(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6669113号
(P6669113)
(45)発行日　令和2年3月18日(2020.3.18)　(24)登録日　令和2年3月2日(2020.3.2)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 197 頁)

(21)出願番号　特願2017-61347(P2017-61347)
(22)出願日　平成29年3月27日(2017.3.27)
(65)公開番号　特開2018-161390(P2018-161390A)
(43)公開日　平成30年10月18日(2018.10.18)
審査請求日　令和1年5月24日(2019.5.24)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167302
弁理士　種村　一幸
(72)発明者　石塚　径太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

審査官　中野　直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
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所定の楽曲選択画像を前記画像表示手段に表示させ、遊技者によって所定の楽曲が選択された場合に当該所定の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、
所定の遊技状態において、前記所定の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を選択するための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表示する仮選択楽曲画像表示手段と、
前記操作手段に対する決定操作によって前記所定の楽曲が選択された場合に、前記所定の楽曲が選択されたことを識別可能に記憶する記憶手段と、
遊技者による前記操作手段に対する所定の操作に応じて、前記所定の楽曲選択画像中における前記仮選択楽曲画像を変更する変更手段と、

前記所定の遊技状態において、初期設定として遊技者によって未だ選択されていない第１の未選択楽曲を前記仮選択楽曲として設定する初期設定手段と、
前記初期設定手段が前記第１の未選択楽曲を前記仮選択楽曲として設定した状態において、前記操作手段に対して第１の操作が行われる場合に、遊技者によって既に選択されたことのある既選択楽曲を前記仮選択楽曲として設定する手段と、
前記初期設定手段が前記第１の未選択楽曲を前記仮選択楽曲として設定した状態において、前記操作手段に対して前記第１の操作とは異なる第２の操作が行われる場合に、遊技者によって未だ選択されていない前記第１の未選択楽曲とは異なる第２の未選択楽曲を前記仮選択楽曲として設定する手段と、
を備え、
本遊技機はさらに、前記操作手段に対して前記第１の操作が行われる場合に前記既選択楽曲が存在しない状況では遊技者によって未だ選択されていない前記第１の未選択楽曲及び前記第２の未選択楽曲とは異なる第３の未選択楽曲を仮選択楽曲として設定する手段を備え、
前記仮選択楽曲画像表示手段は、前記操作手段に対する操作の種類に応じて対応する楽曲画像を前記仮選択楽曲画像として表示することを特徴とする遊技機。

【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】
【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】
【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。
【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】遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図６】遊技機の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図７】遊技機で使用される各種テーブルの一例を示す図。
【図８】遊技機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。
【図９】遊技機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１０】遊技機で実行される第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１１】遊技機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１２】遊技機で実行される遊技回制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３】遊技機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。
【図１４】遊技機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１５】遊技機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１６】遊技機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１７】遊技機で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図１９】遊技機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２０】遊技機で使用される各種テーブルの一例を示す図。
【図２１】遊技機で使用される各種テーブルの一例を示す図。
【図２２】遊技機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２３】遊技機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２４】遊技機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２５】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２６】楽曲選択画像における仮選択画像の変更例を示す図。
【図２７】楽曲選択画像における仮選択画像の変更例を示す図。
【図２８】楽曲選択画像における仮楽曲選択画像の他の例を示す図。
【図２９】遊技機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３０】遊技機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３１】遊技機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３２】楽曲選択画像の初期配列の一例を示す図。
【図３３】遊技機の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３４】楽曲選択画像の初期配列の他の例を示す図。
【図３５】遊技機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３６】遊技機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３７】遊技機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３８】遊技機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３９】遊技機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４０】遊技機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４１】遊技機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４２】遊技機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４３】遊技機で実行される５Ｒ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４４】遊技機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４５】遊技機で使用される５Ｒ確変選曲ボタン演出抽選テーブルの一例を示す図。
【図４６】遊技機で使用される５Ｒ確変選曲ボタン演出抽選テーブ決定テーブルの一例を示す図。
【図４７】遊技機で実行される１６Ｒ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４８】遊技機で使用される１６Ｒ確変選曲ボタン演出抽選テーブルの一例を示す図。
【図４９】遊技機で使用される５Ｒ確変選曲ボタン演出抽選テーブ決定テーブルの一例を示す図。
【図５０】遊技機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５１】遊技機で使用される各種テーブルの一例を示す図。
【図５２】遊技機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５３】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図５４】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図５５】遊技機の図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
【図５６】遊技機の図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
【図５７】遊技機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５８】遊技機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５９】遊技機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６０】遊技機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６１】遊技機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６２】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図６３】遊技機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６４】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図６５】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図６６】遊技機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６７】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図６８】遊技機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６９】遊技機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７０】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図７１】遊技機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７２】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図７３】遊技機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７４】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図７５】遊技機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７６】遊技機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７７】遊技機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７８】遊技機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７９】遊技機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８０】遊技機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８１】遊技機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８２】遊技機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。
【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の実施形態～第６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】
［第１の実施形態］
まず、図１～図７４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】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット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、又はじや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、裏パックユニット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。
【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、後述する遊技回演出処理（図１５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。
【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】
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、後述の遊技回演出処理（図１５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２３のステップＳ２２２０）、後述の遊技設定処理（図１５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。
【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。
【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。

【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。

【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、遊技回演出処理（図１５のステップＳ１７０９）、大当たり遊技演出処理（図２３参照）などにおける音声を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の一方向に、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作動口３１４、第２作動口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作動口３１４、第２作動口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作動口３１４、第２作動口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作動口３１４、第２作動口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に電気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。以下、入球センサ３１３ａ～３１７ａ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３１３ａ～３１７ａ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作動口３１５には、遊技球の第２作動口３１５への入球の制限の有無を切り換える電動役物３１５ｂが設けられている。電動役物３１５ｂは、遊技盤３１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３１では、電動役物３１５ｂが開くことにより第２作動口３１５への遊技球の入球が可能となり、電動役物３１５ｂが閉じることにより第２作動口３１５への遊技球の入球が制限される。

【００３３】

さらに、可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切り換える開閉扉３１６ｂが設けられている。開閉扉３１６ｂは、遊技盤３１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３１では、開閉扉３１６ｂが開くことにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、開閉扉３１６ｂが閉じることにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。

【００３４】

遊技機１０では、第１作動口３１４又は第２作動口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１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３３１は、抽選結果に従ってメイン表示部３７の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による大当たりの抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って可変表示ユニット３４の表示などを制御する。

【００３５】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、第１作動口３１４、第２作動口３１５、及

び可変入賞口３１６への遊技球の入球が、入球センサ３１３ａ～３１６ａ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３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１作動口３１４又は第２作動口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１５個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１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３１６が所定時間（例えば３０秒）開放される状態が所定回数（例えば5回、１６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。

【００３６】

また、第１作動口３１４又は第２作動口３１５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、５Ｒ大当たり遊技状態（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１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。５Ｒ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３１６に所定数以上の遊技球が入賞するまで可変入賞口３１６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。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が１６回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、５Ｒ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、５Ｒ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。

【００３７】

可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａ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３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、上作動口３１４又は下作動口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１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及び遊技回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３４１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３４１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３４１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３４１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３４１を覆う位置と図柄表示部３４１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２３に配置してもよい。なお、サブ表示部は、単独で、又は図柄表示部３４１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３４１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１０では、各遊技回において、図柄表示部３４１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。

【００４０】

図柄表示部３４１における図柄変動表示が終了すると、図柄表示部３４１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３３１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「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「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、主図柄のうち１６Ｒ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「７７７」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、「７７７」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「５Ｒ確変大当たり」の場合には、主図柄のうち予め５Ｒ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「３３３」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、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ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「５Ｒ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「２２２」や「４４４」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「３２３」又は「７２３」など）が表示される。

【００４１】

また、図柄表示部３４１には、各遊技回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遊技回演出が表示される。なお、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合に１６Ｒ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、遊技回演出として、５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ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、遊技回演出又は大当たり遊技演出において、当該遊技回の大当たり抽選の結果が１６Ｒ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「５Ｒ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、遊技回演出として、５Ｒ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、遊技回演出又は大当たり遊技演出において、当該遊技回の大当たり抽選の結果が５Ｒ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１Ｒ目の前記ラウンド遊技の開始から１Ｒ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２５参照）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、遊技回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２３のステップＳ２２２０）、及び非遊技状態における遊技設定処理（図１５のステップＳ１７１１）の詳細は後述する。

【００４３】

磁石センサ３５は、作動部３１０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に電気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

不正に作動部３１０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作動口３１４及び第２作動口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に電気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、不正に検知センサ３１４ａ又は検知センサ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。また、特殊入賞口３１９ｂの周辺にも同様に電波センサ３６が設けられてもよい。

【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作動口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作動口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作動口３１４及び第２作動口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１４０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］

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を備える主制御手段の一例である。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には、ＭＰＵ４１及び入出力Ｉ／Ｆ４２などが搭載されている。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。

【００５１】

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作動口３１４、第２作動口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。

【００５２】

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。

【００５３】

また、主制御装置４には、ＭＰＵ４１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ＭＰＵ４１に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１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。

【００５４】

本実施形態では、分周回路からＭＰＵ４１に、予め設定された間隔（例えば４ｍｓｅｃ）でクロック信号が供給され、ＭＰＵ４１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３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０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３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。

【００５５】

ＲＯＭ４１１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。ＲＡＭ４１２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、ＭＰＵ４１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、ＲＡＭ４１２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、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【００５６】

ここで、図６を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選等

を行うための電気的な構成について説明する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ４１２ａ、保留格納エリア４１２ｂ及び電役保留エリア４１２ｃに格納される各種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。

【００５７】

抽選用カウンタには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１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Ｃ２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Ｃ３とが含まれる。また、抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮ１と、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳ１とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ４１２ａには、第２作動口３１５の電動役物３１５ｂ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Ｃ４と、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタＣＩＮ２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。

【００５８】

そして、カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮ１、ＣＩＮ２、及びＣＳ１は、ＭＰＵ４１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０に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮ１、ＣＩＮ２、及びＣＳ１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ＭＰＵ４１によって参照される。

【００５９】

保留格納エリア４１２ｂは、第１保留格納エリアＲＥＡ、第２保留格納エリアＲＥＢ、及び実行エリアＡＥを備える。第１保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び保留数記憶エリアＮＡＡを含む。以下、第１保留格納エリアＲＥＡ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遊技回の種別を第１特図遊技と称することがある。第２保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び保留数記憶エリアＮＡＢを含む。以下、第２保留格納エリアＲＥＢ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遊技回の種別を第２特図遊技と称することがある。

【００６０】

そして、第１作動口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている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、及び変動種別カウンタＣＳ１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ＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２作動口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている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、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が前記当否判定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ＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。前記当否情報の取得処理は、前記制御プログラムに従った処理を実行することにより当否情報取得処理部として機能するＭＰＵ４１によって実行される。なお、第１保留格納エリアＲＥＡ及び第２保留格納エリアＲＥＢ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Ｃ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。

【００６１】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、変動種別カウンタＣＳ１が第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第２保留格納エリアＲＥ

Ｂの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。
【００６２】
そのため、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第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に格納されている当否情報に基づいて実行される遊技回における大当たりの当否判定に加えて、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。
【００６３】
具体的に、第１作動口３１４に遊技球が入球した場合、当否情報は、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４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ＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４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。
【００６４】
また、第２作動口３１５に遊技球が入球した場合、当否情報は、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４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ＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４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。
【００６５】
即ち、遊技機１０では、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４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作動口３１４及び第２作動口３１５への遊技球の入賞履歴としての前記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。
【００６６】
なお、第１作動口３１４及び第２作動口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前記当否情報を保留することが可能である。前記当否情報の記憶処理は、前記制御プログラムに従った処理を実行することにより保留処理部として機能するＭＰＵ４１によって実行される。
【００６７】
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の各値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の各値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に各値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の各値が実行エリアＡＥに移動される。
【００６８】
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の各値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。
【００６９】
そして、ＭＰＵ４１は、１回の遊技回の開始に際して、実行エリアＡＥに当否情報として記憶されている各種の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。

【００７０】

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。

【００７１】

大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～７３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後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（０～７３８）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作動口３１４又は第２作動口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。

【００７２】

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、通常遊技状態である低確率モード（第１遊技状態）及び確変遊技状態である高確率モード（第２遊技状態）に対応して２種類設定されている。ここに、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。図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示す例では、低確率モードにおいて大当たり当選となる乱数値の数は２個（３７３、７２７）であり、高確率モードにおいて大当たり当選となる乱数値の数は１３個（５９、１０９、１６３、２１１、２６３、３１７、３７３、４２１、４７９、５２３、６３１、６８３、７２７）である。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、大当たり当選となる２つの乱数（３７３、７２７）が共通するが、共通していないことも考えられる。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の結果が外れとなる。

【００７３】

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作動口３１４又は第２作動口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。ここに、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、遊技回の種別が第１特図遊技である場合、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、遊技回の種別が第２特図遊技である場合、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特図遊技及び第２特図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特遊技に比べて第２特図遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変時短遊技状態では、通常時短遊技状態や通常非時短遊技状態などの通常遊技状態に比べて、大当たり抽選での当否判定の結果が当選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。

【００７４】

なお、本実施形態では、遊技球の入賞により第１特別遊技を実行する契機となる第１作動口３１４、及び遊技球の入賞により第２特別遊技を実行する契機となる第２作動口３１

５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作動口３１４及び第２作動口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特図遊技と第２特図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。

【００７５】

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、大当たり抽選の結果が「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。

【００７６】

ここで、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、可変入賞口３１６が開放される前記ラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、前記ラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【００７７】

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の開放確率が高い高頻度サポートモードである確変時短モードに移行する。そして、確変時短モードは、ＭＰＵ４１によって大当たり抽選の結果が「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。

【００７８】

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電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである通常時短モードで実行される。そして、通常時短モードにおける高頻度サポートモードは、予め設定された回数、例えば５０回、１００回の大当たりの抽選が終了するまで継続する。

【００７９】

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、予め設定された回数（例えば５０回、１００回）の大当たりの抽選が確変時短モード（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行され、その後、低確率モードに移行し、高頻度サポートモードが終了する。また、各遊技回において確変時短モードから通常時短モードや低確率モード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、大当たり抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技状態及び高頻度サポートモードへは移行されない。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。

【００８０】

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作動口３１４又は第２作動口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。

【００８１】

遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選の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。ここに、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遊技回、即ち開閉実行モードに移行する遊技回においては、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。

【００８２】

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、大当たり当選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の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又は縮小して表示されることも考えられる。

【００８３】

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。

【００８４】

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０に戻される。具体的に、変動種別カウンタＣＳ１は、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動種別を決定するものである。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作動口３１４又は第２作動口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。

【００８５】

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。

【００８６】

ここに、図７（Ｅ）、図７（Ｆ）、及び図７（Ｇ）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７（Ｅ）、図７（Ｆ）、及び図７（Ｇ）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、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。

【００８７】
より具体的に、図７（Ｅ）及び図７（Ｆ）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、図柄表示部３４１では、変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチの態様で変動表示が実行される。また、変動パターン「０２」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチの態様で変動表示が実行される。さらに、変動パターン「０３」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチの態様で変動表示が実行される。なお、変動パターンの種別はこれらに限られない。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。

【００８８】
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として、キャラクタ又はストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチが用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチが実行される。

【００８９】
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ーパーリーチが用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチが実行される。スーパーリーチは、ノーマルリーチよりも変動時間が長くスペシャルリーチよりも変動時間が短いリーチであり、ノーマルリーチよりも大当たり当選している確率が高く、スペシャルリーチよりも大当たり当選している確率が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【００９０】
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が実行される。スペシャルリーチは、ノーマルリーチ及びスーパーリーチよりも変動時間が長いリーチであって、例えばノーマルリーチ又はスーパーリーチから発展する演出を含むリーチである。

【００９１】
なお、各種の変動パターンに対応するリーチには、遊技者による操作ボタン２０の単発操作が演出に反映される単発操作演出、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、及び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処理が含まれることがある。

【００９２】
また、図７（Ｇ）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、図柄表示部３４１では、変動表示時間が７ｓであってリーチを伴わない変動表示が実行される。また、変動パターン「０５」が選択された場合、図柄表示部３４１では、変動表示時間が１０ｓであってリーチを伴わない変動表示が実行される。

【００９３】
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、キャラクタ及び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、キャラクタ及び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予告表示が実行されることもある。

【００９４】

そして、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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、抽選結果及び変動パターン（変動表示時間）を判断することが可能であり、その抽選結果及び変動パターンに基づいて、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を点灯及び点滅させる。

【００９５】

従って、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１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及び各種の変動テーブルに基づいて変動パターン（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。

【００９６】

［サブ制御ユニット３３２］

図５に示すように、サブ制御ユニット３３２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３３１から入力される制御信号に基づいて図柄表示部３４１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。

【００９７】

［音声ランプ制御装置５］

音声ランプ制御装置５は、ＭＰＵ５１及び入出力Ｉ／Ｆ５２などを備える。ＭＰＵ５１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、ＭＰＵ５１には、ＲＯＭ５１１及びＲＡＭ５１２が内蔵されている。

【００９８】

ＲＯＭ５１１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、ＲＯＭ５１１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。ＲＡＭ５１２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、ＭＰＵ５１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、ＲＡＭ５１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【００９９】

音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１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、遊技回演出（図１５のステップＳ１７０９）及び大当たり遊技演出（図１５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２５参照）の表示を実行する。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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、変動表示時間、変動種別（図２０（Ｂ）参照）、及び演出種別（図２１（Ａ）～（Ｃ）参照））を決定し（図１９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。

【０１０４】

［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）

に基づいて図柄表示部３４１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３４１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。

【０１０５】

表示制御装置６は、ＭＰＵ６１及び入出力Ｉ／Ｆ６２などを備え、入出力Ｉ／Ｆ６２には音声ランプ制御装置５及び図柄表示部３４１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。

【０１０６】

ＭＰＵ６１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、ＭＰＵ６１には、ＲＯＭ６１１及びＲＡＭ６１２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。ＭＰＵ６１は、ＲＯＭ６１１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。

【０１０７】

ＲＯＭ６１１には、各種の制御プログラムの他、図柄表示部３４１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８３（図２５参照）、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３４１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、ＲＯＭ６１１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、ＭＰＵ６１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３４１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。

【０１０８】

ＲＡＭ６１２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、ＭＰＵ６１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、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１０９】

［払出制御装置７］

払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２などが搭載されている。ＭＰＵ７１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、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。

【０１１０】

ＲＯＭ７１１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、ＲＡＭ７１２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、ＭＰＵ７１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、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１１１】

入出力Ｉ／Ｆ７２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／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。

【０１１２】

払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３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１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａ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７３が設けられている。状態復帰スイッチ７３は、例えば、払出装置１３２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。

【０１１３】

球貸装置１００は、遊技機１０と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置１００は、遊技機１０の前面枠１１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１００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１００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、ＭＰＵ７１により払出装置１３２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、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置１００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。

【０１１４】

［発射制御装置８］

発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。具体的に、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２が回転操作されている間、遊技球発射機構３２の球送り装置３２２を駆動させることにより、上皿２３に貯留されている遊技球を発射レール３２１上に供給させる。そして、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構３２のソレノイド３２３を駆動させることにより、発射レール３２１上の遊技球を遊技盤３１に向けて発射させる。このとき、発射制御ＩＣ８１は、予め設定された周期（例えば０．６ｓｅｃ）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３２２及びソレノイド３２３を駆動させる。これにより、遊技機１０では、０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【０１１５】

また、発射ハンドル２２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２２の回転操作量に応じて電圧が発射制御ＩＣ８１に入力される。これにより、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２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２２の回転操作量が多いほど遊技球発射機構３２からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド３２３への印加電圧を調整する。

【０１１６】

さらに、発射ハンドル２２には、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることを検出するためのタッチセンサ２１ａ、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２１ｂが設けられている。発射制御ＩＣ８１は、タッチセンサ２１ａ及び球止めスイッチ２１ｂを用いて、タッチセンサ２１ａにより遊技者が発射ハンドル２２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２１ｂ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３２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２２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２２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２２を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ２１ｂ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。

【０１１７】

［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＋１２Ｖ電圧、各種の制御装置で使用されるロジック用の＋５Ｖ電圧などを生成する。そして、電源制御装置９は、生成した＋１２Ｖ又は＋５Ｖ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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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２４Ｖ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２２Ｖ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。

【０１２１】

［主制御装置４の処理］

次に、図８～図１４のフローチャートを参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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。

【０１２２】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここに、図８は、ＭＰＵ４１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２ｍｓｅｃごとに実行される。

【０１２３】

＜ステップＳ１００１＞

まず、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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ＲＡＭ４１２に保存する。

【０１２４】

＜ステップＳ１００２＞

次に、ステップＳ１００２では、ＭＰＵ４１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、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は当該カウンタ値を０にクリアする。

【０１２５】

＜ステップＳ１００３＞

続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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。

【０１２６】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

その後、ＭＰＵ４１は、第１作動口３１４又は第２作動口３１５への入賞に伴う後述の始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。

【０１２７】

前記発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａ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２１ｂ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２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂ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。ＭＰＵ４１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。

【０１２８】

＜ステップＳ１００６＞

ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、電役保留エリア４１２ｃに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４に基づいて第２作動口３１５の電動役物３１５ｂ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ＭＰＵ４１が、高頻度モードフラグに基づいて現在の遊技モードが高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ４１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Ｃ４が０～２９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Ｃ４が３０～２５０である場合に外れであると判断する。また、ＭＰＵ４１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Ｃ４が０～１９９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Ｃ４が２００～２５０である場合に外れであると判断する。そして、ＭＰＵ４１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３１５ｂ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３１５ｂが並設された遊技盤３１の右上方の第２作動口３１５への遊技球の入賞が可能になる。

【０１２９】

［主制御装置４の始動入賞処理］

ここで、図９を参照しつつ、図８のステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理を説明する。

【０１３０】

＜ステップＳ１１０１＞

まず、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１作動口３１４に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、遊技球が第１作動口３１４に入賞したと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、遊技球が第１作動口３１４に入賞していないと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【０１３１】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の保留数記憶エリアＮＡＡ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、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、保留数Ｎに１を加算する（ステップＳ１１０３）。

【０１３２】

＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図８のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１（図１１のステップＳ１３０２及びＳ１３０９）との各値を、ＲＡＭ４１２における保留格納エリア４１２ｂの第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０１３３】
＜ステップＳ１１０５＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４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１２のＳ１４０８）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１０を参照して後述する。
【０１３４】
＜ステップＳ１１０６＞
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２作動口３１５に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、遊技球が第２作動口３１５に入賞したと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、遊技球が第２作動口３１５に入賞していないと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、始動入賞処理を終了し、処理を図８のステップＳ１００５に移行する。
【０１３５】
＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞
ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の保留数記憶エリアＮＡＢ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、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、始動入賞処理を終了し、処理を図８のステップＳ１００５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、保留数Ｍに１を加算する（ステップＳ１１０８）。
【０１３６】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図８のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１との各値を、ＲＡＭ４１２における保留格納エリア４１２ｂ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のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０１３７】
＜ステップＳ１１１０＞
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９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１２のＳ１４０８）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１０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１０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。
【０１３８】
［主制御装置４の第１保留コマンド設定処理］
ここで、図１０を参照しつつ、図９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。

【０１３９】

＜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。

【０１４０】

＜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１１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。

【０１４１】

＜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。

【０１４２】

＜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。

【０１４３】

＜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９のステップＳ１１０４で当否情報が第３保留格納エリアＲＥ３に格納された場合には、その第３保留格納エリアＲＥ３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保留格納エリアＲＥ１～第４保留格納エリアＲＥ４のうち図９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。

【０１４４】

＜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を参照することにより、当該第１保留コマンドが第１保留格納エリアＲＥ１～第４保留格納エリアＲＥ４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。

【０１４５】
＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞
ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から変動種別カウンタＣＳ１の値を読み出す。次いで、ＭＰＵ４１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ＣＳ１及び保留数Ｎを第１保留コマンドに設定する（ステップＳ１２０９）。
【０１４６】
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、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述のメイン処理（図１１参照）のステップＳ１３０１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。
【０１４７】
［主制御装置４のメイン処理］
次に、図１１を参照しつつ、ＭＰＵ４１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Ｓ１３０１～Ｓ１３０６の処理が、例えば４ｍｓｅｃ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Ｓ１３０７～Ｓ１３０９のカウンタ更新処理が実行される。
【０１４８】
＜ステップＳ１３０１＞
まず、ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４１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３３２や周辺制御ユニット１４０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、ＲＡＭ４１３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３３２にそのコマンドを送信する。また、図８のステップＳ１００１においてＲＡＭ４１３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ＲＡＭ４１３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。
【０１４９】
＜ステップＳ１３０２＞
ステップＳ１３０２では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１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。
【０１５０】
＜ステップＳ１３０３＞
ステップＳ１３０３では、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１３に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３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。
【０１５１】
＜ステップＳ１３０４＞
ステップＳ１３０４では、ＭＰＵ４１は、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。なお、遊技回制御処理については後述するが、遊技回制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部３４１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、ＭＰＵ４１は、図８の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される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、並びにステップＳ１３０２及びステップＳ１３０９で更新される変動種別カウンタＣＳ１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。
【０１５２】
＜ステップＳ１３０５＞
ステップＳ１３０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選（図１４のステップＳ１６０４参照）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、ＭＰＵ４１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。
【０１５３】
例えば、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たりに対する遊技回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１４のステップＳ１６０７、Ｓ１６０８又はＳ１６０９でオンに設定される５Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ又は５Ｒ通常大当たりフラグが大当たりに対する遊技回の終了時にオンである場合に、大当たりに対する遊技回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、ＭＰＵ４１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３１６の開閉扉３１６ｂを開放した後、可変入賞口３１６の開閉扉３１６ｂの最大開放時間が経過した場合、又は可変入賞口３１６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３１６の開閉扉３１６ｂ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１６回繰り返し実行される。
【０１５４】
また、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行後に、大当たりの種別が５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ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５Ｒ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。
【０１５５】
さらに、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１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、ＭＰＵ４１は、時短モードフラグをオンに設定した場合、時短モードによる遊技回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。
【０１５６】
＜ステップＳ１３０６＞
ステップＳ１３０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７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３７における７セグメント表示器３７２，３７３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３７におけるＬＥＤ対３７１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作動口３１５に付随する電動役物３１５ｂが所定時間だけ開放される。
【０１５７】
＜ステップＳ１３０７＞
ステップＳ１３０７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Ｓ１３０７：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Ｓ１３０７：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Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）ステップＳ１３０７、ステップＳ１３０８及びステップＳ１３０９を繰り返し実行する。

【０１５８】

＜ステップＳ１３０８＞

ステップＳ１３０８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。

【０１５９】

＜ステップＳ１３０９＞

ステップＳ１３０９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Ｓ１３０７に戻す。

【０１６０】

［遊技回制御処理］

ここで、図１２を参照しつつ、図１１のステップＳ１３０４でＭＰＵ４１により実行される遊技回制御処理について説明する。

【０１６１】

＜ステップＳ１４０１＞

ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、遊技機１０が大当り遊技中であるか否かを判断し、大当り遊技中である場合は（ステップＳ１４０１：Ｙｅｓ）、当該遊技回制御処理を終了し、大当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、大当り遊技の実行の有無は、ＭＰＵ４１が大当り遊技の開始時にオンに設定し、大当り遊技の終了時にオフに設定する大当り遊技実行フラグに基づいて判断される。また、ＭＰＵ４１は、大当り遊技の開始時に大当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。

【０１６２】

＜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１４参照）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。

【０１６３】

＜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）、当該遊技回制御処理を終了する。

【０１６４】

＜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、当該遊技回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、当該遊技回制御処理を終了する。

【０１６５】

＜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）、当該遊技回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。

【０１６６】

＜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１３を参照して後述する。

【０１６７】

＜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、当該遊技回制御処理を終了する。なお、変動開始処理の詳細は図１４を参照して後述する。

【０１６８】

［データ設定処理］

ここで、図１３を参照しつつ、図１２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。

【０１６９】

＜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。

【０１７０】

＜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、ステップＳ１５０４の処理が終了した場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【０１７１】

＜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１２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。
【０１７２】
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。
【０１７３】
＜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１１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せ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。
【０１７４】
＜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（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１２のステップＳ１４０８に移行する。
【０１７５】
［変動開始処理］
ここで、図１４を参照しつつ、図１２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。
【０１７６】
＜ステップＳ１６０１＞
ＭＰＵ４１は、遊技状態移行処理（図１１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。
【０１７７】
＜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。
【０１７８】
＜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）。

【０１７９】

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遊技回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。

【０１８０】

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遊技回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。

【０１８１】

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遊技回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。

【０１８２】

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遊技回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。

【０１８３】

＜ステップＳ１６１１＞

ステップＳ１６１１では、ＭＰＵ４１は、当該遊技回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７（Ｅ）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７（Ｆ）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７（Ｇ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。
【０１８４】
＜ステップＳ１６１２＞
ステップＳ１６１２では、ＭＰＵ４１は、当該遊技回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回のメイン処理（図１１参照）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。
【０１８５】
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。
【０１８６】
＜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。
【０１８７】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図１５～図７４を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される各種の処理について説明する。
【０１８８】
なお、本実施形態で音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置６のＭＰＵ６１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る。また、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、スピーカ２６及び電飾部２７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。
【０１８９】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
ここに、図１５は、ＭＰＵ５１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。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。
【０１９０】
図１５に示すように、ＭＰＵ５１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Ｓ１７０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ１７０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ１７０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ１７０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ１７０５）、決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ１７０６）、カウンタ更新処理（ステップＳ１７０７）、コマンド

判定処理（ステップＳ１７０８）、遊技回演出処理（ステップＳ１７０９）、大当たり遊技演出処理（ステップＳ１７１０）、及び遊技設定処理（ステップＳ１７１１）を実行する。

【０１９１】

［操作ボタン操作検出処理］

ここに、図１６は、図１５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Ｓ１７０１）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２０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１０では、ＭＰＵ５１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１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。

【０１９２】

＜ステップＳ１８０１～Ｓ１８０３＞

図１６に示すように、ステップＳ１８０１では、ＭＰＵ５１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Ｓ１８０２では、ＭＰＵ５１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Ｓ１８０３では、ＭＰＵ５１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０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。

【０１９３】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ１８０１～Ｓ１８０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ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ＲＡＭ５１２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。

【０１９４】

［操作ボタン検出パターン判定処理］

ここに、図１７は、図１５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Ｓ１７０２）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２０の操作履歴から操作ボタン２０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２０の操作状態を判定できる。例えば、図１８（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２０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２０に対する操作が開始されたと判定できる。また、第３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。

【０１９５】

＜ステップＳ１９０１＞

図１７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。

【０１９６】

＜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。

【０１９７】

＜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。

【０１９８】

＜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１８（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。

【０１９９】

＜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。

【０２００】

＜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。

【０２０１】

＜ステップＳ１９０７＞

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１８（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。

【０２０２】

＜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。

【０２０３】

＜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１８（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。

【０２０４】

＜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１８（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。

【０２０５】

［選択ボタン操作検出処理］

選択ボタン操作検出処理（図１５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。

【０２０６】

＜上選択ボタン操作処理＞

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１６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１６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。

【０２０７】

＜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１６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１６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。

【０２０８】

＜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１６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１６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。

【０２０９】

＜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１６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１６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。

【０２１０】

［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１５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。

【０２１１】

＜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１７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１７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。

【０２１２】

ここで、図１８（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。

【０２１３】

また、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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

ＦＦ」、「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。

【０２１６】

＜下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定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１７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１７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。

【０２１７】

ここで、図１８（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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

＜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１７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１７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。

【０２２２】
ここで、図１８（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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
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。
【０２２５】
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。
【０２２６】
＜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１７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１７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フラグ」と読み替えればよい。
【０２２７】
ここで、図１８（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。
【０２２８】
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。
【０２２９】
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。
【０２３０】
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。
【０２３１】
［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１６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１６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。
【０２３２】
［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１７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１７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。
【０２３３】
ここで、図１８（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。
【０２３４】
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。
【０２３５】
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。
【０２３６】
　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。
【０２３７】
［カウンタ更新処理］
　ここで、図１５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５２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５３（Ａ）参照）であるか否かを判断する場合、図５７のステップＳ３５０１、図５８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。
【０２３８】
［コマンド判定処理］
　ここに、図１９は、コマンド判定処理（図１５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。
【０２３９】
＜ステップＳ２００１＞
　図１９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Ｓ２００１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。
【０２４０】
＜ステップＳ２００２＞
　ステップＳ２００２では、ＭＰＵ５１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、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドである場合（ステップＳ２００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２００３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Ｓ２００２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２００６に移行する。
【０２４１】
＜ステップＳ２００３＞
　ステップＳ２００３では、ＭＰＵ５１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、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドと、予めＲＯＭ５１１に記憶されている第１停止図柄選択テーブル（図２０（Ａ）参照）、変動種別テーブル（図２０（Ｂ）参照）及び演出種別テーブル（図２１（Ａ）～図２１（Ｃ）参照）と、ＲＡＭ５１２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、ＭＰＵ５１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、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合に５Ｒ通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が５Ｒ確変大当たりである場合に５Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合に１６Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定する。

【０２４２】

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３４１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２１（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２１（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２１（Ｃ）参照）が含まれる。

【０２４３】

ここに、図２０（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２０（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３４１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２０（Ａ）は、主図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ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、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ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。

【０２４４】

抽選結果が「５Ｒ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「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【０２４５】

また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「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２２の大当たり遊技演出決定処理におけるステップＳ２１０３、図３７の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップＳ２５０１、図４０の仮選択楽曲出力処理におけるステップＳ２７０１、図４１の選択楽曲出力処理におけるステップＳ２８０３など）。

【０２４６】
さらに、抽選結果が「１６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２２の大当たり遊技演出決定処理におけるステップＳ２１０６、図３７の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップＳ２５０１、図４０の仮選択楽曲出力処理におけるステップＳ２７０１、図４１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２２の大当たり遊技演出決定処理におけるステップＳ２１０９、図３７の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップＳ２５０１、図４０の仮選択楽曲出力処理におけるステップＳ２７０１、図４１の選択楽曲出力処理におけるステップＳ２８０３など）。
【０２４７】
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、当該遊技回に図柄表示部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。
【０２４８】
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、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。
【０２４９】
また、図２０（Ｂ）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図２０（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「１６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。

【０２５０】

さらに、図２１（Ａ）～図２１（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２１（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２１（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２１（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、本実施の形態では、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２１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。

【０２５１】

図２１（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。

【０２５２】

また、図２１（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。

【０２５３】

さらに、図２１（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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

＜ステップＳ２００４＞

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１５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。

【０２５６】

＜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。

【０２５７】
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、次の遊技回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。

【０２５８】
＜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によって大当り遊技の開始時に大当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。

【０２５９】
＜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２２を参照して後述する。

【０２６０】
＜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２３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）。

【０２６１】
＜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によって大当り遊技の終了時に大当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。

【０２６２】
＜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２３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）。

【０２６３】

＜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、大当り種別又は外れ、変動パターン、及び第１作動口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、大当り種別又は外れ、変動パターン、及び第２作動口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。

【０２６４】

＜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。

【０２６５】

＜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２３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２３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）。

【０２６６】

［大当たり遊技演出決定処理］

ここに、図２２は、大当たり遊技演出決定処理（図１９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。

【０２６７】

＜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。

【０２６８】

＜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。

【０２６９】

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に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遊技回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（低確率モードかつ非高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「○○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「○○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遊技回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。

【０２７０】

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２３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。

【０２７１】

＜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１９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。
【０２７２】
＜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。
【０２７３】
＜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。
【０２７４】
＜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１９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。
【０２７５】
＜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。
【０２７６】
＜ステップＳ２１０８＞
ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ昇格演出を決定する。１６Ｒ昇格演出は、例えばＲＯＭ５１１に記憶された１６Ｒ昇格演出テーブルに基づいて決定される。また、ＭＰＵ５１は、選択した１６Ｒ昇格演出の種別の情報を１６Ｒ昇格演出コマンドとして表示制御装置６に送信する。
【０２７７】
＜ステップＳ２１０９＞
ステップＳ２１０９では、ＭＰＵ５１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Ｓ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、第３昇格演出フラグがオフの場合（ステップＳ２１０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１２に移行する。第３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通常大当たり示唆演出の途中又は終了後に、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「１６Ｒ確変大当たり」で

あり、主図柄の停止表示結果として５Ｒ通常大当たりを示唆する図柄組み合わせが決定された場合に、図１９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。

【０２７８】

＜ステップＳ２１１０＞

ステップＳ２１１０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に送信する。

【０２７９】

＜ステップＳ２１１１＞

ステップＳ２１１１では、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格演出を決定する。１６Ｒ確変昇格演出は、例えばＲＯＭ５１１に記憶された１６Ｒ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１６Ｒ確変昇格演出の種別の情報を１６Ｒ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。

【０２８０】

＜ステップＳ２１１２＞

ステップＳ２１１２では、ＭＰＵ５１は、図１９のコマンド判定処理におけるステップＳ２００３でオンに設定される５Ｒ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、５Ｒ確変大当たりフラグがオンの場合（ステップＳ２１１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１３に移行し、５Ｒ確変大当たりフラグがオフの場合（ステップＳ２１１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１４に移行する。

【０２８１】

＜ステップＳ２１１３＞

ステップＳ２１１３では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２１０７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）を決定し、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に送信し、５Ｒ確変大当たりフラグをオフに設定する。

【０２８２】

＜ステップＳ２１１４＞

ステップＳ２１１４では、ＭＰＵ５１は、図１９のコマンド判定処理におけるステップＳ２００３でオンに設定される１６Ｒ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、１６Ｒ確変大当たりフラグがオンの場合（ステップＳ２１１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１５に移行し、１６Ｒ確変大当たりフラグがオフの場合（ステップＳ２１１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１６に移行する。

【０２８３】

＜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。

【０２８４】

＜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。

【０２８５】

［大当たり遊技演出処理］

ここに、図２３は、大当たり遊技演出処理（図１５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２２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。

【０２８６】

＜ステップＳ２２０１＞

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５１は、図１９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。

【０２８７】

＜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２２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。

【０２８８】

＜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を上限とする遊技回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回の遊技回以内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。

【０２８９】

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作動口３１４又は第２作動口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２２参照）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。

【０２９０】

＜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４２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４５参照）又は１６Ｒ確変選曲ボタン演出抽選テーブル（図４８参照）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４３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、Ｓ３０１４及びＳ３０１９、並びに図４７の１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理におけるステップＳ３１０３、Ｓ３１０８、Ｓ３１１４及びＳ３１１９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４３の５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理のステップＳ３００３、Ｓ３００８、Ｓ３０１４及びＳ３０１９、並びに図４７の１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理のステップＳ３１０３、Ｓ３１０８、Ｓ３１１４及びＳ３１１９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６６の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップＳ４１１３、又は後述の図７３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。

【０２９１】

＜ステップＳ２２０６＞

ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５１は、図１９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。

【０２９２】

＜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始処理を実行する（ステップＳ２２０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了すると共に、図２２の大当たり遊技演出決定処理におけるステップＳ２１０４、Ｓ２１０７、Ｓ２１１０、Ｓ２１１３、Ｓ２１１５又はＳ２１１６で決定した開閉実行モード演出を開始する。

【０２９３】

＜ステップＳ２２０９～Ｓ２２１１＞

ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ５１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（図２５参照）を表示する楽曲選択画像表示処理を実行する。次いで、ＭＰＵ５１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仮選択楽曲画像８３２（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Ｓ２２１０）。仮選択楽曲画像８３２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２６から出力可能な複数の楽曲（本実施形態では２０曲）のうち、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。また、ＭＰＵ５１は、開閉実行モード開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２２１１）、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２４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３７を参照して後述する。

【０２９４】

＜ステップＳ２２１２＞

ステップＳ２２１２では、ＭＰＵ５１は、図１９のコマンド判定処理におけるステップＳ２０１３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Ｓ２２１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２１３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Ｓ２２１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１６に移行する。

【０２９５】

＜ステップＳ２２１３＞

開閉実行モード終了フラグがオンの場合（ステップＳ２２１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、開閉実行モード演出終了処理を実行する（ステップＳ２２１３）。開閉実行モード演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、例えば図柄表示部３４１での画像演出の実行及びスピーカ２６からの楽曲の出力を終了させる。

【０２９６】

＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞

ＭＰＵ５１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Ｓ２２１４）、開閉実行モード終了フラグをオフに設定し（Ｓ２２１５）、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、ＭＰＵ５１は、上述の大当たり遊技演出決定処理のステップＳ２１０２（図２２参照）で決定されたエンディング演出を図柄表示部３４１及びスピーカ２６に開始させる。なお、ＭＰＵ５１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３４１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、ＭＰＵ５１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３４１での保留連荘確定画像の表示、スピーカ２６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。

【０２９７】

＜ステップＳ２２１６＞

ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ５１は、図１９のコマンド判定処理におけるステップＳ２０１０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Ｓ２２１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２１７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Ｓ２２１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１９に移行する。

【０２９８】

＜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。

【０２９９】

＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞

ステップＳ２２１９では、ＭＰＵ５１は、後述の図２４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３９を参照して後述する。

【０３００】
［楽曲選択画像表示処理］
ここに、図２４は、楽曲選択画像表示処理（図２３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２５参照）。また、図２５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２５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２５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２４を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。
【０３０１】
図２５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。
【０３０２】
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２５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規定数とが同じであってもよい。
【０３０３】
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２５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。
【０３０４】
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２５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２５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２５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。
【０３０５】

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。

【０３０６】

なお、図２５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２６参照）。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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ッ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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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において複数の楽曲選択画像８３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。

【０３１１】

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。既選択楽曲画像８３１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８３２及び未選択楽曲画像８３３と区別可能に表示される。また、楽曲選択画像８３における既選択楽曲画像８３１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８３１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８３１の上限数は、楽曲選択画像８３として表示される各画像８３１～８３４の数、既選択楽曲画像８３１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。

【０３１２】

既選択楽曲画像８３１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８３において仮選択楽曲画像８３２に近い位置に表示される。図２５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８３１が表示領域８３７において楽曲選択画像８３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８３１は、楽曲選択画像８３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８３１は、楽曲選択画像８３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、後述する仮選択画像８３２を変更する場合においても既選択楽曲画像８３１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８３は、既選択楽曲画像８３１ではなく仮選択楽曲画像８３２として表示される（図２７（Ａ）～図２７（Ｃ）参照）。

【０３１３】

なお、既選択楽曲画像８３１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。

【０３１４】

また、本実施形態では、既選択楽曲画像８３１のサイドに所定のマーク（図２５の例では「好」の文字）が付されており、仮選択楽曲画像８３２及び未選択楽曲画像８３３との区別が容易化されている。但し、既選択楽曲画像８３１は、仮選択楽曲画像８３２及び未選択楽曲画像８３３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８３１を仮選択楽曲画像８３２や未選択楽曲画像８３３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。

【０３１５】

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８３１が未選択楽曲に対する未選択楽曲画像８３２と区別されているため、楽曲選択画像８３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８３１の表示位置を予め定められた領域とし、既選択楽曲画像８３１の下方に隣接して仮選択楽曲画像８３２を表示する場合、遊技者は、楽曲選択画像８３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、選択決定部２１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８３において仮選択楽曲画像８３２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。

【０３１６】

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１Ｒ目の開閉実行モードを実行している期間）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４１の選択楽曲出力処理のステップＳ２８１３）。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８３１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８３１を表示しないことの設定がされている場合（図６３の楽曲リスト表示設定処理のステップＳ４０１３、又は図７１の楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップＳ４４１３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８３１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８３４以外の未選択楽曲画像８３３が表示される。これにより、図柄表示部３４１に表示すべき既選択楽曲画像８３１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８３１に代えて未選択楽曲画像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。

【０３１７】

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２５の例では、楽曲Ｈが仮選択楽曲であり、仮選択楽曲画像８３２は、既選択楽曲画像８３１及び未選択楽曲画像８３３との区別が可能である。仮選択楽曲画像８３２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８３５）が付されていると共に、仮選択楽曲画像８３２であることを強調するためのカーソル画像８３６で囲まれている。

【０３１８】

なお、仮選択楽曲画像８３２は、既選択楽曲画像８３１及び未選択楽曲画像８３３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８３２を既選択楽曲画像８３１や未選択楽曲画像８３３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。

【０３１９】

また、仮選択楽曲画像８３２は、選択決定部２１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８３１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８３１が楽曲選択画像８３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８３２の変更態様が異なる。ここで、図２６は、楽曲選択画像８３の初期表示例を示す図であり、図２７（Ａ）～図２７（Ｃ）は、既選択楽曲における仮選択楽曲画像８３２の変更例を示す図である。また、図２６及び図２７（Ａ）～図２７（Ｃ）では、図柄表示部３４１の楽曲選択画像表示画面８２のうちの表示領域８３７の部分のみを示している。

【０３２０】

図２６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２１２を操作する。そうすることで、インディケータ画像８３５及びカーソル画像８３６の位置はそのままで、未選択楽曲画像８３３が下方向にスクロールされる。図２６に示す例では、下選択ボタン２１２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２１Ｂ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２６から出力させることができる。

【０３２１】

なお、図２６に示すように、最初に図柄表示部３４１に表示される楽曲選択画像８３では、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（非選択画像８３４）が初期仮選択楽曲画像８３２（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。

【０３２２】

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２１１又は下選択ボタン２１２を操作する。具体的には、まず図２６に示す状態において上選択ボタン２１１を１回操作することで、図２７（Ａ）に示すようにインディケータ画像８３５及びカーソル画像８３６が楽曲Ｐに対する楽曲選択画像８３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８３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８３２から未選択楽曲画像８３３に変更される一方で、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。また、決定ボタン２１Ｂ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。

【０３２３】

また、図２７（Ａ）に示す状態において上選択ボタン２１１を１回操作することで、図２７（Ｂ）に示すようにインディケータ画像８３５及びカーソル画像８３６が楽曲Ａに対する楽曲選択画像８３から楽曲Ｊに対する楽曲選択画像８３に移動する。これにより、楽曲Ａに対する楽曲選択画像８３が仮選択楽曲画像８３２から既選択楽曲画像８３１に変更される一方で、楽曲Ｊ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。また、決定ボタン２１Ｂ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。

【０３２４】

同様に、図２７（Ｂ）に示す状態において上操作ボタン２１１を１回操作することで、図２７（Ｃ）に示すように楽曲Ｊに対する楽曲選択画像８３が仮選択楽曲画像８３２から既選択楽曲画像８３１に変更される一方で、楽曲Ｄ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。これにより、決定ボタン２１Ｂ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２７（Ｃ）に示す状態から上選択ボタン２１１を操作しても、仮選択楽曲画像８３２は変更されず、楽曲Ｄが仮選択された状態が維持される。

【０３２５】

これに対して、図２７（Ｂ）又は図２７（Ｃ）に示す状態において下操作ボタン２１２を１回操作することで、図２７（Ａ）又は図２７（Ｂ）示すようにインディケータ画像８３５及びカーソル画像８３６が一つ下の楽曲に対応する楽曲選択画像８３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２１Ｂ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。

【０３２６】

なお、図２７（Ａ）に示す状態において下操作ボタン２１２を１回操作することで、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８３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２６を参照して説明したように、下選択ボタン２１２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２１Ｂを操作することで未選択楽曲を選択してスピーカ２６から出力させることができる。

【０３２７】

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１０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。

【０３２８】

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。

【０３２９】

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。

【０３３０】

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に既選択画像８３１及び未選択画像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８３２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。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。

【０３３１】

図２５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２５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２５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。

【０３３２】

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６３の楽曲リスト表示設定処理のステップＳ４０１３、又は図７１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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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の位置はそのままで、未選択楽曲画像８３３が上方向にスクロールされ、下選択ボタン２１２を操作することで、未選択楽曲画像８３３が下方向にスクロールされ、インディケータ画像８３５及びカーソル画像８３６の位置に移動された楽曲選択画像８３が未選択楽曲画像８３３から仮選択楽曲画像８３２に変更される。一方、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されることで、インディケータ画像８３５及びカーソル画像８３６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８３が仮選択楽曲画像８３２として表示されるようにようにしてもよい。

【０３３５】

また、本実施形態では、既選択楽曲画像８３１の表示位置が予め定められていたが、例えば図２８に示すように、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既選択楽曲画像８３１が未選択楽曲画像８３３と共に上方向Ａ１又は下方向Ａ２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２６及び図２７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２１１と下選択ボタン２１２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２８に示すように、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既選択楽曲画像８３１が未選択楽曲画像８３３と共に上方向Ａ１又は下方向Ａ２にスクロールされる場合においても、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（非選択画像８３４）が初期仮選択楽曲画像８３２（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。

【０３３６】

＜ステップＳ２３０１及びＳ２３０２＞

図２４の説明に戻り、ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５１は、楽曲選択画像８３を表示するために既選択楽曲リストを作成する。また、ＭＰＵ５１は、非選択楽曲リストも作成する（ステップＳ２３０２）。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８３に対する初期配列順位データテーブル（図３１参照）を作成するときに参照されるものであり、例えば図２９に示すＲＡＭ５１２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。

【０３３７】

ここに、図２９は、大当たり遊技演出でスピーカ２６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２９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３９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５０及び５１を参照して後述する。

【０３３８】

選択回数カウンタは、楽曲Ａ～Ｔの２０曲の楽曲について、所定の起算点（例えば遊技機１０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２６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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

楽曲順位データは、既選択楽曲画像８３１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２９に示すテーブルでは、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。

【０３４１】

既選択フラグは、楽曲選択画像８３において既選択楽曲画像８３１として表示するか否かを示すフラグである。ＭＰＵ５１は、後述の図３９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、ＭＰＵ５１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３０（Ａ）に示すように楽曲選択画像８３における既選択楽曲画像８３１として表示するための既選択楽曲リストを作成する。

【０３４２】

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。

【０３４３】

楽曲順位データは、非選択楽曲画像８３４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２９に示すテーブルでは、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。

【０３４４】

非選択フラグは、楽曲選択画像８３に非選択楽曲画像８３４として表示するか否かを示すフラグである。ＭＰＵ５１は、後述の図３９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、ＭＰＵ５１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３０（Ｂ）に示すように楽曲選択画像８３における非選択楽曲画像８３４として表示するための非選択楽曲リストを作成する。

【０３４５】

なお、ＭＰＵ５１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。

【０３４６】

＜ステップＳ２３０３＞

図２４の説明に戻り、ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技に移行した後に図柄表示部３４１に楽曲選択画像８３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は、図３５を参照して後述する。

【０３４７】

＜ステップＳ２３０４及びＳ２３０５＞

ステップＳ２３０３の初期仮選択楽曲決定処理を終了した場合、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２３０３で決定した初期仮選択楽曲をＲＡＭ５１２に記憶し（ステップＳ２３０４）、初期楽曲選択画像表示処理を実行する（ステップＳ２３０５）。なお、ステップＳ２３０４で記憶した初期仮選択楽曲は、後述の図５０の楽曲選択カウンタデータ更新処理におけるステップＳ３２０２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Ｓ２３０５の初期楽曲選択画像表示処理では、ＭＰＵ５１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３４１に送信する。初期配列は、例えば図３０（Ａ）に示す既選択楽曲リストテーブル、図３０（Ｂ）に示す非選択楽曲リストテーブル、及び図２４のステップＳ２３０３で決定された初期仮選択楽曲に基づいて決定される。

【０３４８】

ここに、図３１は、楽曲選択画像８３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３２は、楽曲選択画像８３の初期配列の一例を示す図である。

【０３４９】

図３１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。

【０３５０】

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、１１位～１３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３０（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３０（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１１位～１３位は、それぞれ図３０（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３０（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１１位～１３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３１に示す例では、図２４のステップＳ２３０３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１４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１４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３１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１４位に、楽曲Ｎが楽曲順位の１５位に、楽曲Ｏが楽曲順位の１６位に、楽曲Ｑが楽曲順位の１７位に、楽曲Ｒが楽曲順位の１８位に、楽曲Ｓが楽曲順位の１９位に、楽曲Ｔが楽曲順位の２０位に割り当てられる。

【０３５１】

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か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８３１及び非選択楽曲画像８３４のそれぞれについて、非選択楽曲画像８３４以外の未選択楽曲画像８３３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８３１を未選択楽曲画像８３３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８３４を非選択楽曲画像８３４以外の未選択楽曲画像８３３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６３に示す楽曲リスト表示設定画面処理のステップＳ４０１３、又は図７１に示す楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップＳ４４１３においてオンに設定される。

【０３５２】

図３１の例では、ＭＰＵ５１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。

【０３５３】

そして、図３１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３２に示すような順序になり、図柄表示部３４１の楽曲選択画像表示画面８２では、図２６及び図３３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８２で表

示される楽曲選択画像８３の上限数が１０であるため、初期配列順位のうちの１位～１０位までの楽曲に対する楽曲選択画像８３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８３は既選択楽曲画像８３１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１１位から１３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、ＭＰＵ５１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選択ボタン２１Ａに対する最小操作回数が最も多くなる位置に非選択楽曲を配列する。また、非選択楽曲に対応する非選択楽曲画像８３４は、楽曲選択画像８３を図柄表示部３４１に最初に表示する場合には表示されず、遊技者によって下選択ボタン２１２が操作されて未選択楽曲画像８３３がスクロールすることで表示される。

【０３５４】

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１１位～１３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３４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３４に示す例は、複数の楽曲が楽曲番号のまま並べられており、仮選曲楽曲として決定された楽曲Ｐの初期配列順位が４位となるように複数の楽曲の初期配列が決定されている。

【０３５５】

＜ステップＳ２３０６＞

図２４の説明に戻り、ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５１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２３の大当たり遊技演出処理におけるステップＳ２２１９）、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３９の楽曲選択処理におけるステップＳ２６０８）。

【０３５６】

［初期仮選択楽曲決定処理］

ここに、図３５は、初期仮選択楽曲決定処理（図２４のステップＳ２３０３）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８３の仮選択楽曲画像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。

【０３５７】

＜ステップＳ２４０１及びＳ２４０２＞

ＭＰＵ５１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Ｓ２４０１）、仮選択楽曲抽選テーブルを参照してステップＳ２４０１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（ステップＳ２４０２）。

【０３５８】

ここに、図３６は、仮選択楽曲抽選テーブルの一例である。図３６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、ＭＰＵ５１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「８８」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「１５５」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。

【０３５９】

＜ステップＳ２４０３及びＳ２４０４＞

図３５の説明に戻り、ステップＳ２４０３では、ＭＰＵ５１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Ｓ２４０３：Ｙｅｓ）、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、ＭＰＵ５１は、次回の副タイマ割込み処理（図１５参照）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、ＭＰＵ５１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Ｓ２４０３：Ｎｏ）、ステップＳ２４０２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Ｓ２４０４）、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２９参照）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２９の例では、ステップＳ２４０２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Ｓ２４０３：Ｎｏ）、当該初期仮選択楽曲決定処理が繰り返し行われる。

【０３６０】

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。

【０３６１】

これに対して、ステップＳ２４０３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Ｓ２４０４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Ｓ２４０４において選択されて仮選択楽曲画像８３２として表示されることの煩わしさから解放される。

【０３６２】

なお、既選択楽曲画像８３１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６３の楽曲リスト表示設定画面処理におけるステップＳ４０１３又は図７１の楽曲リスト表示設定履歴画面処理におけるステップＳ４４１３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８３４に対して遊技者により前記非表示設定がなされている場合、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８３１及び非選択楽曲画像８３４については、それらの画像８３１，８３４が楽曲選択画像８３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ないようにしてもよい。

【０３６３】

［初期仮選択楽曲出力処理］

ここに、図３７は、初期仮選択楽曲出力処理（図２３のステップＳ２２１０）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３４１に仮選択楽曲画像８３２を最初に表示した場合に初期仮選択楽曲画像８３２に対応する初期仮選択楽曲をスピーカ２６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２６から出力される。メロディーパターンは、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る。

【０３６４】

ここで、図３８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３８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４１の選択楽曲出力処理において後述する。

【０３６５】

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６１のメロディーパターン設定画面処理、又は図６９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。

【０３６６】

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と、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４１の選択楽曲出力処理のステップＳ２８０４）と同意義である。

【０３６７】

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。

【０３６８】

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１０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。

【０３６９】

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３７を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【０３７０】

＜ステップＳ２５０１＞

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（ステップＳ２５０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図１９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。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Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０７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Ｓ２５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０２に移行する。

【０３７１】

＜ステップＳ２５０２～Ｓ２５０６＞

昇格演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図６１のステップＳ３９１３又は図６９のＳ４３１３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Ｓ２５０２）。

【０３７２】

ここで、ＭＰＵ５１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Ｓ２５０２：Ｎｏ）、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３８参照）を選択し（ステップＳ２５０３）、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Ｓ２５０４）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【０３７３】

一方、ＭＰＵ５１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Ｓ２５０２：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３８参照）を選択し（ステップＳ２５０５）、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Ｓ２５０６）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【０３７４】

＜ステップＳ２５０７＞

昇格演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１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Ｓ２５０７）。即ち、ＭＰＵ５１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、

ＭＰＵ５１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。

【０３７５】

＜ステップＳ２５０８＞

ステップＳ２５０８では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２５０７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。ＭＰＵ５１は、メロディーパターン１が選択された場合（ステップＳ２５０８：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Ｓ２５０６）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、メロディーパターン２が選択された場合（ステップＳ２５０８：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Ｓ２５０４）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【０３７６】

なお、図３７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Ｓ２５０１：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Ｓ２５０７）、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４１の選択楽曲出力処理におけるステップＳ２８０４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。

【０３７７】

［楽曲選択処理］

ここに、図３９は、楽曲選択処理（図２３のステップＳ２２２０）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。

【０３７８】

＜ステップＳ２６０１＞

ステップＳ２６０１では、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン操作データ（図１８（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。

【０３７９】

ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１が操作された場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０２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Ｓ２６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６０３に移行する。

【０３８０】

＜ステップＳ２６０２＞

ステップＳ２６０２では、ＭＰＵ５１は、仮選択楽曲であることを示すカーソル画像８３６を上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２６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２７（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。

【０３８１】

＜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１８（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。

【０３８２】

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。

【０３８３】
＜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２６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。
【０３８４】
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。
【０３８５】
＜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４０を参照して後述する。
【０３８６】
＜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１８（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。
【０３８７】
＜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４１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間（例えば１Ｒ目の開閉実行モードを実行している期間）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４１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４２を参照して後述する。
【０３８８】
＜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２４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４２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。

【０３８９】

＜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５０を参照して後述する。

【０３９０】

［仮選択楽曲出力処理］

ここに、図４０は、仮選択楽曲出力処理（図３９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。図３８に示すように、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３８参照）、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６１のメロディーパターン設定画面処理、又は図６９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。

【０３９１】

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と、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４１の選択楽曲出力処理のステップＳ２８０３）と同意義である。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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４０を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【０３９６】

＜ステップＳ２７０１＞

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１９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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

＜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Ｓ２７０３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Ｓ２７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７０８に移行する。

【０３９９】

＜ステップＳ２７０３～Ｓ２７０７＞

ステップＳ２７０３では、ＭＰＵ５１は、図６１のステップＳ３９１３及び図６９のＳ４３１３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。

【０４００】

ここで、ＭＰＵ５１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Ｓ２７０３：Ｎｏ）、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３８参照）を選択し（ステップＳ２７０４）、スピーカ２６に対しサビ部分から仮選択楽曲を出力させ（ステップＳ２７０５）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【０４０１】

一方、ＭＰＵ５１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Ｓ２７０３：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、デフォルト設定とは異なるのメロディーパターン１（図３８参照）を選択し（ステップＳ２５０６）、スピーカ２６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Ｓ２７０７）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【０４０２】

＜ステップＳ２７０８＞

昇格演出フラグがオンに設定され（ステップＳ２７０１：Ｙｅｓ）、かつ仮選択楽曲が未選択楽曲である場合に（ステップＳ２７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、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Ｓ２７０８）。即ち、ＭＰＵ５１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、ＭＰＵ５１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。

【０４０３】

なお、図４０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Ｓ２７０１：Ｙｅｓ及びステップＳ２７０２：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Ｓ２７０８）、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。

【０４０４】

また、図４０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４０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を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を発生させてもよい。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を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。

【０４０５】

［選択楽曲出力処理］

ここに、図４１は、選択楽曲出力処理（図３９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。選択楽曲出力処理では、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する決定操作によって楽曲が選択された場合に、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２６から出力される。図３８に示すように、メロディーパターンは、上述のように楽曲をスピーカ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、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。

【０４０６】

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６１のメロディーパターン設定画面処理、又は図６９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２６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。

【０４０７】

さらに、選択楽曲出力処理では、選曲有効期間（例えば１ラウンド目の開閉実行モード）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と、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。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３７の初期仮選択楽曲出力処理のステップＳ２５０７及び図４０の仮選択楽曲出力処理のステップＳ２７０８）と同意義である。

【０４０８】

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。

【０４０９】

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。

【０４１０】

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っ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。

【０４１１】

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４１を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【０４１２】

＜ステップＳ２８０１＞

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。

【０４１３】

＜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３９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。

【０４１４】

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回目以降の楽曲決定である場合（ステップＳ２８０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８０９に移行する。

【０４１５】

＜ステップＳ２８０３＞

ステップＳ２８０３では、ＭＰＵ５１は、図１９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。ＭＰＵ５１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（Ｓ２８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８０４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Ｓ２８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８０９に移行する。

【０４１６】

＜ステップＳ２８０４＞

ステップＳ２８０４では、ＭＰＵ５１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２６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２６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Ｓ２８０１及びステップＳ２８０３：Ｙｅｓ）。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。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。

【０４１７】

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Ｓ２８０２：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態おいて遊技者が、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Ｓ２８０２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。

【０４１８】

なお、ステップＳ２８０４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Ｓ２８０１：Ｙｅｓ）、１回目の楽曲決定であること（ステップＳ２８０２：Ｙｅｓ）、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Ｓ２８０３：Ｙｅｓ）、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５Ｒ通常大当たりから５Ｒ確変大当たりへの確変昇格、５Ｒ確変大当たりから１６Ｒ確変大当たりへの１６Ｒ昇格と、５Ｒ通常大当たりから１６Ｒ確変大当たりへの１６Ｒ確変昇格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。

【０４１９】

＜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。

【０４２０】

＜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６１のステップＳ３９１３又は図６９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３８参照）、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３８参照）、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）。

【０４２１】

＜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３８参照）、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３８参照）、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）。

【０４２２】

＜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６１のステップＳ３９１３又は図６９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）。

【０４２３】

＜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２９参照）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。

【０４２４】

なお、図４１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。

【０４２５】

［選曲ボタン演出処理］

ここに、図４２は、選曲ボタン演出処理（図３９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１９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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

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っ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。

【０４２８】

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４２を参照しつつ以下に具体的に説明する。

【０４２９】

＜ステップＳ２９０１＞

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。

【０４３０】

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４４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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

＜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３９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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

＜ステップＳ２９０３＞

ステップＳ２９０３では、ＭＰＵ５１は、図１９のステップＳ２００３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。ＭＰＵ５１は、第１昇格演出フラグがオンに設定されている場合（Ｓ２９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０４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Ｓ２９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８０５に移行する。

【０４３６】

＜ステップＳ２９０４＞

ステップＳ２９０４では、ＭＰＵ５１は、当該大当たり遊技状態が５Ｒ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５Ｒ確変大当たり遊技状態であることを明示する５Ｒ確変確定演出を含む選曲ボタン演出を選択する５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理を実行する。５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理の詳細は、図４３を参照して後述する。

【０４３７】

＜ステップＳ２９０５＞

ステップＳ２９０５では、ＭＰＵ５１は、図１９のステップＳ２００３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。ＭＰＵ５１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（Ｓ２９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０６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Ｓ２９０５：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。

【０４３８】

なお、図４２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。

【０４３９】

＜ステップＳ２９０６＞

ステップＳ２９０６では、ＭＰＵ５１は、当該大当たり遊技状態が１６Ｒ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１６Ｒ確変大当たり遊技状態であることを明示する１６Ｒ確変確定演出を含む選曲ボタン演出を選択する１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理を実行する。１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理の詳細は、図４７を参照して後述する。

【０４４０】

＜Ｓ２９０７＞

５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理又は１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理を実行した場合（ステップＳ２９０４又はＳ２９０６）、ＭＰＵ５１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Ｓ２９０７）。

【０４４１】

＜ステップＳ２９０８及びＳ２９０９＞

ステップＳ２９０８では、ＭＰＵ５１は、５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理又は１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理において演出なし（図４５及び図４８参照）が選択されたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、演出なしが選択された場合（ステップＳ２９０８：Ｙｅｓ）、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、ＭＰＵ５１は、演出なしが選択されていない場合（ステップＳ２９０８：Ｎｏ）、５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理又は１６Ｒ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Ｓ２９０９）、当該選曲ボタン演出処理を終了する。

【０４４２】

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２３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。

【０４４３】

［５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理］

ここに、図４３は、５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理（図４２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４４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４５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。

【０４４４】

図４４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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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２５参照）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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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２５参照）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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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２５参照）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。

【０４５１】

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。

【０４５２】

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、確変期待度が８０％の演出である。

【０４５３】

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２５参照）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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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６６及び図６７）、及び後述の選曲ボタン演出設定履歴画面処理（図７３及び図７４参照）では、確変確定演出とは区別して定義される。

【０４５８】

図４５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カウント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のいずれも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。

【０４５９】

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Ａ１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。

【０４６０】

テーブルＡ２は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ２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。

【０４６１】

テーブルＡ３は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ３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。

【０４６２】

テーブルＡ４は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ４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。

【０４６３】

テーブルＡ５は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ５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。

【０４６４】

テーブルＡ６は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ６では、選曲ボタン演出として「確定演出１」は選択されない。

【０４６５】

テーブルＡ７は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ７では、選曲ボタン演出として「確定演出２」は選択されない。

【０４６６】

テーブルＡ８は、選曲時の決定ボタン２１Ｂ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Ａ８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。

【０４６７】

ここで、図４６は、５Ｒ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。５Ｒ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Ａ１～テーブルＡ８が選択される条件を定めたものであり、図４３に示す５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理において参照される。５Ｒ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Ａ１～Ａ８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６６の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップＳ４１１３、又は図７３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６６の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップＳ４１１３、又は図７３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２３のステップＳ２２０５でオンに設定される。

【０４６８】

５Ｒ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Ａ１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Ａ２～テーブルＡ８は、テーブルＡ１と同様に、遊技設定フラグ及び保留連荘フラグが図４６に示す条件を満たす場合に選択される。

【０４６９】

＜ステップＳ３００１＞

図４３の説明に戻り、５Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理では、ステップＳ３００１において、ＭＰＵ５１は、図６６のステップＳ４１１３又は図７３のステップＳ４５１３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、ＭＰＵ５１は、選曲時の決定ボタン２１Ｂに対する操作が行われても、遊技状態が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。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Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２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Ｓ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１２に移行する。

【０４７０】

＜ステップＳ３００２＞
ステップＳ３００２では、ＭＰＵ５１は、図６６のステップＳ４１１３又は図７３のステップＳ４５１３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、ＭＰＵ５１は、選曲時の決定ボタン２１Ｂに対する操作が行われても、遊技状態が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。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（確変確定演出非実行設定がされている場合）（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００３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Ｓ３００２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００８に移行する。
【０４７１】
＜ステップＳ３００３＞
ステップＳ３００３では、ＭＰＵ５１は、図２３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Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４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Ｓ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。
【０４７２】
＜ステップＳ３００４＞
ステップＳ３００４では、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Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、図６６のステップＳ４１１３又は図７３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。即ち、ＭＰＵ５１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。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（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。
【０４７３】
＜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４５参照）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４６参照）。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４６参照）。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。
【０４７４】

＜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４５参照）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４６参照）。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。

【０４７５】
＜ステップＳ３００８＞
ステップＳ３００８では、ＭＰＵ５１は、図２３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。

【０４７６】
＜ステップＳ３００９＞
ステップＳ３００９では、ＭＰＵ５１は、図６６のステップＳ４１１３又は図７３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。

【０４７７】
＜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４５参照）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４６参照）。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４６参照）。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。

【０４７８】
＜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４５参照）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４６参照）。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。

【０４７９】

＜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。

【０４８０】

＜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Ｓ３０１３：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。

【０４８１】

＜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。

【０４８２】

＜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４５参照）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４６参照）。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４６参照）。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。
【０４８３】
＜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４５参照）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４６参照）。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。
【０４８４】
＜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。
【０４８５】
＜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。
【０４８６】
＜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４５参照）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４６参照）。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４６参照）。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。
【０４８７】

＜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４５参照）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４６参照）。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。

【０４８８】
［１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理］
ここに、図４７は、１６Ｒ確変選曲ボタン演出決定処理（図４２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４８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４３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。

【０４８９】
また、図４８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。

【０４９０】
また、図４９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４７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４８参照）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４９に示す条件を満たす場合に選択される。

【０４９１】

＜ステップＳ３１０１～Ｓ３１０７＞
図４７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４８参照）を選択する（図４９参照）。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４９参照）。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。

【０４９２】
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：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４９参照）。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。

【０４９３】
＜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４９参照）。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４９参照）。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。

【０４９４】
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４９参照）。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。

【０４９５】

＜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４９参照）。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Ｓ３１１２：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４９参照）。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。

【０４９６】

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４９参照）。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。

【０４９７】

＜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４９参照）。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４９参照）。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。

【０４９８】

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４９参照）。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。

【０４９９】

［楽曲選択カウンタデータ更新処理］

ここに、図５０は、楽曲選択カウンタデータ更新処理（図３９の楽曲選択処理におけるステップＳ２６１１）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２４参照）及び初期仮選択楽曲決定処理（図３５）に必要な楽曲選択カウンタデータテーブル（図２９参照）が更新される。これにより、楽曲選択画像８３（図２５参照）を表示するために必要な既選択楽曲リスト（図３０（Ａ）参照）、非選択楽曲リスト（図３０（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３１参照）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８３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８３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。

【０５００】

＜ステップＳ３２０１＞

ステップＳ３２０１では、ＭＰＵ５１は、図２４の楽曲選択画像表示処理におけるステップＳ２３０４においてＲＡＭ５１２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Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０２に移行し、初期仮選択楽曲の記憶がない場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０６に移行する。

【０５０１】

＜ステップＳ３２０２＞

ステップＳ３２０２では、ＭＰＵ５１は、初期仮選択楽曲としてＭＰＵによって決定された楽曲（図３５のステップＳ２４０４）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（Ｓ３２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０６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Ｓ３２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０３に移行する。

【０５０２】

＜ステップＳ３２０３及びＳ３２０４＞

ステップＳ３２０３では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２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２９参照）を更新する。
【０５０３】
例えば、図５１（Ａ１）及び図５１（Ａ２）に一例を示すように、図２９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。
【０５０４】
また、ステップＳ３２０３では、ＭＰＵ５１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５１（Ａ１）から図５１（Ａ２）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２９参照）を更新した場合（ステップＳ３２０３）、ＲＡＭ５１２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Ｓ３２０４）。
【０５０５】
＜ステップＳ３２０５＞
ステップＳ３２０５では、ＭＰＵ５１は、図４１の選択楽曲出力処理におけるステップＳ２８１２においてＲＡＭ５１２に記憶され得る選択楽曲の記憶があるか否かを判断し、選択楽曲の記憶がある場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０６に移行し、選択楽曲の記憶がない場合（ステップＳ３２０５：Ｎｏ）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。
【０５０６】
＜ステップＳ３２０６及びＳ３２０７＞
ステップＳ３２０６では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２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２９参照）を更新する。
【０５０７】
例えば、図５１（Ｂ１）及び図５１（Ｂ２）に一例を示すように、図２９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。
【０５０８】
また、ステップＳ３２０５では、ＭＰＵ５１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５１（Ｂ１）から図５１（Ｂ２）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。ＭＰＵ５１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２９参照）を更新した場合（ステップＳ３２０６）、ＲＡＭ５１２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Ｓ３２０７）、当該楽曲選択カウンタデータ更新処理を終了する。
【０５０９】
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５１（Ａ１）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。

【０５１０】

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２９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、ＭＰＵ５１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、既選択楽曲順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。

【０５１１】

［遊技設定処理］

ここに、図５２は、遊技設定処理（図１５のステップＳ１７１１）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、遊技回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２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）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。

【０５１２】

ところで、従来の遊技としては、遊技回演出や大当たり遊技演出に登場するキャラクタの選択など、図柄表示部３４１やスピーカ２６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、遊技回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。

【０５１３】

一方、本実施形態の遊技機１０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１０は、大当たり遊技演出において図柄表示部３４１での楽曲選択画像８３として既選択楽曲画像８３１や非選択楽曲画像８３４を含む画像を表示する（図２５参照）。また、本実施形態の遊技機１０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２６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２１Ｂ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。

【０５１４】

そして、図５２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２１に対する操作に応じて、楽曲選択画像表示画面８２での楽曲選択画像８３（図２５参照）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１０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。

【０５１５】

ここで、楽曲リスト表示設定では、図６４及び図７２などを参照して後述するように楽曲選択画像８３において既選択楽曲（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８３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。

【０５１６】

また、メロディーパターン設定では、図６２及び図７０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。

【０５１７】

さらに、選曲ボタン演出設定では、図６７及び図７４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。

【０５１８】

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５２を参照しつつ以下に具体的に説明する。但し、図５２に示す遊技設定処理を説明する前に、図５３～図５６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５３（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５３（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５３（Ｂ）参照）に移行するようにしてもよい。

【０５１９】

図５３（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以降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５３（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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

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５３（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２５参照）と同様である。

【０５２２】

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５３（Ｂ）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

【０５２３】

トップメニュー画面９３において、決定ボタン２１Ｂ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９３１～９３５）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９３３が選択された場合、図５３（Ｃ）に示す遊技設定画面９４に移行する。この遊技設定画面９４は、複数の選択画像９４１～９４５、カーソル画像９３６及び選択決定部画像９３７を含む。なお、カーソル画像９３６及び選択決定部画像９３７は、トップメニュー画面９３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９３のカーソル画像９３６及び選択決定部画像９３７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。

【０５２４】

遊技設定画面９４の複数の選択画像９４１～９４５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９４１～９４５は、「通常選曲設定」の選択画像９４３、「設定履歴選曲設定」の選択画像９４４、及び「トップメニューに戻る」の選択画像９４５などを含む。

【０５２５】

ここで、図５４（Ａ）は、図５３（Ｃ）と同様に遊技設定画面９４の一例を示すものであり、図５４（Ｂ）、図５４（Ｃ）及び図５４（Ｄ）はそれぞれ遊技設定画面９４から移行する表示画面の一例である。具体的には、図５４（Ｂ）は設定項目選択画面９５の一例であり、図５４（Ｃ）は設定履歴選択画面９６の一例であり、図５４（Ｄ）は図５３（Ｂ）と同様にトップメニュー画面９３の一例である。即ち、図５４（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９４３が選択された場合には、表示画面が遊技設定画面９４から設定項目選択画面９５に移行し、「設定履歴選曲設定」の選択画像９４４が選択された場合には、表示画面が遊技設定画面９４から図５４（Ｃ）に示す設定履歴選択画面９６に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像９６５が選択された場合には、表示画面が遊技設定画面９４から図５４（Ｄ）に示す上述のトップメニュー画面９３に移行する。以下、図５５を参照して設定項目選択画面９５を説明し、図５６を参照して設定履歴選択画面９６を説明する。

【０５２６】
図５５に示す設定項目選択画面９５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９５は、複数の選択画像９５１～９５５を含む。「メロディーパターン」の選択画像９５１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９５１が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面９５からメロディーパターン設定画面９７に移行する。「楽曲リスト表示」の選択画像９５２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９５２が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面９５から楽曲リスト表示設定画面９８に移行する。「選曲ボタン演出」の選択画像９５３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９５３が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面９５から選曲ボタン演出設定画面９９に移行する。「１つ戻る」の選択画像９５４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９５４が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面９５から、この設定項目選択画面９５に移行する前の表示画面である遊技設定画面９４（図５４（Ａ）参照）に移行する。「トップメニューに戻る」の選択画像９５５は、表示画面をトップメニュー画面９３に戻す場合に選択する画像である。選択画像９５５が選択された場合、表示画面が設定項目選択画面９５からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）に移行する。
【０５２７】
図５６に示す設定履歴選択画面９６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９６は、複数の選択画像９６１～９６５を含む。「メロディーパターン設定履歴」の選択画像９６１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９６１が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面９６からメロディーパターン設定履歴画面８７に移行する。「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像９６２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９６２が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面９６から楽曲リスト表示設定履歴画面８８に移行する。「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像９６３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９６３が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面９６から選曲ボタン演出設定履歴画面８９に移行する。「１つ戻る」の選択画像９６４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９６４が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面９６から、この設定履歴選択画面９６に移行する前の表示画面である遊技設定画面９４（図５４（Ａ））に移行する。「トップメニューに戻る」の選択画像９６５は、表示画面をトップメニュー画面９３に戻す場合に選択する画像である。選択画像９６５が選択された場合、表示画面が設定履歴選択画面９６からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）に移行する。
【０５２８】
＜ステップＳ３４０１＞
図５２の説明に戻り、遊技設定処理におけるステップＳ３４０１では、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面９２（図５３（Ａ）参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、図１５のカウンタ更新処理（ステップＳ１７０７）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５８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９２であるか否かを判断する。
【０５２９】
ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面９２である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０２に移行し、表示画面が変動停止画面９２でない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【０５３０】
＜ステップＳ３４０２＞
ステップＳ３４０２では、ＭＰＵ５１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５７を参照して後述する。
【０５３１】
＜ステップＳ３４０３＞
ステップＳ３４０３では、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図５７の遊技開始待機処理のステップＳ３５０４、後述の図５９の遊技設定画面処理のステップＳ３７１１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９３であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面９３である場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０４に移行し、表示画面がトップメニュー画面９３でない場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【０５３２】
＜ステップＳ３４０４＞
ステップＳ３４０４では、ＭＰＵ５１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５８を参照して後述する。
【０５３３】
＜ステップＳ３４０５＞
ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技設定画面９４（図５４（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５８のトップメニュー画面処理のステップＳ３６０９、図６０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。
【０５３４】
＜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５９を参照して後述する。
【０５３５】
＜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５４（Ｂ）及び図５５参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図５９の遊技設定処理のステップＳ３７０７、図６１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。
【０５３６】
＜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６０を参照して後述する。
【０５３７】
＜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６２参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図６０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。

【０５３８】

＜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６１を参照して後述する。

【０５３９】

＜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６４（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６０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（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１３に移行する。

【０５４０】

＜ステップＳ３４１２＞

ステップＳ３４１２では、ＭＰＵ５１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６３を参照して後述する。

【０５４１】

＜ステップＳ３４１３＞

ステップＳ３４１３では、ＭＰＵ５１は、表示画面が選曲ボタン演出設定画面９９（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６０の設定項目選択処理におけるステップＳ３８１１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９９であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面が選曲ボタン演出設定画面９９である場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１４に移行し、表示画面が選曲ボタン演出設定画面９９でない場合（ステップＳ３４１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１５に移行する。

【０５４２】

＜ステップＳ３４１４＞

ステップＳ３４１４では、ＭＰＵ５１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６６を参照して後述する。

【０５４３】

＜ステップＳ３４１５＞

ステップＳ３４１５では、ＭＰＵ５１は、表示画面が設定履歴選択画面９６（図５４（Ｃ）及び図５６参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図６９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Ｓ４３０７、後述の図７１の楽曲リスト表示設定履歴画面処理におけるステップＳ４４０７、及び後述の図７３の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップＳ４５０７の設定履歴選択画面移行処理に

おいてオンに設定に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９６であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面が設定履歴選択画面９６である場合（ステップＳ３４１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１６に移行し、表示画面が設定履歴選択画面９６でない場合（ステップＳ３４１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１７に移行する。

【０５４４】

＜ステップＳ３４１６＞

ステップＳ３４１６では、ＭＰＵ５１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６８を参照して後述する。

【０５４５】

＜ステップＳ３４１７＞

ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ５１は、表示画面がメロディーパターン設定履歴画面８７（図７０参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図６８の設定履歴選択処理におけるステップＳ４２０７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８７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履歴画面８７である場合（ステップＳ３４１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１８に移行し、表示画面がメロディーパターン設定履歴画面８７でない場合（ステップＳ３４１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１９に移行する。

【０５４６】

＜ステップＳ３４１８＞

ステップＳ３４１８では、ＭＰＵ５１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６９を参照して後述する。

【０５４７】

＜ステップＳ３４１９＞

ステップＳ３４１９では、ＭＰＵ５１は、表示画面が楽曲リスト表示設定履歴画面８８（図７２参照）であるか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、後述の図６８の設定履歴選択処理におけるステップＳ４２０９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８８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履歴画面８８である場合（ステップＳ３４１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２０に移行し、表示画面が楽曲リスト表示設定履歴画面８８でない場合（ステップＳ３４１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２１に移行する。

【０５４８】

＜ステップＳ３４２０＞

ステップＳ３４２０では、ＭＰＵ５１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７１を参照して後述する。

【０５４９】

＜ステップＳ３４２１＞

ステップＳ３４２１では、ＭＰＵ５１は、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面８９（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６８の設定履歴選択処理におけるステップＳ４２１１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８９であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面８９である場合（ステップＳ３４２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２２に移行し、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面８９でない場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２３に移行する。

【０５５０】
＜ステップＳ３４２２＞
ステップＳ３４２２では、ＭＰＵ５１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７３を参照して後述する。
【０５５１】
＜ステップＳ３４２３＞
ステップＳ３４２３では、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面９２、トップメニュー画面９３、遊技設定画面９４、設定項目選択画面９５、設定履歴選択画面９６、メロディーパターン設定画面９７、楽曲リスト表示設定画面９８、選曲ボタン演出設定画面９９、メロディーパターン設定履歴画面８７、楽曲リスト表示設定履歴画面８８及び選曲ボタン演出設定履歴画面８９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。
【０５５２】
［遊技開始待機処理］
ここに、図５７は、遊技開始待機処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４０２）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２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面９２（図５３（Ａ）参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）に移行させる処理が実行される。
【０５５３】
＜ステップＳ３５０１＞
ステップＳ３５０１では、ＭＰＵ５１は、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。具体的には、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、主図柄の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に主図柄９２１の変動が開始されたと判断する。
【０５５４】
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Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、当該遊技開始待機処理を終了し、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Ｓ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０２に移行する。
【０５５５】
＜ステップＳ３５０２＞
ステップＳ３５０２では、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグ（図１８（Ａ）参照）に基づいて、遊技者によって操作ボタン２０が操作されたか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０３に移行し、操作ボタン２０が操作されていないと判断した場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。
【０５５６】
＜ステップＳ３５０３＞
ステップＳ３５０３では、ＭＰＵ５１は、変動停止画面９２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、ＭＰＵ５１は、変動停止画面９２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９２が表示されてからの時間を把握することができる。
【０５５７】
ＭＰＵ５１は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０４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Ｓ３５０３：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。
【０５５８】

＜ステップＳ３５０４＞
ステップＳ３５０４では、ＭＰＵ５１は、変動停止画面９２に移行してから所定時間以降に操作ボタン２０が操作されたと判断できるため（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ及びステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、遊技者による操作ボタン２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面９２からトップメニュー画面９３に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。
【０５５９】
［トップメニュー画面処理］
ここに、図５８は、トップメニュー画面処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４０４）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９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）に表示された複数の選択画像９４１～９４５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。
【０５６０】
＜ステップＳ３６０１＞
ステップＳ３６０１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Ｓ３６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０２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Ｓ３６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【０５６１】
＜ステップＳ３６０２＞
主図柄９２１の変動が開始された場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、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Ｓ３６０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０５６２】
＜ステップＳ３６０３＞
ステップＳ３６０３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１８（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１８（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。
【０５６３】
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Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４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Ｓ３６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０５に移行する。
【０５６４】
＜ステップＳ３６０４＞
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Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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Ｓ３６０４）。例えば、ＭＰＵ５１は、図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）に示す「遊技設定カスタマイズ」の選択画像９３３が仮選択された状態で上選択ボタン２１１が操作された場合、カーソル画像９３６を選択画像９３３よりも１つ上の選択画像９３２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９３３から選択画像９３２に変更する。一方、ＭＰＵ５１は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像９３３が仮選択された状態で下選択ボタン２１２が操作された場合、カーソル画像９３６を選択画像９３３よりも１つ下の選択画像９３４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９３３から選択画像９３４に変更する。ステップＳ３６０４の処理が終了

した場合、ＭＰＵ５１は、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０５６５】
なお、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）であるときに、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作がなされても、カーソル画像９３６や選択画像９４１～９４５の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。
【０５６６】
＜ステップＳ３６０５＞
ステップＳ３６０５では、ＭＰＵ５１は、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。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１８（Ｆ）参照）に基づいて、決定ボタン２１Ｂが遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【０５６７】
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Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０６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Ｓ３６０５：Ｎｏ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【０５６８】
＜ステップＳ３６０６＞
ステップＳ３６０６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、トップメニュー画面９３における「終了」の選択画像９３５（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）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「終了」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像９３５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０７に移行し、「終了」の選択画像９３５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０８に移行する。
【０５６９】
＜ステップＳ３６０７＞
「終了」の選択画像９３５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）から変動停止画面９２（図５３（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Ｓ３６０７）。このとき、ＭＰＵ５１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。
【０５７０】
＜ステップＳ３６０８＞
ステップＳ３６０８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、トップメニュー画面９３における「遊技設定カスタマイズ」の選択画像９３３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）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「遊技設定カスタマイズ」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像９３５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０９に移行し、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像９３５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１０に移行する。
【０５７１】
＜ステップＳ３６０９＞
「遊技設定カスタマイズ」の選択画像９３５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（Ｄ）参照）から遊技設定画面９４（図５３（Ｃ）及び図５４（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Ｓ３６０９）。このとき、ＭＰＵ５１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。

【０５７２】

＜ステップＳ３６１０＞

ステップＳ３６１０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「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、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する。

【０５７３】

［遊技設定画面処理］

ここに、図５９は、遊技設定画面処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４０６）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２１に対する操作に応じて、遊技設定画面９４（図５４（Ａ）参照）から、設定項目選択画面９５（図５４（Ｂ）参照）、設定履歴選択画面９６（図５４（Ｃ）参照）又はトップメニュー画面（図５４（Ｄ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【０５７４】

＜ステップＳ３７０１＞

ステップＳ３７０１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Ｓ３７０１：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。

【０５７５】

＜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。

【０５７６】

＜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１８（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１８（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。

【０５７７】

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。

【０５７８】

＜ステップＳ３７０４＞

ステップＳ３７０４では、ＭＰＵ５１は、図５８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。

【０５７９】

＜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１８

（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。

【０５８０】

＜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５４（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。

【０５８１】

＜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５３（Ｃ）及び図５４（Ａ）参照）から設定項目選択画面９５（図５４（Ｂ）及び図５５参照）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。

【０５８２】

＜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５４（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。

【０５８３】

＜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５３（Ｃ）及び図５４（Ａ）参照）から設定履歴選択画面９６（図５４（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。

【０５８４】

＜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。
【０５８５】
＜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５３（Ｃ）及び図５４（Ａ）参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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。
【０５８６】
＜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。
【０５８７】
［設定項目選択処理］
ここに、図６０は、設定項目選択処理（図５２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５５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選択画面９５から各種設定画面９７～９９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。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８３）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８３）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初期仮選択楽曲固定が考えられる。
【０５８８】
＜ステップＳ３８０１＞
ステップＳ３８０１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Ｓ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２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Ｓ３８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０３に移行する。
【０５８９】
＜ステップＳ３８０２＞
主図柄９２１の変動が開始された場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１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Ｓ３８０２）、当該設定項目選択処理を終了する。
【０５９０】
＜ステップＳ３８０３＞
ステップＳ３８０３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及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１８（Ｂ）及び図１８（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。
【０５９１】

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Ｓ３８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０４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Ｓ３８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０５に移行する。

【０５９２】

＜ステップＳ３８０４＞

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Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図５８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、設定項目選択画面９５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Ｓ３８０４）。ステップＳ３８０４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。

【０５９３】

＜ステップＳ３８０５＞

ステップＳ３８０５では、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１８（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Ｓ３８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０６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Ｓ３８０５：Ｎｏ）、当該遊技設定画面処理を終了する。

【０５９４】

＜ステップＳ３８０６＞

ステップＳ３８０６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、設定項目選択画面９５における「メロディーパターン設定」の選択画像９５１（図５５参照）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」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「メロディーパターン設定」の選択画像９５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０７に移行し、「メロディーパターン設定」の選択画像９５１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０８に移行する。

【０５９５】

＜ステップＳ３８０７＞

「メロディーパターン設定」の選択画像９５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、図５５に示すように、ＭＰＵ５１は、表示画面を設定項目選択画面９５からメロディーパターン設定画面９７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Ｓ３８０７）。このとき、ＭＰＵ５１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。

【０５９６】

＜ステップＳ３８０８＞

ステップＳ３８０８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、設定項目選択画面９５における「楽曲リスト表示設定」の選択画像９５２（図５５参照）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」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「楽曲リスト表示設定」の選択画像９５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０９に移行し、「楽曲リスト表示設定」の選択画像９５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１０に移行する。

【０５９７】

＜ステップＳ３８０９＞
「楽曲リスト表示設定」の選択画像９５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、図５５に示すように、ＭＰＵ５１は、表示画面を設定項目選択画面９５から楽曲リスト表示設定画面９８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Ｓ３８０９）。このとき、ＭＰＵ５１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。
【０５９８】
＜ステップＳ３８１０＞
ステップＳ３８１０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、設定項目選択画面９５における「選曲ボタン演出設定」の選択画像９５３（図５５参照）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」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「選曲ボタン演出設定」の選択画像９５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１１に移行し、「選曲ボタン演出設定」の選択画像９５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１２に移行する。
【０５９９】
＜ステップＳ３８１１＞
「選曲ボタン演出設定」の選択画像９５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１０：Ｙｅｓ）、図５５に示すように、ＭＰＵ５１は、表示画面を設定項目選択画面９５から選曲ボタン演出設定画面９９に移行させる選曲ボタン演出設定画面移行処理を実行する（ステップＳ３８１１）。このとき、ＭＰＵ５１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。
【０６００】
＜ステップＳ３８１２＞
ステップＳ３８１２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、設定項目選択画面９５における「１つ戻る」の選択画像９５４（図５５参照）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」の項目であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「１つ戻る」の選択画像９５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１３に移行し、「１つ戻る」の選択画像９５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１４に移行する。
【０６０１】
＜ステップＳ３８１３＞
「１つ戻る」の選択画像９５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１２：Ｙｅｓ）、図５５に示すように、ＭＰＵ５１は、表示画面を設定項目選択画面９５から遊技設定画面９４に移行させる（ステップＳ３８１３）。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、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。
【０６０２】
＜ステップＳ３８１４＞
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」、「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５５に示すように、表示画面を設定項目選択画面９５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Ｓ３８１４）。このとき、ＭＰＵ５１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。

【０６０３】

［メロディーパターン設定画面処理］

ここに、図６１は、メロディーパターン設定画面処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４１０）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）に関する設定を行う処理が実行される。また、図６２は、メロディーパターン設定画面９７の一例を示す。以下において、図６２を参照してメロディーパターン設定画面９７を先に説明し、次いで図６１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。

【０６０４】

図６２に示すように、メロディーパターン設定画面９７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９７は、仮選択楽曲設定画像９７１、未選択楽曲設定画像９７２、既選択楽曲設定画像９７３の他、選択画像９７４～９７６及び選択決定部画像９７７を含む。

【０６０５】

仮選択楽曲設定画像９７１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９７１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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

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、サビか部分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。

【０６０８】

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５４（Ｂ）及び図５５参照）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５３（Ｂ）及び図５４（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、いずれもデフォルト設定とされる。

【０６０９】

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。

【０６１０】

＜ステップＳ３９０１＞

図６１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。

【０６１１】

＜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。

【０６１２】

＜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１８（Ｂ）～図１８（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。

【０６１３】

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。

【０６１４】

＜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。

【０６１５】

＜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１８（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。

【０６１６】

＜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６２参照）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。

【０６１７】

＜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６２参照）から設定項目選択画面９５（図５４（Ｂ）及び図５５参照）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。

【０６１８】

＜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６２参照）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。

【０６１９】

＜ステップＳ３９０９＞

「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）、ＭＰＵ５１は、表示画面をメロディーパターン設定画面９７（図６２参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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Ｓ３９０９）。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、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。

【０６２０】

＜ステップＳ３９１０＞

ステップＳ３９１０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「おまかせ」の選択画像９７６（図６２参照）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Ｓ３９１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１１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Ｓ３９１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１２に移行する。

【０６２１】

＜ステップＳ３９１１＞

「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Ｓ３９１０：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Ｓ３９１１）。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３８参照）。

【０６２２】

＜ステップＳ３９１２＞

「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Ｓ３９１０：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、仮選択楽曲設定画像９７１、未選択楽曲設定画像９７２及び既選択楽曲設定画像９７３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Ｓ３９１２）。例えば、図６２に示される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、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、ＭＰＵ５１は、メロディーパターン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６９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８７（図７０参照）を表示させることが可能になる。

【０６２３】

このように、ステップＳ３９１２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２１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。

【０６２４】

＜ステップＳ３９１３＞

ステップＳ３９１３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、ＭＰＵ５１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６２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。

【０６２５】

＜ステップＳ３９１４＞

ステップＳ３９１４では、ＭＰＵ５１は、表示画面をメロディーパターン設定画面９７（図６２参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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、ＭＰＵ５１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９３に移行させる。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、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。

【０６２６】

［楽曲リスト表示設定画面処理］

ここに、図６３は、楽曲リスト表示設定画面処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４１２）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８３の嫌い楽曲（非選択楽曲）に対する非選択楽曲画像８３４及び好き楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像８３１（図２５参照）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６４（Ａ）は楽曲リスト表示設定画面９８の一例を示し、図６４（Ｂ）、図６５（Ａ）及び図

６５（Ｂ）は楽曲選択画像表示画面８２の表示態様の一例を示す。以下において、図６４及び図６５を参照して楽曲リスト表示設定画面９８及び楽曲選択画像表示画面８２の表示態様を先に説明し、次いで図６３を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。

【０６２７】

図６４（Ａ）に示される楽曲リスト表示設定画面９８は、大当たり遊技における楽曲選択画像表示画面８２に表示される楽曲選択画像８３（図２５参照）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９８は、嫌い楽曲選択画像９８１及び好き楽曲選択画像９８２の他、メロディーパターン設定画面９７と同様に選択画像９７４～９７６及び選択決定部画像９７７を含む。なお、選択画像９７４～９７６及び選択決定部画像９７７は、メロディーパターン設定画面９７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９７の選択画像９７４～９７６及び選択決定部画像９７７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。

【０６２８】

嫌い楽曲選択画像９８１は、楽曲選択画像表示画面８２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８３４（図２５参照）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９８１は、非選択楽曲画像８３４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８３４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８３４を非表示にする」とは、非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、非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、非選択楽曲画像８３４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６４（Ｂ）に示すような表示態様になる。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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２５参照）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６５（Ａ）に示すような表示態様になる。

【０６３１】

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。

【０６３２】

また、図６５（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。

【０６３３】

＜ステップＳ４００１＞
図６３の説明に戻り、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。
【０６３４】
＜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。
【０６３５】
＜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１８（Ｂ）～図１８（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。
【０６３６】
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Ｓ４００３：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。
【０６３７】
＜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。
【０６３８】
＜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１８（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。
【０６３９】
＜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６４（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。

【０６４０】
＜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６４（Ａ）参照）から設定項目選択画面９５（図５４（Ｂ）及び図５５参照）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。
【０６４１】
＜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６４（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。
【０６４２】
＜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６４（Ａ）参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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Ｓ４００９）。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。
【０６４３】
＜ステップＳ４０１０＞
ステップＳ４０１０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「おまかせ」の選択画像９７６（図６４（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「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Ｓ４０１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１１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Ｓ４０１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１２に移行する。
【０６４４】
＜ステップＳ４０１１＞
「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Ｓ４０１０：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２５参照）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２５参照）の表示設定をデフォルトに設定する（ステップＳ４０１１）。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２５参照）。
【０６４５】
＜ステップＳ４０１２＞
「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Ｓ４０１０：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、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８３４及び既選択楽曲画像８３１（図２５参照）の表示設定を行う（ステップＳ４０１２）。例えば、図６４（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、非選択楽曲画像８３４が表示、既選択楽曲画像８３１が非表示に設定される。このとき、ＭＰＵ５１は、楽曲選択画像８３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７１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８８（図７２参照）を表示させることが可能になる。

【０６４６】

このようにステップＳ４０１２では、楽曲選択画像８３に含まれる既選択楽曲画像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８３を図柄表示部３４１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８３に基づいてスピーカ２６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８３１の非表示設定を行うことで、例えば楽曲選択画像８３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８３１が含まれている場合などに、既選択楽曲画像８３１を含まない楽曲選択画像８３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８３４の非表示設定を行うことで、例えば楽曲選択画像８３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８３４が含まれている場合などに、非選択楽曲画像８３４を含まない楽曲選択画像８３を表示させることができる。

【０６４７】

＜ステップＳ４０１３＞

ステップＳ４０１３では、ＭＰＵ５１は、遊技者設定に応じて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６４（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。

【０６４８】

＜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６４（Ａ）参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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。

【０６４９】

［選曲ボタン演出設定画面処理］

ここに、図６６は、選曲ボタン演出設定画面処理（図５２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６７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６７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６６を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。

【０６５０】

図６７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。

【０６５１】

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４４参照して説明した示唆演出１～８が該当する。

【０６５２】

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４４参照して説明した確定演出１及び確定演出３が該当する。

【０６５３】

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４４参照して説明した確定演出２及び確定演出４が該当する。

【０６５４】

＜ステップＳ４１０１＞

図６６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。

【０６５５】

＜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。

【０６５６】

＜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１８（Ｂ）～図１８（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。

【０６５７】

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。

【０６５８】
＜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。
【０６５９】
＜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１８（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。
【０６６０】
＜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６７参照）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Ｓ４１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０７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Ｓ４１０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１０８に移行する。
【０６６１】
＜ステップＳ４１０７＞
「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Ｓ４１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を選曲ボタン演出設定画面９９（図６７参照）から設定項目選択画面９５（図５４（Ｂ）及び図５５参照）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Ｓ４１０７）。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。
【０６６２】
＜ステップＳ４１０８＞
ステップＳ４１０８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６７参照）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Ｓ４１０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０９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Ｓ４１０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１１０に移行する。
【０６６３】
＜ステップＳ４１０９＞
「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Ｓ４１０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を選曲ボタン演出設定画面９９（図６７参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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Ｓ４１０９）。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。

【０６６４】

＜ステップＳ４１１０＞

ステップＳ４１１０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６７参照）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Ｓ４１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１１１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Ｓ４１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１１２に移行する。

【０６６５】

＜ステップＳ４１１１＞

「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Ｓ４１１０：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Ｓ４１１１）。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。

【０６６６】

＜ステップＳ４１１２＞

「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Ｓ４１１０：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６７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７３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７４参照）を表示させることが可能になる。

【０６６７】

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。

【０６６８】

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。

【０６６９】

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。
【０６７０】
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。
【０６７１】
＜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、及び保留得連荘確定演出非実行設定フラグを含む。例えば、図６７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。
【０６７２】
＜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６７参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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、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。
【０６７３】
［設定履歴選択処理］
ここに、図６８は、設定履歴選択処理（図５２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５６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５４（Ｃ）及び図５６参照）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５６参照）。以下において、設定履歴選択処理として、図６０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。
【０６７４】
＜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。
【０６７５】
＜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。
【０６７６】

＜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１８（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１８（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。
【０６７７】
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。
【０６７８】
＜ステップＳ４２０４＞
ステップＳ４２０４では、ＭＰＵ５１は、図５８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。
【０６７９】
＜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１８（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。
【０６８０】
＜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５６参照）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。
【０６８１】
＜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５４（Ｃ）及び図５６参照）からメロディーパターン設定履歴画面８７（図７０参照）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。
【０６８２】
＜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５６参照）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。

【０６８３】

＜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５６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。

【０６８４】

＜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５６参照）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、「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。

【０６８５】

＜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５６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。

【０６８６】

＜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５６参照）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。

【０６８７】

＜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５６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。

【０６８８】

＜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５６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。

【０６８９】

［メロディーパターン設定履歴画面処理］

ここに、図６９は、メロディーパターン設定履歴画面処理（図５２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７０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７０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６９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。

【０６９０】

図７０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９７４～９７６及び選択決定部画像９７７を含む。

【０６９１】

設定履歴表示画像８７１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。

【０６９２】

履歴選択画像８７２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８７２において仮選択される履歴１～３は、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４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８７２において仮選択される履歴１～３の変更に連動して、設定履歴表示画像８７１において仮選択される履歴１～３が変動する。

【０６９３】

＜ステップＳ４３０１＞

図６９の説明に戻り、ステップＳ４３０１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Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０２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Ｓ４３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３０３に移行する。

【０６９４】

＜ステップＳ４３０２＞

主図柄９２１の変動が開始された場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、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し（ステップＳ４３０２）、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

【０６９５】
＜ステップＳ４３０３＞
ステップＳ４３０３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１８（Ｂ）～図１８（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。
【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Ｓ４３０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０４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Ｓ４３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３０５に移行する。
【０６９７】
＜ステップＳ４３０４＞
ステップＳ４３０４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履歴画面８７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Ｓ４３０４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履歴画面処理を終了する。
【０６９８】
＜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１８（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。
【０６９９】
＜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７０参照）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。
【０７００】
＜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７０参照）から設定履歴選択画面９６（図５４（Ｃ）及び図５６参照）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。
【０７０１】
＜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７０参照）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。

【０７０２】

＜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７０参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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。

【０７０３】

＜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７０参照）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。

【０７０４】

＜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３８参照）。

【０７０５】

＜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７０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。

【０７０６】

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享受できる。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。

【０７０７】

＜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７０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。

【０７０８】

＜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７０参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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、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（図２５参照）のメロディーパターンの設定を行った場合には、ＭＰＵ５１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９３に移行させる。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。

【０７０９】

［楽曲リスト表示設定履歴画面処理］

ここに、図７１は、楽曲リスト表示設定履歴画面処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４２０）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８３の嫌い楽曲（非選択楽曲）に対する非選択楽曲画像８３４及び好き楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像８３１（図２５参照）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７２は、楽曲リスト表示設定履歴画面８８の一例を示す。以下において、図７２を参照して楽曲リスト表示設定履歴画面８８を先に説明し、次いで図７１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。

【０７１０】

図７２に示される楽曲リスト表示設定履歴画面８８は、大当たり遊技における楽曲選択画像表示画面８２に表示される楽曲選択画像８３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８８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８８１、履歴選択画像８８２の他、選択画像９７４～９７６及び選択決定部画像９７７を含む。

【０７１１】

設定履歴表示画像８８１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。

【０７１２】

履歴選択画像８８２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８８２において仮選択される履歴１～３は、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４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８８２において仮選択される履歴１～３の変更に連動して、設定履歴表示画像８８１において仮選択される履歴１～３が変動する。

【０７１３】

＜ステップＳ４４０１＞

図７１の説明に戻り、ステップＳ４４０１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Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０２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Ｓ４４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０３に移行する。

【０７１４】

＜ステップＳ４４０２＞

主図柄９２１の変動が開始された場合（ステップＳ４４０１：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Ｓ４４０２）、当該楽曲リスト表示設定履歴画面処理を終了する。

【０７１５】

＜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１８（Ｂ）～図１８（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。

【０７１６】

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。

【０７１７】

＜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。

【０７１８】

＜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１８（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。

【０７１９】

＜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７２参照）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。

【０７２０】
＜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７２参照）から設定履歴選択画面９６（図５４（Ｃ）及び図５６参照）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。

【０７２１】
＜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９７５（図７２参照）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。

【０７２２】
＜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７２参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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。

【０７２３】
＜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７２参照）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。

【０７２４】
＜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２５参照）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２５参照）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２５参照）。

【０７２５】

＜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２５参照）の表示設定を行う（ステップＳ４４１２）。例えば、図７２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。

【０７２６】

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表示設定を行う場合と同様の効果を享受できる。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、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２１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８８に従って所望とする表示設定を行うことができる。

【０７２７】

＜ステップＳ４４１３＞

ステップＳ４４１３では、ＭＰＵ５１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７２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、デフォルト設定と同じ設定になされているため、非選択楽曲画像非表示設定フラグ及び既選択楽曲画像非表示設定フラグのいずれもがオンには設定されない。

【０７２８】

＜ステップＳ４４１４＞

ステップＳ４４１４では、ＭＰＵ５１は、表示画面を楽曲リスト表示設定履歴画面８８（図７２参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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履歴画面８８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。

【０７２９】

［選曲ボタン演出設定履歴画面処理］

ここに、図７３は、選曲ボタン演出設定履歴画面処理（図５２の遊技設定処理のステップＳ３４２２）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７４は、選曲ボタン演出設定履歴画面８９の一例を示す。以下において、図７４を参照して選曲ボタン演出設定履歴画面８９を先に説明し、次いで図７３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。
【０７３０】
図７４に示される選曲ボタン演出設定履歴画面８９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８９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８９１、履歴選択画像８９２の他、選択画像９７４～９７６及び選択決定部画像９７７を含む。
【０７３１】
設定履歴表示画像８９１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。
【０７３２】
履歴選択画像８９２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８９２において仮選択される履歴１～３は、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４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８９２において仮選択される履歴１～３の変更に連動して、設定履歴表示画像８９１において仮選択される履歴１～３が変動する。
【０７３３】
＜ステップＳ４５０１＞
図７３の説明に戻り、ステップＳ４５０１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Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０２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Ｓ４５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０３に移行する。
【０７３４】
＜ステップＳ４５０２＞
主図柄９２１の変動が開始された場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、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し（ステップＳ４５０２）、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。
【０７３５】
＜ステップＳ４５０３＞
ステップＳ４５０３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１８（Ｂ）～図１８（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。
【０７３６】
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Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０４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Ｓ４５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０５に移行する。
【０７３７】
＜ステップＳ４５０４＞

ステップＳ４５０４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履歴画面８９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Ｓ４５０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。

【０７３８】

＜ステップＳ４５０５＞

ステップＳ４５０５では、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１８（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Ｓ４５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０６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Ｓ４５０５：Ｎｏ）、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。

【０７３９】

＜ステップＳ４５０６＞

ステップＳ４５０６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「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Ｓ４５０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０７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Ｓ４５０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０８に移行する。

【０７４０】

＜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７４参照）から設定履歴選択画面９６（図５４（Ｃ）及び図５６参照）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。

【０７４１】

＜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。

【０７４２】

＜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７４参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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。

【０７４３】

＜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「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。

【０７４４】
＜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。

【０７４５】
＜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Ｓ４１１０：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遊技設定を仮選択されている設定にする（ステップＳ４５１２）。例えば、図７４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。

【０７４６】
このようにステップＳ４５１２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８９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から移行する選曲ボタン演出設定画面９９に従って演出実行設定を行う場合と同様の効果を享受できる。加えて、選曲ボタン演出の演出実行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２１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８９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。

【０７４７】
＜ステップＳ４５１３＞
ステップＳ４５１３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演出非実行設定フラグをオンに設定する。例えば、図７４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演出実行設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。

【０７４８】
＜ステップＳ４５１４＞
ステップＳ４５１４では、ＭＰＵ５１は、表示画面を選曲ボタン演出設定履歴画面８９（図７４参照）からトップメニュー画面９３（図５３（Ｂ）及び図５４（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。

【０７４９】

以上、説明したように、本発明の実施形態に係る遊技機１０では、遊技者は、選択決定部２１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８３２を表示させることができ、この状態で選択決定部２１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２１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２６から出力させることができる。従って、遊技機１０は、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ができる。

【０７５０】

また、遊技者は、選択決定部２１を操作することで未選択楽曲画像８３３を仮選択楽曲画像８３２として表示させることができ、この状態で選択決定部２１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２６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２１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２６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２１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２６から出力させることができる。

【０７５１】

さらに、楽曲選択画像８３を表示する場合に最初に仮選択楽曲画像８３２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。

【０７５２】

［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。

【０７５３】

［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。

【０７５４】

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。

【０７５５】

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。

【０７５６】

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。

【０７５７】

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。

【０７５８】

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７５～図７７を参照して説明する。ここで、図７５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７６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７７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７５に示すメロディーパターンテーブル、図７６に示す仮選択楽曲出力処理及び図７７に示す選択楽曲出力処理が異なる。なお、図７６に示す仮選択楽曲出力処理及び図７７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７６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４０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７７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４１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。

【０７５９】

図７５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。

【０７６０】

図７６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）。

【０７６１】

図７７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）。

【０７６２】

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。

【０７６３】

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。

【０７６４】

［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。

【０７６５】

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。

【０７６６】

ここに、図７８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７８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。

【０７６７】

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出力されるのが一般的である。

【０７６８】

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。

【０７６９】

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。

【０７７０】

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。

【０７７１】

ここで、図７９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８０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７９に示す仮選択楽曲出力処理及び図８０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。

【０７７２】
図７９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７８参照）、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）。
【０７７３】
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）。
【０７７４】
また、所定の条件を満たす場合に（ステップＳ２７０１及びＳ２７０２でＹｅｓ）、メロディーパターンがランダムに選択され（ステップＳ４８０６）、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Ｓ４８０７、Ｓ４８０３及びＳ４８０５）。
【０７７５】
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Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、昇格演出フラグは１６Ｒ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５Ｒ大当たりであると判断できることから、ステップＳ４８０６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Ｓ２７０１及びＳ２７０２でＹｅｓ）を満たす５Ｒ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。
【０７７６】
そして、ステップＳ４８０６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Ｓ４８０７：Ｎｏ）、即ちメロディーパターン１が選択された場合、５Ｒ大当たりのデフォルト設定通りに５Ｒ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Ｓ４８０３）。一方、ステップＳ４８０６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Ｓ４８０７：Ｙｅｓ）、５Ｒ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。
【０７７７】
図８０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７８参照）、本実施形態の選択楽曲出力処理では、ステップＳ４９０１として５Ｒ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Ｓ２８０１：Ｎｏ）、２回目以降の楽曲決定である場合（ステップＳ２８０２：Ｎｏ）、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Ｓ２８０３：Ｎｏ）、５Ｒ大当たりであるか否かが判断される（ステップＳ４９０１）。そして、５Ｒ大当たりである場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、５Ｒ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Ｓ４９０２）。一方、５Ｒ大当たりでない場合（ステップＳ４９０１：Ｎｏ）、即ち１６Ｒ大当たりである場合、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Ｓ４９０３）。

【０７７８】

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Ｓ２８０１～Ｓ２８０３の全てのステップでＹｅｓ）、矛盾出力抽選を行い（ステップＳ２８０４）、矛盾出力抽選に当選しなかった場合（ステップＳ２８０５：Ｎｏ）、仮選択楽曲が継続して出力される（ステップＳ４９０２）。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Ｓ２８０３：Ｙｅｓ）、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５Ｒ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Ｓ２８０５：Ｎｏ）、５Ｒ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Ｓ４９０２）。

【０７７９】

一方、矛盾出力抽選に当選した場合（ステップＳ２８０５：Ｙｅｓ）、５Ｒ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。

【０７８０】

本実施形態では、５Ｒ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、５Ｒ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１６Ｒ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、１６Ｒ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。

【０７８１】

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。

【０７８２】

なお、本実施形態では、５Ｒ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、１６Ｒ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、５Ｒ大当たり及び１６Ｒ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５Ｒ大当たりでサビ部分、１６Ｒ大当たりで（歌い出し部分）であったが、５Ｒ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、１６Ｒ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。

【０７８３】

［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４２参照）。

【０７８４】

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。

【０７８５】

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１８（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３９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、決定ボタン２１Ｂ（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２１Ｂが操作されたと判断する場合、決定ボタン２１Ｂ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２１Ｂを操作する瞬間を楽しむことができる。

【０７８６】

これに対して、本実施形態に係る遊技機１０では、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。そのため、前述の第１の実施形態とは異なり、決定ボタン２１Ｂの操作を開始してからの一定時間において、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２１Ｂ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２１Ｂ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。

【０７８７】

また、決定ボタン２１Ｂ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２５のような表示態様にすることで）、決定ボタン２１Ｂ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。

【０７８８】

ここに、図８１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８１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４２参照）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Ｓ５１０１）。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１８（Ｆ）参照）に基づいて判断される。例えば、図３９の楽曲選択処理におけるステップＳ２６０６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２１Ｂに対する操作が開始されたと判断された場合（ステップＳ２６０６：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２１Ｂに対して連打操作を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。

【０７８９】

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

Ｓ５１０１：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）。

【０７９０】

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２１Ｂ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。

【０７９１】

なお、本実施形態では、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２１Ｂ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２１Ｂ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。

【０７９２】

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。

【０７９３】

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。

【０７９４】

［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４２参照）。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８１参照参照）。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。

【０７９５】

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３９の楽曲選択処理におけるステップＳ２６０６において、図１８（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１８（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。

【０７９６】

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。

【０７９７】

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２５のような表示態様にすることで）、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。

【０７９８】

ここに、図８２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８２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４２参照）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）。

【０７９９】

本実施形態では、例えば図２５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趣が向上する。

【０８００】

なお、本実施形態では、操作ボタン２０（図１参照）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。

【０８０１】

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。

【０８０２】

また、操作ボタン２０（図１参照）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）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。

【０８０３】
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。
【０８０４】
［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。
【０８０５】
［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、
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。
【０８０６】
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。
【０８０７】
［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。
【０８０８】
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。
【０８０９】
［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。
【０８１０】
［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。
【０８１１】
［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。
【０８１２】
［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（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から付記Ａ５のいずれかに記載の遊技機。
【０８１３】
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。
【０８１４】
［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。
【０８１５】
［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。
【０８１６】

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、複数表示され得るため、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。

【０８１７】

［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。

【０８１８】

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。

【０８１９】

［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。

【０８２０】

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。

【０８２１】

［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。

【０８２２】

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。

【０８２３】

［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。

【０８２４】

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。

【０８２５】

［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。

【０８２６】

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。

【０８２７】

［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。

【０８２８】

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。

【０８２９】

［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。

【０８３０】

付記Ａ１５に係る遊技機によれば、少なく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画像及び未選択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。

【０８３１】

［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。

【０８３２】

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。

【０８３３】

［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。

【０８３４】

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。

【０８３５】

［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。

【０８３６】

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り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。

【０８３７】

［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。

【０８３８】

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り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。

【０８３９】

［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、
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。
【０８４０】
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。
【０８４１】
［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。
【０８４２】
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。
【０８４３】
［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。
【０８４４】
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。
【０８４５】
［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。
【０８４６】
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。
【０８４７】
［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。
【０８４８】
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。
【０８４９】
［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、
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。
【０８５０】
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。
【０８５１】

［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。
【０８５２】
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。
【０８５３】
［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、
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楽曲画像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。
【０８５４】
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。
【０８５５】
［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。
【０８５６】
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。
【０８５７】
［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。
【０８５８】
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。
【０８５９】
［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。
【０８６０】
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。
【０８６１】
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。

【０８６２】
［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非選択楽曲画像（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Ｂ４に記載の遊技機。
【０８６３】
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。
【０８６４】
［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。
【０８６５】
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。
【０８６６】
［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。
【０８６７】
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。
【０８６８】
［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。
【０８６９】

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。

【０８７０】

［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（８３４）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（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、

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。

【０８７１】

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。

【０８７２】

［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。

【０８７３】

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。

【０８７４】

［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。

【０８７５】

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。

【０８７６】

［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。

【０８７７】

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。

【０８７８】

［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。

【０８７９】

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。

【０８８０】

［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、

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）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。
【０８８１】
［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。
【０８８２】
［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。
【０８８３】
付記Ｃ１から付記Ｃ３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り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。
【０８８４】
［付記Ｃ４］
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Ｃ１から付記Ｃ３のいずれかに記載の遊技機。
【０８８５】
［付記Ｃ５］
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Ｃ４に記載の遊技機。
【０８８６】
付記Ｃ４及び付記Ｃ５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り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。
【０８８７】
［付記Ｃ６］
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Ｃ１から付記Ｃ５のいずれかに記載の遊技機。

【０８８８】

付記Ｃ６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。

【０８８９】

［付記Ｃ７］

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Ｃ６に記載の遊技機。

【０８９０】

付記Ｃ７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。

【０８９１】

［付記Ｃ８］

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（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Ｃ６又は付記Ｃ７に記載の遊技機。

【０８９２】

付記Ｃ８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。

【０８９３】

［付記Ｃ９］

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Ｃ８に記載の遊技機。

【０８９４】

付記Ｃ９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。

【０８９５】

［付記Ｄ１］

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、

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。

【０８９６】

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。

【０８９７】

［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。

【０８９８】

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。

【０８９９】
［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。
【０９００】
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。
【０９０１】
［付記Ｄ４］
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５Ｒ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（１６Ｒ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Ｄ１に記載の遊技機。
【０９０２】
付記Ｄ４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。
【０９０３】
［付記Ｄ５］
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Ｄ４に記載の遊技機。
【０９０４】
付記Ｄ５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り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り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。
【０９０５】
［付記Ｄ６］
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Ｄ４

又は付記Ｄ５に記載の遊技機
【０９０６】
付記Ｄ６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。
【０９０７】
［付記Ｄ７］
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Ｄ４から付記Ｄ６のいずれかに記載の遊技機。
【０９０８】
付記Ｄ７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。
【０９０９】
［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。
【０９１０】
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。
【０９１１】
［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。
【０９１２】

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。

【０９１３】

［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Ｄ１から付記Ｄ９のいずれかに記載の遊技機。

【０９１４】

付記Ｄ１０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。

【０９１５】

［付記Ｄ１１］

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、

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Ｄ１０に記載の遊技機。

【０９１６】

付記Ｄ１１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。

【０９１７】

［付記Ｄ１２］

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Ｄ１１に記載の遊技機。

【０９１８】

付記Ｄ１２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。

【０９１９】

［付記Ｅ１］

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、

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。

【０９２０】

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。

【０９２１】

［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。

【０９２２】

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。

【０９２３】

［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。

【０９２４】

［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。

【０９２５】

［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又は付記Ｅ４に記載の遊技機。

【０９２６】

［付記Ｅ６］

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Ｅ３から付記Ｅ５のいずれかに記載の遊技機。

【０９２７】

付記Ｅ３から付記Ｅ６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。

【０９２８】

［付記Ｅ７］

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Ｅ３から付記Ｅ６のいずれかに記載の遊技機。

【０９２９】

［付記Ｅ８］

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Ｅ７に記載の遊技機。

【０９３０】

付記Ｅ７及び付記Ｅ８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。

【０９３１】

［付記Ｅ９］

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Ｅ８に記載の遊技機。

【０９３２】
付記Ｅ９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。
【０９３３】
［付記Ｅ１０］
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Ｅ７から付記Ｅ９のいずれかに記載の遊技機。
【０９３４】
付記Ｅ１０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。
【０９３５】
［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。
【０９３６】
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。
【０９３７】
［付記Ｅ１２］
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。
【０９３８】
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。
【０９３９】
［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。

【０９４０】

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。

【０９４１】

［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。

【０９４２】

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。

【０９４３】

［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。

【０９４４】

付記Ｅ１５に係る遊技機によれば、少なく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画像及び未選択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。

【０９４５】

［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。

【０９４６】

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。

【０９４７】

［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。

【０９４８】

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。

【０９４９】

［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。

【０９５０】

付記Ｅ１８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り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。

【０９５１】

［付記Ｅ１９］

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前記既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、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（２６）に出力させることを特徴とする付記Ｅ１７又は付記Ｅ１８に記載の遊技機。

【０９５２】

付記Ｅ１９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り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。

【０９５３】

［付記Ｅ２０］

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、

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）に移行した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Ｅ３から付記Ｅ１３のいずれかに記載の遊技機。

【０９５４】
付記Ｅ２０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。
【０９５５】
［付記Ｅ２１］
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（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）に記憶された前記表示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。
【０９５６】
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。
【０９５７】
［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。
【０９５８】
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。
【０９５９】
［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。

【０９６０】
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。
【０９６１】
［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。
【０９６２】
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。
【０９６３】
［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。
【０９６４】
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。
【０９６５】
［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。
【０９６６】
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。
【０９６７】
［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、
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）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。

【０９６８】
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。
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。

【０９６９】
［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、
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。

【０９７０】

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。

【０９７１】

［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（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。

【０９７２】

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。

【０９７３】

［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。

【０９７４】

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。

【０９７５】

［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。

【０９７６】

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。

【０９７７】

［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。

【０９７８】

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。

【０９７９】

［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。

【０９８０】

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。

【０９８１】

［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。

【０９８２】

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。

【０９８３】

［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付記Ｆ１から付記Ｆ８のいずれかに記載の遊技機。

【０９８４】

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。

【０９８５】

［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。

【０９８６】

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。

【０９８７】

［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。

【０９８８】

［付記Ｆ１２］

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。

【０９８９】

［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。

【０９９０】

付記Ｆ１１から付記１３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。

【０９９１】

［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。

【０９９２】

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。

【０９９３】

［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られていることを特徴とする付記Ｆ１４に記載の遊技機。

【０９９４】

付記Ｆ１５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。

【０９９５】

［付記Ｆ１６］

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内において前記音声出力手段（２６）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ことが予定されていることを条件に、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から付記Ｆ１５のいずれかに記載の遊技機。

【０９９６】

付記Ｆ１６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。

【０９９７】

［付記Ｇ１］

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、
を備え、
前記演出実行手段（５１）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（２１）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（２６，３４１など）に実行させることを特徴とする遊技機。
【０９９８】
付記Ｇ１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。
【０９９９】
［付記Ｇ２］
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。
【１０００】
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。
【１００１】
［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。
【１００２】
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。
【１００３】
［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。

【１００４】

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。

【１００５】

［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。

【１００６】

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。

【１００７】

［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。

【１００８】

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。

【１００９】

［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。

【１０１０】

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。

【１０１１】

［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。

【１０１２】

付記Ｇ８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。

【１０１３】

［付記Ｇ９］

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（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）に記憶された前記演出実行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）である場合に遊技者により前記演出実行設定履歴画像（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、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Ｇ８に記載の遊技機。

【１０１４】

付記Ｇ９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。

【１０１５】

［付記Ｇ１０］

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Ｇ９に記載の遊技機。

【１０１６】

付記Ｇ１０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。

【１０１７】
［付記Ｈ１］
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、
前記主制御手段（４１）での判定結果に応じた遊技を実行する遊技実行手段（３７）と、
前記遊技実行手段（３７）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（４１）と、
前記保留手段（４１）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（４１２）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）から楽曲を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。
【１０１８】
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。
【１０１９】
［付記Ｈ２］
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。
【１０２０】
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。
【１０２１】
［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。

【１０２２】

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。

【１０２３】

［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。

【１０２４】

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。

【１０２５】

［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。

【１０２６】

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。

【１０２７】

［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。

【１０２８】

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。

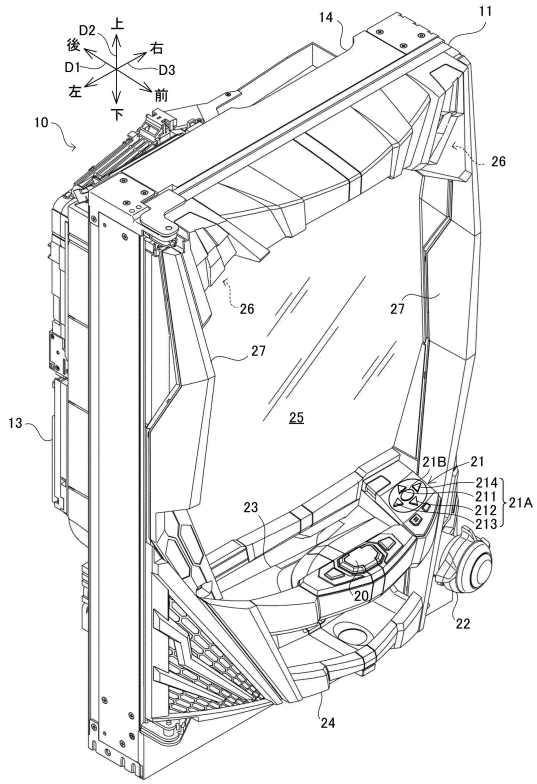
【１０２９】

［付記Ｈ７］

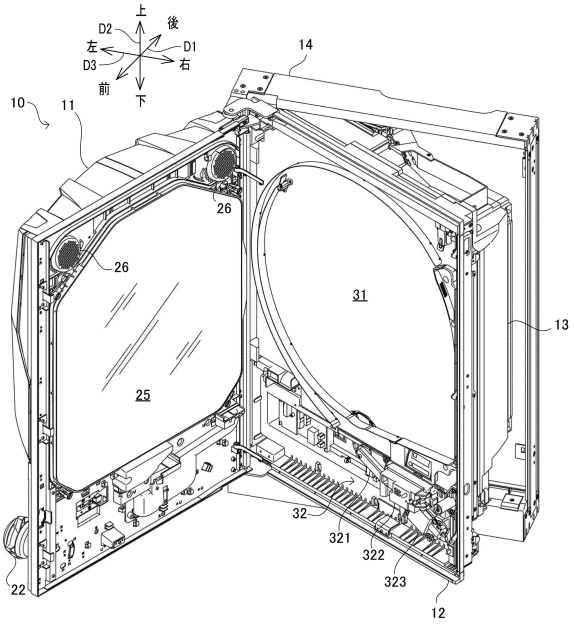
前記操作手段（２１）は、前記特別遊技状態における演出に関する設定を行う場合に遊技者により操作され、
前記特殊演出を前記演出手段（３４１など）に実行させるかの演出実行設定を行う演出実行設定手段（５１）をさらに備え、
前記演出実行手段（５１）は、遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記画像表示手段（３４１）における表示画面を、前記演出実行設定を可能にする演出実行設定画面（８９，９９）に移行させ、
前記演出実行設定手段（５１）は、前記表示画面が前記演出実行設定画面（８９，９９）である場合に前記操作手段（２１）が操作されることによって遊技者により前記演出実行設定を行う操作がなされた場合、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。
【１０３０】
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。
【１０３１】
［付記Ｈ８］
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Ｈ７に記載の遊技機。
【１０３２】
付記Ｈ８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。
【１０３３】
［付記Ｈ９］
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Ｈ８に記載の遊技機。
【１０３４】
付記Ｈ９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。
【符号の説明】
【１０３５】
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
３３１：メイン制御ユニット
３３２：サブ制御ユニット
３４１：図柄表示部
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ
６：表示制御装置
６１：ＭＰＵ
６１１：ＲＯＭ
６１２：ＲＡＭ
８３：楽曲選択画像
８３１：既選択楽曲画像
８３２：仮選択楽曲画像
８３３：未選択楽曲画像
８３４：非選択楽曲画像

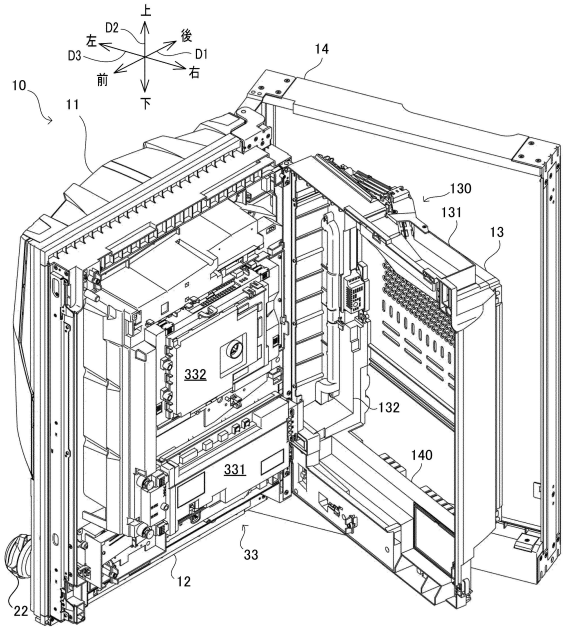
【図１】


上
後
D2
左
D1
D3
右
前
下
10
11
14
26
27
25
13
21B
21
214
211
212
213
21A
23
20
22
24

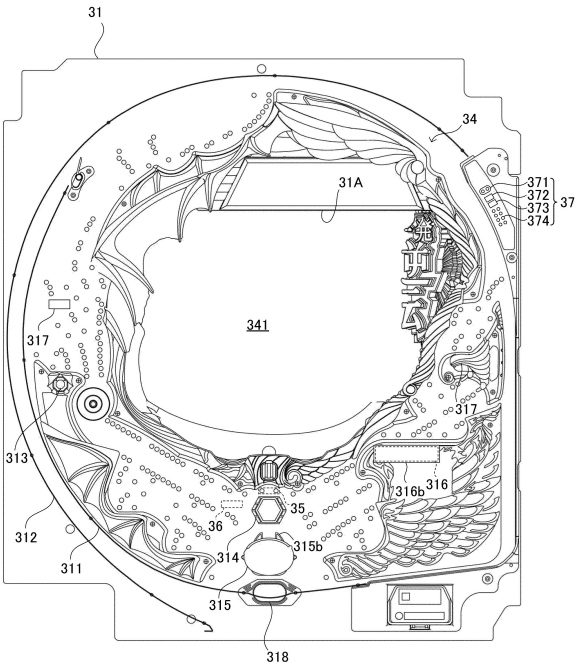
【図２】


上
後
D2
左
D1
D3
右
前
下
10
11
14
26
31
13
25
32
321
322
323
22
12

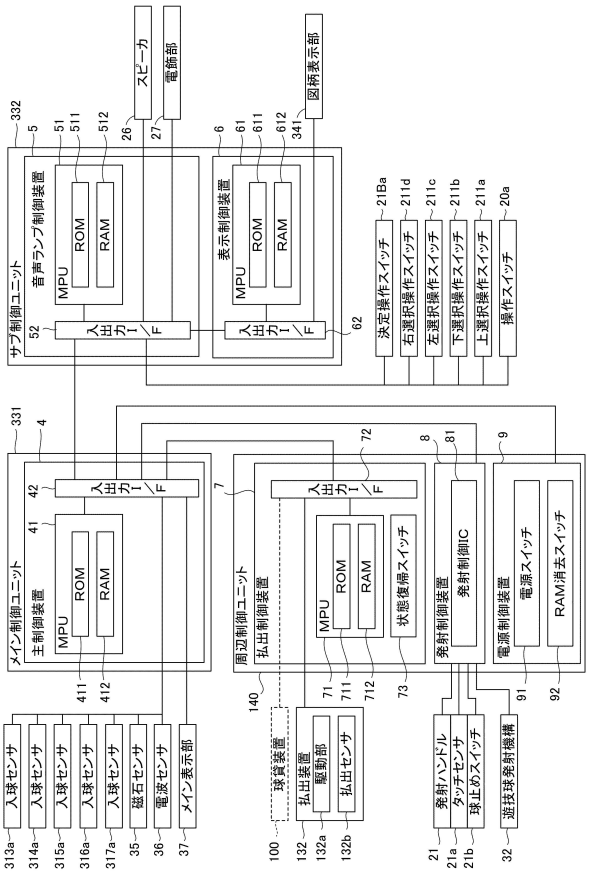
【図３】


上
後
D2
左
D1
D3
右
前
下
10
11
14
130
131
13
332
132
331
140
33
12
22

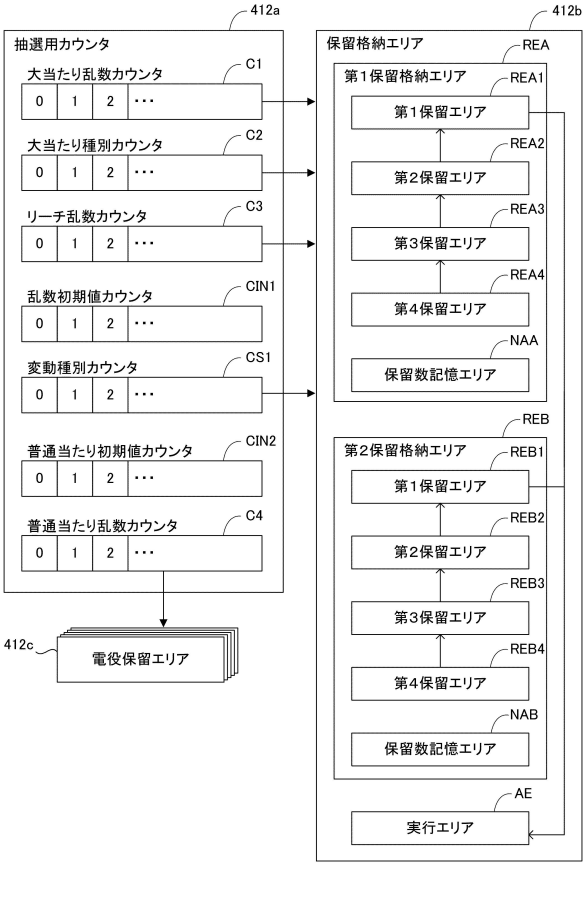
【図４】


31
34
31A
371
372
373
374
37
341
317
313
316b
316
35
36
312
315b
311
314
315
318

【図５】



【図６】



【図７】

(A) 低確率モード当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果
373、727	大当たり
その他	外れ

(B) 高確率モード当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果
59、109、163、211、263、317、373、421、479、523、631、683、727	大当たり
その他	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

(E) 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)

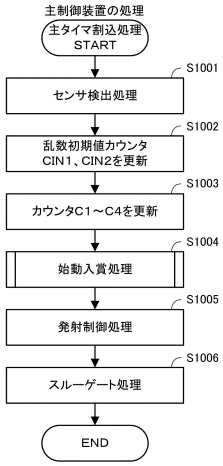
(F) 確変大当たり変動テーブル

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)

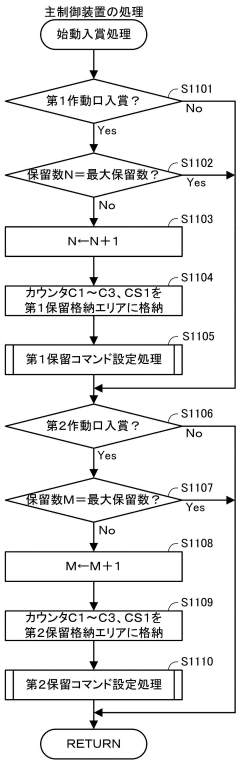
(G) 外れ変動テーブル

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 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

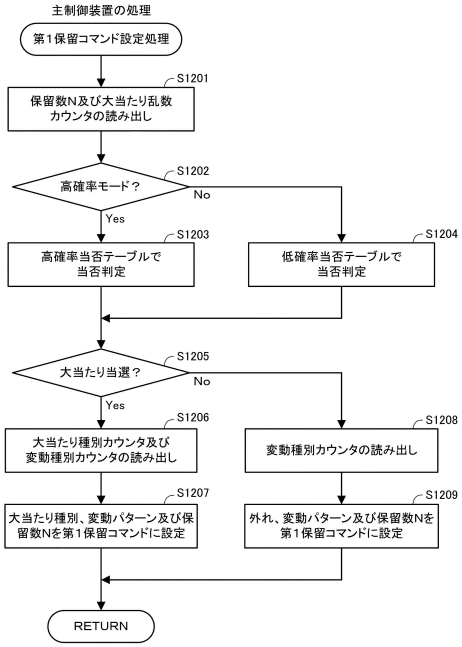
【図８】



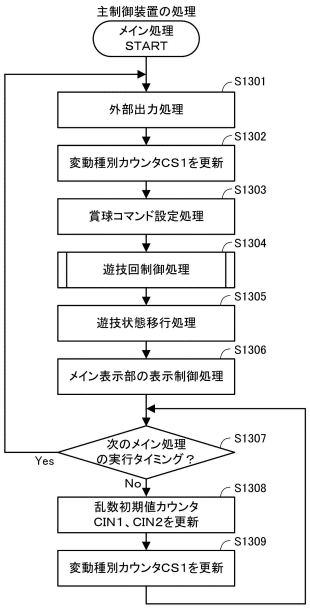
【図９】



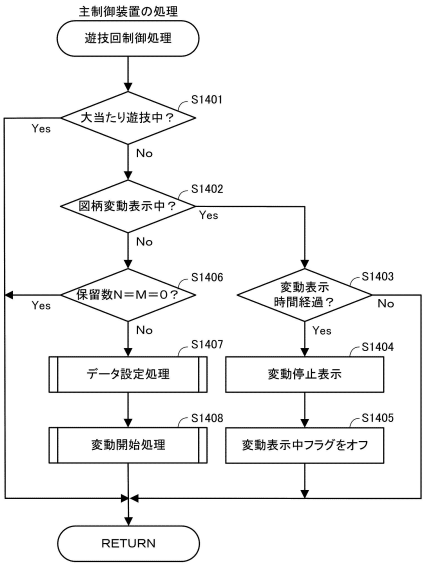
【図１０】



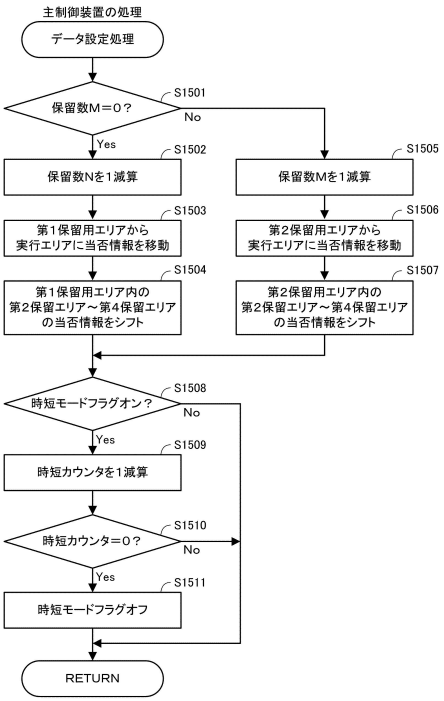
【図１１】



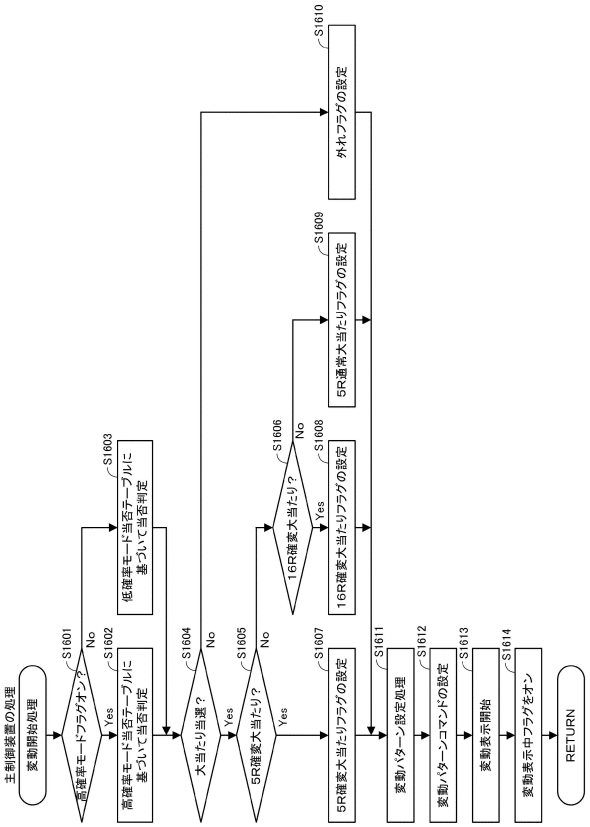
【図１２】



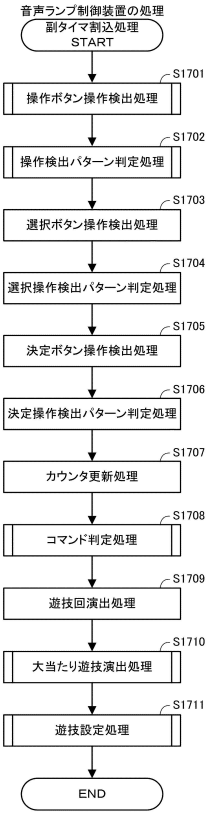
【図１３】



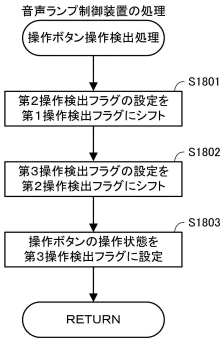
【図１４】



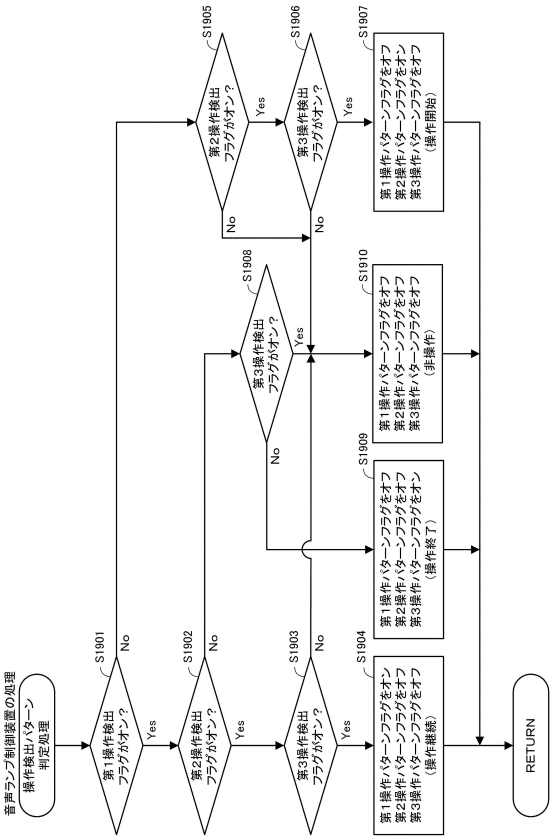
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

操作ボタン操作データ

(A)

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

上選択ボタン操作データ

(B)

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

下選択ボタン操作データ

(C)

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

左選択ボタン操作データ

(D)

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

右選択ボタン操作データ

(E)

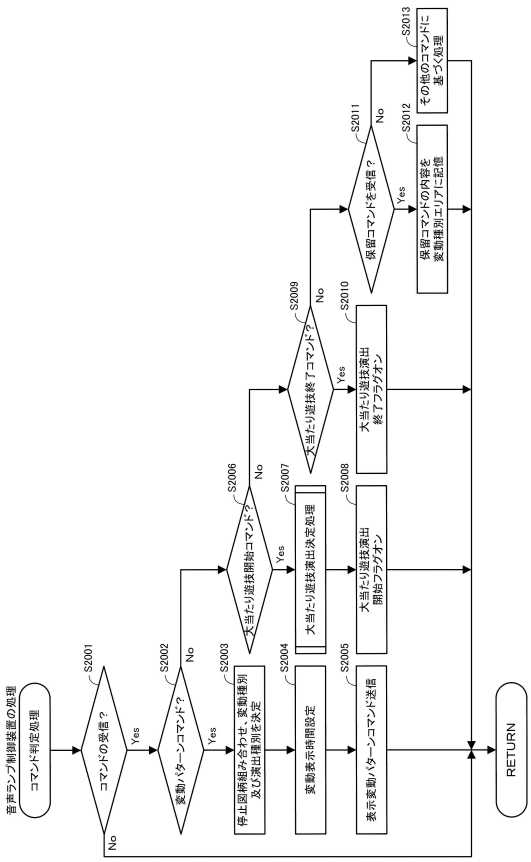
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

(F)

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

【図１９】



【図２０】

第1停止図柄選択テーブル

(A)

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	1	1	1	1
4～9				
10～14		2	2	2
15～19	2	3	3	
20～24				
25～29				3
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44				
45～49	5		6	5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84		6		
85～89	9	8	8	
90～94		9	9	9
95～99				

変動種別テーブル

(B)

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２１】

(A)

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X1	演出X2	演出X1
11～20		演出X2	演出X3	
21～30	演出X2	演出X3		
31～40			演出X4	
41～50	演出X3	演出X4		
51～60				
61～70	演出X4		演出X5	演出X2
71～80		演出X5		演出X3
81～100	演出X5			演出X4
81～100				

(B)

演出種別テーブル（スーパーリーチ演出テーブル）

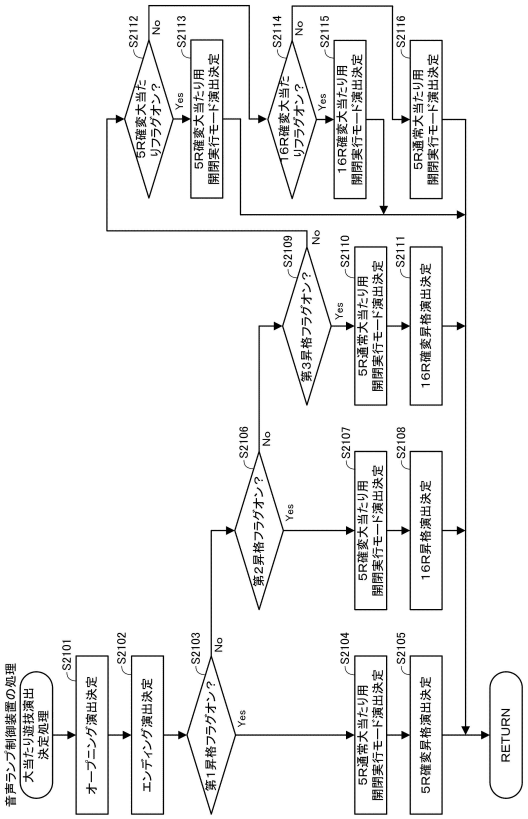
演出種別カウンタ	演出種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～10	演出Y1	演出Y1	演出Y1	演出Y1
11～20				演出Y2
21～30			演出Y2	演出Y3
31～40	演出Y2	演出Y2		演出Y4
41～50			演出Y3	演出Y5
51～60	演出Y3	演出Y3		
61～70			演出Y4	
71～80	演出Y4	演出Y4		
81～100			演出Y5	
81～100	演出Y5	演出Y5		

(C)

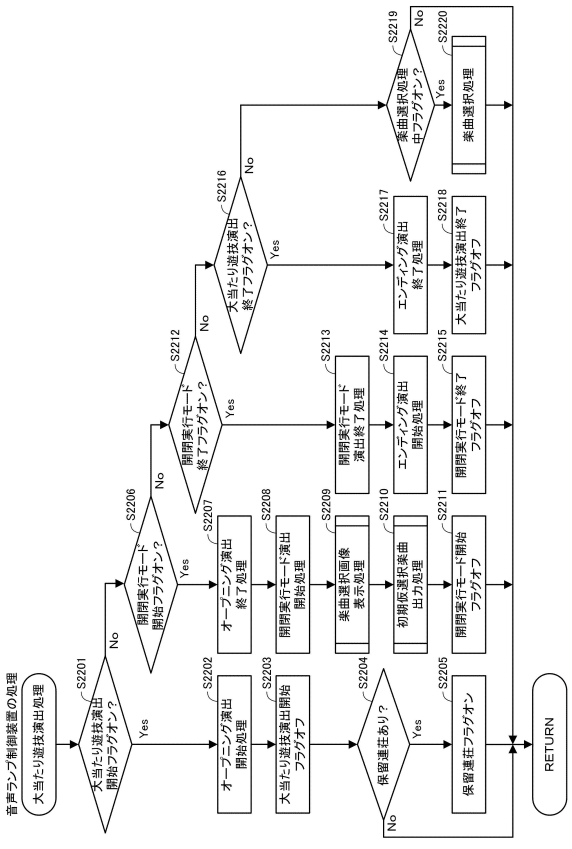
演出種別テーブル（スペシャルリーチ演出テーブル）

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	演出Z1	演出Z1
11～20				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	演出Z5
51～60	演出Z3	演出Z3		
61～70			演出Z4	
71～80	演出Z4	演出Z4		
81～100			演出Z5	
81～100	演出Z5	演出Z5		

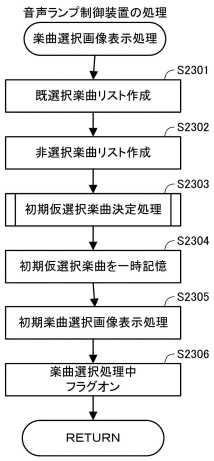
【図２２】



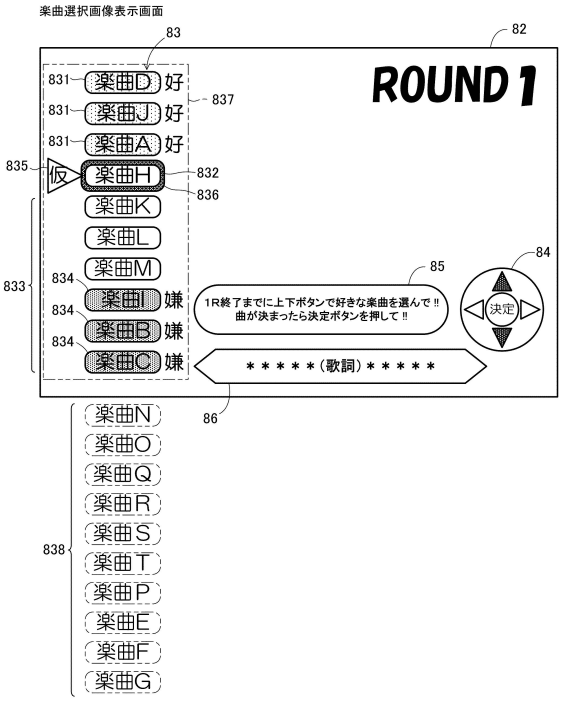
【図２３】



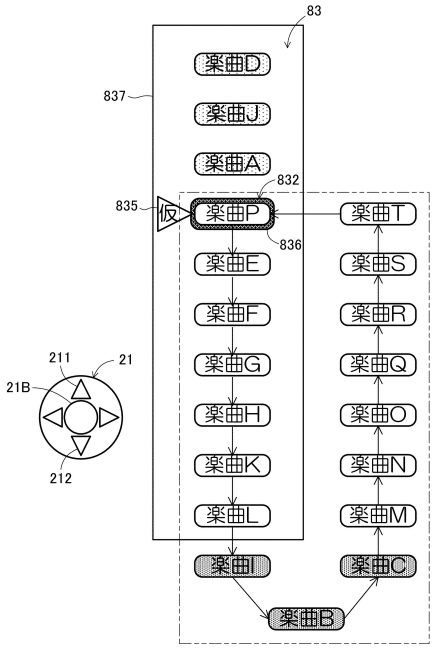
【図２４】



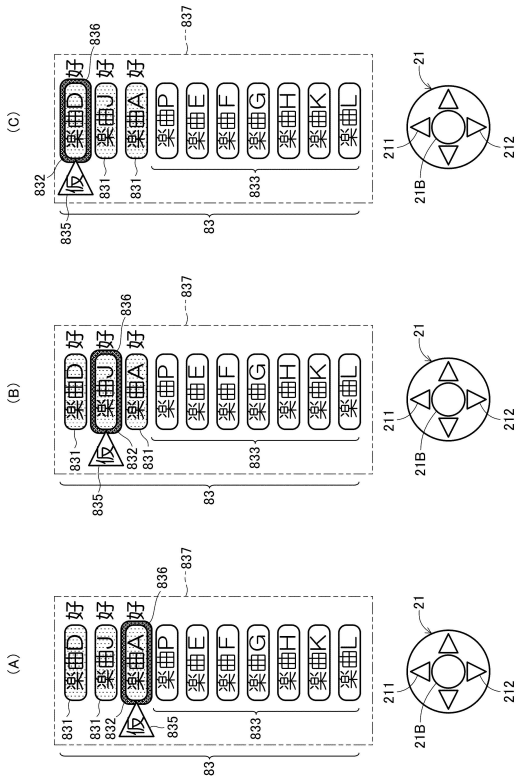
【図２５】



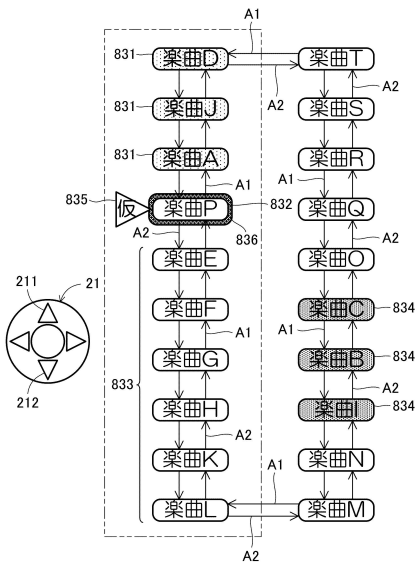
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

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３０】

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)

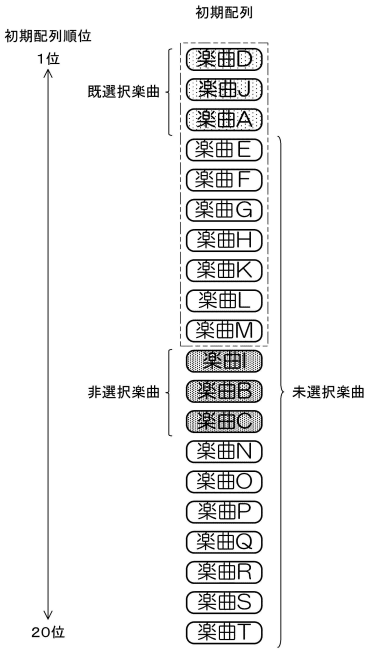
順位	楽曲番号	楽曲名
1	9	楽曲I
2	2	楽曲B
3	3	楽曲C

【図３１】

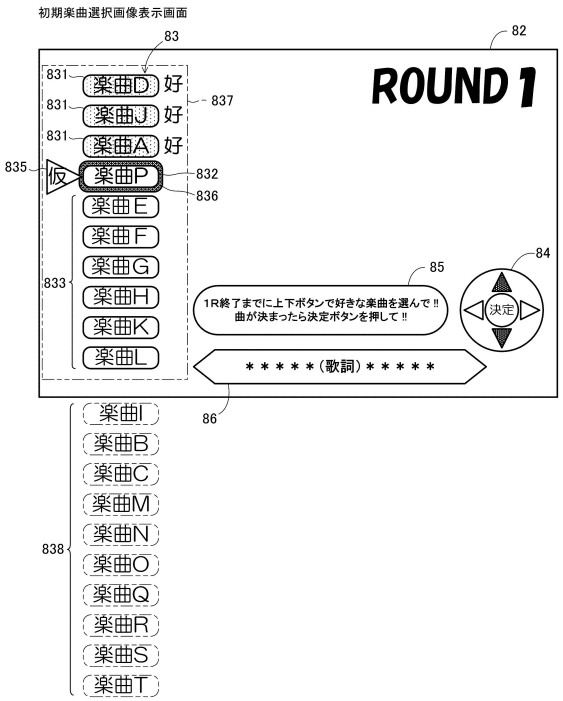
初期配列順位データテーブル

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	仮選択楽曲	
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		

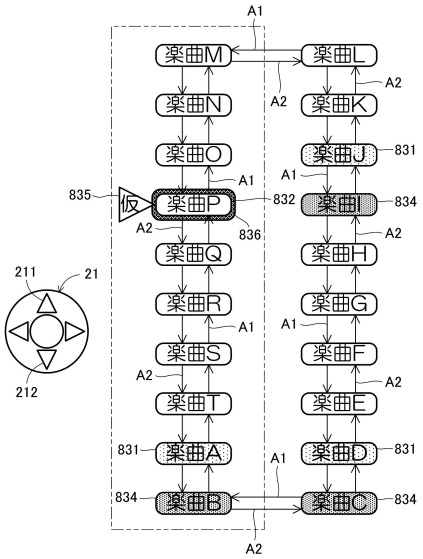
【図３２】



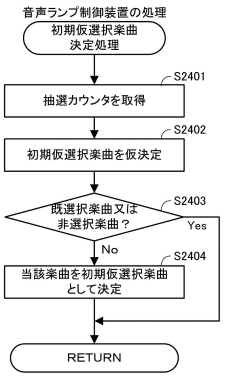
【図３３】



【図３４】



【図３５】

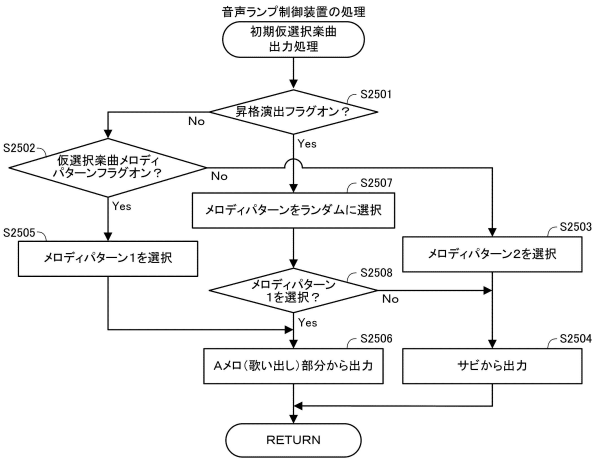


【図３６】

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３７】

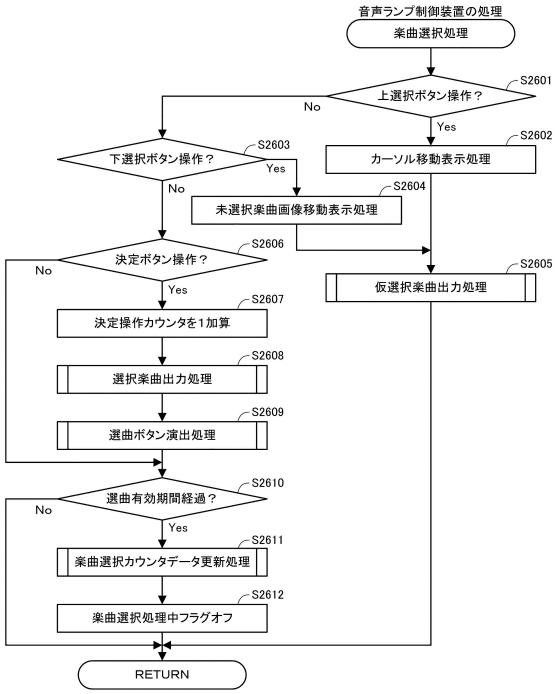


【図３８】

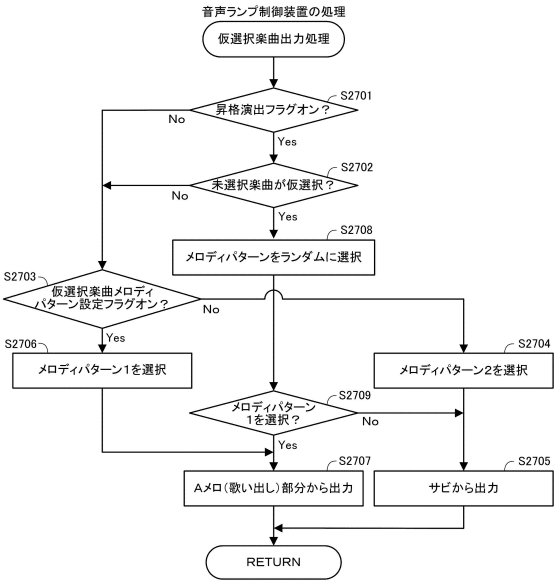
メロディーパターンテーブル

楽曲番号	楽曲名	メロディパターン		デフォルト設定		
				仮選択楽曲	選択楽曲	
		番号	基本単位		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			

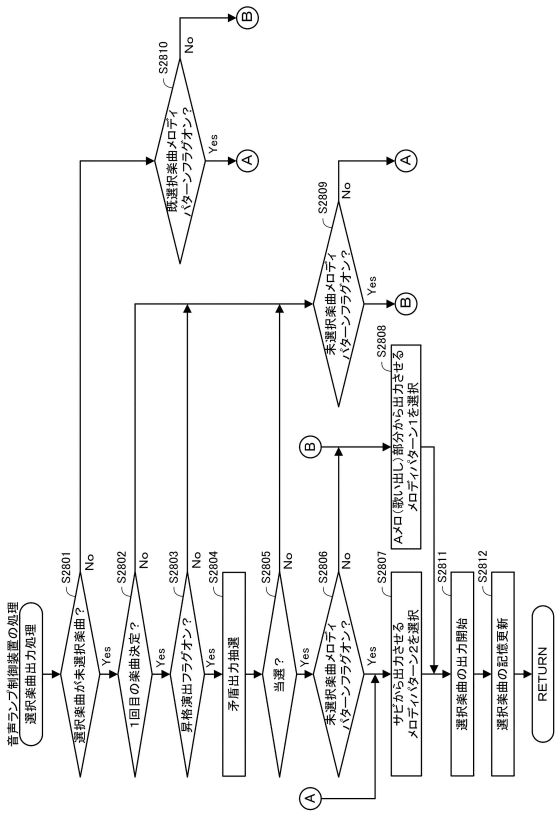
【図３９】



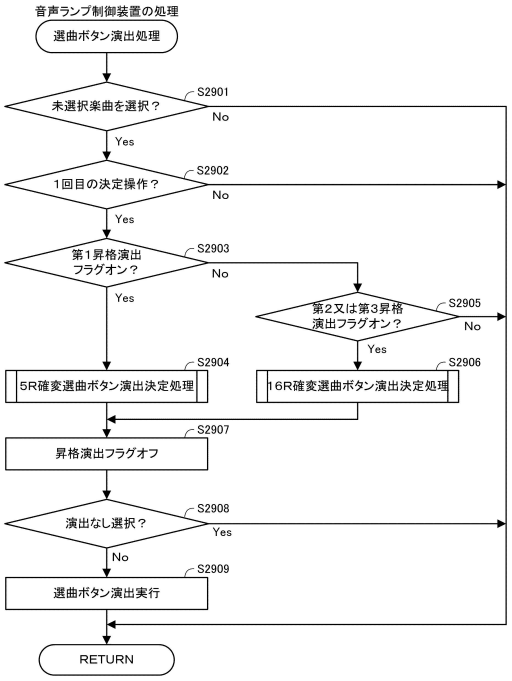
【図４０】



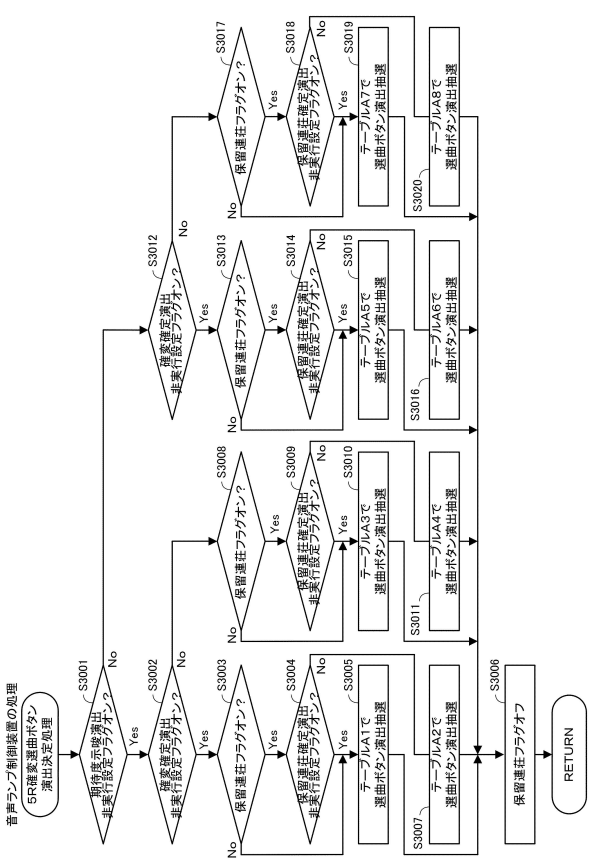
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

選曲ボタン演出テーブル

演出種別	内容	確変期待度	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確変
確定演出2	特殊ミニキャラ出現	100%	5R確変＋保留連荘
確定演出3	特殊操作音	100%	16R確変
確定演出4	特殊操作音+特殊ミニキャラ出現	100%	16R確変＋保留連荘

【図４５】

5R確変選曲ボタン演出抽選テーブル

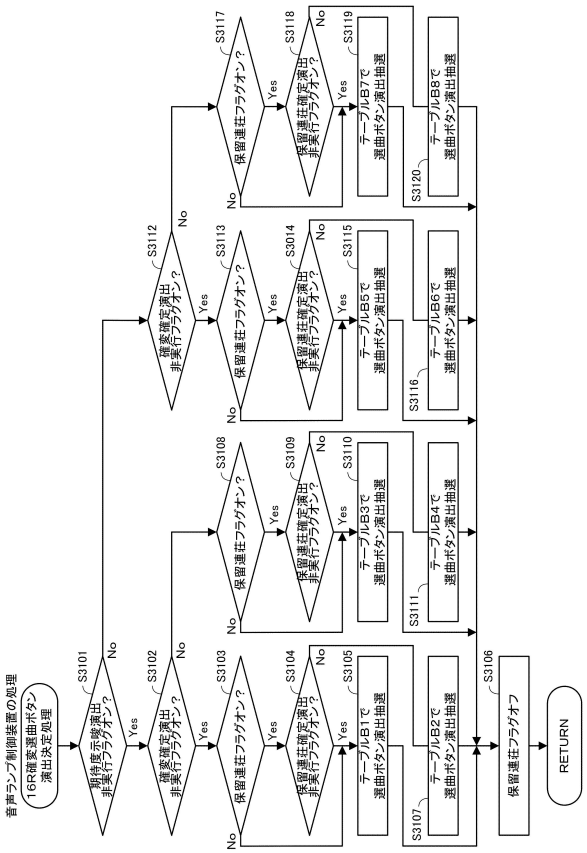
ボタン演出抽選カウンタ	抽選テーブル							
	テーブルA1	テーブルA2	テーブルA3	テーブルA4	テーブルA5	テーブルA6	テーブルA7	テーブルA8
0 ～ 79	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
80 ～ 84					示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1
85 ～ 89					示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2
90 ～ 94					示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3
95 ～ 99					示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4
100 ～ 104					示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5
105 ～ 109					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
115 ～ 119					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
140 ～ 159				確定演出2		確定演出2		確定演出2
160 ～ 179				演出なし		演出なし	演出なし	演出なし
180 ～ 199								

【図４６】

5R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブル

遊技設定			保留連荘フラグ	抽選テーブル
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	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	テーブルA2
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	
非実行（フラグオン）	実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	オン	テーブルA4
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	テーブルA5
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	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	
実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	オン	テーブルA8

【図４７】



【図４８】

16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル

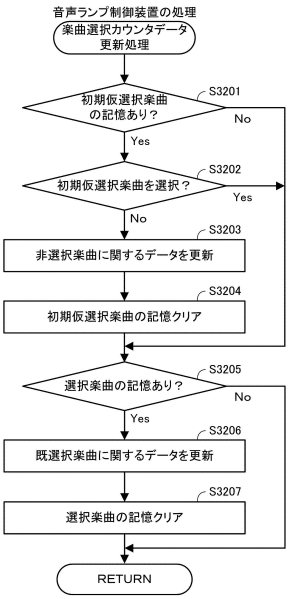
ボタン演出抽選カウンタ	抽選テーブル							
	テーブルB1	テーブルB2	テーブルA3	テーブルB4	テーブルB5	テーブルB6	テーブルB7	テーブルB8
0 ～ 79	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
80 ～ 84					示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1
85 ～ 89					示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2
90 ～ 94					示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3
95 ～ 99					示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4
100 ～ 104					示唆演出5	示唆演出5	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
110 ～ 114					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
120 ～ 139					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	演出なし	確定演出4	確定演出3	確定演出3
160 ～ 179		確定演出4	演出なし	確定演出4			演出なし	確定演出4
180 ～ 199								

【図４９】

16R確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブル

遊技設定フラグ			保留連荘フラグ	抽選テーブル
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	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	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	テーブルB3
非実行（フラグオン）	実行（フラグオフ）	—	オフ	
非実行（フラグオン）	実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	オン	テーブルB4
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	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	オン	テーブルB6
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B7
実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	—	オフ	
実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	実行（フラグオフ）	オン	テーブルB8

【図５０】



【図５１】

非選択楽曲順位データ

(A1)

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

(A2)

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

(B1)

順位	楽曲番号	楽曲名
1	1	楽曲A
2	10	楽曲J
3	4	楽曲D

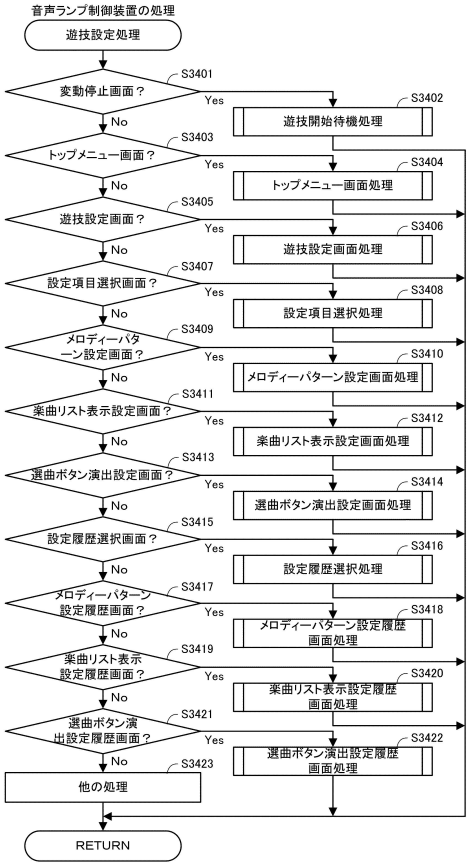
⇩

既選択楽曲順位データ

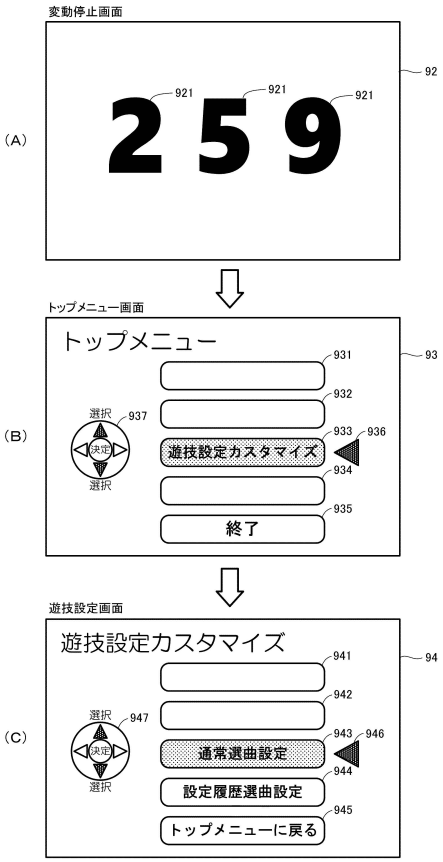
(B2)

順位	楽曲番号	楽曲名
1	6	楽曲E
2	1	楽曲A
3	10	楽曲J

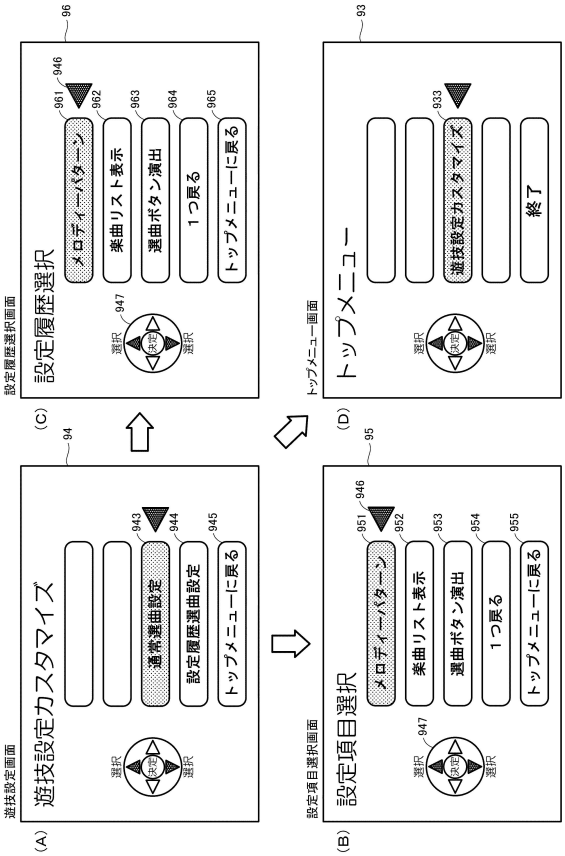
【図５２】



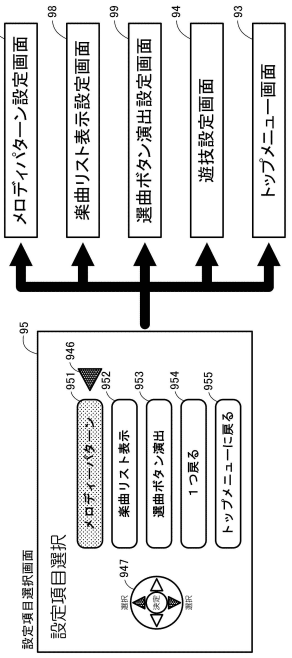
【図５３】



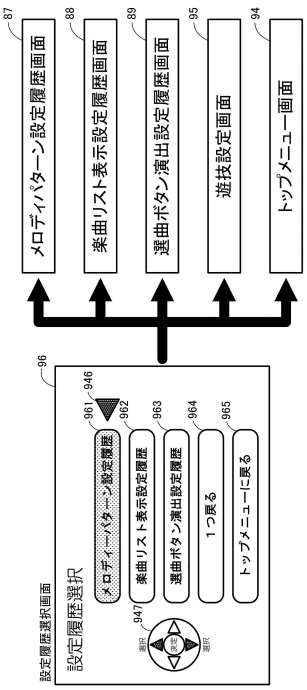
【図５４】



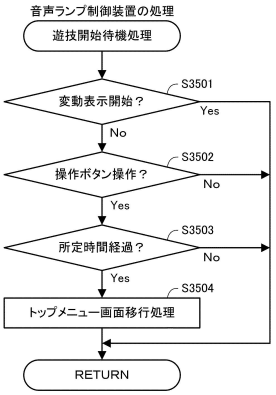
【図５５】



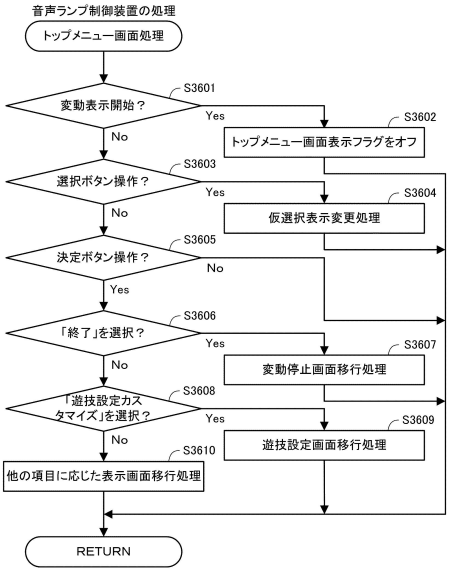
【図５６】



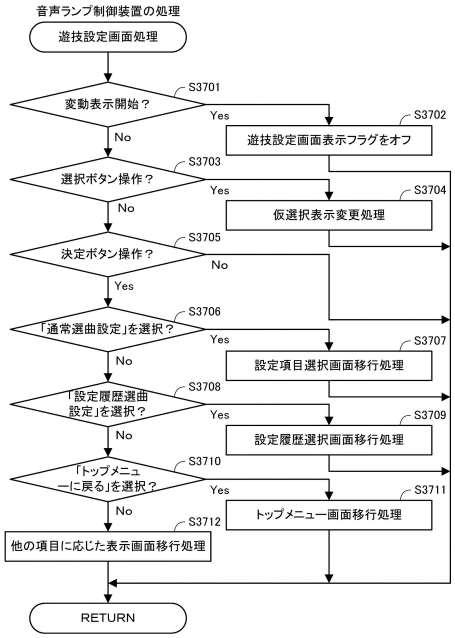
【図５７】



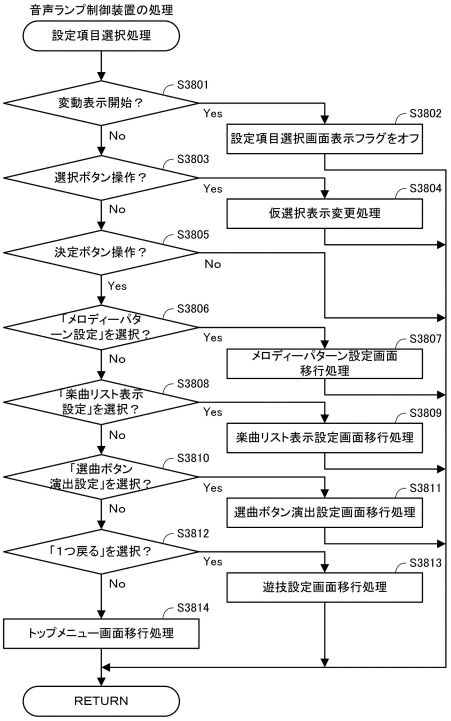
【図５８】



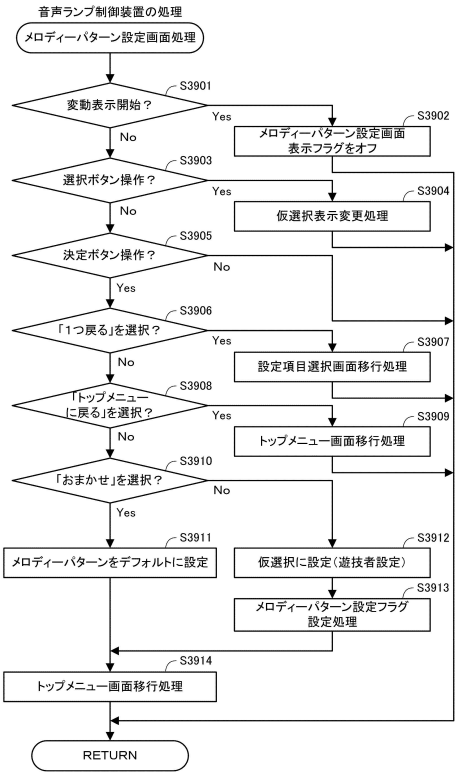
【図５９】



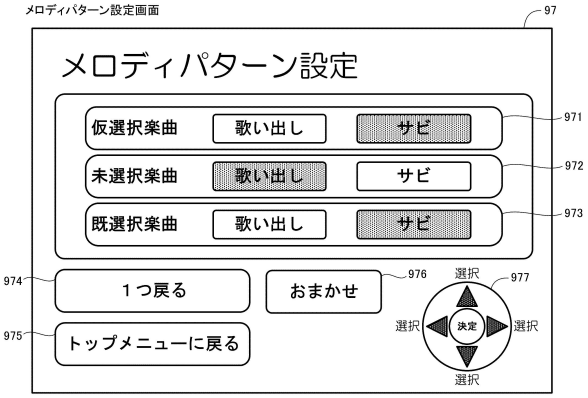
【図６０】



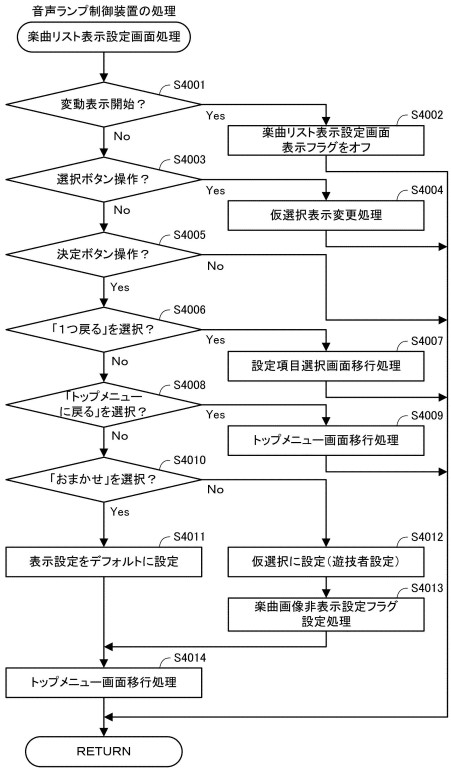
【図６１】



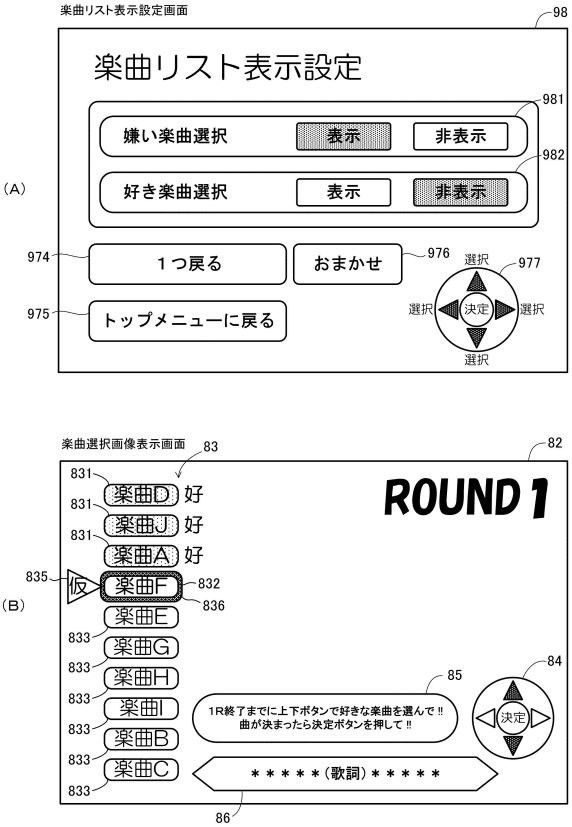
【図６２】



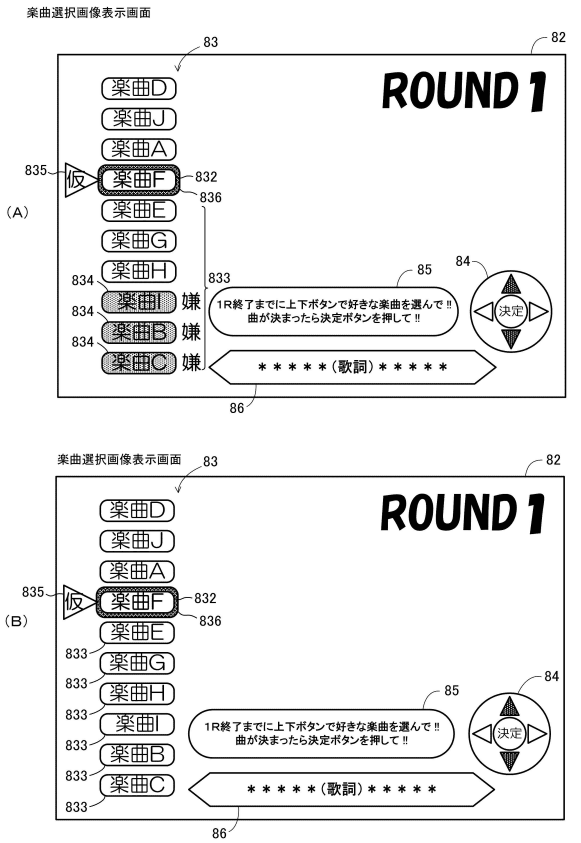
【図６３】



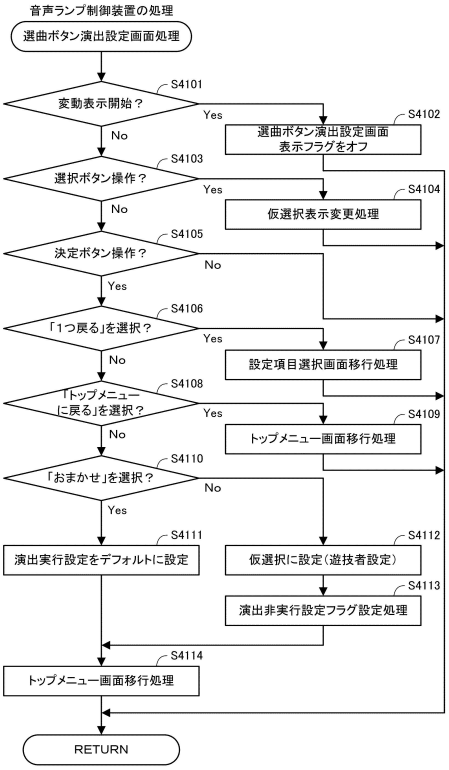
【図６４】



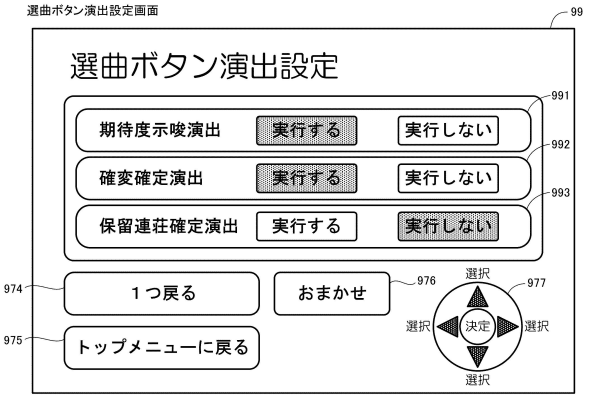
【図６５】



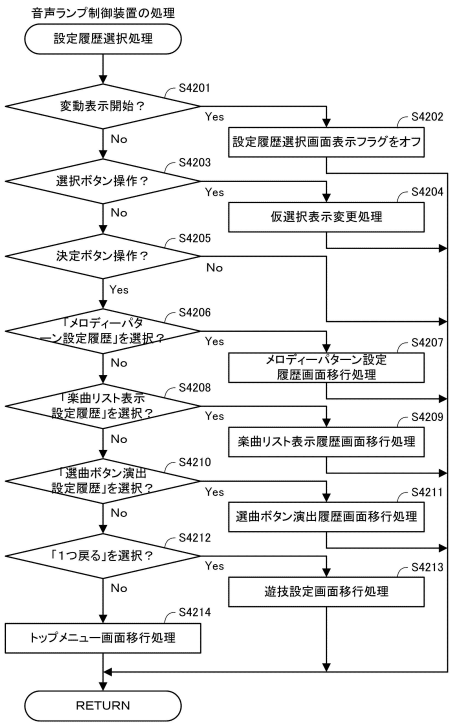
【図６６】



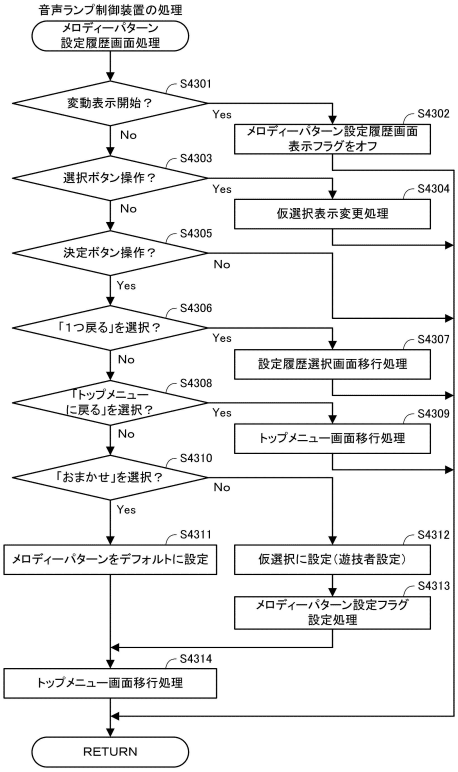
【図６７】



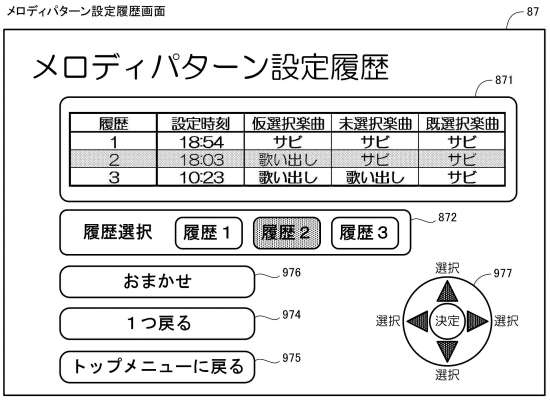
【図６８】



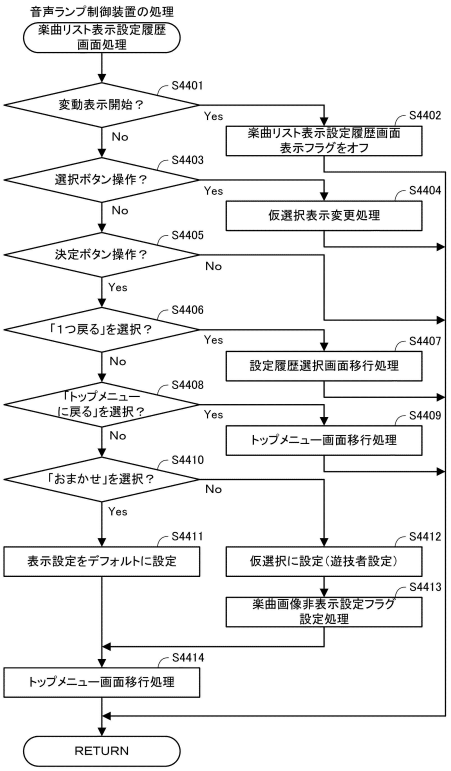
【図６９】



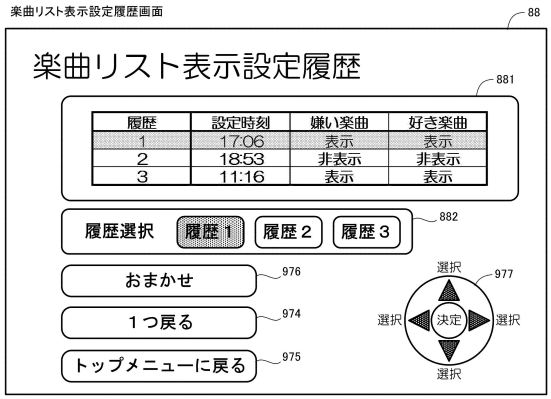
【図７０】



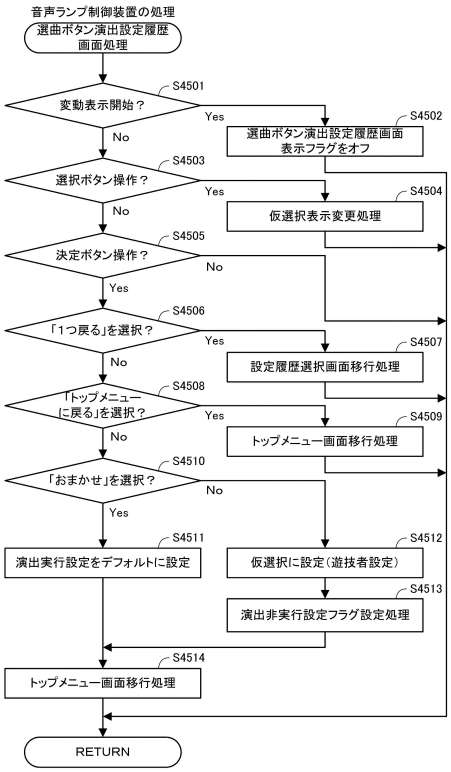
【図７１】



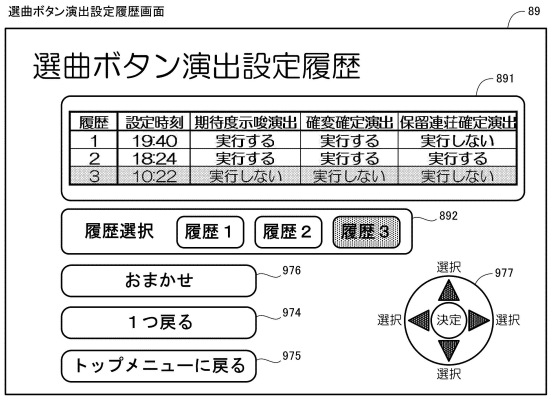
【図７２】



【図７３】



【図７４】

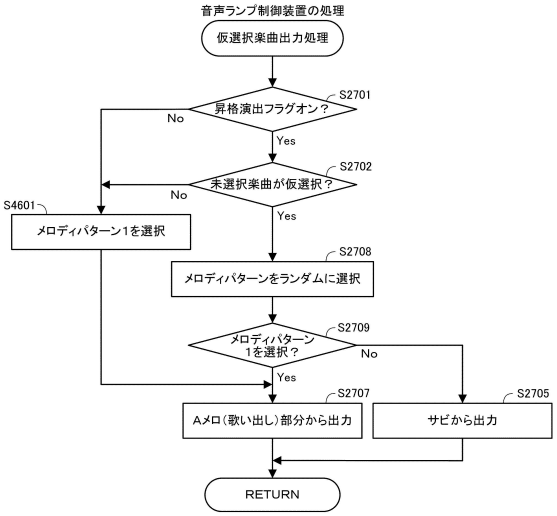


【図７５】

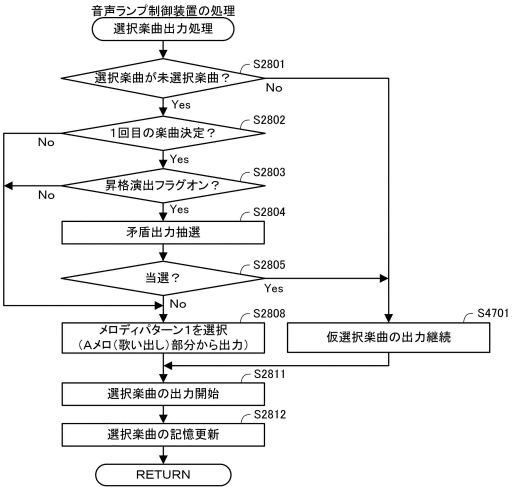
メロディーパターンテーブル

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７６】



【図７７】



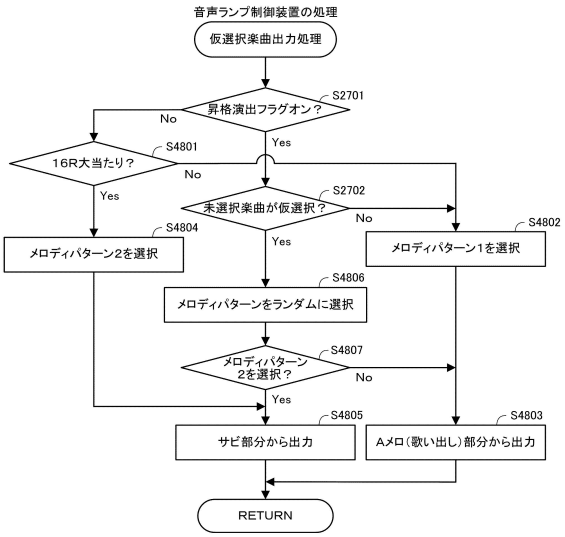
【図７８】

メロディーパターンテーブル

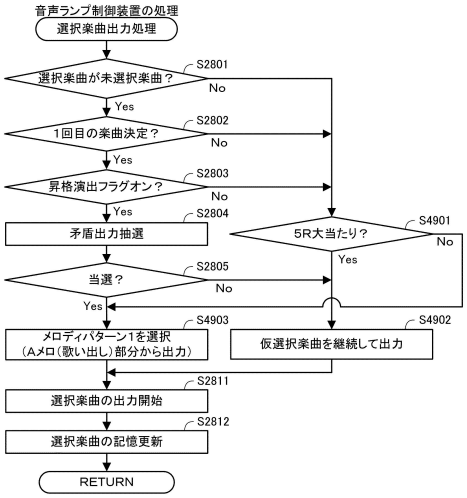
楽曲番号	楽曲名	デフォルト設定			
		仮選択楽曲		選択楽曲	
		5R 大当たり	16R 大当たり	5R 大当たり	16R 大当たり
1	楽曲A	パターン2 （サビ）	パターン1 （歌い出し）	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 （歌い出し）
2	楽曲B	パターン2 （サビ）	パターン1 （歌い出し）	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 （歌い出し）
3	楽曲C	パターン2 （サビ）	パターン1 （歌い出し）	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 （歌い出し）
4	楽曲D	パターン2 （サビ）	パターン1 （歌い出し）	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 （歌い出し）
5	楽曲E	パターン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

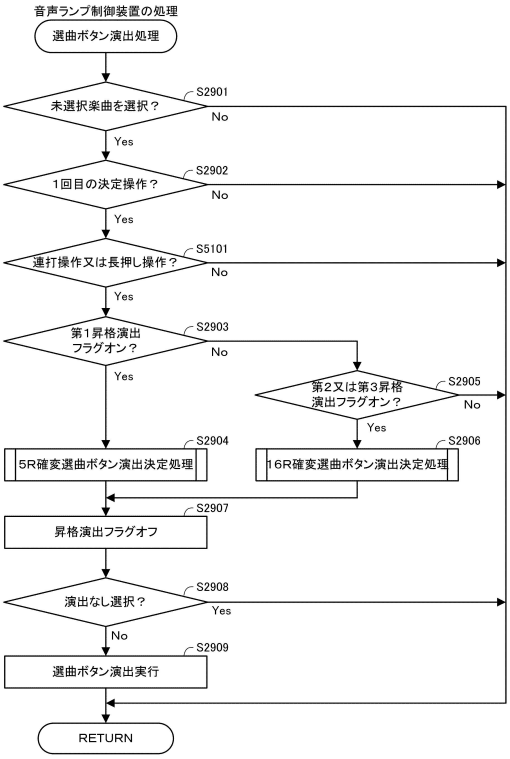
【図７９】



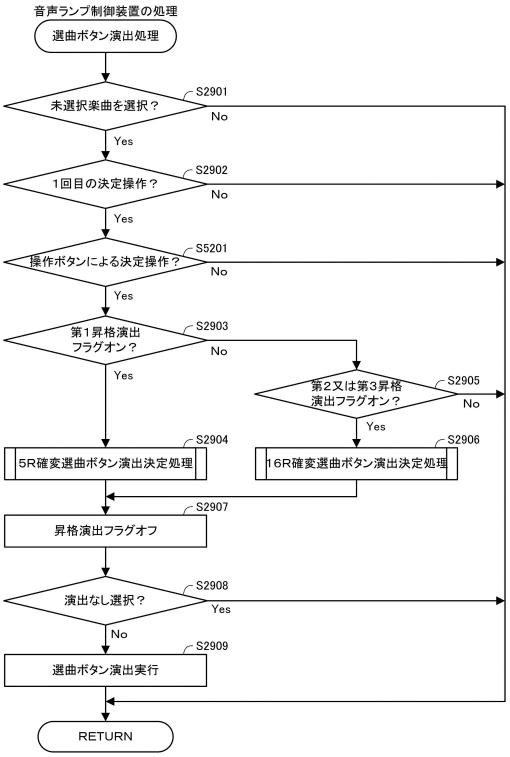
【図８０】



【図８１】



【図８２】


音声ランプ制御装置の処理
選曲ボタン演出処理
S2901
未選択楽曲を選択？
No
Yes
S2902
1回目の決定操作？
No
Yes
S5201
操作ボタンによる決定操作？
No
Yes
S2903
第１昇格演出
フラグオン？
No
Yes
S2905
第２又は第３昇格
演出フラグオン？
No
Yes
S2904
5R確変選曲ボタン演出決定処理
S2906
16R確変選曲ボタン演出決定処理
S2907
昇格演出フラグオフ
S2908
演出なし選択？
Yes
No
S2909
選曲ボタン演出実行
RETURN

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１８－１３４３２７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２５９４６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１５８８１０（ＪＰ，Ａ）
特許第６５２０９７８（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１０－２５９４６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０８７３０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０１０２４７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２