51)は、前記同一の選曲有効期間において前記上限数を超える楽

曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の選択楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｋ２に記載の遊技機。

【１３２９】

付記Ｋ３に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示される。ここで、同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択がなされる場合、選曲日時が新しい楽曲のほうが遊技者の好みの楽曲である可能性が高い。そのため、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示されることで、遊技者の嗜好に近い楽曲を既選択楽曲画像として表示させることが可能になる。

10

【１３３０】

[付記Ｋ４]

前記演出実行手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、当該楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）が前記画像表示手段（３４１）に表示されている場合、同一の楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）が前記画像表示手段（３４１）に重複して表示されることを制限することを特徴とする付記Ｋ２又は付記Ｋ３に記載の遊技機。

【１３３１】

[付記Ｋ５]

前記演出実行手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、当該楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）が前記画像表示手段（３４１）に表示されている場合、選択日時の古い当該楽曲と同一の選択楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）を前記画像表示手段（３４１）から消去することを特徴とする付記Ｋ４に記載の遊技機。

20

【１３３２】

[付記Ｋ６]

前記演出実行手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、当該楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）が前記画像表示手段（３４１）に表示されている場合、選択日時の新しい当該楽曲と同一の選択楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）を前記画像表示手段（３４１）に表示しないことを特徴とする付記Ｋ４に記載の遊技機。

30

【１３３３】

付記Ｋ４から付記Ｋ６に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、当該楽曲に対する既選択楽曲画像が画像表示手段に表示されている場合、既選択楽曲画像として同一の楽曲に対する既選択楽曲画像が重複して表示されることを防止でき、より多種類の楽曲に対する既選択楽曲画像を表示させることが可能になる。

【１３３４】

[付記Ｋ７]

前記同一の選曲有効期間において選択される２以上の上限数の選択楽曲を記憶可能な選択楽曲記憶手段（５１）と、

前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲の選択が行われる場合に、前記選択楽曲記憶手段（５１）に記憶される前記選択楽曲を更新する選択楽曲更新手段（５１）と、

前記上限数以上に設定される規定数の前記既選択楽曲を記憶可能な既選択楽曲記憶手段（５１）と、

前記選択楽曲記憶手段（５１）に記憶される前記選択楽曲に基づいて前記既選択楽曲記憶手段（５１）に記憶される前記既選択楽曲を更新する既選択楽曲更新手段（５１）と、
をさらに備え、

40

50

前記演出実行手段（５１）は、前記既選択楽曲記憶手段（５１）に記憶される前記既選択楽曲に対する前記既選択楽曲画像（８３１）を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【１３３５】

付記Ｋ７に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合に、２以上の上限数の選択楽曲が既選択楽曲画像として表示される。このように同一の選曲有効期間において２以上の上限数の既選択楽曲画像が表示されることで、楽曲選択画像における既選択楽曲画像の割合を規定できる。これにより、楽曲選択画像が既選択楽曲画像によって埋め尽くされること、又は楽曲選択画像における既選択楽曲選択画像の数的比率が不必要に多くなることが防止されるため、楽曲選択画像において一定数の未選択楽曲画像を適切な数的比率で表示させることができる。

10

【１３３６】

[付記Ｋ８]

前記選択楽曲更新手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において前記上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の選択楽曲を前記選択楽曲記憶手段（５１）に記憶させることを特徴とする付記Ｋ７に記載の遊技機。

【１３３７】

付記Ｋ８に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲が記憶される。このように選曲日時の新しい上限数の選択楽曲が記憶されることで、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示される。ここで、同一の選曲有効期間において複数回の楽曲選択がなされる場合、選曲日時が新しい楽曲のほうが遊技者の好みの楽曲である可能性が高い。そのため、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲に対する既選択楽曲画像が表示されることで、遊技者の嗜好に近い楽曲を既選択楽曲画像として表示させることが可能になる。

20

【１３３８】

[付記Ｋ９]

前記選択楽曲更新手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、当該楽曲が前記選択楽曲記憶手段（５１）に前記選択楽曲として記憶されている場合、同一の楽曲が前記選択楽曲記憶手段（５１）に重複して記憶されることを制限することを特徴とする付記Ｋ７に記載の遊技機。

30

【１３３９】

[付記Ｋ１０]

前記選択楽曲更新手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、当該楽曲が前記選択楽曲記憶手段（５１）に前記選択楽曲として記憶されている場合、前記選択楽曲記憶手段（５１）に記憶される選択日時の古い当該楽曲と同一の選択楽曲を消去し、前記選択楽曲記憶手段（５１）に当該楽曲を選択楽曲として記憶させることを特徴とする付記Ｋ９に記載の遊技機。

【１３４０】

[付記Ｋ１１]

前記選択楽曲更新手段（５１）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲が選択される場合に、前記選択楽曲記憶手段（５１）を更新しないことを特徴とする付記Ｋ９に記載の遊技機。

40

【１３４１】

付記Ｋ９から付記Ｋ１１に係る遊技機によれば、選択楽曲記憶手段に同一楽曲が重複して記憶されることが制限される。このように選択楽曲記憶手段に同一楽曲が重複して記憶されることが制限されることで、既選択楽曲画像として同一の楽曲に対するものが表示されることを防止でき、より多くの楽曲に対する多種類の既選択楽曲画像を表示させることが可能になる。

【１３４２】

50

〔付記 K 1 2〕

前記既選択楽曲更新手段（5 1）は、前記選曲有効期間の経過後に前記既選択楽曲記憶手段（5 1）に記憶される前記既選択楽曲を更新することを特徴とする付記 K 7 から付記 K 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【1 3 4 3】

付記 K 1 2 に係る遊技機によれば、選曲有効期間の経過後に既選択楽曲記憶手段が更新される。このように選曲有効期間の経過後に既選択楽曲記憶手段が更新されることで、次の選曲有効期間における楽曲選択画像として、前回の選曲有効期間における遊技者の最新の選択履歴に基づいて既選択楽曲を表示させることが可能になる。これにより、遊技者の嗜好を反映させた既選択楽曲画像を表示させることが可能になる。

10

【1 3 4 4】

〔付記 K 1 3〕

前記選択楽曲更新手段（5 1）は、前記既選択楽曲記憶手段（5 1）の更新後に、前記選択楽曲記憶手段（5 1）に記憶される前記選択楽曲を消去することを特徴とする付記 K 1 2 に記載の遊技機。

【1 3 4 5】

付記 K 1 3 に係る遊技機によれば、既選択楽曲記憶手段の更新後に選択楽曲記憶手段に記憶される選択楽曲が消去される。ここで、既選択楽曲記憶手段の更新は、選曲有効期間の経過後に実行される。そのため、選択楽曲記憶手段に記憶される選択楽曲は、選曲有効期間ごとに消去される。これにより、選曲有効期間ごとに当該選曲有効期間での選択楽曲が記憶されるため、各選曲有効期間での選択楽曲を適切に既選択楽曲画像として表示させることが可能になる。

20

【1 3 4 6】

〔付記 L 1〕

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（4 1）と、

画像による演出が実行される画像表示手段（3 4 1）、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段（2 6）を含む演出手段（2 6、3 4 1 など）と、

複数の楽曲から前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像（8 3）を前記画像表示手段（3 4 1）に表示させ、前記楽曲選択画像（8 3）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（2 6）に出力させる演出実行手段（5 1）と、

30

前記画像表示手段（3 4 1）によって表示される前記楽曲選択画像（8 3）に基づいて前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段（2 1）と、

を備え、

前記演出実行手段（5 1）は、

前記複数の楽曲から前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲を選択可能な選曲有効期間において、前記楽曲選択画像（8 3）として、前記音声出力手段（2 6）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像（8 3 1）を含む画像を前記画像表示手段（3 4 1）に表示させ、

40

同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合、当該選曲有効期間において最後に選択される最終選択楽曲を前記既選択楽曲画像（8 3 1）として表示させ、前記最終選択楽曲以外の中途選択楽曲が前記既選択楽曲画像（8 3 1）として表示されることを制限することを特徴とする遊技機。

【1 3 4 7】

ところで、中途選択楽曲が既選択楽曲とされる場合には楽曲選択画像において中途選択楽曲に対応する既選択楽曲画像が表示される。しかしながら、仮選択の段階で好みであるとの心証を抱いたために選択したが、実際に楽曲を聴いて好みの楽曲でないと判断し、他

50

の楽曲を最終的に選択することで複数回の楽曲選択が行われることが想定される。即ち、中途選択楽曲は、遊技者の好みの楽曲ではない可能性がある。そのため、中途選択楽曲が遊技者の好みの楽曲ではない場合に既選択楽曲画像として表示されると、誤って中途選択楽曲を選択してしまった場合に遊技者が苛立ちや嫌悪感を抱くことが懸念される。これに対して、付記 L 1 に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において遊技者によって複数回の楽曲選択がなされる場合に最終選択楽曲が既選択楽曲画像として表示され、中途選択楽曲が既選択楽曲画像としては表示されない。このように中途選択楽曲が既選択楽曲画像としては表示されないことで、中途選択楽曲が既選択楽曲画像として表示されることに起因する遊技者の苛立ちや嫌悪感を抑制することが可能になる。

【1348】

10

[付記 L 2]

前記複数の楽曲は、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲をさらに含み、

前記楽曲選択画像（83）は、前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（21）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（832）をさらに含み、

前記演出実行手段（51）は、前記楽曲選択画像（83）を前記画像表示手段（341）に表示させる場合、

前記仮選択楽曲画像（832）として最初に表示される初期仮選択楽曲画像（832）に対する初期仮選択楽曲を前記未選択楽曲のうちの第1未選択楽曲から選択し、前記初期仮選択楽曲を前記音声出力手段（26）に出力させ、

20

前記中途選択楽曲を前記未選択楽曲のうちの前記第1未選択楽曲以外の第2未選択楽曲（非選択楽曲）であることを示す第2未選択楽曲画像（非選択楽曲画像834）として表示させることを特徴とする付記 L 1 に記載の遊技機。

【1349】

ところで、中途選択楽曲が既選択楽曲としてされない場合、選曲有効期間において中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択され、楽曲選択画像において中途選択楽曲に対する初期仮選択楽曲画像が表示される可能性がある。しかしながら、仮選択の段階で好みであるとの心証を抱いたために選択したが、実際に楽曲を聴いて好みの楽曲でないと判断し、他の楽曲を最終的に選択することで複数回の楽曲選択が行われることが想定される。即ち、中途選択楽曲は、遊技者の好みの楽曲ではない可能性がある。そのため、中途選択楽曲が遊技者の好みの楽曲ではない場合に仮選択楽曲として選択されると、遊技者が苛立ちや嫌悪感を抱くことが懸念される。これに対して、付記 L 2 に係る遊技機によれば、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されない第2未選択楽曲として取り扱われる。これにより、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることが防止されるため、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることに起因する遊技者の苛立ちや嫌悪感を抑制することが可能になる。

30

【1350】

[付記 L 3]

前記演出実行手段（51）は、前記同一の選曲有効期間において遊技者によって複数の楽曲が選択される場合に、上限数の前記中途選択楽曲に対する前記第2未選択楽曲画像（834）を前記画像表示手段（341）に表示させることを特徴とする付記 L 2 に記載の遊技機。

40

【1351】

付記 L 3 に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合に、上限数の中途選択楽曲に対する第2未選択楽曲画像が画像表示手段に表示される。このように、画像表示手段に表示される第2未選択楽曲画像が上限数に制限されることで、一定数の第1未選択楽曲を確保できる。これにより、第1未選択楽曲が不必要に少なくなることが防止されるため、同じ楽曲が繰り返し初期仮選択楽曲として選択されることが防止される。

【1352】

50

[付記 L 4]

前記演出実行手段（51）は、前記同一の選曲有効期間において前記上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の前記中途選択楽曲に対する前記第2未選択楽曲画像（834）を前記画像表示手段（341）に表示させることを特徴とする付記 L 3 に記載の遊技機。

【1353】

付記 L 4 に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の中途選択楽曲に対する第2未選択楽曲画像が画像表示手段に表示される。このように選曲日時の新しい上限数の中途選択楽曲に対する第2未選択楽曲画像が表示されることで、同一の中途選択楽曲が既選択楽曲及び第2未選択楽曲画像の双方として表示されることが防止される。

10

【1354】

[付記 L 5]

前記複数の楽曲は、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲をさらに含み、

前記楽曲選択画像（83）は、前記音声出力手段（26）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（21）に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像（832）をさらに含み、

前記複数の楽曲を、前記既選択楽曲、前記仮選択楽曲、前記既前記仮選択楽曲画像（832）として最初に表示される初期仮選択楽曲画像（832）に対する初期仮選択楽曲として選択される前記未選択楽曲のうちの第1未選択楽曲と、前記初期仮選択楽曲として選択されない前記未選択楽曲のうちの第2未選択楽曲とを記憶する楽曲記憶手段（51）をさらに備え、

20

前記演出実行手段（51）は、

前記選曲有効期間において前記楽曲記憶手段（51）に基づいて前記楽曲選択画像（83）を表示させ、

前記楽曲選択画像（83）を表示させる場合、前記仮選択楽曲を前記音声出力手段（26）に出力させ、前記中途選択楽曲を前記第2未選択楽曲であることを示す第2未選択楽曲画像（非選択楽曲画像834）として表示させることを特徴とする付記 L 1 に記載の遊技機。

【1355】

30

付記 L 5 に係る遊技機によれば、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されない第2未選択楽曲として取り扱われる。これにより、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることが防止される。そのため、中途選択楽曲が初期仮選択楽曲として選択されることに起因する遊技者の苛立ちや嫌悪感を抑制することが可能になる。

【1356】

[付記 L 6]

前記同一の選曲有効期間において選択される2以上の上限数の選択楽曲を記憶可能な選択楽曲記憶手段（51）と、

前記同一の選曲有効期間において遊技者によって楽曲の選択が行われる場合に、前記選択楽曲記憶手段（51）に記憶される前記選択楽曲を更新する選択楽曲更新手段（51）と、

40

前記選択楽曲記憶手段（51）に記憶される選択楽曲に基づいて前記楽曲記憶手段（51）に記憶される前記既選択楽曲、及び前記第2未選択楽曲を更新する楽曲更新手段（51）と、

をさらに備えることを特徴とする付記 L 5 に記載の遊技機。

【1357】

付記 L 6 に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において複数の楽曲が選択される場合に、2以上の上限数の選択楽曲が選択楽曲記憶手段に記憶される。そのため、選択楽曲記憶手段に記憶される第2未選択楽曲（中途選択楽曲）の数も上限数未満に規定されるため、一定数の第1未選択楽曲を確保できる。これにより、第1未選択楽曲が不必要に少

50

なくなることが防止されるため、同じ楽曲が繰り返し初期仮選択楽曲として選択されることが防止される。

【1358】

[付記L7]

前記選択楽曲更新手段(51)は、前記同一の選曲有効期間において前記上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の選択楽曲を前記選択楽曲記憶手段(51)に記憶させることを特徴とする付記L6に記載の遊技機。

【1359】

付記L7に係る遊技機によれば、同一の選曲有効期間において上限数を超える楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の選択楽曲が記憶される。このように選曲日時の新しい上限数の選択楽曲が記憶されることで、同一の選択楽曲が既選択楽曲及び第2未選択楽曲画像の双方として表示されることが防止される。

【1360】

[付記L8]

前記楽曲更新手段(51)は、前記選曲有効期間の経過後に前記楽曲記憶手段(51)に記憶される前記既選択楽曲及び前記第2未選択楽曲を更新することを特徴とする付記L6又は付記L7に記載の遊技機。

【1361】

付記L8に係る遊技機によれば、選曲有効期間の経過後に楽曲記憶手段が更新される。このように選曲有効期間の経過後に楽曲記憶手段が更新されることで、次の選曲有効期間における楽曲選択画像として、前回の選曲有効期間における遊技者の最新の選択履歴に基づいて既選択楽曲画像及び第2未選択楽曲画像を表示させることが可能になる。これにより、遊技者の嗜好を反映させた楽曲選択画像を表示させることが可能になる。

【1362】

[付記L9]

前記選択楽曲更新手段(51)は、前記既選択楽曲記憶手段(51)の更新後に、前記選択楽曲記憶手段(51)に記憶される前記選択楽曲を消去することを特徴とする付記L8に記載の遊技機。

【1363】

付記L9に係る遊技機によれば、既選択楽曲記憶手段の更新後に選択楽曲記憶手段に記憶される選択楽曲が消去される。ここで、既選択楽曲記憶手段の更新は、選曲有効期間の経過後に実行される。そのため、選択楽曲記憶手段に記憶される選択楽曲は、選曲有効期間ごとに消去される。これにより、選曲有効期間ごとに当該選曲有効期間での選択楽曲が記憶されるため、各選曲有効期間での選択楽曲を適切に既選択楽曲画像として表示させることが可能になる。

【1364】

[付記M1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を選曲有効期間において前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された選択楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

10

20

30

40

50

前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する通常決定操作（例えば単打操作）又は前記通常決定操作とは異なる特殊決定操作（例えば長押し操作、連打操作）によって、前記複数の楽曲から前記音声出力手段（２６）によって出力させる前記選択楽曲が決定される場合に、前記音声出力手段（２６）から前記選択楽曲を出力させ、

前記操作手段（２１）に対する前記特殊決定操作によって前記選択楽曲が決定される場合、前記特殊決定操作によって選択された前記選択楽曲であることを示す特殊選択楽曲画像（８３９）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

前記特殊選択楽曲画像（８３９）に基づいて遊技者によって前記特殊選択楽曲が選択された場合に、前記特殊選択楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させることを特徴とする遊技機。

10

【１３６５】

付記Ｍ１に係る遊技機によれば、操作手段に対して通常決定操作とは異なる特殊決定操作によって楽曲が選択される場合に特殊選択楽曲画像が表示され、特殊選択楽曲画像によって音声出力手段から出力される楽曲を選択可能である。即ち、遊技者は、楽曲の選択時に特殊決定操作を行うことで好みの楽曲に対する特殊選択楽曲画像を選択的に表示させ、その特殊選択楽曲を音声出力手段から出力させることができる。これにより、遊技者は、自身が特殊決定操作を行うことで好みの楽曲を選択的に特殊選択楽曲画像として表示させて楽曲選択を行えるため、多くの楽曲から以前に選択したお気に入りの楽曲を選択するという煩わしい操作を行うことなく、以前に選択した遊技者のお気に入りの楽曲の判断及び選択が容易になる。

20

【１３６６】

[付記Ｍ２]

前記特殊決定操作は、前記操作手段（２１）を所定時間以上継続して操作する長押し操作又は前記操作手段（２１）を複数回操作する連打操作であることを特徴とする付記Ｍ１に記載の遊技機。

【１３６７】

付記Ｍ２に係る遊技機によれば、楽曲を選択するための特殊決定操作として操作手段に対して長押し操作又は連打操作を行うことで選択楽曲を選択可能な特殊選択楽曲画像を表示させることができる。即ち、遊技者は、操作手段に対する簡易な特殊決定操作によって特殊選択楽曲を選択可能な特殊選択楽曲画像を表示させることができる。

30

【１３６８】

[付記Ｍ３]

前記演出実行手段（５１）は、

前記選曲有効期間において、前記楽曲選択画像（８３）と、前記操作手段（２１）に対する選択操作によって前記特殊選択楽曲画像（８３９）を表示させるための表示画面移行画像（８３Ａ）とを前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

前記表示画面移行画像（８３Ａ）が選択される場合に、前記特殊選択楽曲画像（８３９）を表示させることを特徴とする付記Ｍ１又は付記Ｍ２に記載の遊技機。

【１３６９】

40

付記Ｍ３に係る遊技機によれば、楽曲選択画像と表示画面移行画像とが表示される画面において表示画面移行画像が選択されることで、特殊選択楽曲画像が表示される画面に移行される。このように楽曲選択画像と特殊選択楽曲画像とが別画面として表示されることで、特殊選択楽曲画像に基づいて特殊選択楽曲を選択する場合に誤って楽曲選択画像から楽曲が選択されてしまうことが防止される。

【１３７０】

[付記Ｍ４]

前記演出実行手段（５１）は、前記選曲有効期間において前記楽曲選択画像（８３）と同一画面に前記特殊選択楽曲画像（８３９）を表示させることを特徴とする付記Ｍ１又は付記Ｍ２に記載の遊技機。

50

【1371】

付記M4に係る遊技機によれば、選曲有効期間において、楽曲選択画像と共に特殊選択楽曲画像が画像表示手段に表示される。このように楽曲選択画像と同一画面に特殊選択楽曲画像が表示されることで、特殊選択楽曲画像を表示させるための操作が不要であり、選曲有効期間において最初に表示される特殊選択楽曲画像に基づいて遊技者のお気に入りの楽曲を選択できる。これにより、遊技者がお気に入りの楽曲を選択する際の手間が軽減される。

【1372】

[付記M5]

前記演出実行手段(51)は、前記操作手段(21)に対する前記通常決定操作によって前記選択楽曲が決定される場合、前記選択楽曲が前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す前記既選択楽曲画像(831)として前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記M4に記載の遊技機。

10

【1373】

付記M5に係る遊技機によれば、楽曲選択画像に既選択楽曲画像が含まれ、この既選択楽曲画像と共に特殊選択楽曲画像が表示される。このように特殊選択楽曲画像と共に既選択楽曲画像が表示されることで、遊技者によって特殊選択楽曲として選択されていない過去の選択楽曲についても容易に選択可能になる。

20

【1374】

[付記M6]

前記特殊決定操作によって選択される前記特殊選択楽曲を記憶する特殊選択楽曲記憶手段(51)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、前記特殊選択楽曲画像(839)を前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶される前記特殊選択楽曲に基づいて前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記M1から付記M5のいずれかに記載の遊技機。

【1375】

付記M6に係る遊技機によれば、操作手段に対して特殊決定操作がなされる場合に特殊選択楽曲記憶手段に特殊選択楽曲が記憶され、特殊選択楽曲記憶手段に記憶される特殊選択楽曲に基づいて表示される特殊選択楽曲画像によって音声出力手段から出力される楽曲を選択可能である。即ち、遊技者は、楽曲の選択時に特殊決定操作を行うことで好みの楽曲を選択的に記憶させ、その楽曲を音声出力手段から出力させることができる。これにより、遊技者は、自身が特殊決定操作を行うことで好みの楽曲を選択的に登録して選択するため、多くの楽曲から以前に選択したお気に入りの楽曲を選択するという煩わしい操作を行うことなく、以前に選択した遊技者のお気に入りの楽曲の判断及び選択が容易になる。

30

【1376】

[付記N1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

40

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

を備え、

50

前記演出実行手段（５１）は、

前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段（２１）に対する通常決定操作（例えば単打操作）又は前記通常決定操作とは異なる特殊決定操作（例えば長押し操作、連打操作）によって、前記複数の楽曲から前記音声出力手段（２６）によって出力させる前記選択楽曲が決定される場合に、前記音声出力手段（２６）から前記選択楽曲を出力させ、

前記操作手段（２１）に対する前記特殊決定操作によって前記選択楽曲が決定される場合、前記特殊決定操作によって選択された前記選択楽曲であることを示す２以上の上限数以内の特殊選択楽曲画像（８３９）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、

前記特殊選択楽曲画像（８３９）に基づいて遊技者によって前記特殊選択楽曲が選択された場合に、前記特殊選択楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させることを特徴とする遊技機。

【１３７７】

付記Ｎ１に係る遊技機によれば、操作手段に対して通常決定操作とは異なる特殊決定操作によって楽曲が選択される場合に上限数の特殊選択楽曲画像が表示され、２以上の上限数以内の特殊選択楽曲画像によって音声出力手段から出力される楽曲を選択可能である。即ち、遊技者は、楽曲の選択時に特殊決定操作を行うことで好みの楽曲に対する特殊選択楽曲画像を選択的に上限数まで表示させ、その上限数の特殊選択楽曲から選択される楽曲を音声出力手段から出力させることができる。これにより、遊技者は、自身が特殊決定操作を行うことで好みの楽曲を特殊選択楽曲画像として選択的に上限数まで表示させて楽曲選択を行えるため、多くの楽曲から以前に選択したお気に入りの楽曲を選択するという煩わしい操作を行うことなく、以前に選択した遊技者のお気に入りの楽曲の判断及び選択が容易になる。

【１３７８】

また、付記Ｎ１に係る遊技機によれば、２以上の上限数（複数）の特殊選択楽曲画像を表示させることが可能になる。これにより、複数の特殊選択楽曲画像に基づいて複数の特殊選択楽曲から楽曲を選択して出力させることが可能になる。さらに、表示可能な特殊選択楽曲画像の数に上限を設定することで、選択可能な複数の楽曲の全部又は大部分が特殊選択楽曲画像として表示されることが防止される。これにより、遊技者の興味がより高い楽曲を上限数の範囲で特殊選択楽曲画像として表示させることが可能になるため、より興味の高いお気に入り楽曲を容易に選択することが可能になる。

【１３７９】

[付記Ｎ２]

前記演出実行手段（５１）は、前記上限数を超える前記特殊選択楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の前記特殊選択楽曲画像（８３９）を前記画像表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｎ１に記載の遊技機。

【１３８０】

付記Ｎ２に係る遊技機によれば、上限数を超える特殊選択楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の特殊選択楽曲に対する特殊選択楽曲画像が表示される。このように選曲日時の新しい上限数の特殊選択楽曲画像が表示されることで、遊技者の特殊選択楽曲の選択履歴が反映され、遊技者の興味により合致した特殊選択楽曲画像を表示させることができる。

【１３８１】

[付記Ｎ３]

前記演出実行手段（５１）は、前記特殊選択楽曲が選択される場合に当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲に対する前記特殊選択楽曲画像（８３９）が前記画像表示手段（３４１）に表示されている場合、同一の前記特殊選択楽曲画像（８３９）が前記画像表示手段（３４１）に重複して表示されることを制限することを特徴とする付記Ｎ１又は付記Ｎ２に記載の遊技機。

【１３８２】

〔付記 N 4〕

前記演出実行手段（51）は、前記特殊選択楽曲が選択される場合に当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲に対する前記特殊選択楽曲画像（839）が前記画像表示手段（341）に表示されている場合、選択日時の古い重複する前記特殊選択楽曲画像（839）を前記特殊選択楽曲画像（839）から消去し、新たに選択された前記特殊選択楽曲に対する前記特殊選択楽曲画像（839）を前記画像表示手段（341）に表示させることを特徴とする付記 N 3 に記載の遊技機。

【1383】

〔付記 N 5〕

前記演出実行手段（51）は、前記特殊選択楽曲が選択される場合に当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲に対する前記特殊選択楽曲画像（839）が前記画像表示手段（341）に表示されている場合、選択日時の新しい当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲に対する前記特殊選択楽曲画像（839）を前記画像表示手段（341）に表示しないことを特徴とする付記 N 3 に記載の遊技機。

【1384】

付記 N 3 から付記 N 5 に係る遊技機によれば、画像表示手段に特殊選択楽曲画像が重複して表示されることが制限される。このように画像表示手段に同一の特殊選択楽曲画像が重複して表示されることが制限されることで、同一の特殊選択楽曲に対する同一の特殊選択楽曲画像が不必要に表示されることが防止される。また、上限数の範囲に同一の特殊選択楽曲画像が重複して表示されることが制限されることで、限られた上限数の範囲においてより多種類の楽曲に対する特殊選択楽曲画像を表示させることができる。

【1385】

〔付記 N 6〕

前記特殊決定操作によって選択される前記特殊選択楽曲を 2 以上の上限数記憶可能な特殊選択楽曲記憶手段（51）をさらに備え、

前記演出実行手段（51）は、前記複数の楽曲から前記選曲有効期間において、遊技者による前記特殊選択楽曲の選択を可能とする特殊選択楽曲画像（839）を、前記特殊選択楽曲記憶手段（51）に記憶される前記特殊選択楽曲に基づいて前記画像表示手段（341）に表示させることを特徴とする付記 N 1 に記載の遊技機。

【1386】

付記 N 6 に係る遊技機によれば、操作手段に対して特殊決定操作がなされる場合に特殊選択楽曲記憶手段に特殊選択楽曲が記憶され、特殊選択楽曲記憶手段に記憶される特殊選択楽曲に基づいて表示される特殊選択楽曲画像によって音声出力手段から出力される楽曲を選択可能である。即ち、遊技者は、楽曲の選択時に特殊決定操作を行うことで 2 以上の上限数の好みの楽曲を選択的に記憶させ、その 2 以上の上限数の特殊選択楽曲から選択される楽曲を音声出力手段から出力させることができる。これにより、遊技者は、自身が特殊決定操作を行うことで上限数の好みの楽曲を選択的に登録して選択できるため、多くの楽曲から以前に選択したお気に入りの楽曲を選択するという煩わしい操作を行うことなく、以前に選択した遊技者のお気に入りの楽曲の判断及び選択が容易になる。

【1387】

また、付記 N 6 に係る遊技機によれば、特殊選択楽曲記憶手段が 2 以上の上限数の特殊選択楽曲を記憶可能である。このように特殊選択楽曲記憶手段が 2 以上の上限数の特殊選択楽曲を記憶可能であることで、特殊選択楽曲として複数の楽曲を記憶させることが可能であり、複数の特殊選択楽曲画像を表示させることが可能になる。これにより、複数の特殊選択楽曲画像に基づいて複数の特殊選択楽曲から楽曲を選択して出力させることが可能になる。さらに、特殊選択楽曲記憶手段に記憶される特殊選択楽曲に上限数を設定することで、選択可能な複数の楽曲の全部又は大部分が特殊選択楽曲として登録されることが防止される。これにより、遊技者の興味がより高い楽曲を上限数の範囲で特殊選択楽曲として記憶させる（登録する）ことが可能になるため、より興味の高いお気に入り楽曲を容易に選択することが可能になる。

【1388】

[付記N7]

前記特殊決定操作によって前記特殊選択楽曲が選択される場合に、前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶される前記特殊選択楽曲を更新する特殊選択楽曲更新手段(51)をさらに備え、

前記特殊選択楽曲更新手段(51)は、前記上限数を超える前記特殊選択楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい前記上限数の前記特殊選択楽曲を前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶させることを特徴とする付記N6に記載の遊技機。

【1389】

付記N7に係る遊技機によれば、上限数を超える特殊選択楽曲が選択される場合に、選曲日時の新しい上限数の特殊選択楽曲が記憶される。このように選曲日時の新しい上限数の特殊選択楽曲が記憶されることで、遊技者の特殊選択楽曲の選択履歴が反映され、遊技者の興味により合致した特殊選択楽曲を記憶させることができる。

10

【1390】

[付記N8]

前記特殊選択楽曲更新手段(51)は、前記特殊選択楽曲が選択される場合に当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲が前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶されている場合、同一の前記特殊選択楽曲が前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に重複して記憶されることを制限することを特徴とする付記N6又は付記N7に記載の遊技機。

【1391】

[付記N9]

前記特殊選択楽曲更新手段(51)は、前記特殊選択楽曲が選択される場合に当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲が前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶されている場合、前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶される選択日時の古い重複する特殊選択楽曲を消去し、前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に新たに選択された特殊選択楽曲を記憶させることを特徴とする付記N8に記載の遊技機。

20

【1392】

[付記N10]

前記特殊選択楽曲更新手段(51)は、前記特殊選択楽曲が選択される場合に当該特殊選択楽曲と同一の前記特殊選択楽曲が前記特殊選択楽曲記憶手段(51)に記憶されている場合、前記特殊選択楽曲記憶手段(51)を更新しないことを特徴とする付記N8に記載の遊技機。

30

【1393】

付記N8から付記N10に係る遊技機によれば、特殊選択楽曲更新手段に特殊選択楽曲が重複して記憶されることが制限される。このように特殊選択楽曲更新手段に同一の特殊選択楽曲が重複して記憶されることが制限されることで、同一の特殊選択楽曲に対する同一の特殊選択楽曲画像が不必要に表示されることが防止される。また、上限数の範囲に同一の特殊選択楽曲が重複して記憶されることが制限されることで、限られた上限数の範囲においてより多種類の楽曲を特殊選択楽曲として記憶させ(登録し)、より多種類の特殊選択楽曲画像を表示させることができる。

40

【1394】

[付記N11]

前記特殊決定操作は、前記操作手段(21)を所定時間以上継続して操作する長押し操作又は前記操作手段(21)を複数回操作する連打操作であることを特徴とする付記N1から付記N10のいずれかに記載の遊技機。

【1395】

付記N11に係る遊技機によれば、楽曲を選択するための特殊決定操作として操作手段に対して長押し操作又は連打操作を行うことで選択楽曲を選択可能な特殊選択楽曲画像を表示させることができる。即ち、遊技者は、操作手段に対する簡易な特殊決定操作によって特殊選択楽曲を選択可能な特殊選択楽曲画像を表示させることができる。

50

【1396】

[付記01]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段(41)と、

画像による演出が実行される画像表示手段(341)、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段(26)を含む演出手段(26, 341など)と、

複数の楽曲から前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択画像(83)を前記画像表示手段(341)に表示させ、前記楽曲選択画像(83)に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段(26)に出力させる演出実行手段(51)と、

前記画像表示手段(341)によって表示される前記楽曲選択画像(83)に基づいて前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段(21)と、

所定条件が成立する場合に前記複数の楽曲に新規楽曲を追加する新規楽曲追加手段(51)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段(21)に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像(832)を含む画像を前記画像表示手段(341)に表示させ、

遊技者による前記操作手段(21)に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像(83)中の前記仮選択楽曲画像(832)を変更し、

前記決定操作が行われた場合に仮選択されていた楽曲を選択楽曲として前記音声出力手段(26)から出力させ、

前記新規楽曲追加手段(51)によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合に、前記仮選択楽曲画像(832)として最初に表示される初期仮選択楽曲画像(832)に対する初期仮選択楽曲として前記新規楽曲を選択して前記画像表示手段(341)に前記初期仮選択楽曲画像(832)を表示させ、

前記所定条件の成立により前記新規楽曲追加手段(51)によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲として第1楽曲が追加された後に、前記新規楽曲として前記第1楽曲とは異なる第2楽曲が追加される場合、前記楽曲選択画像(83)として、前記第2楽曲に対する前記初期仮選択楽曲画像(832)と、前記第1楽曲を選択可能な画像を含む画像を前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする遊技機。

【1397】

付記01に係る遊技機によれば、新規楽曲追加手段によって音声出力手段から出力可能な複数の楽曲に新規楽曲(第2楽曲)が追加される場合に、初期仮選択楽曲画像として新規楽曲に対応する画像を表示される。このように初期仮選択楽曲画像として新規開放楽曲に対応する画像が画像表示手段に表示されることで、新規開放楽曲を容易に選択することができる。

【1398】

また、付記01に係る遊技機によれば、第1楽曲が追加された後に第2楽曲が追加された場合に、今回追加された新規楽曲である第2楽曲に対する初期仮選択楽曲画像に加えて、先に追加された新規楽曲である第1楽曲を選択可能とする画像が画像表示手段に表示される。そのため、遊技者は、今回追加された新規楽曲(第2楽曲)だけでなく、先に追加された新規楽曲(第1楽曲)についても音声出力手段から出力させることが可能になる。これにより、新規楽曲が追加されてから新たな新規楽曲が追加される場合であっても、過去に追加された新規楽曲を聴くことができる。

【1399】

[付記02]

10

20

30

40

50

前記演出実行手段（５１）は、前記第１楽曲を選択可能な画像を、前記第２楽曲に対する前記初期仮選択楽曲画像（８３２）に隣接する位置に表示させることを特徴とする付記Ｏ１に記載の遊技機。

【１４００】

付記Ｏ２に係る遊技機によれば、第１楽曲が追加された後に第２楽曲が追加された場合に、今回追加された新規楽曲である第２楽曲に対する初期仮選択楽曲画像に加えて、先に追加された新規楽曲である第１楽曲を選択可能とする画像が初期仮選択楽曲画像に隣接する位置に表示される。そのため、遊技者は、新たな新規楽曲（第２楽曲）が追加される場合に前回追加された新規楽曲（第１楽曲）を容易に把握することができる。これにより、以前に追加されて未選択のままの新規楽曲を後において聴くことを遊技者が希望する場合などに、以前に追加された楽曲を容易に選択して、音声出力手段から出力させることが可能になる。

10

【１４０１】

[付記Ｏ３]

前記複数の楽曲は、前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲と、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲とを含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記楽曲選択画像（８３）として、前記未選択楽曲に対する少なくとも１つの未選択楽曲画像（８３３）を前記第２楽曲に対する前記初期仮選択楽曲画像（８３２）に隣接する位置に表示させることを特徴とする付記Ｏ２に記載の遊技機。

20

【１４０２】

付記Ｏ３に係る遊技機によれば、未選択楽曲に対する少なくとも１つの未選択楽曲画像（８３３）が、新規追加楽曲である第２楽曲に対する初期仮選択楽曲画像（８３２）に隣接する位置に表示される。即ち、画像表示手段では、初期仮選択楽曲画像に隣接する位置に、先に追加された新規楽曲である第１楽曲を選択可能とする画像、及び未選択楽曲画像の双方が配置される。例えば、楽曲選択画像において、先に追加された新規楽曲である第１楽曲を選択可能とする画像、初期仮選択楽曲画像及び未選択楽曲画像の順に並んで配置される。そのため、前回追加された新規楽曲、今回追加された楽曲及び未選択楽曲のいずれの選択も容易になる。

30

【１４０３】

[付記Ｐ１]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段（４１）と、

画像による演出が実行される画像表示手段（３４１）、及び楽曲を出力する演出が実行される音声出力手段（２６）を含む演出手段（２６、３４１など）と、

複数の楽曲から前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を遊技者を選択させるための楽曲選択画像（８３）を前記画像表示手段（３４１）に表示させ、前記楽曲選択画像（８３）に基づいて遊技者によって選択された楽曲を前記音声出力手段（２６）に出力させる演出実行手段（５１）と、

40

前記画像表示手段（３４１）によって表示される前記楽曲選択画像（８３）に基づいて前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲を選択する場合に遊技者によって操作される操作手段（２１）と、

所定条件が成立する場合に前記複数の楽曲に新規楽曲を追加する新規楽曲追加手段（５１）と、

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

前記新規楽曲追加手段（５１）によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合に、前記楽曲選択画像（８３）において前記新規楽曲を前記音声出力手段（２６）によって出力させる楽曲として選択可能とする新規楽曲選択画像を表示させ、

50

前記新規楽曲選択画像を前記画像表示手段（３４１）に表示させる場合、前記新規楽曲選択画像に対する楽曲が前記新規楽曲であることを明示又は示唆する付加画像（８３９）を表示させることを特徴とする遊技機。

【１４０４】

付記Ｐ１に係る遊技機によれば、新規楽曲に対する新規楽曲選択画像を画像表示手段に表示させる場合、新規楽曲選択画像に対する楽曲が新規楽曲であることを明示又は示唆する付加画像が表示される。このように新規楽曲であることを明示又は示唆することで、遊技者は新規楽曲であることを容易に把握できる。これにより、新規楽曲に興味のある遊技者に対して、新規楽曲を容易に選択させることが可能になるため、新規楽曲が遊技者に聴かれることなく楽曲リストの中に埋もれてしまうことがより抑制される。

10

【１４０５】

〔付記Ｐ２〕

前記演出実行手段（５１）は、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において前記画像表示手段（３４１）に前記付加画像（８３９）を表示させることを特徴とする付記Ｐ１に記載の遊技機。

【１４０６】

付記Ｐ２に係る遊技機によれば、新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において画像表示手段に付加画像が表示される。このように新規楽曲が開放された後の最初に到来する選曲有効期間の開始から終了までの期間において付加画像が表示されることで、当該選曲有効期間において新規開放楽曲が仮選択又は選択された後であっても新規開放楽曲であることを把握可能であるため、新規開放楽曲を再度仮選択又は選択することが容易になる。

20

【１４０７】

〔付記Ｐ３〕

前記演出実行手段（５１）は、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から新規楽曲が遊技者に選択されるまで前記画像表示手段（３４１）に前記付加画像（８３９）を表示させることを特徴とする付記Ｐ１又は付記Ｐ２に記載の遊技機。

【１４０８】

付記Ｐ３に係る遊技機によれば、前記新規楽曲が追加されてから最初に到来する選曲有効期間の開始から新規楽曲が選択されるまで画像表示手段に付加画像が表示される。このように当該選曲有効期間の開始から新規楽曲が選択されるまでの期間において付加画像が表示されることで、新規楽曲が選択楽曲として出力されるまでは付加画像が表示される。これにより、遊技者により新規楽曲が選択された後においても不必要に付加画像が表示されることが防止される。

30

【１４０９】

〔付記Ｐ４〕

前記演出実行手段（５１）は、先に前記新規楽曲が追加されてから次に前記新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において、前記画像表示手段（３４１）に前記付加画像（８３９）を表示させることを特徴とする付記Ｐ１から付記Ｐ３のいずれかに記載の遊技機。

40

【１４１０】

付記Ｐ４に係る遊技機によれば、先に新規楽曲が追加されてから次に新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において画像表示手段に付加画像が表示される。このように先に新規楽曲が追加されてから次に新規楽曲が追加されるまでの間に到来する選曲有効期間において付加画像が表示されることで、常に最新の追加楽曲に対して付加画像が表示される。これにより、遊技者は、常に最新の追加楽曲を把握することができるため、以前の選曲有効期間において追加されたが遊技者により選択されなかった楽曲についても、新規楽曲追加以後の選曲有効期間において次に新たな楽曲が追加されるまで付加画像に基づいて選択することができる。つまり、遊技者は、普段は聴くことのできない楽曲について、楽曲が追加された選曲有効期間でなくても、後に追加楽曲を聴きたい場合に付加

50

画像に基づいて追加楽曲を容易に探すことができる。

【1411】

[付記P5]

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲を選択するための遊技者による前記操作手段(21)に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す仮選択楽曲画像(832)を含む画像を前記画像表示手段(341)に表示させ、

前記新規楽曲追加手段(51)によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合に、前記仮選択楽曲画像(832)として最初に表示される初期仮選択楽曲画像(832)に対する初期仮選択楽曲として前記新規楽曲を選択して前記画像表示手段(341)に前記初期仮選択楽曲画像(832)を表示させることを特徴とする付記P1から付記P4のいずれかに記載の遊技機。

10

【1412】

付記P5に係る遊技機によれば、新規楽曲追加手段によって音声出力手段から出力可能な複数の楽曲に新規楽曲が追加される場合に、初期仮選択楽曲画像として新規楽曲に対応する画像が表示される。このように初期仮選択楽曲画像として新規開放楽曲に対応する画像が画像表示手段に表示されることで、新規開放楽曲を容易に選択することができる。

【1413】

[付記P6]

前記演出実行手段(51)は、

前記楽曲選択画像(83)として、前記音声出力手段(26)によって出力させる楽曲として遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲であることを示す既選択楽曲画像(831)と、前記既選択楽曲以外の未選択楽曲であることを示す未選択楽曲画像(833)と、を含む画像を前記画像表示手段(341)に表示させ、

前記新規楽曲追加手段(51)によって前記複数の楽曲に前記新規楽曲が追加される場合に、前記新規楽曲を前記未選択楽曲画像(833)として前記画像表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記P1から付記P4のいずれかに記載の遊技機。

20

【1414】

付記P6に係る遊技機によれば、楽曲選択画像において新規楽曲に対する未選択楽曲画像が表示される。このように新規楽曲が楽曲選択画像において未選択楽曲画像として表示されることで、新規楽曲が初期仮選択楽曲として選択され、新規楽曲が楽曲出力手段から出力されることを抑制できる。これにより、遊技者の意に反して新規楽曲が出力されることを防止しつつ、新規楽曲を遊技者の意思により仮選択又は選択する楽しみを付与することが可能になる。

30

【符号の説明】

【1415】

- 10：遊技機
- 20：操作ボタン
- 20a：操作スイッチ
- 21：選択決定部
- 21A：選択ボタン
- 211：上選択ボタン
- 212：下選択ボタン
- 213：左選択ボタン
- 214：右選択ボタン
- 211a～211d：選択操作スイッチ
- 21B：決定ボタン
- 21Ba：決定操作スイッチ
- 26：スピーカ

40

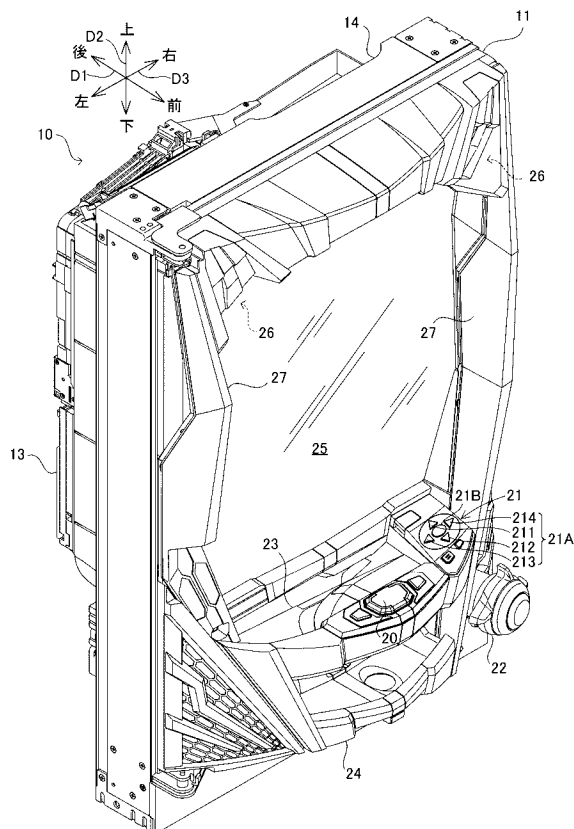
50

- 3 3 1 : メイン制御ユニット
- 3 3 2 : サブ制御ユニット
- 3 4 1 : 図柄表示部
- 4 : 主制御装置
- 4 1 : M P U
- 4 1 1 : R O M
- 4 1 2 : R A M
- 5 : 音声ランプ制御装置
- 5 1 : M P U
- 5 1 1 : R O M
- 5 1 2 : R A M
- 6 : 表示制御装置
- 6 1 : M P U
- 6 1 1 : R O M
- 6 1 2 : R A M
- 8 3 : 楽曲選択画像
- 8 3 1 : 既選択楽曲画像
- 8 3 2 : 仮選択楽曲画像
- 8 3 3 : 未選択楽曲画像
- 8 3 4 : 非選択楽曲画像
- 8 3 A : お気に入りリスト選択画像
- 8 3 B : お気に入りリスト画像
- 8 3 9 : 付加画像
- 8 4 0 : お気に入り楽曲選択画像

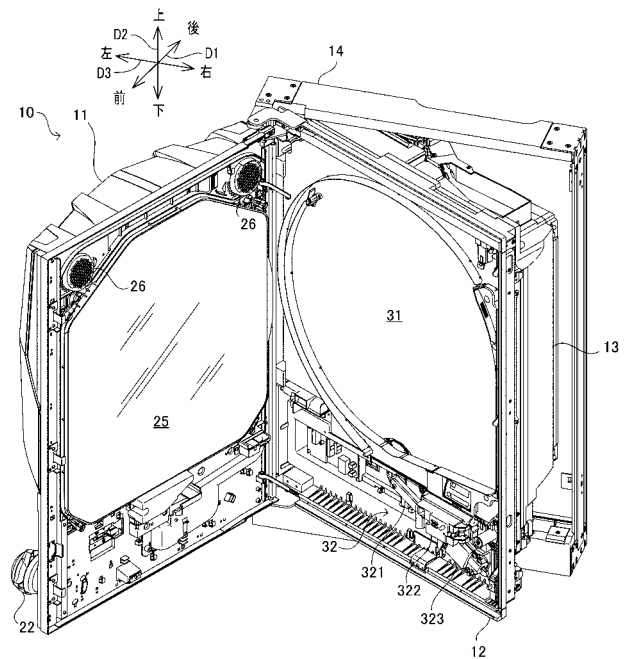
10

20

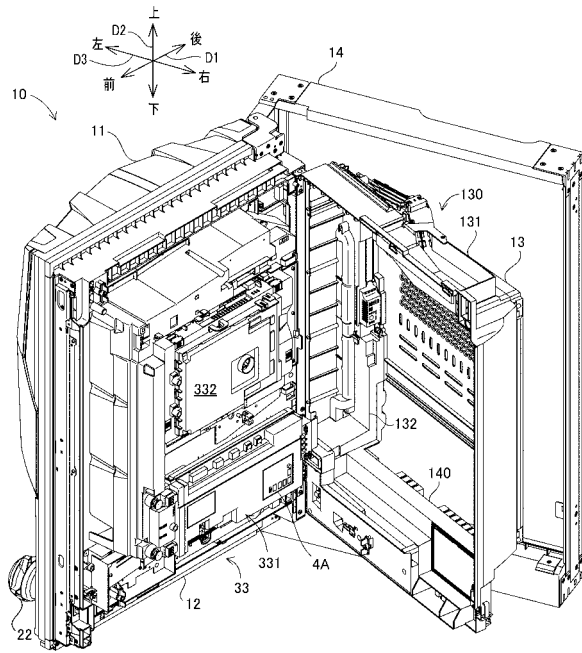
【図 1】



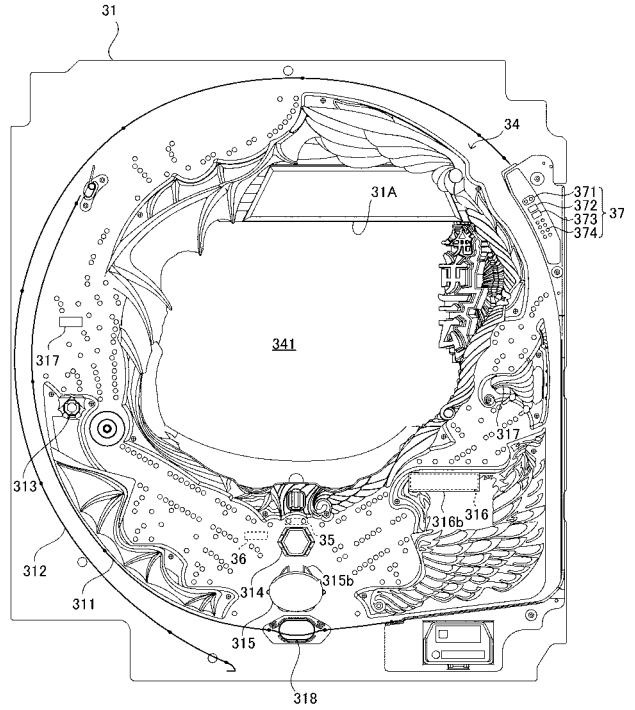
【図 2】



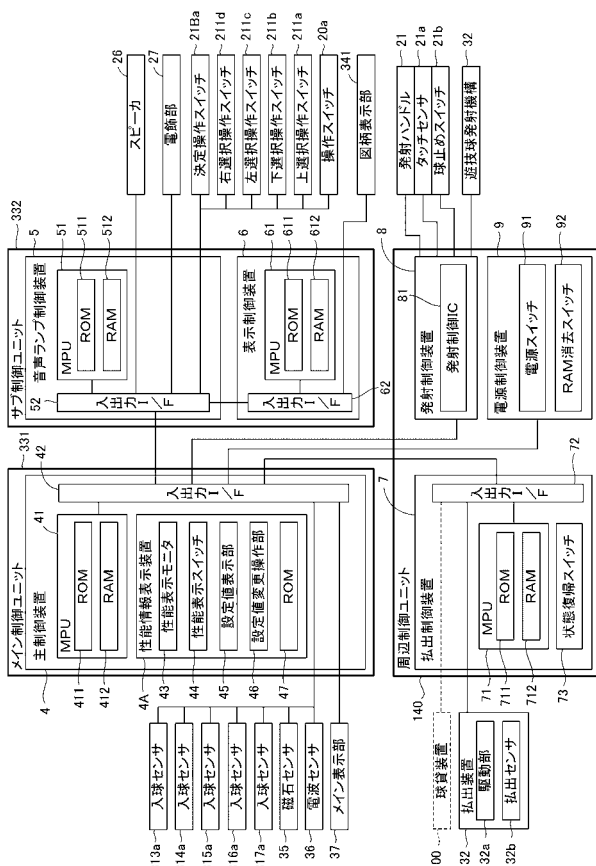
【図 3】



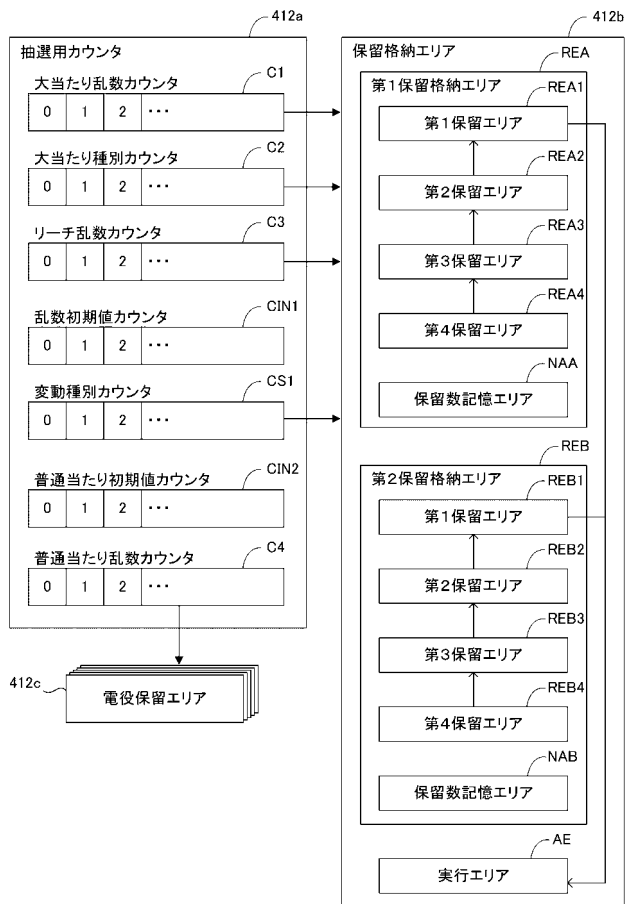
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

(A)低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B)高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

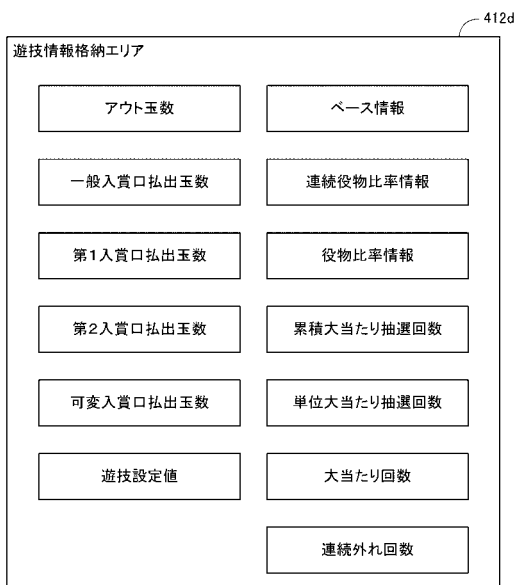
(C)振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D)外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【図 9】



【図 8】

通常大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

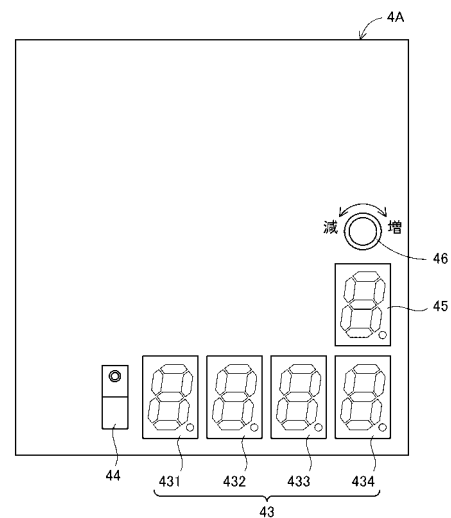
確変大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

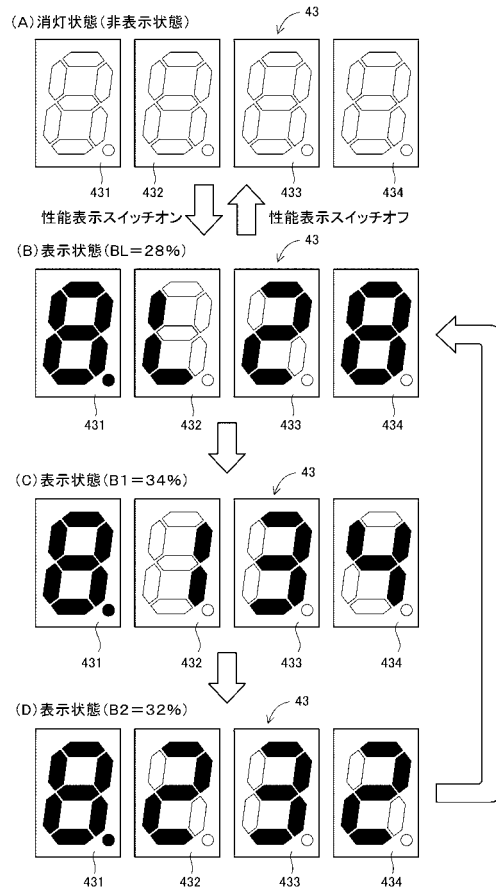
外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

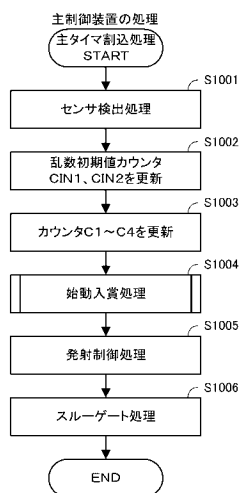
【図 10】



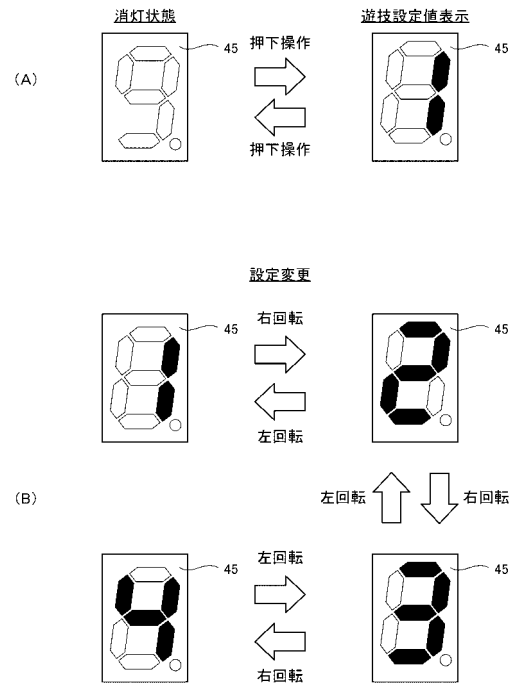
【図 1 1】



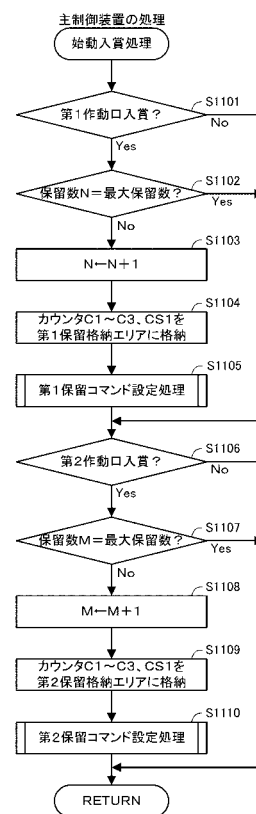
【図 1 3】



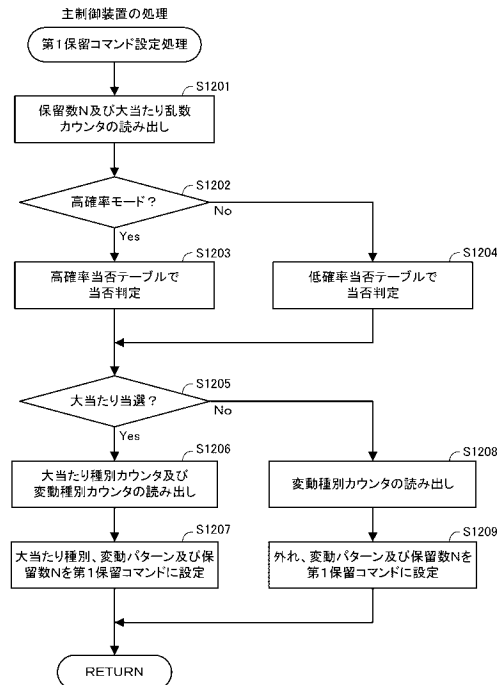
【図 1 2】



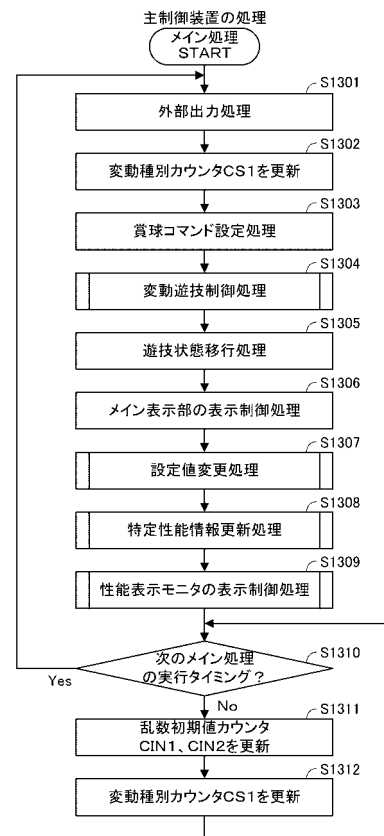
【図 1 4】



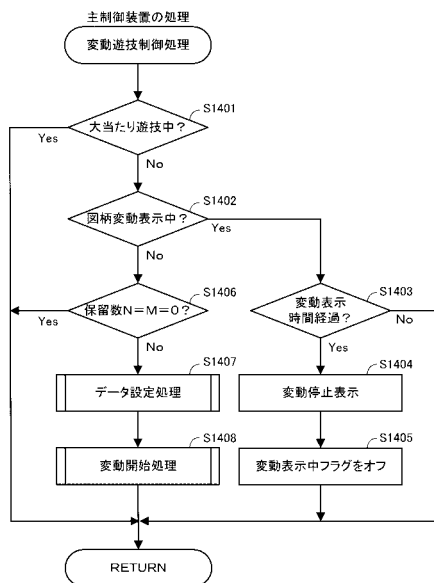
【図 15】



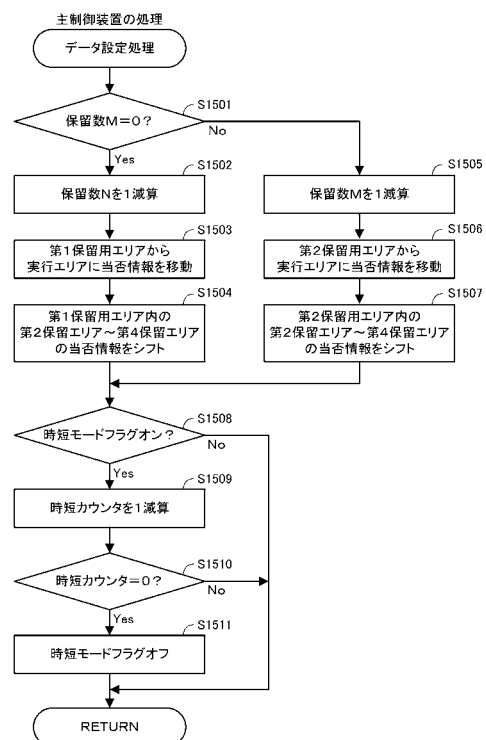
【図 16】



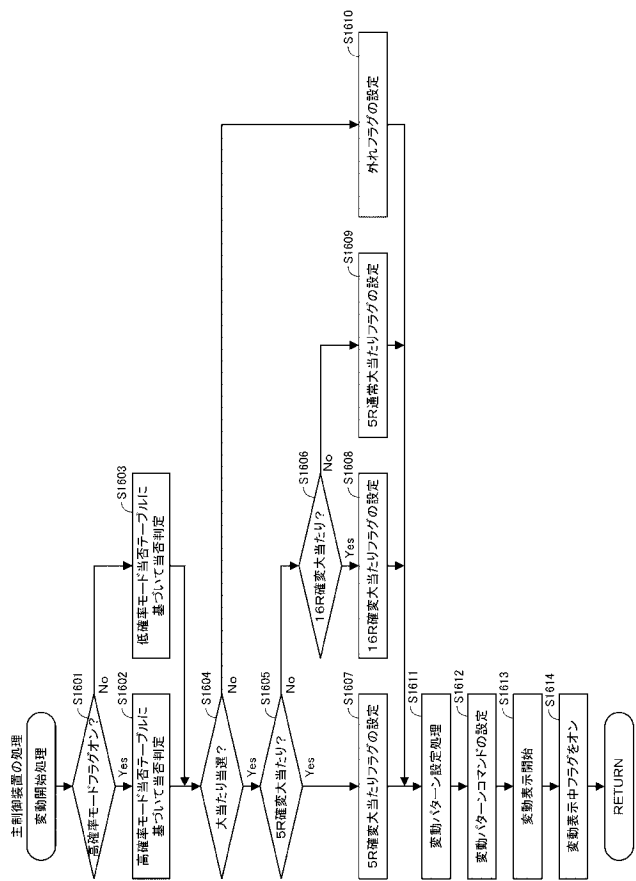
【図 17】



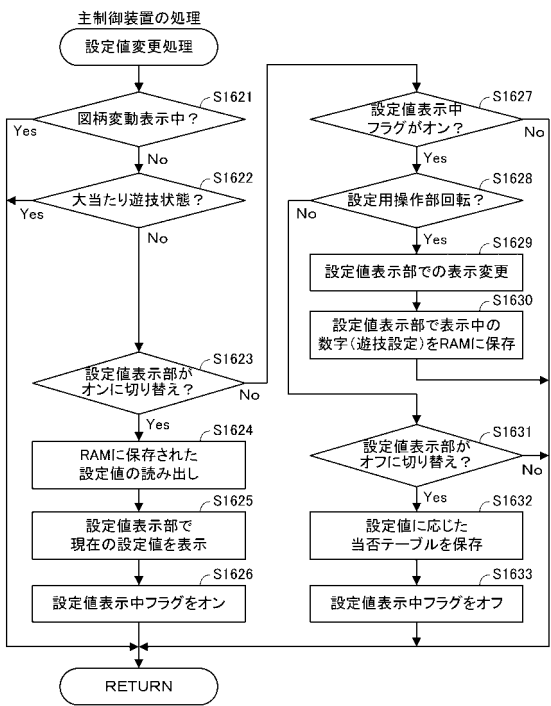
【図 18】



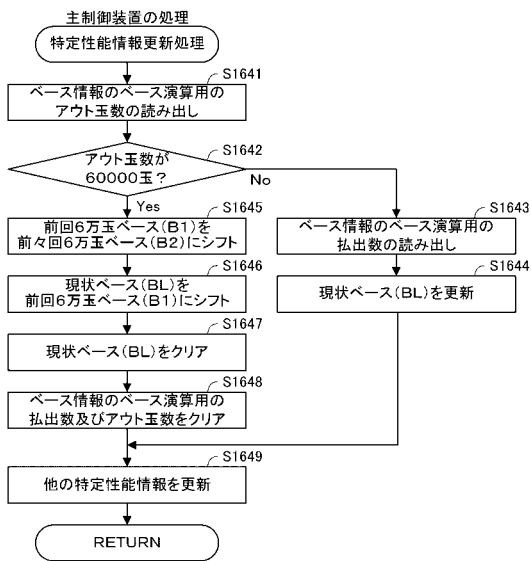
【図 19】



【図 20】



【図 21】



【図 22】

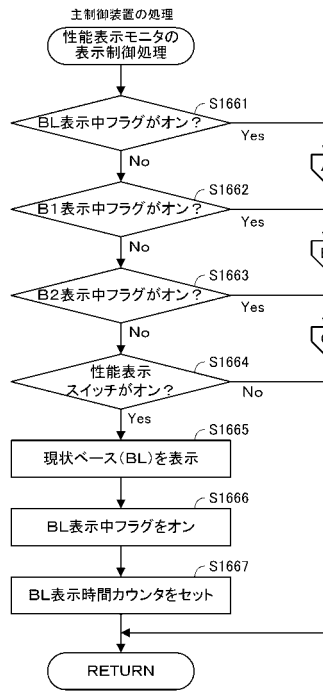
(A) ベース情報(アウト玉数<60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

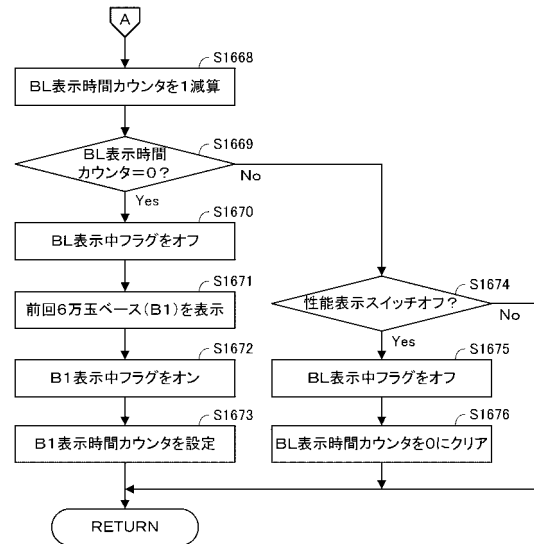
(B) ベース情報(アウト玉数=60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

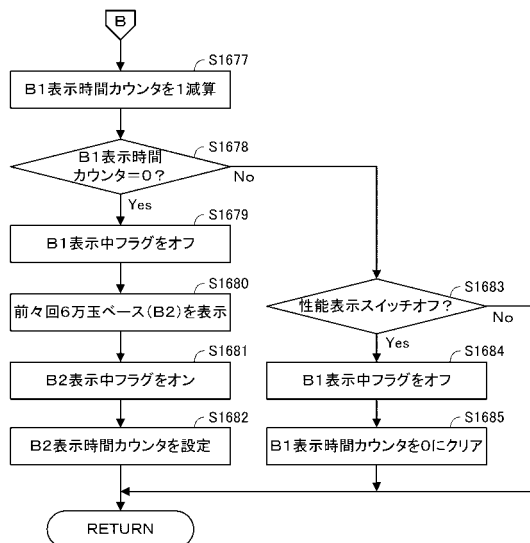
【図 2 3】



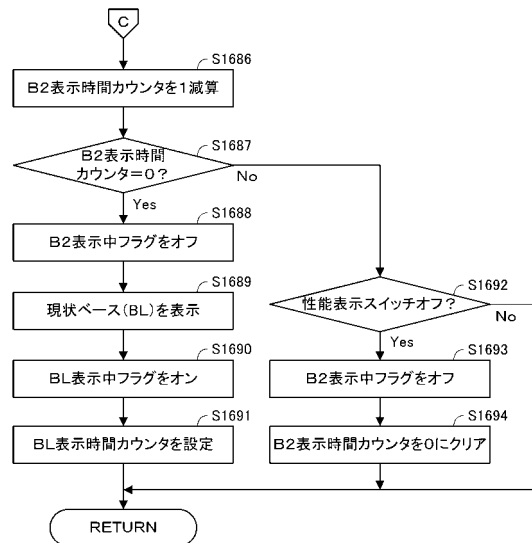
【図 2 4】



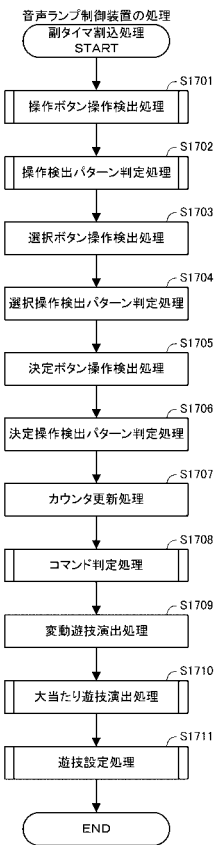
【図 2 5】



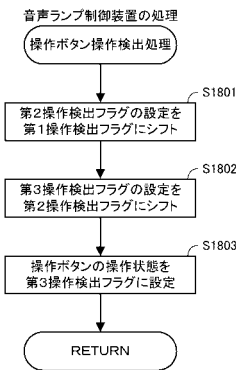
【図 2 6】



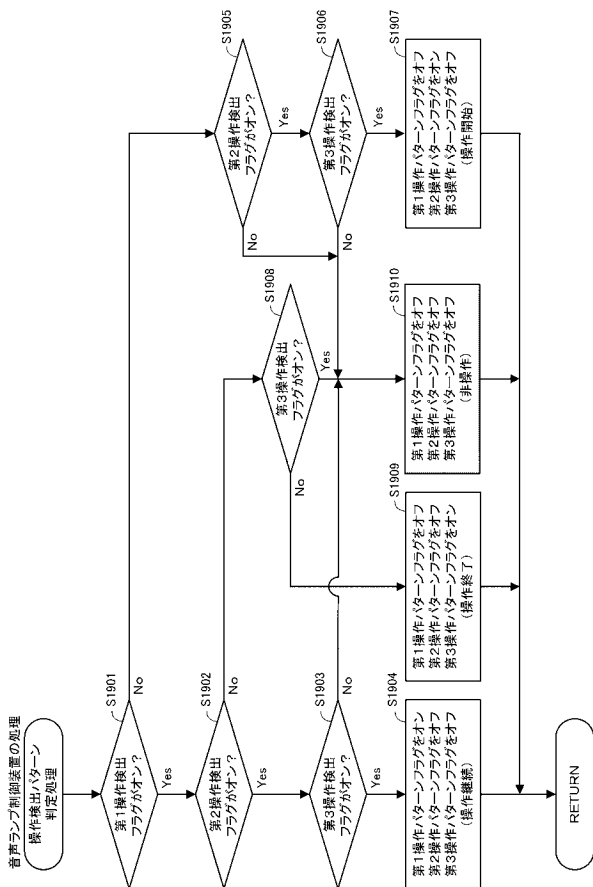
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】

操作ボタン操作データ

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データ

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データ

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データ

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データ

右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

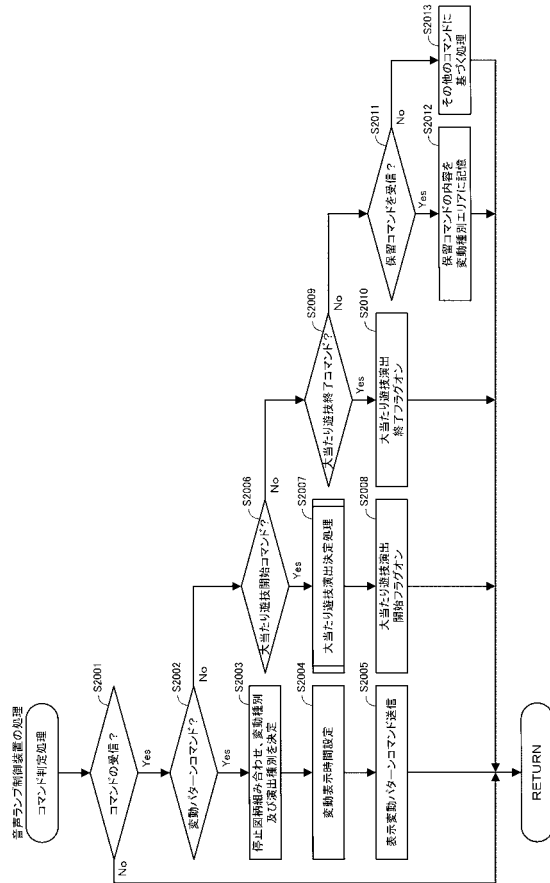
(E)

決定ボタン操作データ

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(F)

【図 3 1】



【図 3 2】

第1停止図柄選択テーブル

演出種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4				
4~9	1	1	1	1
10~14		2	2	
15~19				2
20~24	2		3	
25~29				3
30~34			4	
35~39	4	3	5	4
40~44			6	
45~49				5
50~54	5			
55~59		4		
60~64			7	6
65~69	6	5		
70~74				7
75~79	8	6		
80~84			8	8
85~89		8		
90~94	9	9	9	9
95~99				

変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別	変動表示時間[s]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	リーチなし	7
D05	リーチなし	10

【図 3 3】

演出種別テーブル(ノーマルリーチ演出テーブル)

演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~10		演出X1	演出X2	
11~20	演出X1	演出X2		
21~30	演出X2	演出X3	演出X3	演出X1
31~40		演出X4		
41~50	演出X3		演出X4	
51~60		演出X4		
61~70	演出X4			演出X2
71~80		演出X5	演出X5	
81~100	演出X5			演出X4
81~100				

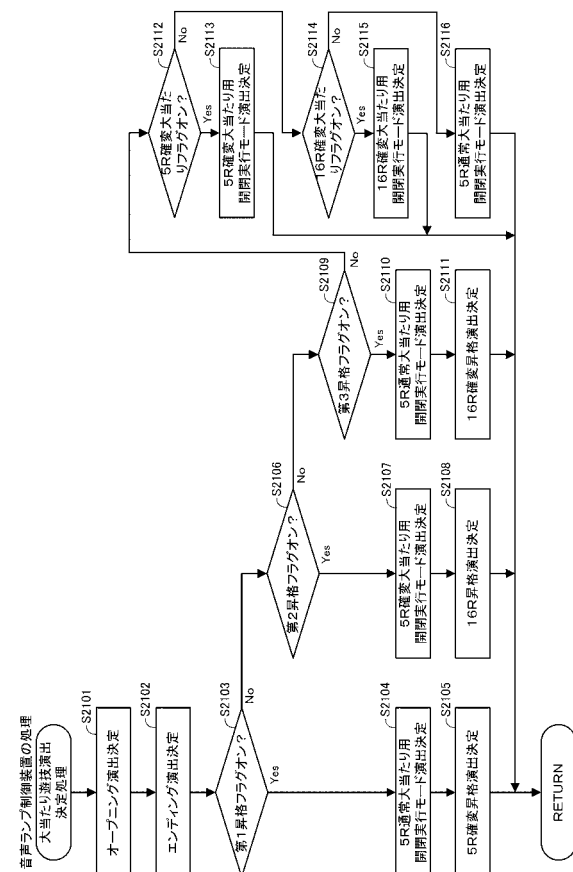
演出種別テーブル(スーパーリーチ演出テーブル)

演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~10			演出Y1	演出Y1
11~20	演出Y1	演出Y1		演出Y2
21~30			演出Y2	演出Y3
31~40	演出Y2	演出Y2		演出Y4
41~50			演出Y3	
51~60	演出Y3	演出Y3		演出Y5
61~70			演出Y4	
71~80	演出Y4	演出Y4		
81~100	演出Y5	演出Y5	演出Y5	
81~100				

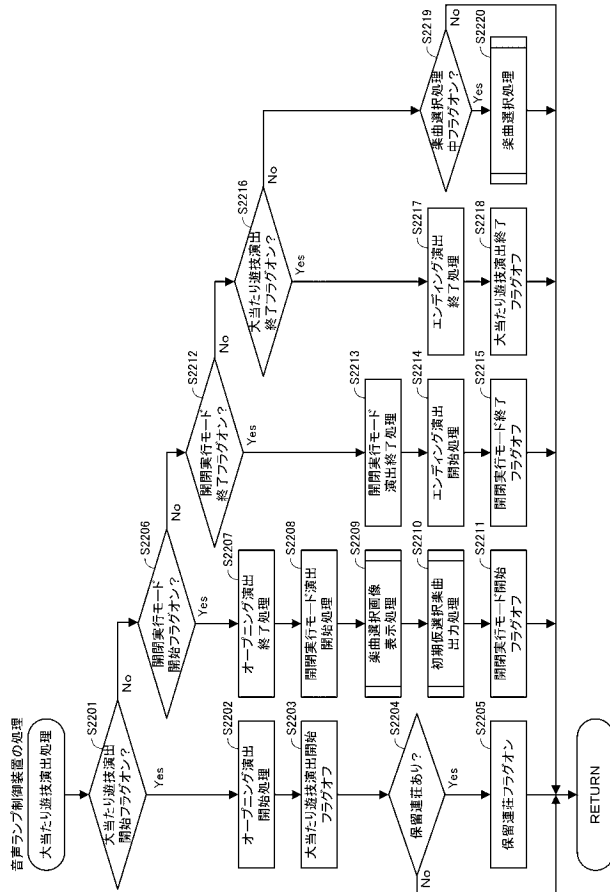
演出種別テーブル(スペシャルリーチ演出テーブル)

演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~10			演出Z1	演出Z1
11~20	演出Z1	演出Z1		演出Z2
21~30			演出Z2	演出Z3
31~40	演出Z2	演出Z2		演出Z4
41~50			演出Z3	
51~60	演出Z3	演出Z3		演出Z5
61~70			演出Z4	
71~80	演出Z4	演出Z4		
81~100	演出Z5	演出Z5	演出Z5	
81~100				

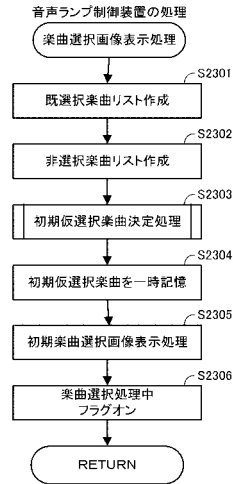
【図 3 4】



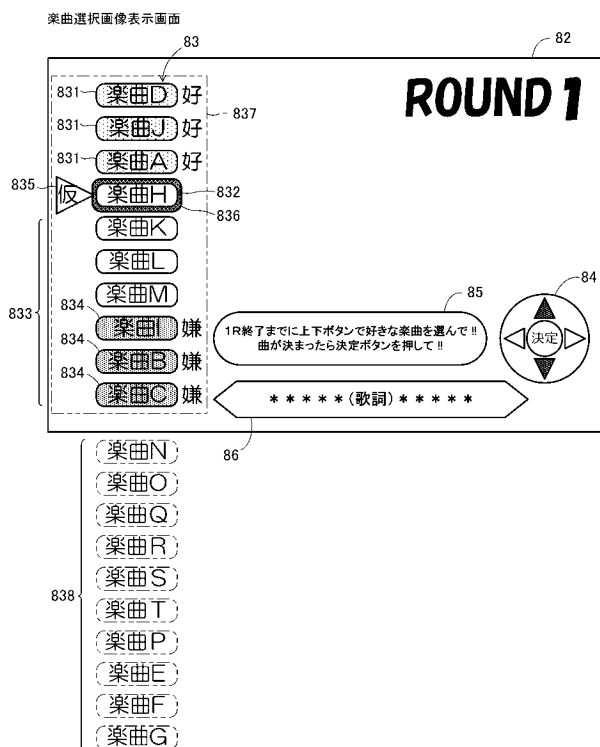
【図 35】



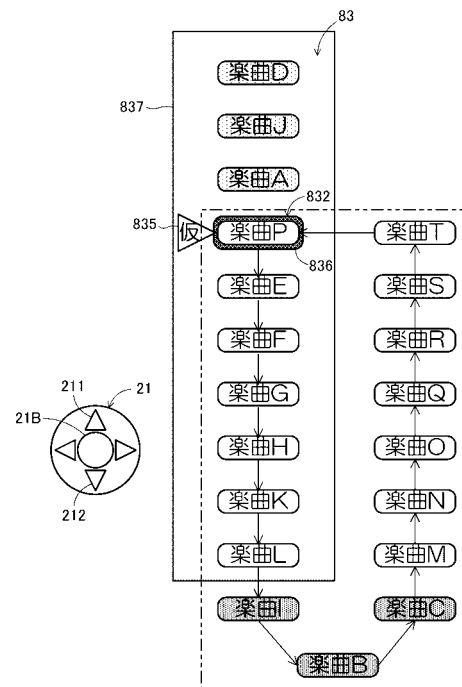
【図 36】



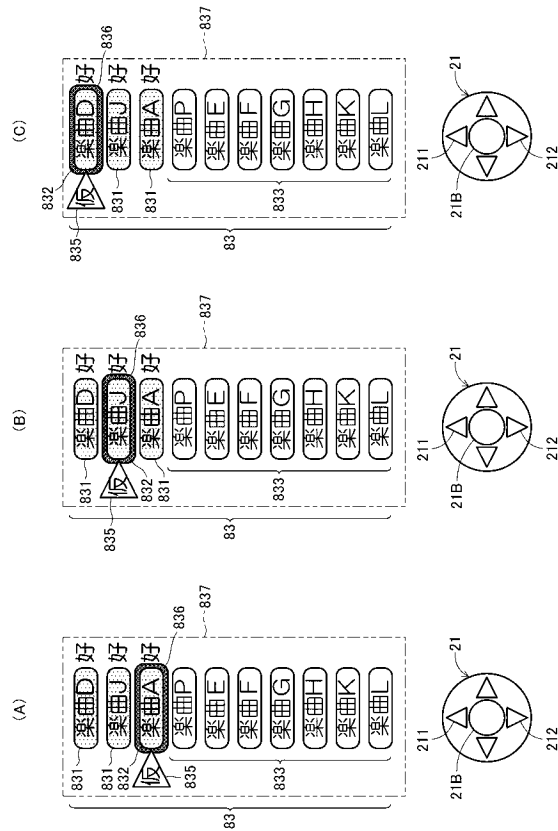
【図 37】



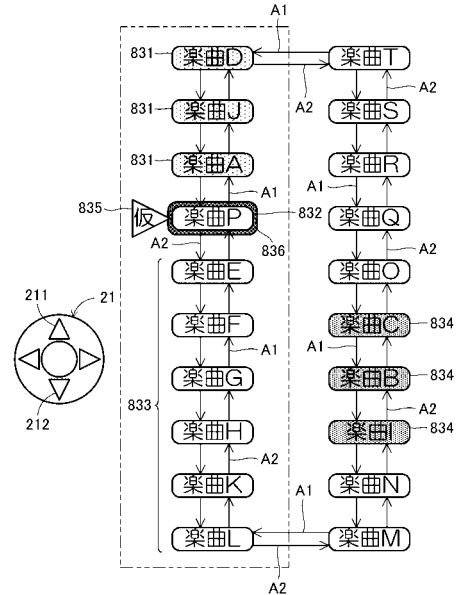
【図 38】



【図 3 9】



【図 4 0】



【図 4 1】

楽曲選択カウンタデータテーブル

楽曲番号	楽曲名	履歴データ				
		既選択楽曲			非選択楽曲	
		選択回数 カウンタ	楽曲順位	既選択 フラグ	楽曲順位	非選択 フラグ
1	楽曲A	5	1	オン	0	オフ
2	楽曲B	0	0	オフ	2	オン
3	楽曲C	0	0	オフ	1	オン
4	楽曲D	7	3	オン	0	オフ
5	楽曲E	0	0	オフ	0	オフ
6	楽曲F	0	0	オフ	0	オフ
7	楽曲G	4	0	オフ	0	オフ
8	楽曲H	1	0	オフ	0	オフ
9	楽曲I	0	0	オフ	3	オン
10	楽曲J	2	2	オン	0	オフ
11	楽曲K	0	0	オフ	0	オフ
12	楽曲L	0	0	オフ	0	オフ
13	楽曲M	0	0	オフ	0	オフ
14	楽曲N	0	0	オフ	0	オフ
15	楽曲O	0	0	オフ	0	オフ
16	楽曲P	0	0	オフ	0	オフ
17	楽曲Q	0	0	オフ	0	オフ
18	楽曲R	0	0	オフ	0	オフ
19	楽曲S	0	0	オフ	0	オフ
20	楽曲T	0	0	オフ	0	オフ

【図 4 3】

初期配列順位データテーブル

配列順位データ					付加データ	
初期 配列順位	楽曲番号	楽曲名	既選択楽曲 リスト順位	非選択楽曲 リスト順位	楽曲種別	非表示 設定フラグ
1	4	楽曲D	3	0	既選択楽曲	オフ
2	10	楽曲J	2	0	既選択楽曲	
3	1	楽曲A	1	0	既選択楽曲	
4	5	楽曲P	0	0	非選択楽曲	
5	6	楽曲E	0	0		
6	7	楽曲F	0	0		
7	8	楽曲G	0	0		
8	11	楽曲H	0	0		
9	12	楽曲K	0	0		
10	13	楽曲L	0	0		
11	9	楽曲I	0	1	非選択楽曲	オフ
12	2	楽曲B	0	2	非選択楽曲	
13	3	楽曲C	0	3	非選択楽曲	
14	14	楽曲M	0	0		
15	15	楽曲N	0	0		
16	16	楽曲O	0	0		
17	17	楽曲Q	0	0		
18	18	楽曲R	0	0		
19	19	楽曲S	0	0		
20	20	楽曲T	0	0		

【図 4 2】

既選択楽曲リストテーブル

(A)

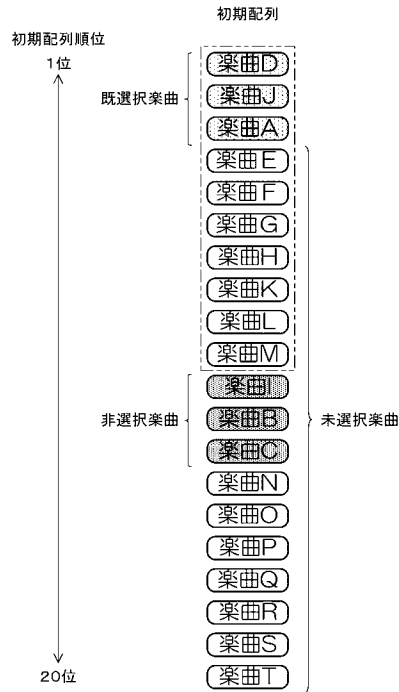
順位	楽曲番号	楽曲名
1	1	楽曲A
2	10	楽曲J
3	4	楽曲D

非選択楽曲リストテーブル

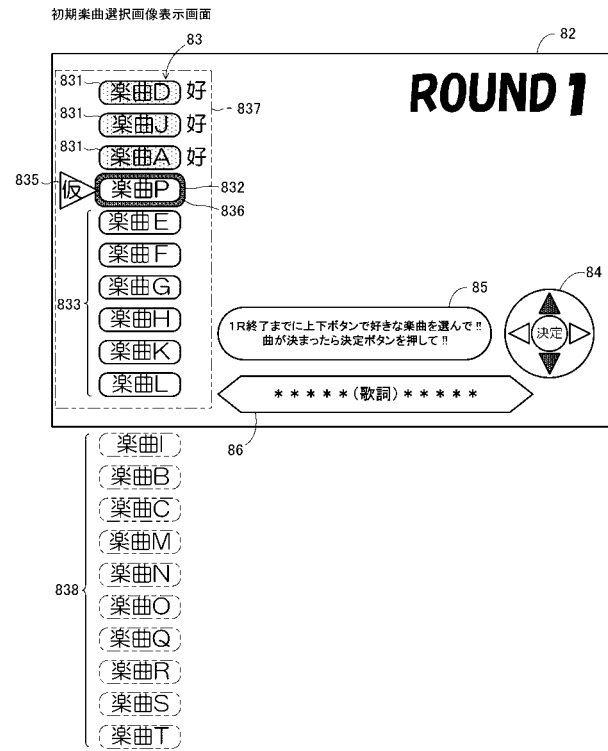
(B)

順位	楽曲番号	楽曲名
1	9	楽曲I
2	2	楽曲B
3	3	楽曲C

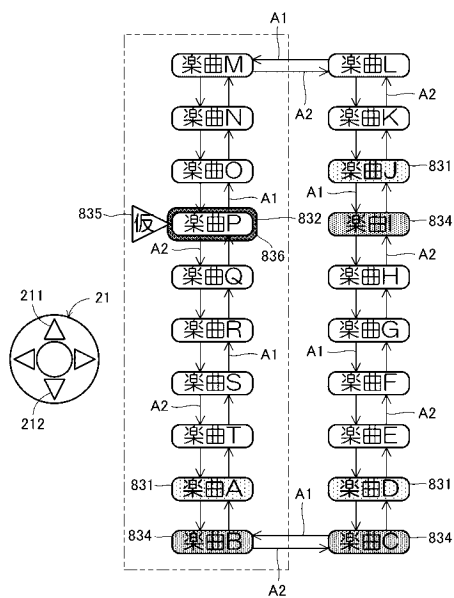
【図 4 4】



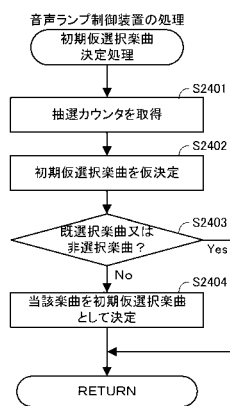
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】

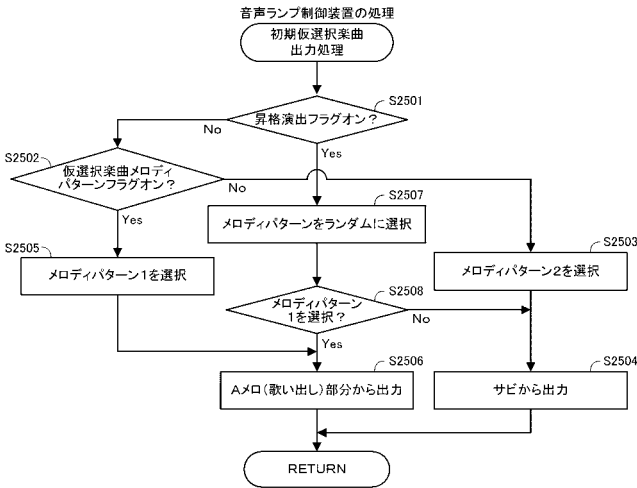


【図 48】

仮選択楽曲抽選テーブル

楽曲番号	楽曲名	仮選択楽曲 抽選カウンタ
01	楽曲A	0～9
02	楽曲B	10～19
03	楽曲C	20～29
04	楽曲D	30～39
05	楽曲E	40～49
06	楽曲F	50～59
07	楽曲G	60～69
08	楽曲H	70～79
09	楽曲I	80～89
10	楽曲J	90～99
11	楽曲K	100～109
12	楽曲L	110～119
13	楽曲M	120～129
14	楽曲N	130～139
15	楽曲O	140～149
16	楽曲P	150～159
17	楽曲Q	160～169
18	楽曲R	170～179
19	楽曲S	180～189
20	楽曲T	190～199

【図 49】

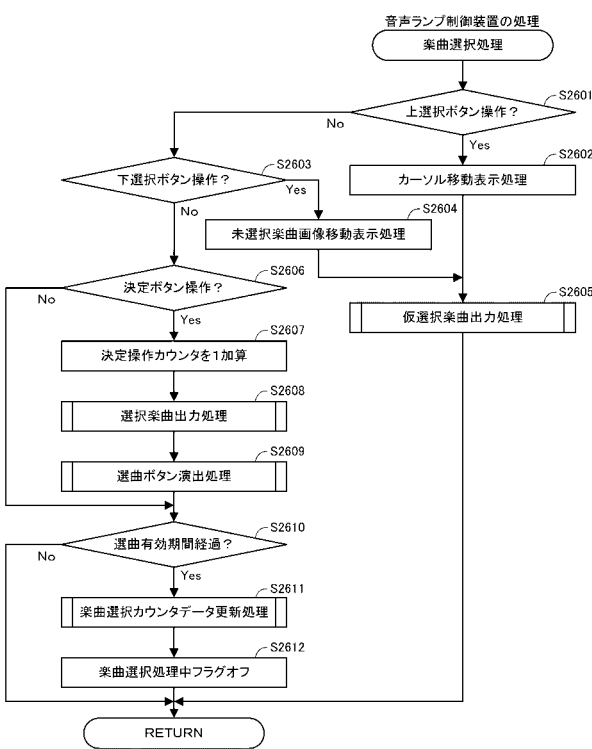


【図 50】

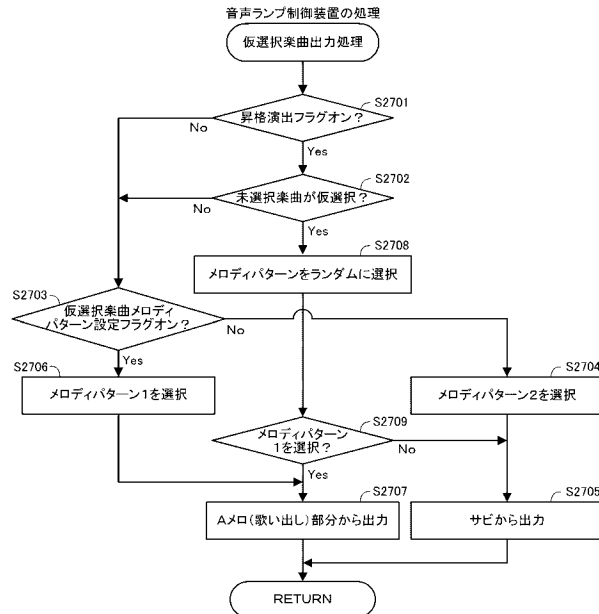
メロディパターンテーブル

楽曲番号	楽曲名	メロディパターン		デフォルト設定		
		番号	基本単位	仮選択楽曲	選択楽曲	
				既選択楽曲	未選択楽曲	
1	楽曲A	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
2	楽曲B	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
3	楽曲C	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
4	楽曲D	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
5	楽曲E	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
6	楽曲F	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
7	楽曲G	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
8	楽曲H	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
9	楽曲I	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
10	楽曲J	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
		⋮	⋮			
20	楽曲T	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			

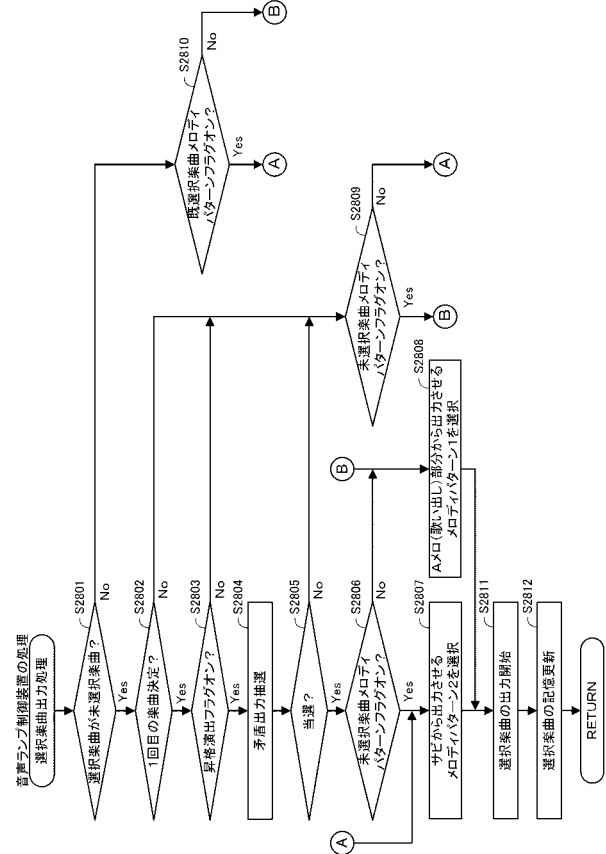
【図 51】



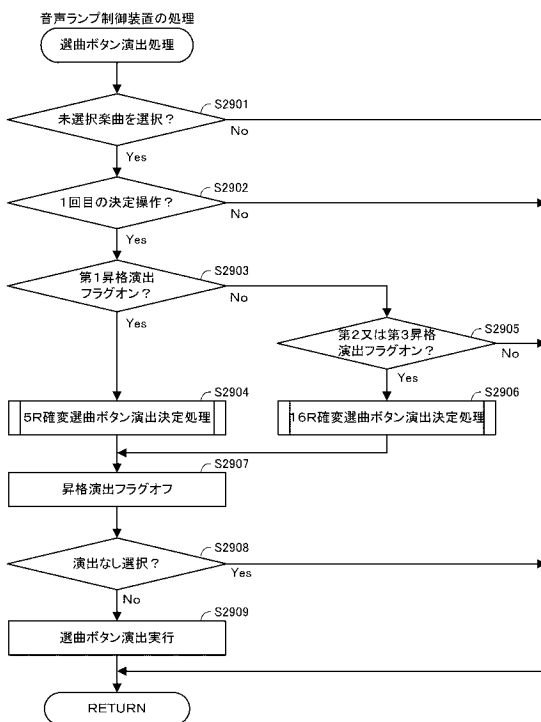
【図 5 2】



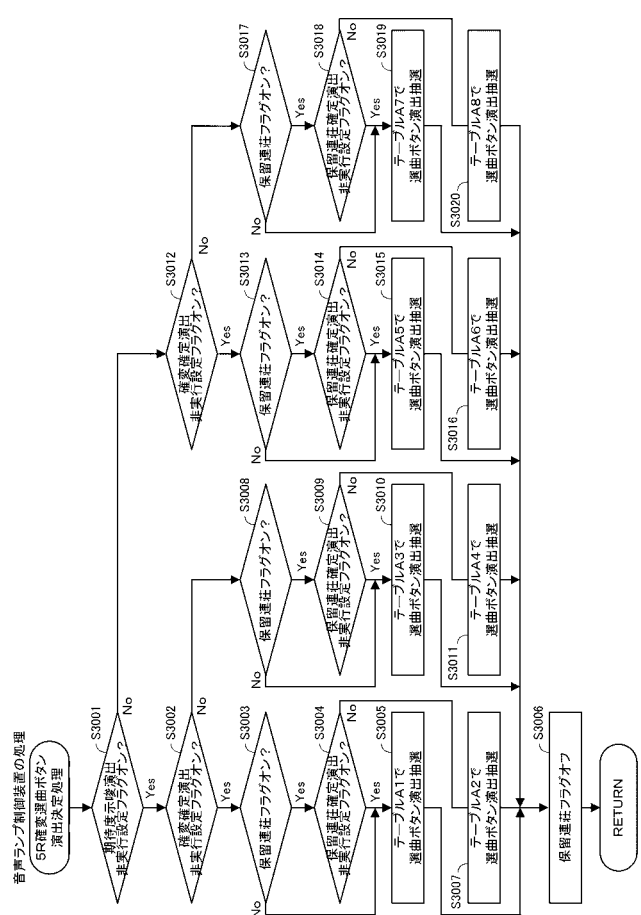
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



【图 5 6】

選曲ボタン演出テーブル

演出種別	内容	確定期待度	その他
示唆演出1	ミニキャラA出現	10%	—
示唆演出2	カーソル色変化(青色)	10%	—
示唆演出3	ミニキャラB出現	20%	—
示唆演出4	カーソル色変化(黄色)	20%	—
示唆演出5	ミニキャラA、B出現	30%	—
示唆演出6	カーソル色変化(赤色)	50%	—
示唆演出7	ミニキャラC出現	66%	—
示唆演出8	ミニキャラA、B、C出現	80%	—
確定演出1	カーソル色変化(虹色)	100%	5R確定
確定演出2	特殊ミニキャラ出現	100%	5R確定+保留連荘
確定演出3	特殊操作音	100%	16R確定
確定演出4	特殊操作音+特殊ミニキャラ出現	100%	16R確定+保留連荘

【図 5 7】

5R確変選曲ボタン演出抽選テーブル

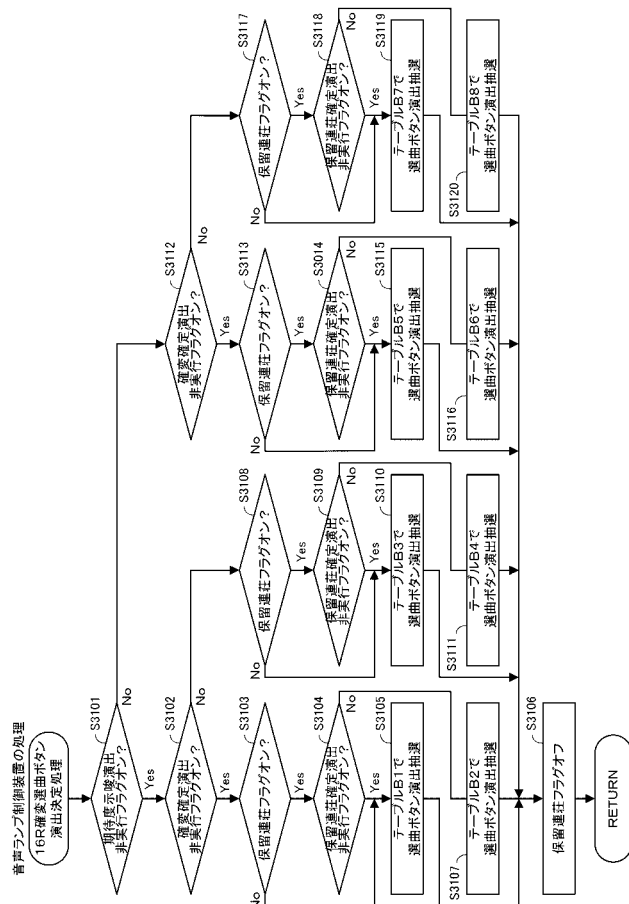
ボクダ演出		抽選テーブル							
抽選番号	抽選確率	テーブルA1	テーブルA2	テーブルA3	テーブルA4	テーブルA5	テーブルA6	テーブルA7	テーブルA8
0	79				演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
80	84				示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1
85	89				示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2
90	94				示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3
95	99				示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4
100	104				示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5
105	109				示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6
110	114				示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7
115	119				示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8
120	139			確定演出1	演出なし	演出なし	確定演出1	確定演出1	確定演出1
140	159		確定演出2	確定演出2	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	確定演出2
160	179		演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
180	199								

【图 5 8】

5R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブル

前夜設定			保留連荘フラグ	抽選テーブル
期待度示唆演出	確変連荘演出	保留連荘確定演出		
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	オン	テーブルA1
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	—	オフ	
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	オン	
非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	オン	テーブルA3
非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	—	オフ	テーブルA4
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	オン	
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	オン	
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	—	オフ	テーブルA5
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオン)	オン	テーブルA6
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	オン	テーブルA7
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオフ)	—	オフ	テーブルA8
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオフ)	オン	

【図 5 9】



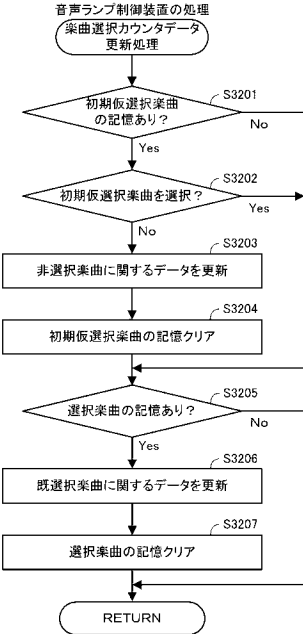
【図 6 0】

16R確変楽曲ボタン演出抽選テーブル																	
ボタン演出 抽選カウンタ		抽選テーブル								抽選テーブル							
		テーブルB1	テーブルB2	テーブルA3	テーブルB4	テーブルB5	テーブルB6	テーブルB7	テーブルB8	テーブルB1	テーブルB2	テーブルA3	テーブルB4	テーブルB5	テーブルB6	テーブルB7	テーブルB8
0	～ 79	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
80	～ 84									示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1
85	～ 89									示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2
90	～ 94									示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3
95	～ 99									示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4
100	～ 104									示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5
105	～ 109									示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6
110	～ 114									示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7
115	～ 119	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	
120	～ 139									演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
140	～ 159									確定演出3	確定演出3	確定演出3	確定演出3	確定演出3	確定演出3	確定演出3	確定演出3
160	～ 179									演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
180	～ 199	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	確定演出4	
										演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし

【図 6 1】

16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブル					保留連荘フラグ	抽選テーブル
遊技設定フラグ						
期待度示唆演出	確変確定演出	保留連荘確定演出				
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	オン	オフ	テーブルB1	
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	—	オフ			
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	オン	オン	テーブルB2	
非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	オン			
非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	—	オフ	オン	テーブルB3	
非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	オン			
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	オン	オン	テーブルB4	
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	—	オフ			
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオン)	オン	オン	テーブルB5	
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	—	オフ			
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	実行 (フラグオン)	オン	オン	テーブルB6	
実行 (フラグオフ)	非実行 (フラグオン)	非実行 (フラグオン)	オン			
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオン)	—	オフ	オン	テーブルB7	
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオン)	実行 (フラグオン)	オン			
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオン)	実行 (フラグオフ)	オン	オン	テーブルB8	
実行 (フラグオフ)	実行 (フラグオン)	—	オフ			

【図 6 2】



【図 6 3】

非選択楽曲順位データ			
順位	楽曲番号	楽曲名	
1	9	楽曲I	
2	2	楽曲B	
3	3	楽曲C	

↓

非選択楽曲順位データ			
順位	楽曲番号	楽曲名	
1	6	楽曲F	
2	9	楽曲I	
3	2	楽曲B	

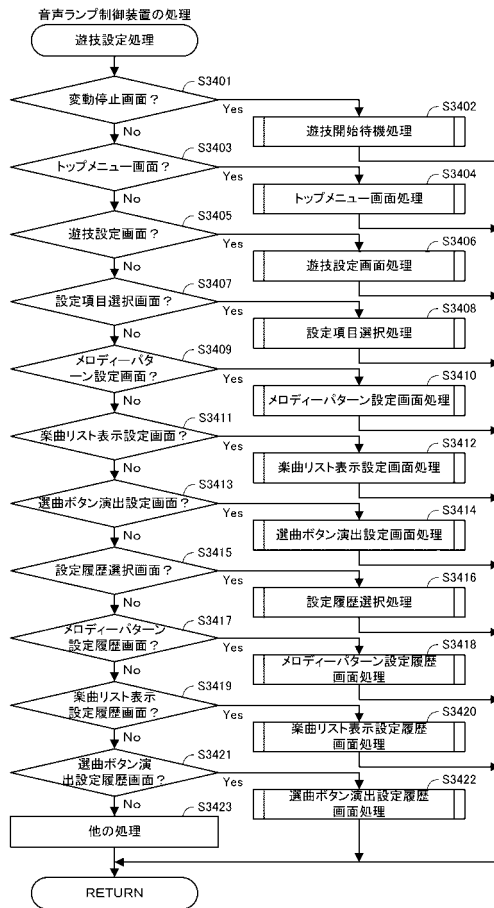
↓

既選択楽曲順位データ			
順位	楽曲番号	楽曲名	
1	1	楽曲A	
2	10	楽曲J	
3	4	楽曲D	

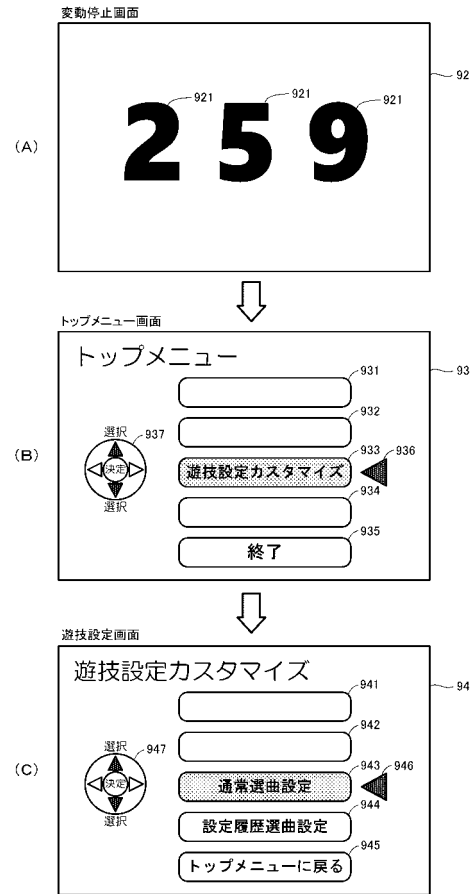
↓

既選択楽曲順位データ			
順位	楽曲番号	楽曲名	
1	6	楽曲E	
2	1	楽曲A	
3	10	楽曲J	

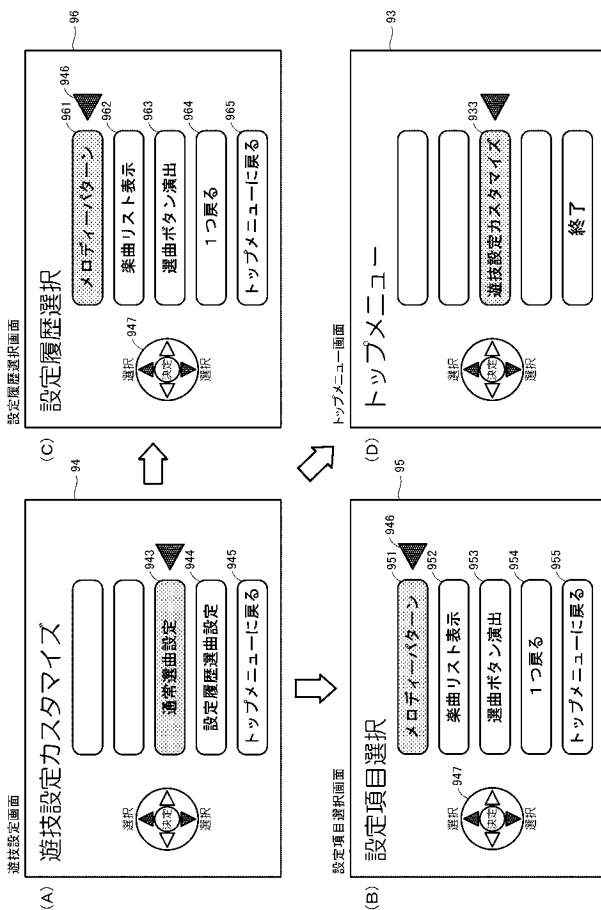
【図 6 4】



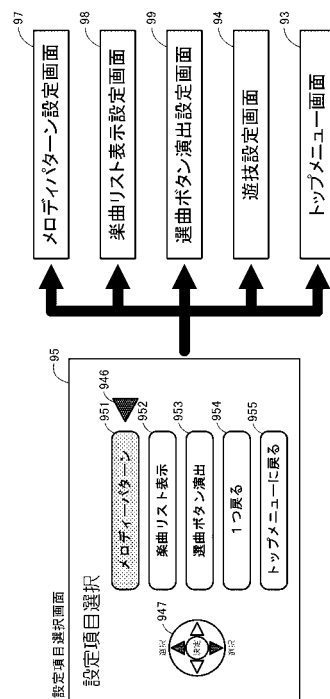
【図 6 5】



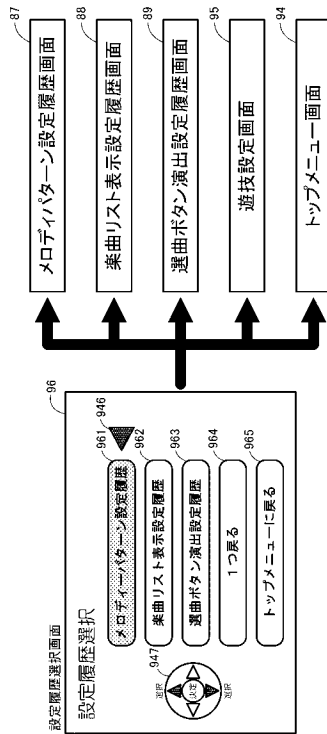
【図 6 6】



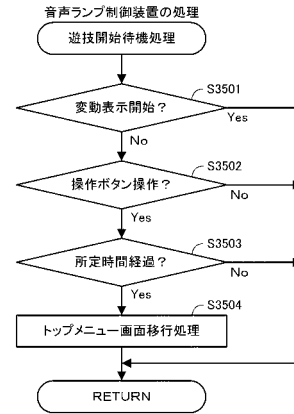
【図 6 7】



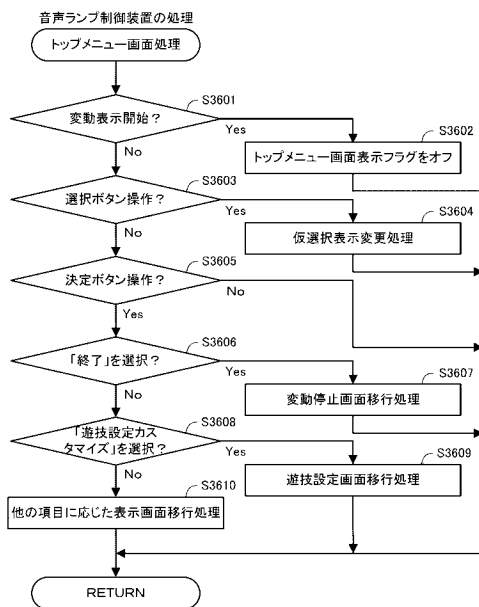
【図 68】



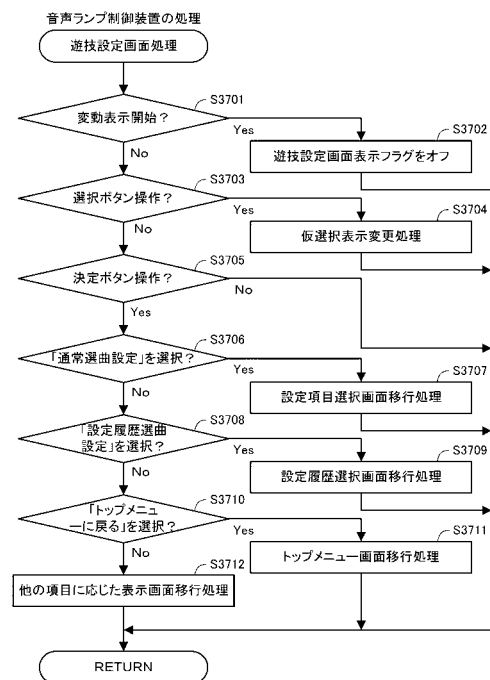
【図 69】



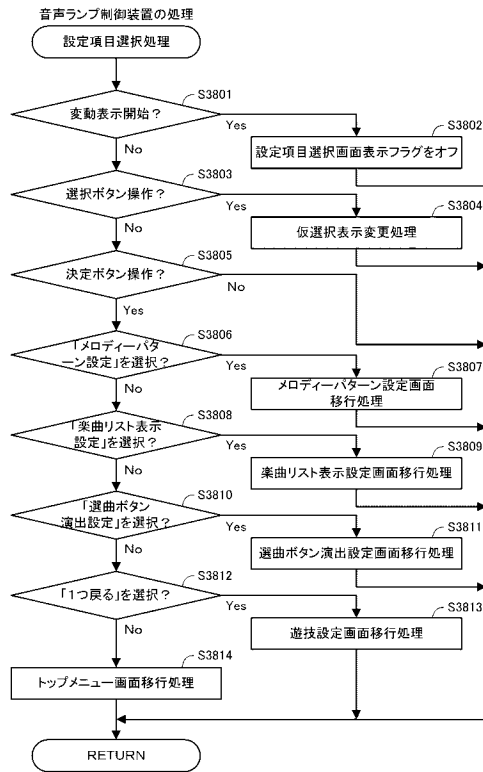
【図 70】



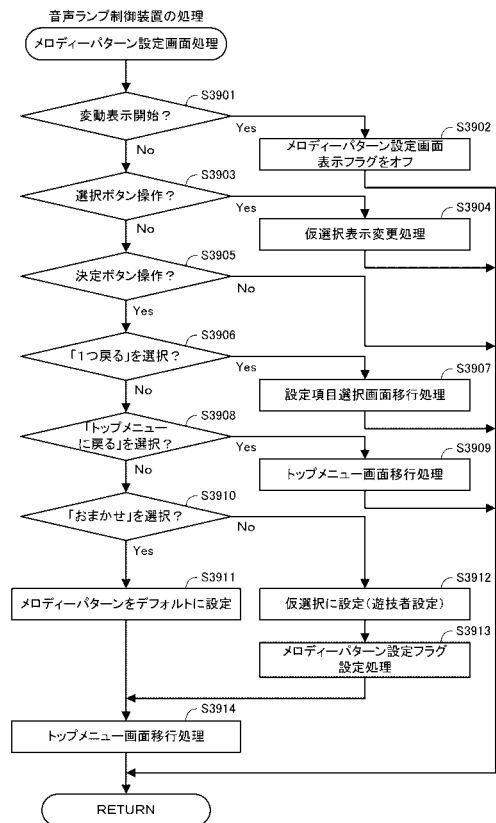
【図 71】



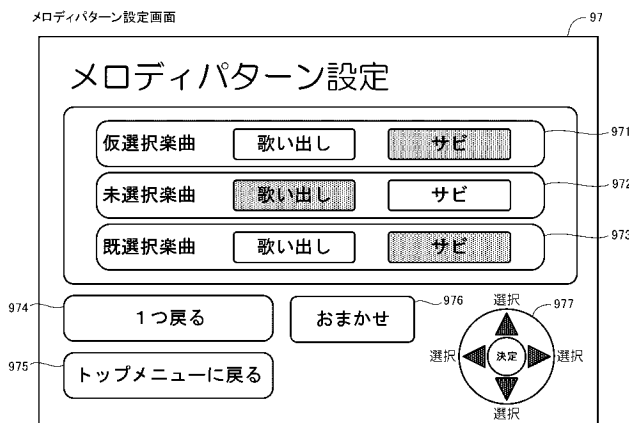
【図 7 2】



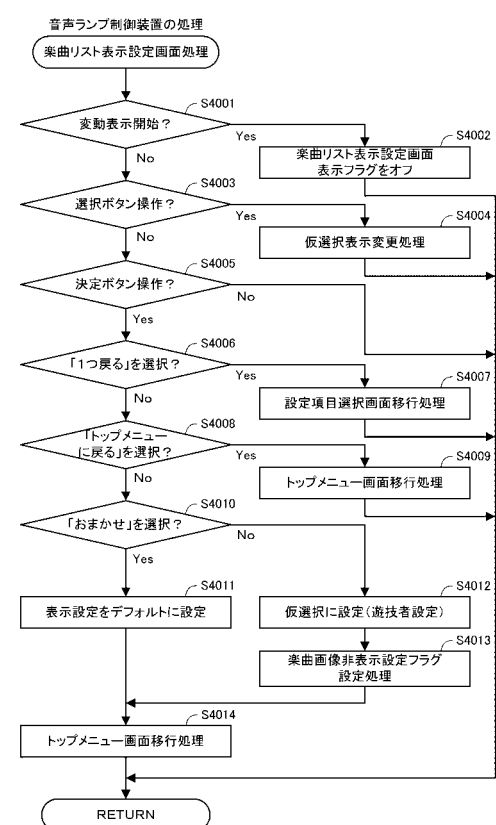
【図 7 3】



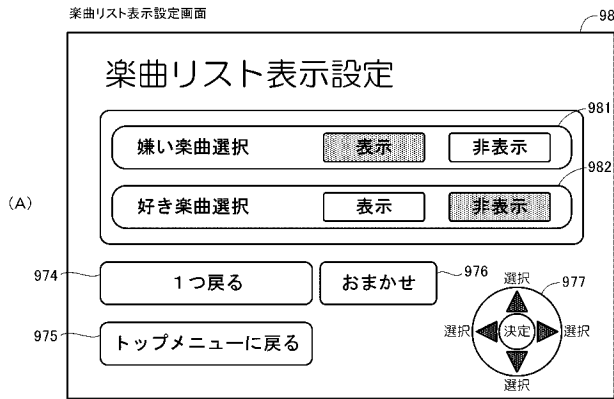
【図 7 4】



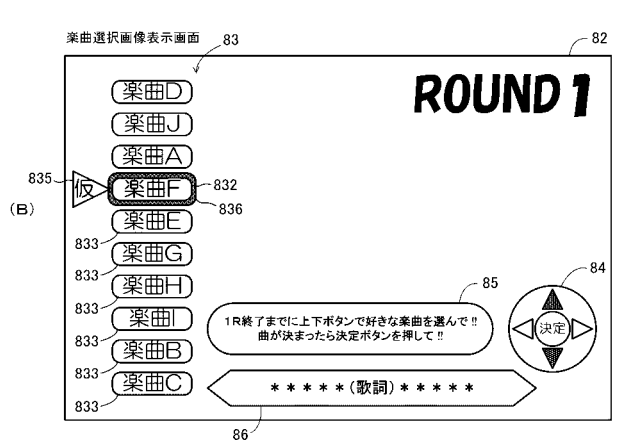
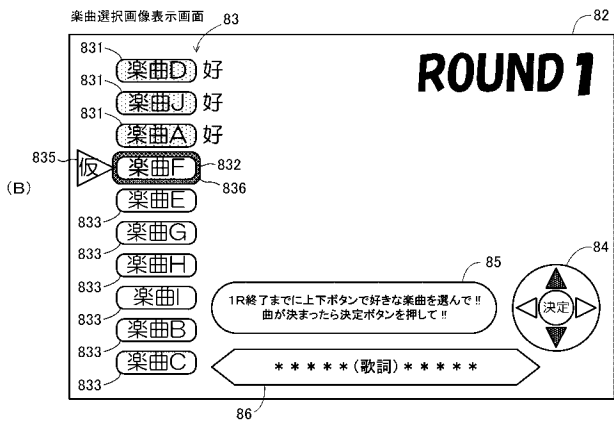
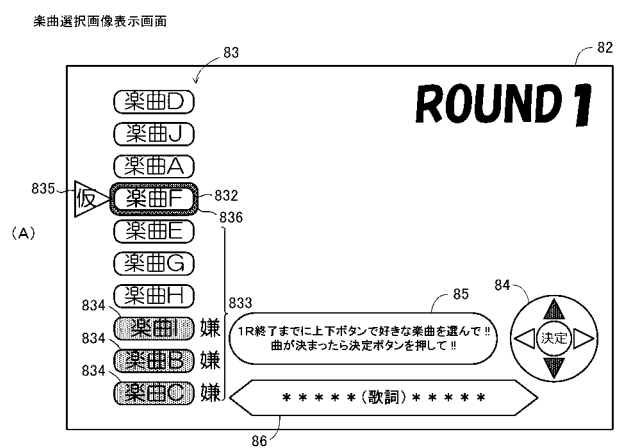
【図 7 5】



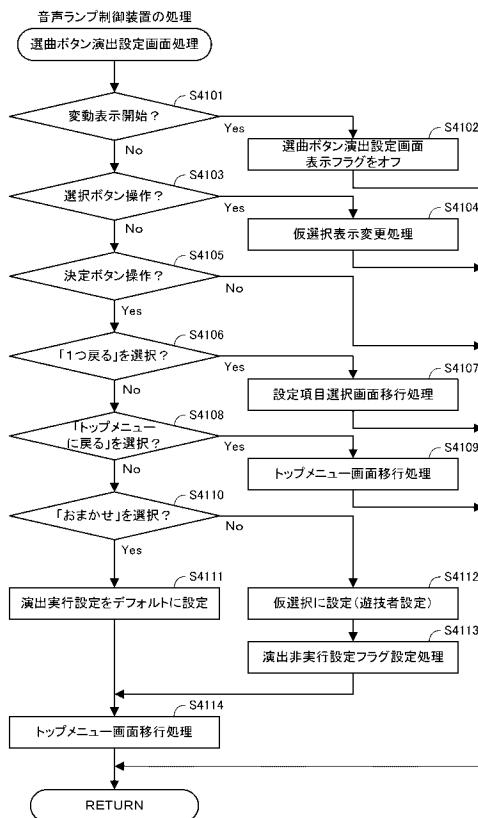
【図 76】



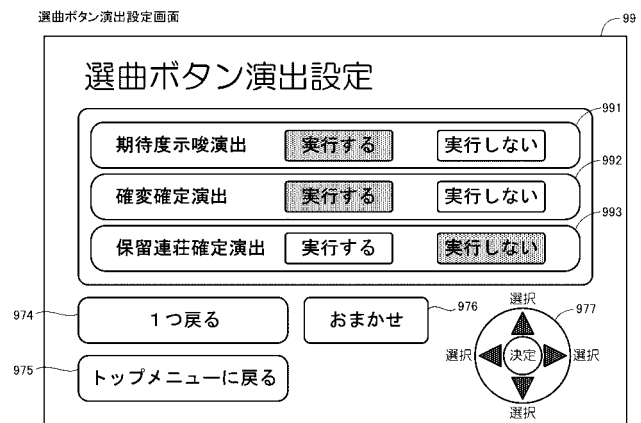
【図 77】



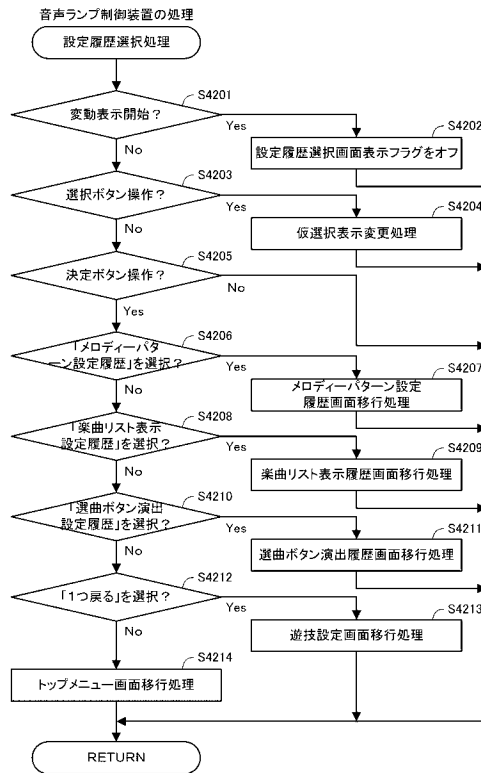
【図 78】



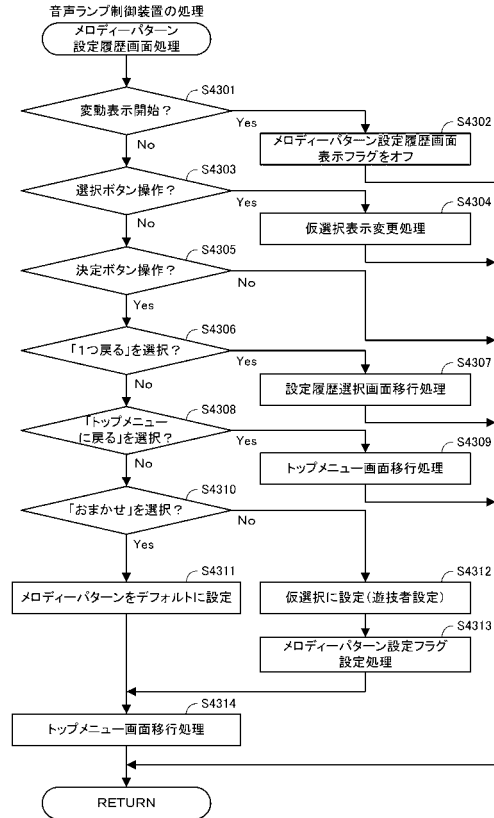
【図 79】



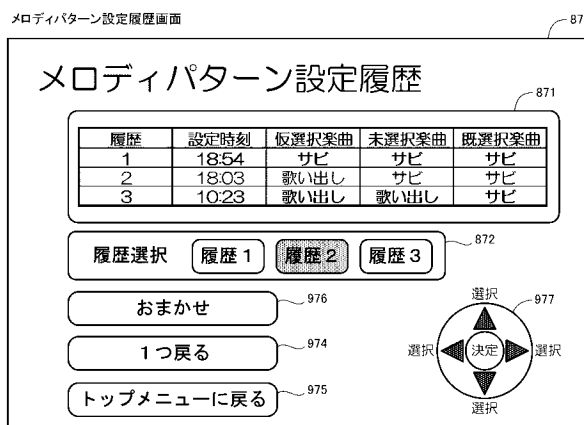
【図 80】



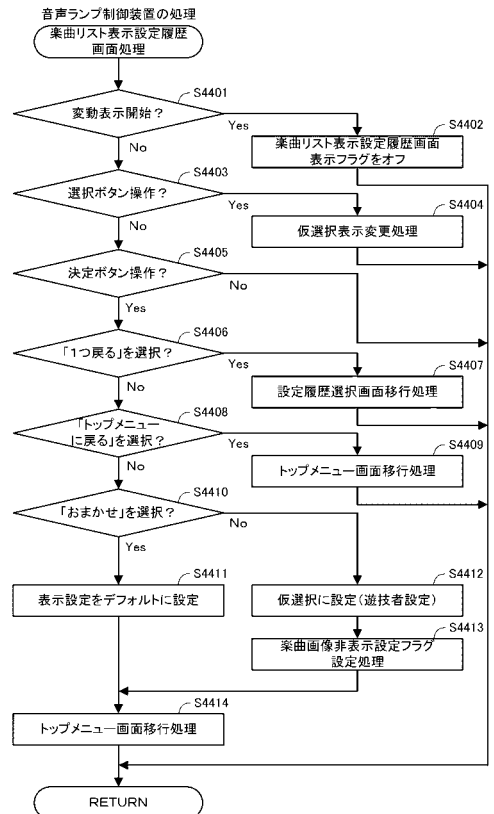
【図 81】



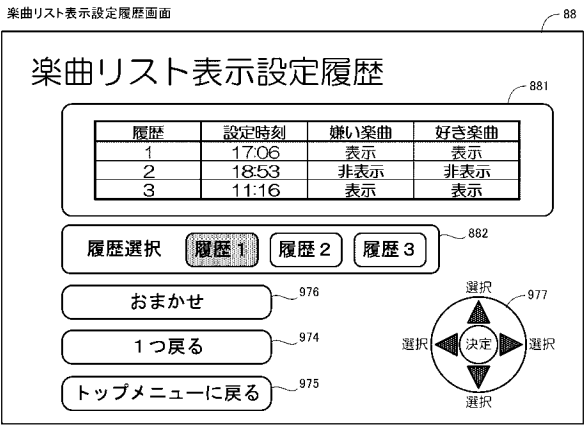
【図 82】



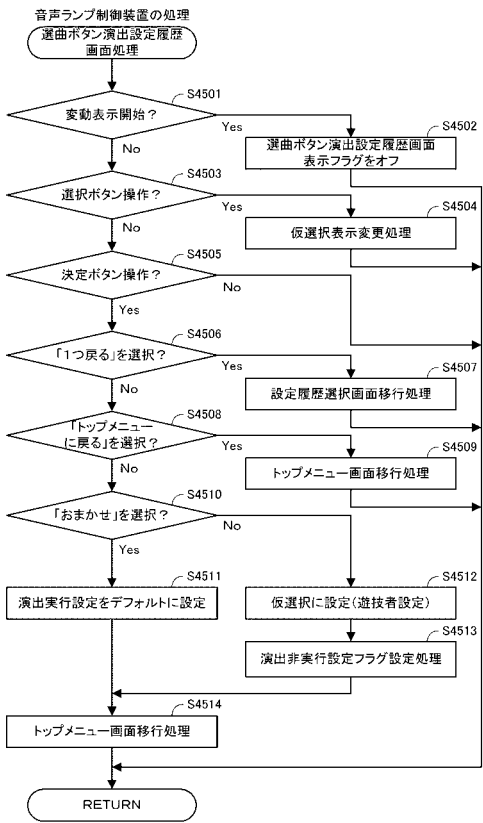
【図 83】



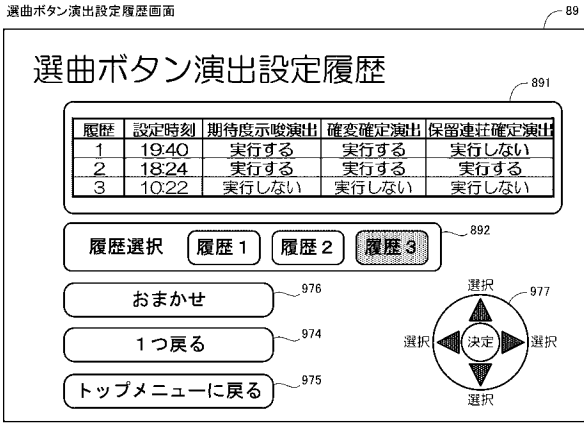
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】

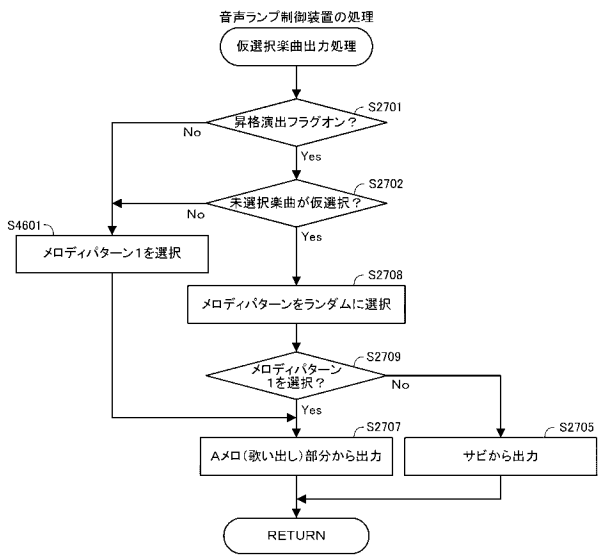


【図 8 7】

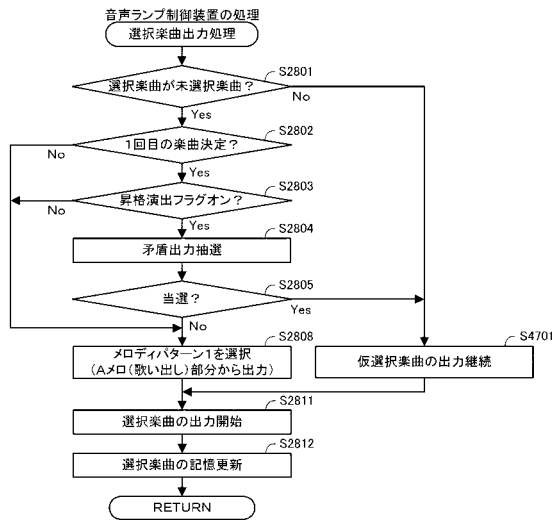
メロディーパターンテーブル

楽曲番号	楽曲名	デフォルト設定			
		仮選択楽曲		選択楽曲	
		既選択楽曲	未選択楽曲	既選択楽曲	未選択楽曲
1	楽曲A	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
2	楽曲B	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
3	楽曲C	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
4	楽曲D	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
5	楽曲E	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
6	楽曲F	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
7	楽曲G	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
8	楽曲H	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
9	楽曲I	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
10	楽曲J	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)
.	.	.	.	.	.
20	楽曲T	パターン1 (歌い出し)	パターン2 (サビ)	仮選択楽曲の出力継続	パターン1 (歌い出し)

【図 88】



【図 89】



【図 90】

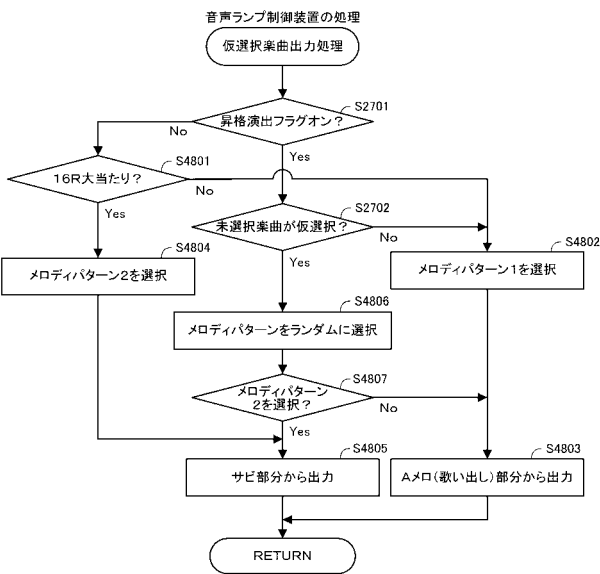
メロディーパターンテーブル

楽曲番号	楽曲名	デフォルト設定			
		仮選択楽曲		選択楽曲	
		5R 大当たり	16R 大当たり	5R 大当たり	16R 大当たり
1	楽曲A	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
2	楽曲B	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
3	楽曲C	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
4	楽曲D	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
5	楽曲E	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
6	楽曲F	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
7	楽曲G	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
8	楽曲H	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
9	楽曲I	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
10	楽曲J	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
20	楽曲T	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)

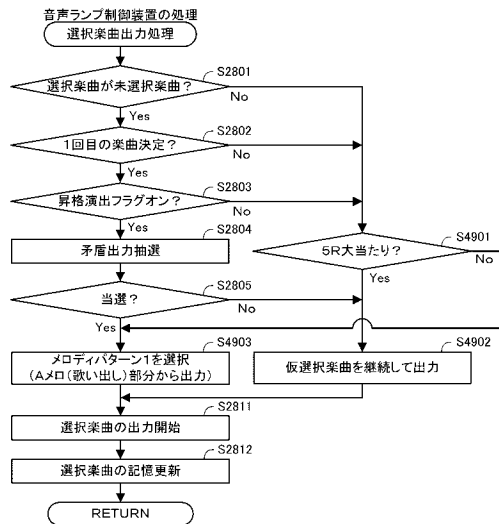
* パターン1:メロディーパターン1

* パターン2:メロディーパターン2

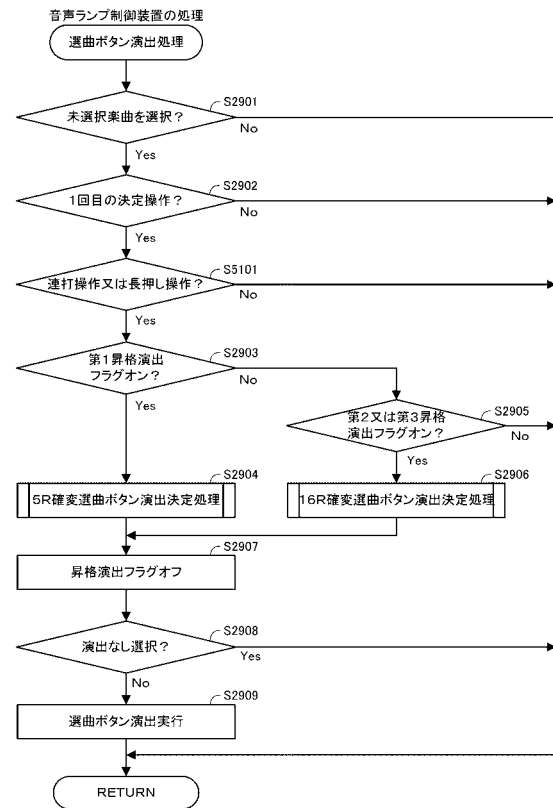
【図 91】



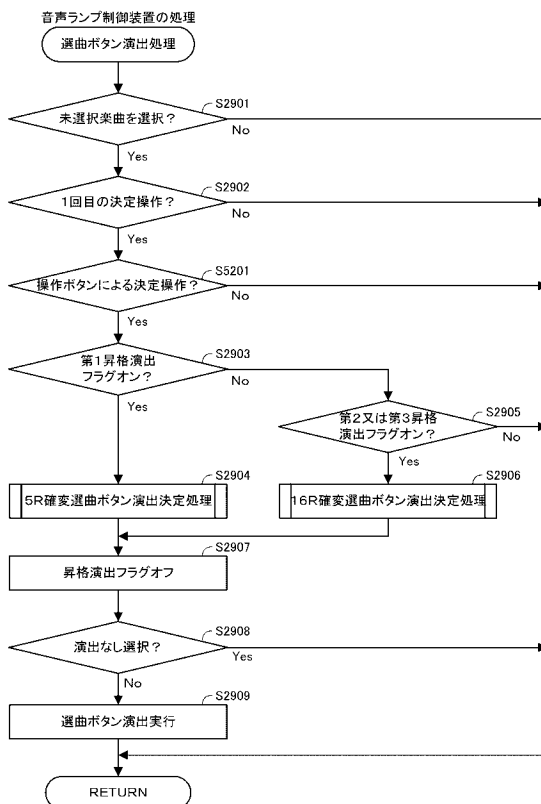
【図 9 2】



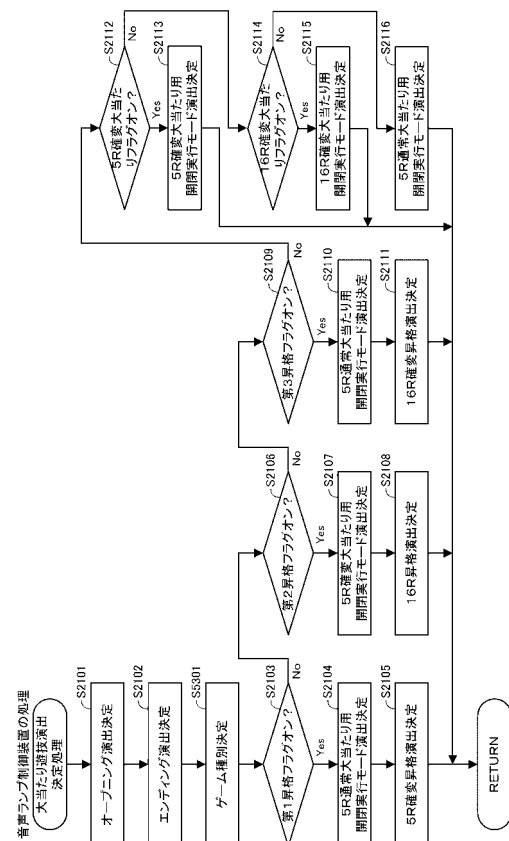
【図 9 3】



【図 9 4】

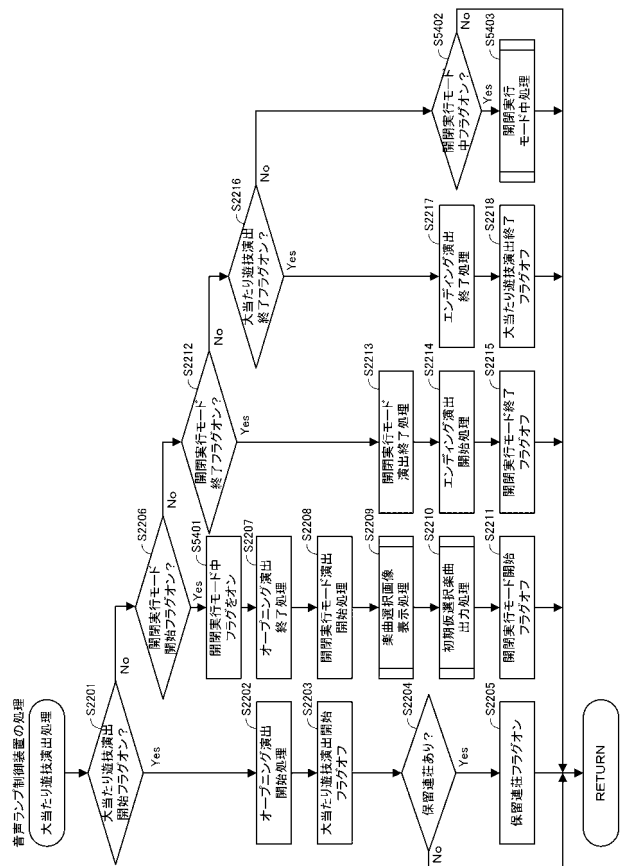


【図 9 5】

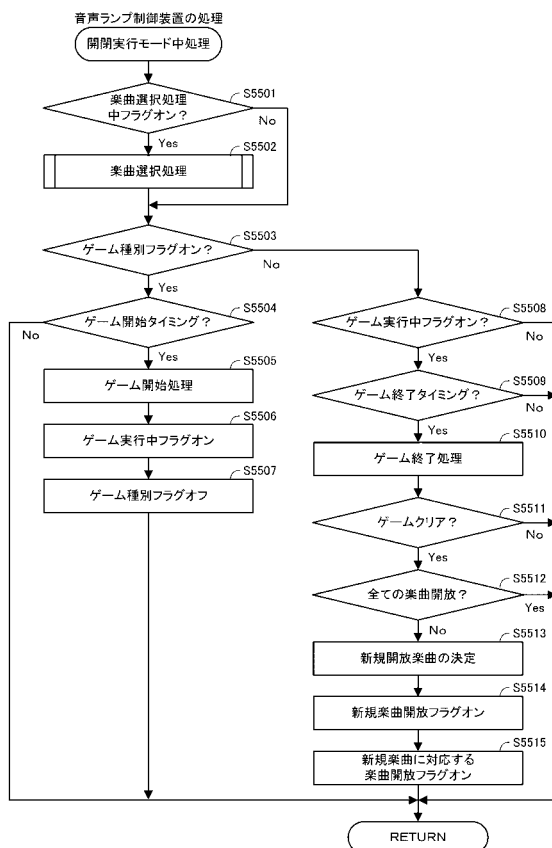


【图 9 7】

ゲーム種別 抽選カウンタ	ゲーム種別	
0～4	ゲームA	ポイント獲得ゲーム
5～9	ゲームB	ミッション達成ゲーム
10～14	ゲームC	バトルゲーム
15～19	ゲームD	クイズゲーム
20～24	ゲームE	予想ゲーム
25～99	－	ゲーム非実行



【図 9 9】

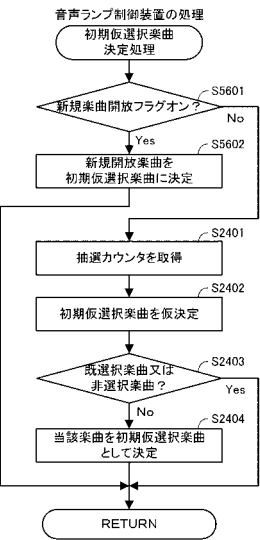


(B)

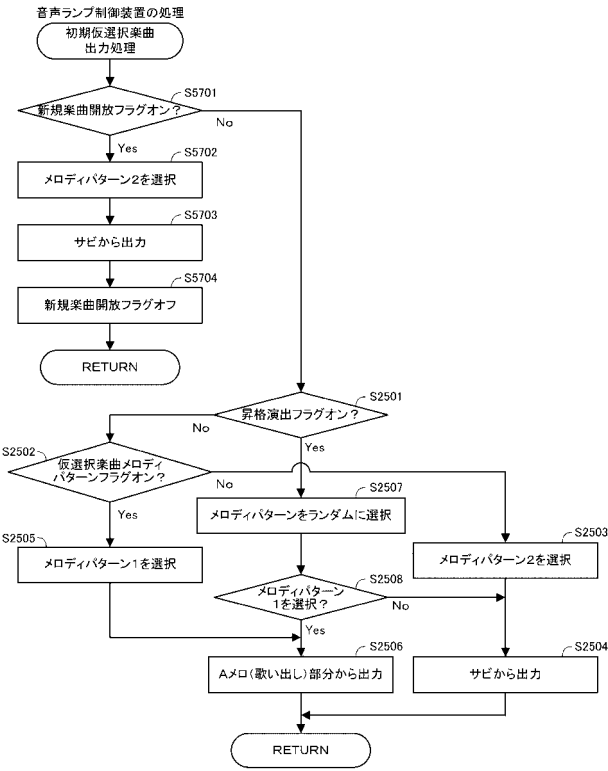
楽曲番号	楽曲名	楽曲開放フラグ
1	楽曲A	オン
2	楽曲B	オン
3	楽曲C	オン
4	楽曲D	オン
5	楽曲E	オン
6	楽曲F	オン
7	楽曲G	オン
8	楽曲H	オン
9	楽曲I	オン
10	楽曲J	オン
11	楽曲K	オン
12	楽曲L	オン
13	楽曲M	オン
14	楽曲N	オン
15	楽曲O	オン
16	楽曲P	オン
17	楽曲Q	オン
18	楽曲R	オン
19	楽曲S	オン
20	楽曲T	オフ
21	楽曲U	オフ
22	楽曲V	オフ
23	楽曲W	オフ
24	楽曲X	オフ
25	楽曲Y	オフ
26	楽曲Z	オフ

楽曲番号	楽曲名	楽曲開放フラグ
1	楽曲A	オン
2	楽曲B	オン
3	楽曲C	オン
4	楽曲D	オン
5	楽曲E	オン
6	楽曲F	オン
7	楽曲G	オン
8	楽曲H	オン
9	楽曲I	オン
10	楽曲J	オン
11	楽曲K	オン
12	楽曲L	オン
13	楽曲M	オン
14	楽曲N	オン
15	楽曲O	オン
16	楽曲P	オン
17	楽曲Q	オン
18	楽曲R	オン
19	楽曲S	オン
20	楽曲T	オン
21	楽曲U	オン
22	楽曲V	オフ
23	楽曲W	オフ
24	楽曲X	オフ
25	楽曲Y	オフ
26	楽曲Z	オフ

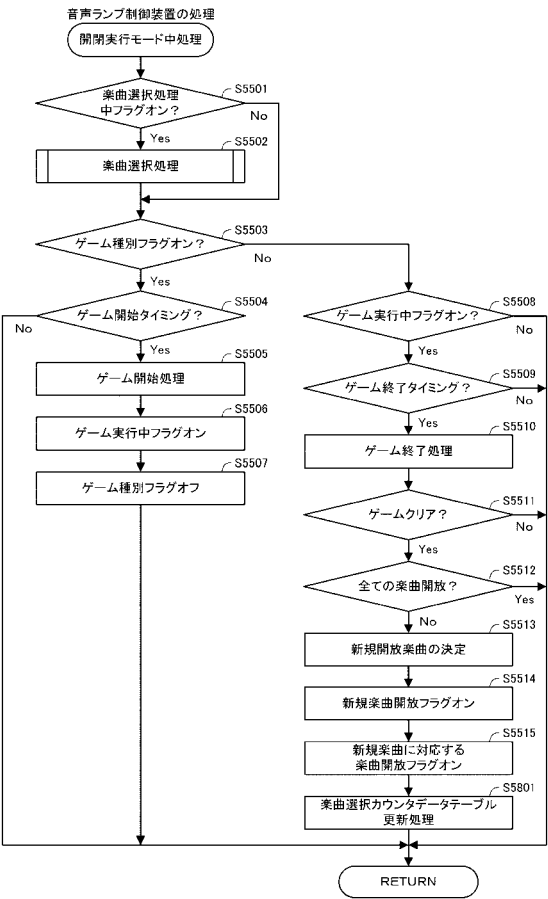
【図 1 0 0】



【図 1 0 1】



【図 1 0 2】



【図 1 0 3】

(A)楽曲選択カウンタデータテーブル

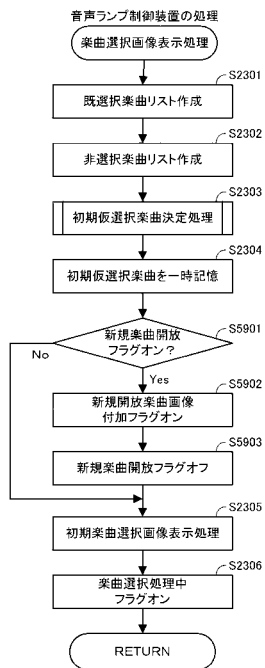
楽曲 番号	楽曲名	履歴データ				
		既選択楽曲		非選択楽曲		
		選択回数 カウンタ	楽曲順位	既選択 フラグ	楽曲順位	非選択 フラグ
1	楽曲A	5	1	オン	0	オフ
2	楽曲B	0	0	オフ	2	オン
3	楽曲C	0	0	オフ	1	オン
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
18	楽曲R	0	0	オフ	0	オフ
19	楽曲S	0	0	オフ	0	オフ
20	楽曲T	0	0	オフ	0	オフ



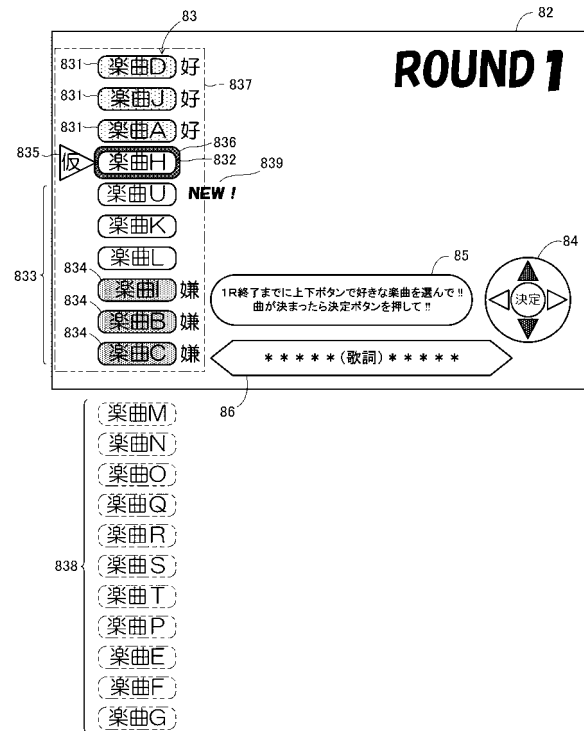
(B)楽曲選択カウンタデータテーブル

楽曲 番号	楽曲名	履歴データ				
		既選択楽曲		非選択楽曲		
		選択回数 カウンタ	楽曲順位	既選択 フラグ	楽曲順位	非選択 フラグ
1	楽曲A	5	1	オン	0	オフ
2	楽曲B	0	0	オフ	2	オン
3	楽曲C	0	0	オフ	1	オン
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
18	楽曲R	0	0	オフ	0	オフ
19	楽曲S	0	0	オフ	0	オフ
20	楽曲T	0	0	オフ	0	オフ
21	楽曲U	0	0	オフ	0	オフ

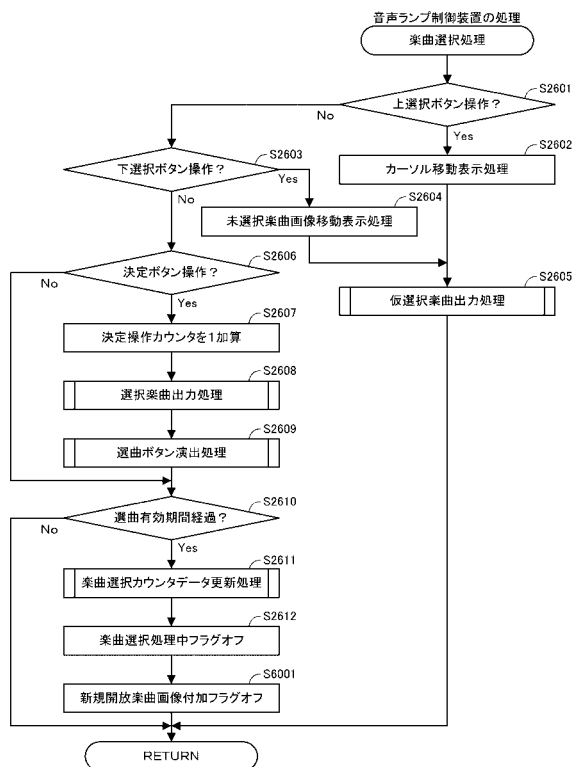
【図 104】



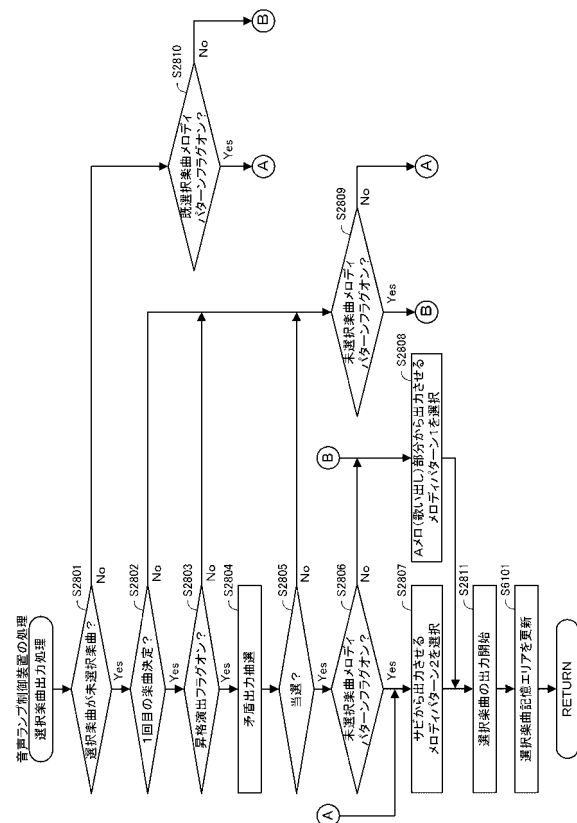
【図 105】



【図 106】

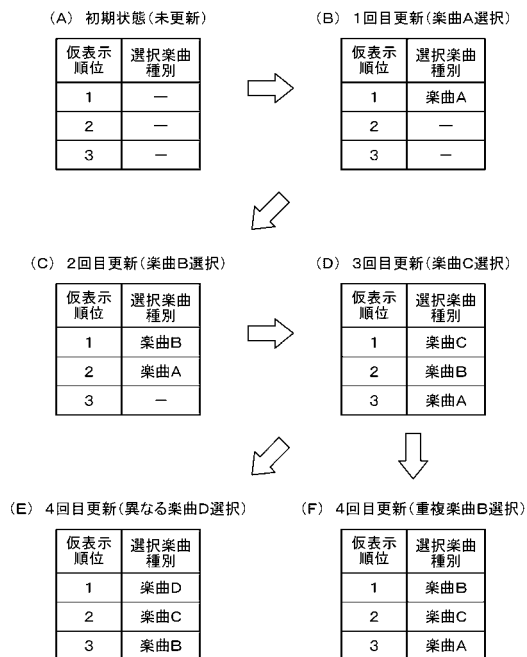


【図 107】

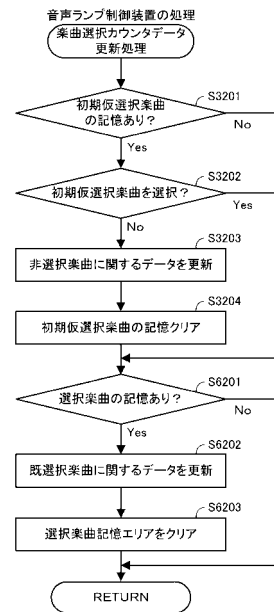


【図 108】

選択楽曲記憶エリアの更新例

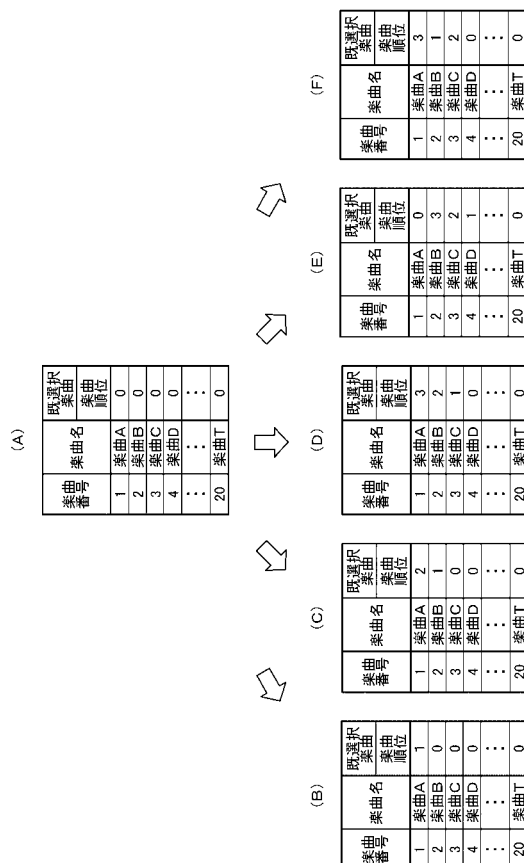


【図 109】

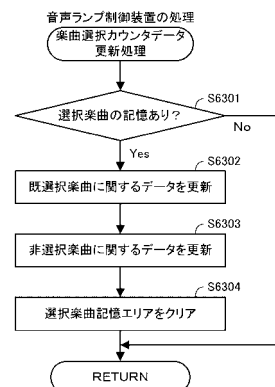


【図 110】

選択楽曲記憶エリアの更新例

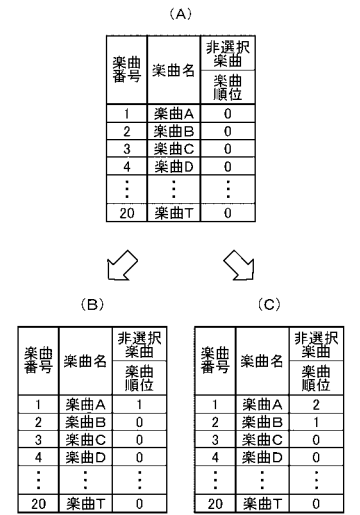


【図 111】

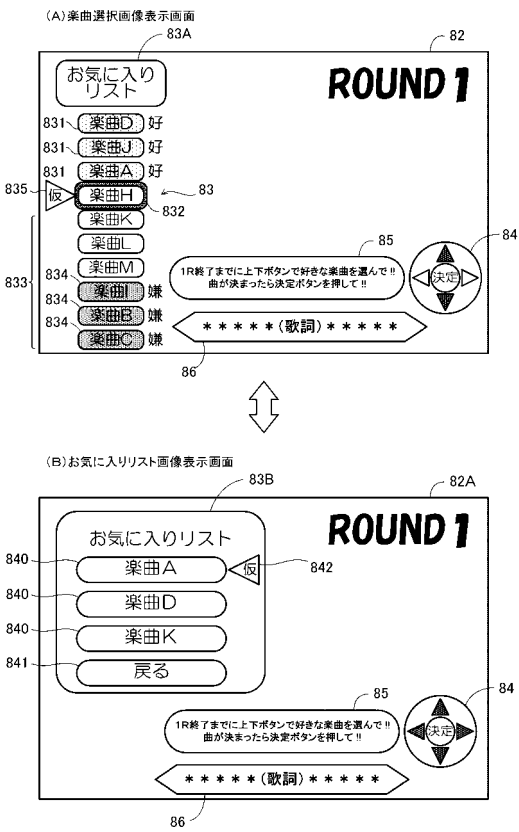


【図 1 1 2】

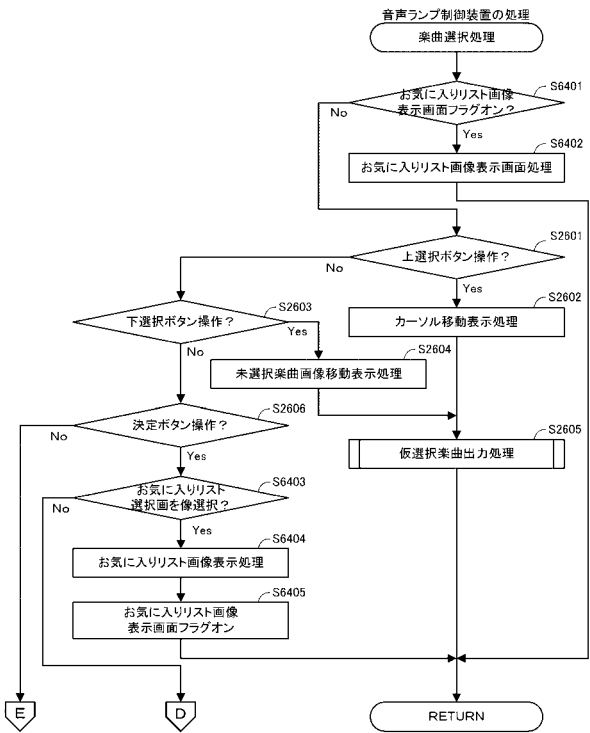
楽曲選択カウンターテーブル(非選択楽曲)の更新例



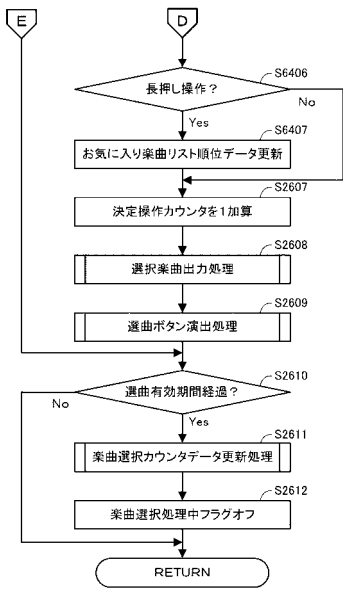
【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

(A)お気に入り楽曲リスト順位データ

順位	楽曲番号	楽曲名
1	1	楽曲A
2	4	楽曲D
3	12	楽曲K

↓

(B)お気に入り楽曲リスト順位データ

順位	楽曲番号	楽曲名
1	11	楽曲H
2	1	楽曲A
3	4	楽曲D

【図 1 1 7】

