

(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2018-89459
(P2018-89459A)

(43) 公開日 平成30年6月14日(2018.6.14)

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

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2018-46202 (P2018-46202)	(71) 出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22) 出願日	平成30年3月14日 (2018. 3. 14)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(62) 分割の表示	特願2015-220847 (P2015-220847)の分割	(74) 代理人	110002158 特許業務法人上野特許事務所
原出願日	平成27年11月11日 (2015. 11. 11)	(72) 発明者	小林 葵 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	續木 清貴 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA53 FA05 FA08 FA17

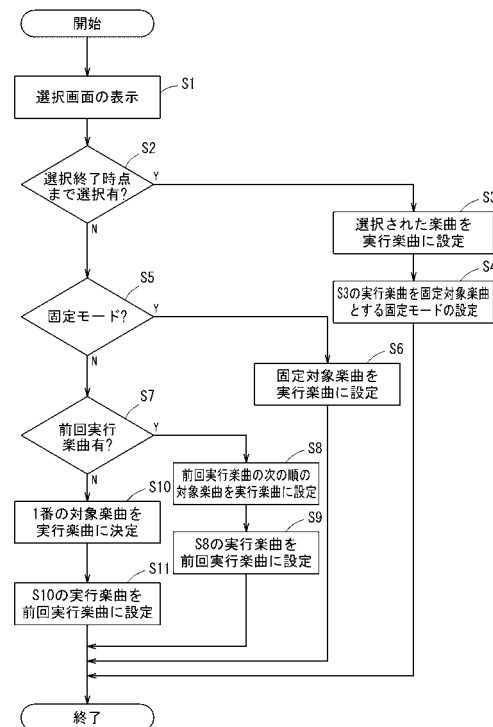
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 選択演出を実行可能な遊技機において、遊技者の利便性を向上させること。

【解決手段】 複数の対象演出（例えば、楽曲）のうちから所望の演出を選択することを遊技者に促す選択演出において、遊技者が所望の演出を選択しなかった場合にその後実行する演出を決定するためのモードとして、前記複数の対象演出のうちいずれかである固定対象演出をその後実行する演出とする固定モードと、前回実行された対象演出とは異なる対象演出をその後実行する演出とする変化モードと、を備える遊技機 1 とする。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の対象演出のうちから所望の演出を選択することを遊技者に促す選択演出において、遊技者が所望の演出を選択しなかった場合にその後実行する演出を決定するためのモードである、

前記複数の対象演出のうちのいずれかである固定対象演出をその後実行する演出とする固定モードと、

前回実行された対象演出とは異なる対象演出をその後実行する演出とする変化モードと、を含む複数のモードのうちのいずれかを設定するモード設定手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記選択演出において遊技者が所望の演出を選択した場合、前記モード設定手段により、選択された前記対象演出を前記固定対象演出とする前記固定モードが設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記複数の対象演出は、所定の順が設定されており、

前記変化モードは、前回実行された対象演出の次の順の対象演出をその後実行する演出とするものであることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記固定モードおよび前記変化モードの少なくともいずれか一方について、当該モードが設定されたことが遊技者に報知されることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

20

【請求項 5】

前記選択演出が連続的に発生しやすい状態が終了したことを契機として、前記モード設定手段により前記変化モードが設定されることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

所定時間遊技がなされなかったことを契機として待機状態となるように設定されており、

前記待機状態となったことを契機として、前記モード設定手段により前記変化モードが設定されることを特徴とする請求項 1 から請求項 5 のいずれか一項に記載の遊技機。

30

【請求項 7】

電源投入時には、前記モード設定手段により前記変化モードが設定されることを特徴とする請求項 1 から請求項 6 のいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者が複数の演出のうちから所望の演出を選択することができる選択演出を実行する遊技機が知られている。下記特許文献 1 には、複数の楽曲のうちから、遊技者が聴きたい楽曲を選択することができる選択演出を実行する遊技機が開示されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 226207 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

50

本発明が解決しようとする課題は、選択演出を実行可能な遊技機において、遊技者の利便性を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するためになされた本発明にかかる遊技機は、複数の対象演出のうちから所望の演出を選択することを遊技者に促す選択演出において、遊技者が所望の演出を選択しなかった場合にその後実行する演出を決定するためのモードである、前記複数の対象演出のうちいずれかである固定対象演出をその後実行する演出とする固定モードと、前回実行された対象演出とは異なる対象演出をその後実行する演出とする変化モードと、を含む複数のモードのうちいずれかを設定するモード設定手段を備えることを特徴とする。

10

【0006】

上記本発明によれば、選択演出において所望の演出が選択されなかった場合、選択演出後に実行される演出は、固定モードが設定されている場合には固定対象演出が、変化モードが設定されている場合には前回の演出とは異なる対象演出が実行されることになる。つまり、同じ演出がそのまま実行されることを望む遊技者用として固定モードが、演出が変化して欲しいことを望む遊技者用として変化モードが設けられた構成であるため、遊技者の利便性が高まる。

【0007】

前記選択演出において遊技者が所望の演出を選択した場合、前記モード設定手段により、選択された前記対象演出を前記固定対象演出とする前記固定モードが設定されるようにするとよい。

20

【0008】

選択演出において遊技者が所望の演出を選択した場合、次回以降の選択演出後においても当該選択した演出が実行されることを遊技者が望んでいる蓋然性が高い。また、せっかく選択したものが、次回以降変わってしまうことに遊技者が苛立ってしまうおそれもある。そのため、選択演出において遊技者が対象演出を選択した場合には、選択された演出を固定対象演出とする固定モードが設定されるとよい。

【0009】

前記複数の対象演出は、所定の順が設定されており、前記変化モードは、前回実行された対象演出の次の順の対象演出をその後実行する演出とするものであるとよい。

30

【0010】

変化モードが、実行する演出をランダムに変化させていくものであるとすると、実行される演出に片寄りが生じてしまうおそれがある。上記構成のように、実行する演出が順に変化していくものとするれば、より多くの演出を遊技者に提供することができることとなる。

【0011】

前記固定モードおよび前記変化モードの少なくともいずれか一方について、当該モードが設定されたことが遊技者に報知されるようにするとよい。

【0012】

現在設定されているモードを遊技者が把握することができれば、遊技者の利便性がさらに高められる。例えば、同じ演出が実行されることを望む遊技者は、所望の演出についての固定モードが設定されたことを把握できれば、次回以降の選択演出において当該所望の演出を選択する操作を行わなくてもよいことを認識できる。

40

【0013】

前記選択演出が連続的に発生しやすい状態が終了したことを契機として、前記モード設定手段により前記変化モードが設定されるようにするとよい。

【0014】

所定時間遊技がなされなかったことを契機として待機状態となるように設定されており、前記待機状態となったことを契機として、前記モード設定手段により前記変化モードが

50

設定されるようにするとよい。

【0015】

電源投入時には、前記モード設定手段により前記変化モードが設定されるようにするとよい。

【0016】

選択演出において選択操作がなされない場合、固定モードが設定されていると同じ演出が実行され続けることになる。したがって、遊技者が変化した可能性がある事象が発生したときに設定されるモードや、初期設定（デフォルト）のモードは、初めて選択演出に臨んだ遊技者である可能性を考慮し、変化モードにすることが望ましい。このように設定したとしても、実行される演出を固定したい遊技者は、演出が変化することに気付いた時点で所望の演出が実行される固定モードにするであろうから、大きな問題にはならない。

10

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、選択演出を実行可能な遊技機において、遊技者の利便性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本実施形態にかかる遊技機の正面図である。

【図2】選択演出およびそれ以降の演出の流れを説明するための図である。

【図3】選択演出の制御例を説明するためのフローチャートである。

20

【図4】カスタマイズ機能を利用したモード切替が可能な構成（第一変形例）を説明するための図である。

【図5】固定モードおよび変化モードの少なくとも一方が設定されたときに、当該モードであることを示す表示がなされる構成（第三変形例）を説明するための図である。

【図6】新たな対象楽曲が追加等された場合に変化モードに切り替わる構成（第四変形例）を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、本発明にかかる遊技機1の一実施形態について図面を参照して詳細に説明する。まず、図1を参照して遊技機1の全体構成について簡単に説明する。

30

【0020】

遊技機1は遊技盤90を備える。遊技盤90は、ほぼ正方形の合板により成形されており、発射装置908（発射ハンドル）の操作によって発射された遊技球を遊技領域902に案内する通路を構成するガイドレール903が略円弧形状となるように設けられている。

【0021】

遊技領域902には、始動入賞口904、大入賞口906、アウト口907などが設けられている。表示装置91の表示領域911は、遊技盤90に形成された開口901を通じて視認可能となる領域である。なお、図2、4～6は、表示領域911を大まかに記載するが、その形状等は適宜変更可能である（開口901の形状や大きさ、表示装置91自体の形状や大きさを変更することで表示領域911の形状等を変更することができる）。

40

【0022】

また、遊技領域902には、流下する遊技球が衝突することにより遊技球の流下態様に変化を与える障害物としての遊技釘が複数設けられている。遊技領域902を流下する遊技球は、遊技釘に衝突したときの条件に応じて様々な態様に変化する。

【0023】

このような遊技機1では、発射装置908を操作することにより遊技領域902に向けて遊技球を発射する。遊技領域902を流下する遊技球が、始動入賞口904や大入賞口906等の入賞口に入賞すると、所定の数の賞球が払出装置により払い出される。

【0024】

50

なお、遊技機 1 の枠体、遊技球を貯留する下皿や上皿など、本発明に関係のない遊技機 1 の構成要素は説明を省略する。これらについては公知の遊技機と同様の構造のものが適用できる。

【0025】

大当たりの抽選（当否判定）は、図示されない制御基板に設けられた当否判定手段が始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として実行する（このような始動入賞口が複数設けられていてもよい）。具体的には、始動入賞口 904 への遊技球の入賞を契機として乱数源から数値が取得され、当該数値が予め定められた大当たりの数値と同じである場合には大当たりとなり、異なる場合にははずれとなる。大当たりに当選した場合には大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、大入賞口 906 が頻繁に開放状態となり、遊技者が多くの遊技球（いわゆる出玉）を獲得することができるものであって、公知の遊技機と同様であるため詳細な説明を省略する。獲得できる遊技球の期待値が異なる複数種の大当たり遊技が設定されていてもよい。

10

【0026】

本実施形態では、表示装置 91 の表示領域 911 に表示される識別図柄（図示せず）の組み合わせによって当否判定結果を遊技者に報知する。大当たりに当選している場合には識別図柄は最終的に所定の組み合わせで停止する。当該所定の組み合わせとしては、同じ識別図柄の三つ揃いが例示できる。はずれである場合には識別図柄は大当たりとなる組み合わせ以外の組み合わせで停止する。

【0027】

本実施形態にかかる遊技機 1 は、大当たり遊技中にスピーカ 92（図 1 参照）から出力される楽曲（以下、実行楽曲と称することもある）を、複数の楽曲（以下、対象楽曲と称することもある）のうちから遊技者が任意に選択することが可能である。大当たりに当選した場合、その大当たり遊技中の実行楽曲を遊技者に選択させるための演出である選択演出が実行される。選択演出は、大当たり遊技が開始される前であってもよいし、大当たり遊技が開始された後であってもよい。大当たり遊技が開始された後に選択演出が実行される場合には、大当たり遊技の開始から所定の時点（例えば、いわゆるラウンド数によって当該時点を設定してもよい）までが選択演出に利用され、それ以降の大当たり遊技中に実行楽曲が出力されることとなる。

20

【0028】

本実施形態にかかる遊技機 1 の大当たりは、大当たり遊技終了後に大当たり当選確率が低確率状態となる（低確率状態が維持される）通常大当たりと、大当たり遊技終了後に大当たり当選確率が高確率状態（いわゆる確率変動状態）となる確変大当たりが設定されている。通常大当たり遊技終了後、当否判定を所定回数実行するまでは、始動入賞口 904 に遊技球が入賞しやすいいわゆる時間短縮遊技状態となる。また、確変大当たり遊技終了後、次の大当たりに当選するまでにおいても、始動入賞口 904 に遊技球が入賞しやすいいわゆる時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態は、始動入賞口 904 に頻繁に遊技球が入賞するため（入賞による賞球が得られるため）、遊技者は遊技球をあまり減らすことなく当否判定を受けることができる。通常大当たり遊技終了後の時間短縮遊技状態中に大当たりに当選した場合には、連続して（遊技球をあまり減らすことなく）大当たりに当選（いわゆる連荘）することになる。確率変動状態は、次の大当たりまで時間短縮遊技状態が継続するものであるため、連続して（遊技球をあまり減らすことなく）大当たりに当選（いわゆる連荘）することが確定するものである。

30

40

【0029】

このように、本実施形態では、時間短縮遊技状態を間に挟んで大当たりに連続して当選する可能性がある。選択演出は大当たり遊技中の実行楽曲を決定するものであるため、当該選択演出も連続して発生する可能性があるということである。以下の説明において、このように選択演出が（時間短縮遊技状態を間に挟んで）連続して発生する状態（いわゆる連荘中の状態）を連続状態（連続状態中）と称することもある。

【0030】

50

図 2 に示す選択演出は、複数の対象楽曲のうちから任意の一つを遊技者に選択させるものであればどのようなものであってもよい。本実施形態では、複数の対象楽曲を示す表示がなされ(図 2 (a) 参照)、遊技者が特定の楽曲にカーソル(図 2 においては「矢印」のマーク)を合わせた上で、決定ボタンを操作することで、当該楽曲が実行楽曲として選択されることになる(図 2 (b) (c) 参照)。カーソルを合わせたり、当該カーソルが合っている楽曲を実行楽曲として決定したりするための操作ボタン等はどのようなものであってもよい。なお、選択演出において提示される複数の対象楽曲は、毎回同じであってもよいし、選択演出の度に異なる可能性があってもよい。

【0031】

上記のように、選択演出において遊技者が複数の対象楽曲のうちから特定の楽曲を選択した場合、当該楽曲が実行楽曲となる。一方、選択演出において遊技者が複数の対象楽曲のうちから特定の楽曲を選択しなかった場合(以下、単に非選択時と称することもある)(図 2 (d) 参照)、実行楽曲はモードに応じて自動的に選定される(図 2 (e) 参照)。本実施形態では、非選択時における実行楽曲を選定するためのモードとして、固定モードおよび変化モードが設けられている。なお、これらのモード以外のモードが設けられていてもよい。また、現在設定されているモードは、図示されない記憶手段に記憶される(当該モードを設定する手段が本発明におけるモード設定手段に相当する)。

【0032】

固定モードは、対象楽曲のうちのいずれかである特定の楽曲が、固定対象楽曲として設定され、非選択時には実行楽曲として当該固定対象楽曲が設定されるものである。同じ楽曲を続けて聴きたいと考えている遊技者に対して設定されるモードであるといえる。固定対象楽曲は、図示されない記憶手段に記憶される。

【0033】

本実施形態では、選択演出において遊技者がある特定の楽曲を選択した場合、自動的に当該選択演出において選択された楽曲が固定対象楽曲となる固定モードが設定される。当然、当該選択演出後の大当たり遊技中には、選択した楽曲が実行楽曲として実行される。そして、次の選択演出で非選択であった場合には、前回の選択演出において選択した楽曲が実行楽曲として決定されることになる。なお、次の選択演出において遊技者がある特定の楽曲を選択した場合には、当該選択演出において選択された楽曲が固定対象楽曲となる固定モードが設定される。つまり、固定モードは維持されるものの、前回の選択演出において選択した楽曲と異なる楽曲を選択した場合には、固定対象楽曲となる対象楽曲の種類が変更される。

【0034】

変化モードは、選択演出における非選択時に、前回実行された実行楽曲(以下、前回実行楽曲と称することもある)とは異なる楽曲を、実行楽曲として決定するものである。本実施形態では、複数の対象楽曲に所定の順が設定されている。変化モードは、前回実行楽曲となった対象楽曲(図示されない記憶手段に記憶される)の次の順の対象楽曲を実行楽曲として設定する。なお、本実施形態では、詳細を後述する所定条件の成立により、モードおよび前回の選択演出におけるデータ(記憶手段に記憶されるモードや固定対象楽曲、前回実行楽曲等のデータ)がリセットされることになる。リセット後に改めて設定されるモードは変化モード(初期変化モード)である。リセット後、初めて発生する選択演出においては、前回実行楽曲となった対象楽曲が存在しないため、当該選択演出で非選択となったときには、上記所定の順の1番が設定された対象楽曲が実行楽曲になる。なお、当該前回実行楽曲が存在しない場合に実行楽曲として設定する楽曲の選定手法はどのようなものであってもよい。例えば、複数の対象楽曲のうちからランダムに選定されるものであってもよい。

【0035】

本実施形態のリセット条件(変化モードにリセットされる条件)は以下の通りである。リセット条件は、遊技する遊技者が変わっている可能性があるということを踏まえて設定

10

20

30

40

50

される。つまり、選択演出が発生した場合、当該選択演出が初めて（その遊技開始後初めてという意であって、全くもって未体験であることのみを含む意ではない）の選択演出である可能性がある場合にリセットされていることが望ましいとして、各リセット条件が設定される。なお、以下に示す一部のリセット条件のみを採用した構成としてもよいし、以下に示すリセット条件の少なくとも一部と、別のリセット条件を採用した構成としてもよい。

【0036】

第一リセット条件として、連続状態が終了した時点が設定されている。連続状態は、遊技者にとってみれば、連続的に大当たり当選し、連続的に選択演出が実行される状態であるから、当該連続状態が維持されている間は、モードを維持する。連続状態が終了したときは、その後遊技する遊技者が変化する可能性もあるし、遊技者が同じである場合であっても、次の選択演出は新たに大当たりを獲得したときに実行されるものとなるから、モードがリセットされた方がよいといえる。

10

【0037】

第二リセット条件として、待機状態が設定された時点が設定されている。待機状態は、所定時間遊技がなされなかったことを契機として突入する状態である。遊技がなされているか否かの判断はどのようなものであってもよい。発射装置908の操作がなされているか否か、所定の経路を遊技球が通過したか否か、所定の入賞口に遊技球が入賞したか否か等、種々考えられる。待機状態では、表示装置91の表示領域911にデモ画面が表示されたり、各種光源の発光量が抑えられたりする。

20

【0038】

待機状態に移行したということは、所定時間遊技がなされず、遊技者が変わっている可能性があるということであるから、モードがリセットされる。また、遊技者が同じである場合であっても、休憩等を取っていた可能性があるから、モードがリセットされる。

【0039】

第三リセット条件として、遊技機1の電源がON(OFF)されたときに設定されている。遊技機1の電源がONされたときの設定は初期設定(デフォルト)であるといえるから、初期設定として変化モードが設定されているともいえる。電源ON状態の後の最初の選択演出(大当たり)は、その日の最初の選択演出であるから、モードがリセットされているとよい。

30

【0040】

以下、選択演出の制御例(図3に示す制御フロー)について、一部上記説明と重複するが詳細に説明する。なお、以下で説明する選択演出を制御する手段(演出制御手段)が設けられる基板はどのようなものであってもよい。本実施形態では、各種演出を制御する基板(サブ制御基板)に当該手段(回路)が設けられている。

【0041】

まず、選択演出では、表示装置91の表示領域911に、複数の対象楽曲のうちのいずれかを選択可能な選択画面(図2(a)に示したような画面)が表示される(S1)。そして、選択終了時点(上述したように適宜設定される)に到達するまでの間に、複数の対象楽曲のうちのいずれかが選択されたかが判断される(S2)。複数の対象楽曲のうちのいずれかが選択された場合(S2「Yes」)には、当該選択された楽曲が実行楽曲として設定される(S3)。また、モードを固定モードに設定するとともに、今回選択された楽曲を固定対象楽曲として記憶手段に記憶させる(S4)。

40

【0042】

一方、選択終了時点に到達した時点で、複数の対象楽曲のうちのいずれも選択されなかった場合(S2「No」)、現在のモードが参照される(S5)。現在のモードが固定モードである場合(S5「Yes」)には、固定対象楽曲を参照し、当該固定対象楽曲を実行楽曲として設定する(S6)。

【0043】

これに対し、現在のモードが変化モードである場合(S5「No」)には、前回実行楽

50

曲を参照する（S7）。前回実行楽曲が設定されている（記憶手段に記憶されている）場合（S7「Yes」）には、当該前回実行楽曲の次の順の対象楽曲を実行楽曲として設定する（S8）。今回の実行楽曲は、次の選択演出時に前回実行楽曲となるものであるため、当該楽曲を前回実行楽曲として記憶手段に記憶させる（S9）。一方、前回実行楽曲が設定されていない場合には、初期変化モードである（リセット後最初の選択演出である）と判断し、1番の対象楽曲を実行楽曲として設定する（S10）。1番の対象楽曲は、次の選択演出時に前回実行楽曲となるものであるため、当該1番の楽曲を前回実行楽曲として記憶手段に記憶させる（S11）。

【0044】

以上説明したように、本実施形態にかかる遊技機1では、選択演出において非選択であった場合に選択演出後に実行される楽曲は、固定モードが設定されている場合には固定対象楽曲が、変化モードが設定されている場合には前回の演出とは異なる対象楽曲が実行されることになる。つまり、同じ演出がそのまま実行されることを望む遊技者用として固定モードが、演出が変化して欲しいことを望む遊技者用として変化モードが設けられた構成であるため、遊技者の利便性が高まる。

10

【0045】

また、選択演出において遊技者が所望の楽曲を選択した場合、次回以降の選択演出においても当該選択した楽曲が実行されることを遊技者が望んでいる蓋然性が高い。また、せっかく選択したものが、次回以降変わってしまうことに遊技者が苛立ってしまうおそれもある。本実施形態では、選択演出において遊技者がある対象楽曲を選択した場合には、選択された演出を固定対象楽曲とする固定モードが設定される（図3のS2～S4参照）ため、このような遊技者が望んでいるであろう要求に応えるものであるといえる。

20

【0046】

また、変化モードが、実行楽曲をランダムに変化させていくものであるとすると、実行楽曲に片寄りが生じてしまうおそれがある。本実施形態における変化モードは、実行楽曲が順に変化していくものである（図3のS7～S9参照）ため、遊技者がより多くの楽曲を体験することができることとなる。

【0047】

以下、上記実施形態にかかる遊技機1の変形例（改良例）について、上記実施形態と異なる点を中心に説明する。なお、以下で説明する各変形例を単独で適用したものとしてもよいし、複数の変形例を適用したものとしてもよい。

30

【0048】

・第一変形例

上記実施形態では、リセット条件成立時に変化モードが設定され、選択演出において遊技者が複数の対象楽曲のうちのいずれかを選択した場合には、当該楽曲を固定対象楽曲とする固定モードが設定されることを説明したが、モードの設定手法はこれに限られない。

【0049】

例えば、遊技者がモードを自在に切り替えることができる構成としてもよい。遊技機の各種設定をカスタマイズすることができる遊技機が公知である（例えば、特開2015-139489号公報参照）ところ、図4に示すように、かかるカスタマイズ機能の一つとして、固定モードおよび変化モードのいずれかのモードを任意に設定することができるようにすることが挙げられる。固定モードを設定する場合、固定対象楽曲を選択することができる機能を追加してもよい。また、上述した実施形態のモード設定の構成と、遊技者が任意にカスタマイズできる構成とを併用したものとしてもよい。このようにすることで、遊技者の利便性をさらに向上させることが可能である。

40

【0050】

・第二変形例

上記実施形態では、選択演出において遊技者が複数の対象楽曲のうちのいずれかを選択した場合には、当該楽曲を固定対象楽曲とする固定モードが設定されることを説明した。このように構成される理由は、次回以降も選択した楽曲が実行されることを遊技者が望ん

50

でいる蓋然性が高いからである。しかし、一度の選択のみでは、このように遊技者が望んでいる蓋然性はそれほど高くはないと見積もり、同じ楽曲を所定回数連続して選択した場合に当該楽曲を固定対象楽曲とする固定モードが設定されるように構成してもよい。例えば、二回続けて同じ楽曲を選択した場合には、次回以降も選択した楽曲が実行されることを遊技者が望んでいる蓋然性が極めて高いと判断し、当該楽曲を固定対象楽曲とする固定モードが設定されるようにしてもよい。

【0051】

・第三変形例

固定モードおよび変化モードの少なくともいずれか一方について、当該モードが設定されたことが遊技者に報知されるように構成されているとよい。つまり、実行楽曲が固定されている状態か、実行楽曲が変化する状態かを遊技者が把握できるようにするとよい。

10

【0052】

例えば、選択演出において、対象楽曲のうちから所望の楽曲を遊技者が選択したとする。この場合、図5に示すように当該楽曲を固定対象楽曲とする固定モードが設定されることとなる。選択決定時に「固定」といった文字を含む表示（当該楽曲に固定されたことが理解できる表示。図5（b）参照）を併せて行う。このようにすれば、遊技者は、選択した楽曲が固定され、次回以降選択しなくても当該楽曲が実行楽曲とされることを容易に把握することができる。

【0053】

また、上記のように、一時的な表示ではなく、継続的な表示を行ってもよい。例えば、表示装置91の表示領域911に、設定されたモードを継続的に表示しておく（常に表示されている必要はない。例えば、いわゆるスーパーリーチ演出中等、特定の状態において表示されないようにしてもよい）構成とする。これにより、遊技者は、現在のモードを容易に把握することができる。上記第一変形例で述べたカスタマイズ機能の一つとしてのモード変更を可能とすれば、表示されている現在のモードが所望のモードでない場合に遊技者が任意のタイミング（カスタマイズ機能を動作させることができる状態である必要がある）で、所望のモードに変更することができる。

20

【0054】

・第四変形例

上記実施形態では、選択演出において選択できる複数の対象楽曲は、常に同じであるものとして説明したが、選択演出において選択できる複数の対象楽曲の数や種類等が変化することがあってもよい。例えば、連続状態で大当たり（選択演出）を重ねていくうちに、選択できる複数の対象楽曲の数が増加する等、選択できる複数の対象楽曲の数や種類が変化する構成に対しても、上記実施形態と同様の技術思想が適用可能である。

30

【0055】

ただし、このような構成とする場合、固定モードを選択している遊技者は、対象楽曲の数が増加、例えば新たな楽曲が選択可能な対象楽曲として追加された場合に、それに気づかないおそれがある。そのため、新たな楽曲が追加された場合には、その追加されたことを示す表示等を行うとよい。

【0056】

また、選択できる複数の対象楽曲の数や種類が変化したときには、固定モードが変化モードに切り替わる設定としてもよい。具体的には、新たな対象楽曲が追加等された場合には、固定モードが設定されていたときであっても、遊技者が当該新たな楽曲を聴きたいと考えている可能性がある。したがって、図6に示すように、新たな対象楽曲が追加等された場合には、選択演出において遊技者の選択がなされなかったときに変化モードに切り替わる設定としてもよい。当該変化モードは、追加された新たな楽曲が優先的に実行されるもの（非選択時には、追加された新たな楽曲が実行楽曲となるように設定された変化モード）であるとよい。

40

【0057】

以上、本発明の実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら

50

限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の改変が可能である。

【0058】

上記実施形態では、選択演出における選択対象として、「楽曲」を例に説明したが、選択対象となるものは楽曲に限られず、遊技機の演出となり得るものであればどのようなものであってもよい。例えば、表示される「画像（動画、静止画両方を含む）」が選択対象とされたもの、画像と楽曲がセットで選択対象とされるもの等についても同様の技術思想が適用可能である。また、選択演出は、上記実施形態のように大当たりに伴って発生するものに限られない。また、上記実施形態と同様に、大当たりに伴って選択演出が発生する構成であっても、大当たりの種類等によっては選択演出が発生しない設定（例えば、特定の大当たりの場合には、特定の楽曲が必ずセットされるため、選択演出が発生しない設定）としてもよい。

10

【0059】

上記実施形態にかかる遊技機1は、大当たりとして、通常大当たりと確変大当たりが設定され、時間短縮遊技状態を間に挟んで選択演出（大当たり遊技）が連続して発生しうる状態を連続状態としていることを説明したが、確変大当たりが設定され、当該大当たり遊技終了後の確率変動状態が当否判定を所定回数行うことによって終了するもの（いわゆるST機）についても同様の技術思想が適用可能である。具体的には、いわゆるST機の場合には、確率変動状態において当否判定が所定回数連続してはずれとならず、確率変動状態が継続している状態（確率変動状態を間に挟んで連続的に大当たりに当選している状態）を連続状態とすればよい。

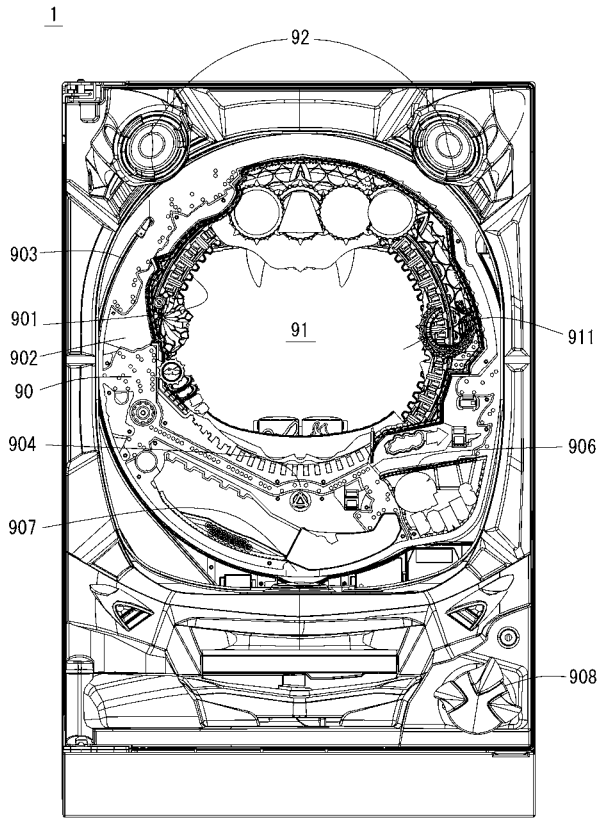
20

【符号の説明】

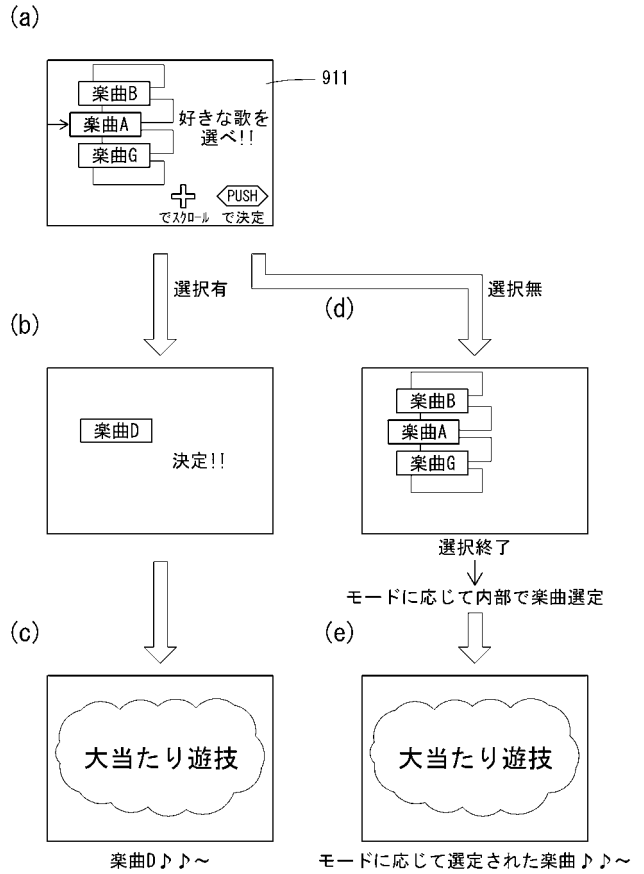
【0060】

- 1 遊技機
- 9 1 表示装置
- 9 1 1 表示領域
- 9 2 スピーカ

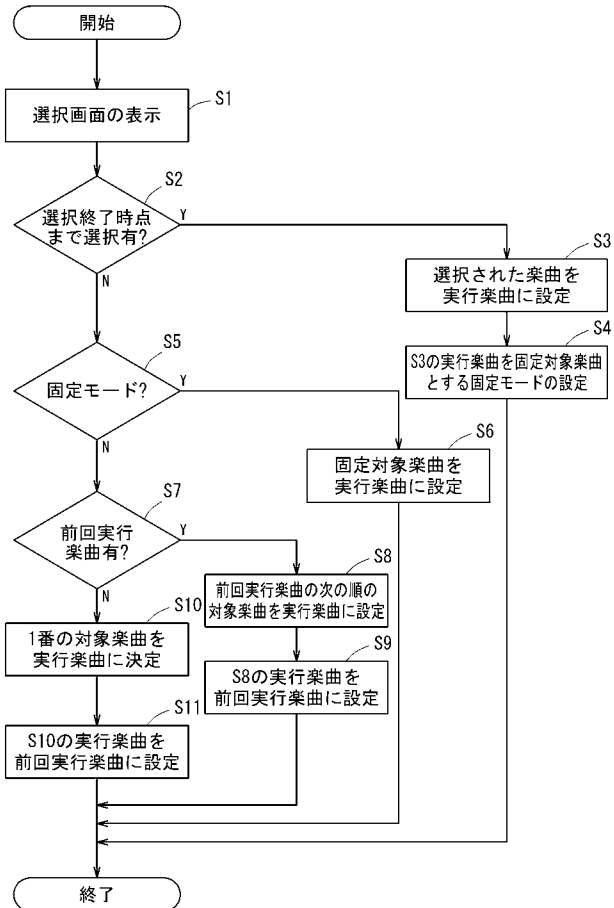
【 図 1 】



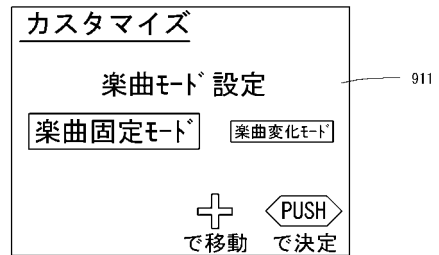
【 図 2 】



【 図 3 】

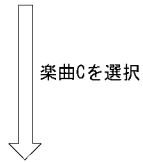
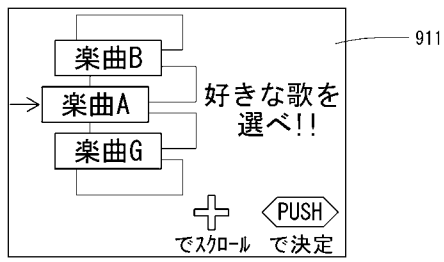


【 図 4 】

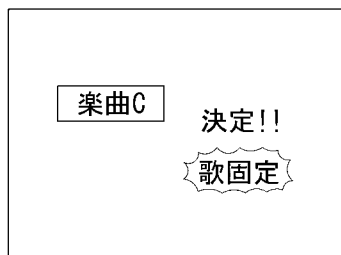


【 図 5 】

(a)

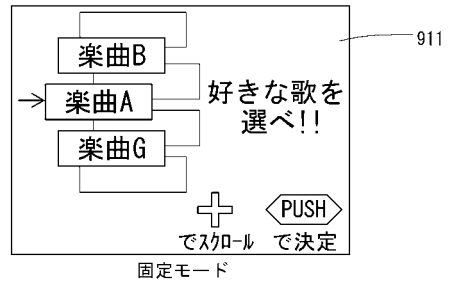


(b)



【 図 6 】

(a)



⋮

(b)

