

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-164537

(P2018-164537A)

(43) 公開日 平成30年10月25日 (2018. 10. 25)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 196 頁)

(21) 出願番号	特願2017-62709 (P2017-62709)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成29年3月28日 (2017. 3. 28)		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 2 1 号
		(74) 代理人	100167302
			弁理士 種村 一幸
		(72) 発明者	石塚 径太
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株
			式会社三洋物産内
		F ターム (参考)	2C333 AA11 CA49 CA76 EA10 FA05 FA08 FA19 GA04

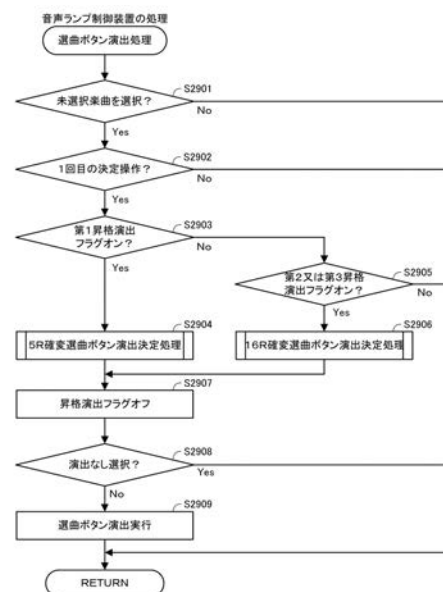
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

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

【解決手段】MPUが、遊技者によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲をスピーカから出力させる。そして、MPUは、遊技者によって既に選択された楽曲以外の未選択楽曲が選択され（ステップS 2 9 0 1 : Y e s）、確変昇格演出を実行する場合（ステップS 2 9 0 3 又はS 2 9 0 5でY e s）などに、当該大当たり遊技の終了後に保留遊技で大当たりとなることが確定していることを条件に、保留遊技で大当たりとなることを明示する選曲ボタン演出を図柄表示部やスピーカに実行させる（ステップS 2 9 0 9）。

【選択図】 図 4 2



【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、

前記主制御手段での判定結果に応じた遊技を実行する遊技実行手段と、

前記遊技実行手段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と、

前記保留手段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と、

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

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

前記画像表示手段によって表示される前記楽曲選択画像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と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記保留記憶手段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を前記演出手段に実行させ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、

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。

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 2 1】遊技機で使用される各種テーブルの一例を示す図。
- 【図 2 2】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 2 3】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 2 4】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 2 5】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 2 6】楽曲選択画像における仮選択画像の変更例を示す図。
- 【図 2 7】楽曲選択画像における仮選択画像の変更例を示す図。
- 【図 2 8】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 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】楽曲選択画像の初期配列の一例を示す図。
- 【図 3 3】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 3 4】楽曲選択画像の初期配列の他の例を示す図。
- 【図 3 5】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 3 6】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 3 7】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 3 8】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 3 9】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 4 0】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 4 1】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 4 2】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 4 3】遊技機で実行される 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 4 4】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 4 5】遊技機で使用される 5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 4 6】遊技機で使用される 5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図。
- 【図 4 7】遊技機で実行される 1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 4 8】遊技機で使用される 1 6 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 4 9】遊技機で使用される 5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図。
- 【図 5 0】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 5 1】遊技機で使用される各種テーブルの一例を示す図。
- 【図 5 2】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 5 3】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
- 【図 5 4】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
- 【図 5 5】遊技機の図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
- 【図 5 6】遊技機の図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
- 【図 5 7】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 5 8】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。

10

20

30

40

50

ト。

【図 5 9】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 6 0】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 6 1】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 6 2】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 6 3】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 6 4】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 6 5】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

10

【図 6 6】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 6 7】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 6 8】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 6 9】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 7 0】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 7 1】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 7 2】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

20

【図 7 3】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 7 4】遊技機の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 7 5】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 7 6】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 7 7】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 7 8】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 7 9】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 8 0】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 8 1】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。

30

【図 8 2】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 7 4 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。

40

【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 D 1、上下方向 D 2、及び左右方向 D 3 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

50

一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、又はじゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【0013】

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

【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

10

20

30

40

50

換える操作スイッチ 2 1 B a 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 2 1 B 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 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B 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 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B に代えて、パネル 2 5 とパネル 2 5 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 2 1 A（2 1 1～2 1 4）に代えて、ジョグダイヤルを設けることも考えられる。

10

【0022】

発射ハンドル 2 2 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 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 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 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 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 3 2 が駆動制御される。

【0023】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2（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 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

20

【0024】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1（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 2 6 は、図 1 及び図 2 に示すように、前面枠 1 1 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 1 5 のステップ S 1 7 0 9）、大当たり遊技演出処理（図 2 3 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 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 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 2 6 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。

30

【0025】

〔内枠 1 2 の構成〕

内枠 1 2 は、図 2 及び図 3 に示すように、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【0026】

制御ユニット 3 3 は、メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 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 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

40

【0027】

図 4 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、磁石センサ 3 5、電波センサ 3 6、及びメイン表示部 3 7 が設けられている。

【0028】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 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 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2

50

作動口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

【0029】

ここで、遊技球発射機構 3 2 は、図 2 に示すように、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 に発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 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。

10

【0030】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 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 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 作動口 3 1 4、第 2 作動口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 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 3 1 3 a、3 1 4 a、3 1 5 a、3 1 6 a (図 5 参照) が設けられている。また、スルーゲート 3 1 7 は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート 3 1 7 を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 7 a (図 5 参照) を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 に送り出された遊技球が遊技盤 3 1 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 3 1 7 を通過する可能性がある。

20

【0031】

入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。以下、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。なお、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

30

【0032】

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

【0033】

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

40

【0034】

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

50

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。

10

【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。

20

【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だの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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

20

【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。

30

【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。

40

【0043】

50

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 に電氣的に接続されており、磁石センサ 35 の検知結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。これにより、磁石を用いて不正に作動部 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 に電氣的に接続されており、電波センサ 36 の検知結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。これにより、不正に検知センサ 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、MPU 41 及び入出力 I/F 42 などが搭載されている。MPU 41 は、1 チップマイコンとして構成

された演算装置である。また、MPU 41には、ROM 411及びRAM 412が内蔵されている。MPU 41は、ROM 411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/F 42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/F 42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、MPU 41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、MPU 41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/F 42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、MPU 41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、MPU 41に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してMPU 41に入力する。具体的に、MPU 41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MPU 41に、予め設定された間隔（例えば4 msec）でクロック信号が供給され、MPU 41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】

ROM 411は、各種の制御プログラム及び各種のパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。RAM 412は、各種の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 41によって実行される各種の処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、RAM 412は、音声ランプ制御装置5などに送信される各種のコマ

ンドの設定などに用いられる。なお、RAM 412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が大当たり抽選を行うための電氣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 C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 に加えて、変動種別カウンタ C S 1 が第 1 保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4 及び第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ～第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納される。

【0062】

そのため、第 1 保留エリア R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4 及び第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ～第 4 保留エリア R E B 4 に格納されている当否情報に基づいて実行される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 3 4 1 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。

10

【0063】

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

【0064】

また、第 2 作動口 3 1 5 に遊技球が入球した場合、当否情報は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4 の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリア N A B には、第 1 保留エリア R E B 1 ～第 4 保留エリア R E B 4 のうち当否情報が記憶されている数が保留数 M として格納される。

20

【0065】

即ち、遊技機 10 では、第 1 保留エリア R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1 保留エリア R E B 1 ～第 4 保留エリア R E B 4 の最大保留数に対応する合計 8 つの記憶領域により、第 1 作動口 3 1 4 及び第 2 作動口 3 1 5 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 3 1 4 及び第 2 作動口 3 1 5 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 M P U 4 1 によって実行される。

30

【0067】

実行エリア A E は、メイン表示部 3 7 及び図柄表示部 3 4 1 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 又は第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の各値が優先して実行エリア A E に移動され、第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に各値が存在せず保留数記憶エリア N A B が 0 である場合に、第 1 保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 の各値が実行エリア A E に移動される。

40

【0068】

なお、第 1 保留格納エリア R E A の保留数記憶エリア N A A に記憶されている保留数 M と第 2 保留格納エリア R E B の保留数記憶エリア N A B 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 A E 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 及び第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の各値が交互に実行エリア A E 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、M P U 4 1 は、1 回の遊技回の開始に際して、実行エリア A E に当否情報とし

50

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R E Aの第1保留エリアR E A 1が実行エリアA Eに移動された場合には、第2保留エリアR E A 2に格納された当否情報は第1保留エリアR E A 1にシフトし、第3保留エリアR E A 3に格納された当否情報は第2保留エリアR E A 2にシフトし、第4保留エリアR E A 4に格納された当否情報は第3保留エリアR E A 3にシフトする。

【0070】

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

10

【0071】

大当たり乱数カウンタC 1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C 1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC I N 1の値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N 1は、大当たり乱数カウンタC 1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C 1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】

20

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C 1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。

30

【0073】

大当たり種別カウンタC 2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C 2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種類の当選種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC 2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特図遊技に比べて第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。

40

50

【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315ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第1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

10

20

30

40

50

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」

10

20

30

40

50

である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5 R 確変大当たり」又は「16 R 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、5 R 確変大当たり及び16 R 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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、RAM 512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、ROM 511に記憶されている制御プログラムに従った処理をMPU 51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、MPU 51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、MPU 51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/F 52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/F 52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/F 52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、MPU 51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/F 52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、MPU 51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】

MPU 51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、MPU 51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。

10

【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。

20

30

【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】

40

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

50

出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部 1 3 2 a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 1 3 2 b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 1 3 2 b による検出結果に基づいて駆動部 1 3 2 a を制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置 7 には、状態復帰スイッチ 7 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 7 3 は、例えば、払出装置 1 3 2 の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【0 1 1 3】

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

【0 1 1 4】

〔発射制御装置 8〕

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 3 2 の駆動を制御する発射制御 IC 8 1 を備える。具体的に、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 が回転操作されている間、遊技球発射機構 3 2 の球送り装置 3 2 2 を駆動させることにより、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を発射レール 3 2 1 上に供給させる。そして、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 3 2 のソレノイド 3 2 3 を駆動させることにより、発射レール 3 2 1 上の遊技球を遊技盤 3 1 に向けて発射させる。このとき、発射制御 IC 8 1 は、予め設定された周期（例えば 0. 6 s e c）で ON/OFF が切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置 3 2 2 及びソレノイド 3 2 3 を駆動させる。これにより、遊技機 1 0 では、0. 6 s e c ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【0 1 1 5】

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

【0 1 1 6】

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

【0 1 1 7】

〔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 + 1 2 V 電圧、各種の制御装置で使用されるロジック用の + 5 V 電圧などを生成する。そして、電源制御装置

9は、生成した+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>

10

20

30

40

50

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）。 10

【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。 20

【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。 30

【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。 40

【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 50

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

【 0 1 3 2 】

<ステップ S 1 1 0 4>

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 8 のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタ C S 1（図 1 1 のステップ S 1 3 0 2 及び S 1 3 0 9）との各値を、R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

10

【 0 1 3 3 】

<ステップ S 1 1 0 5>

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 4 で取得された第 1 保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図 1 2 の S 1 4 0 8）における大当たりの当否の判定対象となる前に前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 1 保留コマンドを設定する第 1 保留コマンド設定処理を実行する。なお、第 1 保留コマンド設定処理の詳細は、図 1 0 を参照して後述する。

【 0 1 3 4 】

<ステップ S 1 1 0 6>

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 作動口 3 1 5 に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、遊技球が第 2 作動口 3 1 5 に入賞したと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、遊技球が第 2 作動口 3 1 5 に入賞していないと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : N o）、始動入賞処理を終了し、処理を図 8 のステップ S 1 0 0 5 に移行する。

20

【 0 1 3 5 】

<ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8>

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

30

【 0 1 3 6 】

<ステップ S 1 1 0 9>

ステップ S 1 1 0 9 では、M P U 4 1 は、図 8 のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタ C S 1 との各値を、R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 0 1 3 7 】

<ステップ S 1 1 1 0>

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

40

【 0 1 3 8 】

50

〔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 S 1 1 0 5 で M P U 4 1 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。

【 0 1 3 9 】

<ステップ S 1 2 0 1>

ステップ S 1 2 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 保留格納エリア R E A の保留数記憶エリア N A A 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 C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す。

10

【 0 1 4 0 】

<ステップ S 1 2 0 2>

ステップ S 1 2 0 2 では、M P U 4 1 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 S 1 2 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 1 2 0 3 に移行し、高確率モードでない場合は（ステップ S 1 2 0 2 : N o ）、処理をステップ S 1 2 0 4 に移行する。例えば、M P U 4 1 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 1 1 のメイン処理におけるステップ S 1 3 0 5 ）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、M P U 4 1 によって高確率モードへの移行時にオンに設定され、低確率モードへの移行時にオフに設定される。

20

【 0 1 4 1 】

<ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4>

ステップ S 1 2 0 3 では、M P U 4 1 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 S 1 2 0 1 で読み出された大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 4 では、M P U 4 1 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 S 1 2 0 1 で読み出された大当たり乱数カウンタ C 1 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。

【 0 1 4 2 】

<ステップ S 1 2 0 5>

ステップ S 1 2 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 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、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 1 2 0 6 に移行し、大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 5 : N o ）、処理をステップ S 1 2 0 8 に移行する。

30

【 0 1 4 3 】

<ステップ S 1 2 0 6>

ステップ S 1 2 0 6 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の値を読み出す。例えば、図 9 のステップ S 1 1 0 4 で当否情報が第 3 保留格納エリア R E 3 に格納された場合には、その第 3 保留格納エリア R E 3 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 C 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の値が読み出される。なお、第 1 保留格納エリア R E 1 ~ 第 4 保留格納エリア R E 4 のうち図 9 のステップ S 1 1 0 4 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 N A に記憶されている保留数 N の値によって判断可能である。

40

【 0 1 4 4 】

<ステップ S 1 2 0 7>

ステップ S 1 2 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2 、変動種別カウンタ C S 1 及び保留数 N を第 1 保留コマンドに設定する。このように、第 1 保留コマンドに、前記ステップ S 1 2 0 1 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 M P U 5 1 は、第 1 保留コマンドに含まれる保留数 N を

50

参照することにより、当該第1保留コマンドが第1保留格納エリア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

10

20

30

40

50

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

【0152】

<ステップ S 1 3 0 5>

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

10

【0153】

例えば、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たりに対する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 1 4 のステップ S 1 6 0 7、S 1 6 0 8 又は S 1 6 0 9 でオンに設定される 5 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 確変大当たりフラグ又は 5 R 通常大当たりフラグが大当たりに対する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、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態の開閉実行モードにおいて、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 6 b を開放した後、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 6 b の最大開放時間が経過した場合、又は可変入賞口 3 1 6 に予め定められた上限数の入賞があった場合に、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 6 b を閉鎖する 1 ラウンドの開閉処理が、大当たり種別に応じて 5 回又は 1 6 回繰り返し実行される。

20

【0154】

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

【0155】

さらに、M P U 4 1 は、遊技状態の移行を移行させた場合、移行後の遊技状態に応じたフラグをオンに設定する。例えば、M P U 4 1 は、遊技状態を確変時短遊技状態に移行させた場合には高確率モードフラグをオンに設定し、遊技状態を通常時短遊技状態に移行させた場合には時短モードフラグをオンに設定する。また、M P U 4 1 は、時短モードフラグをオンに設定した場合、時短モードによる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。

30

【0156】

<ステップ S 1 3 0 6>

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

40

【0157】

<ステップ S 1 3 0 7>

ステップ S 1 3 0 7 では、M P U 4 1 は、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 4 m s e c）が経過

50

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

【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

10

20

30

40

50

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：

10

20

30

40

50

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。

10

【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れているか否かを判断し、時短モードフラグがオンに設定されている場合には(ステップS1508:Yes)、時短カウンタのカウンタ値を1減算する(ステップS1509)。一方、MPU41は、時短モードフラグがオンに設定されていない場合には(ステップS1508:No)、当該データ設定処理を終了する。

20

【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。

30

【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。

40

【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>

50

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。

10

【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。

20

【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は停止する。

30

【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。

40

【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

50

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1msc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。

10

【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。

20

【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1msc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。

30

40

【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】

50

<ステップ S 1 9 0 2>

ステップ S 1 9 0 2 では、M P U 5 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 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、M P U 5 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 9 0 3 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 S 1 9 0 2 : N o）、処理をステップ S 1 9 0 8 に移行する。

【0 1 9 7】

<ステップ S 1 9 0 3>

ステップ S 1 9 0 3 では、M P U 5 1 は、直近の操作ボタン 2 0 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、M P U 5 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 1 9 0 4 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 S 1 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 1 9 1 0 に移行する。

【0 1 9 8】

<ステップ S 1 9 0 4>

ステップ S 1 9 0 4 では、M P U 5 1 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、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」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 1 8（A）参照）。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 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。

【0 1 9 9】

<ステップ S 1 9 0 5>

M P U 5 1 は、ステップ S 1 9 0 1 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 S 1 9 0 1 : N o）、2 回前の操作ボタン 2 0 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 S 1 9 0 5）。ここで、M P U 5 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 1 9 0 6 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 S 1 9 0 5 : N o）、処理をステップ S 1 9 1 0 に移行する。

【0 2 0 0】

<ステップ S 1 9 0 6>

ステップ S 1 9 0 6 では、M P U 5 1 は、直近の操作ボタン 2 0 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、M P U 5 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 9 0 7 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 S 1 9 0 6 : N o）、処理をステップ S 1 9 1 0 に移行する。

【0 2 0 1】

<ステップ S 1 9 0 7>

ステップ S 1 9 0 7 では、M P U 5 1 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、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」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 1 8（A）参照）。そして、第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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

10

20

30

40

50

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

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 MPU 51 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。

10

【0223】

また、MPU 51 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、MPU 51 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。

20

【0225】

また、MPU 51 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、MPU 51 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。

30

【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、MPU 51 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断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。

40

【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 MPU 51 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、MPU 51 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

り遊技演出決定処理におけるステップS 2 1 0 3、図 3 7 の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップS 2 5 0 1、図 4 0 の仮選択楽曲出力処理におけるステップS 2 7 0 1、図 4 1 の選択楽曲出力処理におけるステップS 2 8 0 3 など）。

【0 2 4 6】

さらに、抽選結果が「1 6 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「1 6 R 確変大当たり」の場合であっても、1 6 R 確変大当たりであることを示す「7 7 7」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「1 6 R 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5 R 確変大当たり又は5 R 通常大当たりを示唆する「7 7 7」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「1 6 R 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、MPU 5 1 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、MPU 5 1 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、5 R 確変大当たりであることを示唆した状態で1 6 R 確変大当たりであることを明示する1 6 R 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 2 2 の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS 2 1 0 6、図 3 7 の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップS 2 5 0 1、図 4 0 の仮選択楽曲出力処理におけるステップS 2 7 0 1、図 4 1 の選択楽曲出力処理におけるステップS 2 8 0 3 など）。第3昇格演出フラグは、5 R 通常大当たりであることを示唆した状態で1 6 R 確変大当たりであることを明示する1 6 R 確変昇格演出を実行するか否かを判断する場合に参照される（図 2 2 の大当たり遊技演出決定処理におけるステップS 2 1 0 9、図 3 7 の初期仮選択楽曲出力処理におけるステップS 2 5 0 1、図 4 0 の仮選択楽曲出力処理におけるステップS 2 7 0 1、図 4 1 の選択楽曲出力処理におけるステップS 2 8 0 3 など）。

【0 2 4 7】

そして、MPU 5 1 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 3 4 1 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。

【0 2 4 8】

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、MPU 5 1 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。

【0 2 4 9】

また、図 2 0（B）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図 2 0（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「0 1」である変動パターンコマンド「A 0 1」には、変動表示時間「3 0 s」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「5 R 確変大当たり」であり変動パターンが「0 2」である変動パターンコマンド「B 0 2」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。

10

【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。

20

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

【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。

30

【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）。

40

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

50

【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、大当たり種別又は外れ、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、大当たり種別又は外れ、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「〇〇RUSH突入」などである。一方、通常非時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「チャンスゾーン突入」などであり、時短回数が併せて表示される。また、確変時短遊技状態で抽選結果が大当たりになった場合のエンディング演出では、再び確変時短遊技状態に移行することを明示する画像が図柄表示部341に表示される。再び確変時短遊技状態に移行することを明示する画像は、例えば「〇〇RUSH継続」などである。また、エンディング演出は、1回の初当たりに対する確変時短遊技状態への移行回数（例えばRUSHの継続回数）を示す画像や大当たり遊技に至った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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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

【0 2 7 8】

<ステップ S 2 1 1 0>

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

10

【0 2 7 9】

<ステップ S 2 1 1 1>

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

【0 2 8 0】

<ステップ S 2 1 1 2>

ステップ S 2 1 1 2 では、MPU 5 1 は、図 1 9 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 0 3 でオンに設定される 5 R 確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断し、5 R 確変大当たりフラグがオンの場合（ステップ S 2 1 1 2 : Yes）、処理をステップ S 2 1 1 3 に移行し、5 R 確変大当たりフラグがオフの場合（ステップ S 2 1 1 2 : No）、処理をステップ S 2 1 1 4 に移行する。

20

【0 2 8 1】

<ステップ S 2 1 1 3>

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

30

【0 2 8 2】

<ステップ S 2 1 1 4>

ステップ S 2 1 1 4 では、MPU 5 1 は、図 1 9 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 0 3 でオンに設定される 1 6 R 確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断し、1 6 R 確変大当たりフラグがオンの場合（ステップ S 2 1 1 4 : Yes）、処理をステップ S 2 1 1 5 に移行し、1 6 R 確変大当たりフラグがオフの場合（ステップ S 2 1 1 4 : No）、処理をステップ S 2 1 1 6 に移行する。

【0 2 8 3】

<ステップ S 2 1 1 5>

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

40

【0 2 8 4】

<ステップ S 2 1 1 6>

50

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

【0 2 8 5】

〔大当たり遊技演出処理〕

ここに、図2 3は、大当たり遊技演出処理（図1 5のステップS 1 7 1 0）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2 2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。

10

【0 2 8 6】

＜ステップS 2 2 0 1＞

ステップS 2 2 0 1では、MPU 5 1は、図1 9のコマンド判定処理におけるステップS 2 0 0 8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S 2 2 0 1：Yes）、処理をステップS 2 2 0 2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S 2 2 0 1：No）、処理をステップS 2 2 0 6に移行する。

【0 2 8 7】

＜ステップS 2 2 0 2 及びS 2 2 0 3＞

20

大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS 2 2 0 1：Yes）、MPU 5 1は、オープニング演出開始処理を実行し（ステップS 2 2 0 2）、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S 2 2 0 3）。オープニング演出開始処理では、MPU 5 1は、図2 2のステップS 2 1 0 1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2 6及び電飾部2 7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3 4 1に実行させるコマンドを送信する。

【0 2 8 8】

＜ステップS 2 2 0 4＞

ステップS 2 2 0 4では、MPU 5 1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REB 1～第4保留エリアREB 4のいずれかに当否情報として、大当たり（5 R確変大当たり、1 6 R確変大当たり又は5 R通常大当たり）である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RAM 5 1 2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。

30

【0 2 8 9】

40

但し、ステップS 2 2 0 4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S 2 2 0 4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3 1 4又は第2作動口3 1 5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S 2 2 1 4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S 2 1 0 2（図2 2参照）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。

50

【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

S 2 2 1 0)。仮選択楽曲画像 8 3 2 は、上述のように大当たり状態において遊技者の選択によりスピーカ 2 6 から出力可能な複数の楽曲（本実施形態では 2 0 曲）のうち、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する決定操作によって選択可能な仮選択楽曲であることを示す画像である。また、M P U 5 1 は、開閉実行モード開始フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 1 1）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。なお、楽曲選択画像表示処理の詳細は、図 2 4 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 3 7 を参照して後述する。

【0 2 9 4】

<ステップ S 2 2 1 2>

ステップ S 2 2 1 2 では、M P U 5 1 は、図 1 9 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 1 3 でオンに設定される開閉実行モード終了フラグがオンに設定されているか否かを判断し、開閉実行モード終了フラグがオンの場合（ステップ S 2 2 1 2 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 1 3 に移行し、開閉実行モード終了フラグがオフの場合（ステップ S 2 2 1 2 : N o）、処理をステップ S 2 2 1 6 に移行する。

10

【0 2 9 5】

<ステップ S 2 2 1 3>

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

20

【0 2 9 6】

<ステップ S 2 2 1 4 及び S 2 2 1 5>

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

30

【0 2 9 7】

<ステップ S 2 2 1 6>

ステップ S 2 2 1 6 では、M P U 5 1 は、図 1 9 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 0 1 0 でオンに設定される大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップ S 2 2 1 6 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 1 7 に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフの場合（ステップ S 2 2 1 6 : N o）、処理をステップ S 2 2 1 9 に移行する。

40

【0 2 9 8】

<ステップ S 2 2 1 7 及び S 2 2 1 8>

大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップ S 2 2 1 6 : Y e s）、M P U 5 1 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 S 2 2 1 7）、大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 1 8）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【0 2 9 9】

<ステップ S 2 2 1 9 及び S 2 2 2 0>

ステップ S 2 2 1 9 では、M P U 5 1 は、後述の図 2 4 の楽曲選択画像表示処理におけるステップ S 2 3 0 6 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 S 2 2 1 9 : Y e s）、

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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、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。

40

【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

50

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 83 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) 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については他の楽曲に対する画像と区別して表示されるが、過去に選択したことの既選択楽曲や、楽曲選択画像 83 において仮選択楽曲画像 832 として最初に表示されたにも関わらず、遊技者によって選択されなかった非選択楽曲に対する画像は、互いに区別なく表示されていた。そのため、遊

10

20

30

40

50

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しく困難である場合、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。

10

【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。

20

【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に既選択楽曲画像８３１及び未選択楽曲画像８３３の双方が隣接して表示されている。そのため、遊技者は、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２に対する操作によって楽曲選択画像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。

30

40

【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

50

曲画像 8 3 4 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 8 3 4 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 8 3 4 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 8 3 4 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。

【0 3 3 2】

また、楽曲選択画像 8 3 において表示される非選択楽曲画像 8 3 4 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 8 3 において表示される非選択楽曲画像 8 3 4 の上限数は 3 である。なお、楽曲選択画像 8 3 において表示される非選択楽曲画像 8 3 4 の上限数は、既選択楽曲画像 8 3 1 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 8 3 4 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 8 3 4 を表示しないことの設定がされている場合（図 6 3 の楽曲リスト表示設定処理のステップ S 4 0 1 3、又は図 7 1 の楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップ S 4 4 1 3 で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 8 3 4 は表示されない。なお、非選択楽曲画像 8 3 4 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 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 が表示される。このように、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき非選択楽曲画像 8 3 4 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 8 3 4 に代えて非選択楽曲画像 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 を表示することで、規定数の楽曲選択画像 8 3 を過不足なく図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【0 3 3 3】

選択決定部画像 8 4 は、選択決定部 2 1 を模した画像であり、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 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 8 5 は、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 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 2 1 B の操作により仮選択楽曲をスピーカ 2 6 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 8 6 は、スピーカ 2 6 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 8 4、操作説明画像 8 5 及び歌詞テロップ画像 8 6 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。

【0 3 3 4】

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

【0 3 3 5】

また、本実施形態では、既選択楽曲画像 8 3 1 の表示位置が予め定められていたが、例えば図 2 8 に示すように、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって既選択楽曲画像 8 3 1 が未選択楽曲画像 8 3 3 と共に上方向 A 1 又は下方向 A 2 にス

クロールされるようにしてもよい。このようにすることで、図 2 6 及び図 2 7 を参照して説明した方法で仮選択楽曲の変更を行う場合に比べ、上選択ボタン 2 1 1 と下選択ボタン 2 1 2 とを使い分けることなく既選択楽曲及び未選択楽曲のいずれから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 2 8 に示すように、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって既選択楽曲画像 8 3 1 が未選択楽曲画像 8 3 3 と共に上方向 A 1 又は下方向 A 2 にスクロールされる場合においても、最初に図柄表示部 3 4 1 に表示される楽曲選択画像 8 3 では、非選択楽曲（非選択画像 8 3 4）が初期仮選択楽曲画像 8 3 2（初期仮選択楽曲）に対して最も遠い位置に配置することが好ましい。

【0 3 3 6】

10

<ステップ S 2 3 0 1 及び S 2 3 0 2>

図 2 4 の説明に戻り、ステップ S 2 3 0 1 では、MPU 5 1 は、楽曲選択画像 8 3 を表示するために既選択楽曲リストを作成する。また、MPU 5 1 は、非選択楽曲リストも作成する（ステップ S 2 3 0 2）。既選択楽曲リスト及び非選択楽曲リストは、後述の楽曲選択画像 8 3 に対する初期配列順位データテーブル（図 3 1 参照）を作成するときに参照されるものであり、例えば図 2 9 に示す RAM 5 1 2 に記憶される楽曲選択カウンタデータテーブルから作成できる。

【0 3 3 7】

ここに、図 2 9 は、大当たり遊技演出でスピーカ 2 6 から出力可能な複数の楽曲についての楽曲選択カウンタデータテーブルの一例である。図 2 9 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 3 9 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 5 0 及び 5 1 を参照して後述する。

20

【0 3 3 8】

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

30

【0 3 3 9】

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

【0 3 4 0】

楽曲順位データは、既選択楽曲画像 8 3 1 の表示位置を特定するものであり、直近に選択された日時が新しい順に若い順位が割り当てられ、表示順位が高くされる。具体的には、既選択楽曲の表示順位は、上位 3 曲に対して 1 位～3 位の順位が割り当てられ、残りの楽曲については順位なしとされる。なお、図 2 9 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。

40

【0 3 4 1】

既選択フラグは、楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲画像 8 3 1 として表示するか否

50

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、

10

20

30

40

50

図 3 0 (B) に示す非選択楽曲リストテーブル、及び図 2 4 のステップ S 2 3 0 3 で決定された初期仮選択楽曲に基づいて決定される。

【 0 3 4 8 】

ここに、図 3 1 は、楽曲選択画像 8 3 を表示するための複数の楽曲に対する初期配列順位に関する初期配列順位データテーブルの一例を示す図であり、図 3 2 は、楽曲選択画像 8 3 の初期配列の一例を示す図である。

【 0 3 4 9 】

図 3 1 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。

【 0 3 5 0 】

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 ～ 2 0 位まであり、1 位 ～ 3 位までが既選択楽曲に割り当てられ、1 1 位 ～ 1 3 位までが非選択楽曲に割り当てられている。具体的には、初期配列順位の 1 位 ～ 3 位は、それぞれ図 3 0 (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 3 0 (A) に示す既選択楽曲リストテーブルの順位に従えば、初期配列順位の 1 位 ～ 3 位は、それぞれに楽曲 D、楽曲 J 及び楽曲 A が割り当てられる。また、初期配列順位の 1 1 位 ～ 1 3 位は、それぞれ図 3 0 (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 3 0 (B) に示す非選択楽曲リストテーブルの順位に従えば、初期配列順位の 1 1 位 ～ 1 3 位は、それぞれ楽曲 I、楽曲 B 及び楽曲 C が割り当てられる。また、初期配列順位の 4 位は、仮選択楽曲に割り当てられる。図 3 1 に示す例では、図 2 4 のステップ S 2 3 0 3 で楽曲 P が仮選択楽曲として決定されたことを示している。また、初期配列順位の 5 位 ～ 1 0 位及び 1 4 位 ～ 2 0 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 ～ 1 0 位及び 1 4 位 ～ 2 0 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 3 1 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 1 0 位に、楽曲 M が楽曲順位の 1 4 位に、楽曲 N が楽曲順位の 1 5 位に、楽曲 O が楽曲順位の 1 6 位に、楽曲 Q が楽曲順位の 1 7 位に、楽曲 R が楽曲順位の 1 8 位に、楽曲 S が楽曲順位の 1 9 位に、楽曲 T が楽曲順位の 2 0 位に割り当てられる。

【 0 3 5 1 】

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 8 3 1 及び非選択楽曲画像 8 3 4 のそれぞれについて、非選択楽曲画像 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 と同様な表示態様で表示することが遊技者によって設定された場合にオンに設定されるフラグである。本実施形態では、非表示設定フラグは、既選択楽曲画像 8 3 1 を未選択楽曲画像 8 3 3 と同様な表示態様で表示する既選択楽曲画像非表示設定フラグ、及び非選択楽曲画像 8 3 4 を非選択楽曲画像 8 3 4 以外の未選択楽曲画像 8 3 3 と同様な表示態様で表示する非選択楽曲画像非表示設定フラグを含む。既選択楽曲画像非表示設定フラグ及び非選択楽曲画像非表示設定フラグは、後述の図 6 3 に示す楽曲リスト表示設定画面処理のステップ S 4 0 1 3、又は図 7 1 に示す楽曲リスト表示設定履歴画面処理のステップ S 4 4 1 3 においてオンに設定される。

【 0 3 5 2 】

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

【 0 3 5 3 】

そして、図 3 1 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 3 2 に示すような順序になり、図柄表示部 3 4 1 の楽曲選択画像表示画面 8 2 では、図 2 6 及び図 3 3 に示すような態様で表示される。本実施形態では、楽曲選択画像表示画面 8 2 で表示される楽曲選択画像 8 3 の上限数が 1 0 であるため、初期配列順位のうちの 1 位～1 0 位までの楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が表示される。また、既選択楽曲に対する非表示フラグがオフに設定されているため、楽曲選択画像 8 3 は既選択楽曲画像 8 3 1 を含んだものとして表示される。なお、非選択楽曲は、初期配列順位が 1 1 位から 1 3 位に割り当てられているために仮選択楽曲から最も遠い位置に初期配列されている。即ち、M P U 5 1 は、初期配列順位データを作成する場合、非選択楽曲を仮選択楽曲とするために必要な選択ボタン 2 1 A 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 8 3 4 は、楽曲選択画像 8 3 を図柄表示部 3 4 1 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 2 1 2 が操作されて未選択楽曲画像 8 3 3 がスクロールすることで表示される。

【0 3 5 4】

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

【0 3 5 5】

<ステップ S 2 3 0 6>

図 2 4 の説明に戻り、ステップ S 2 3 0 6 では、M P U 5 1 は、楽曲選択処理中フラグをオンに設定し、当該楽曲選択画像表示処理を終了する。例えば、楽曲選択処理中フラグは、楽曲選択処理を継続するか否か（図 2 3 の大当たり遊技演出処理におけるステップ S 2 2 1 9）、選曲有効期間が経過したか否かを判断する場合に参照される（図 3 9 の楽曲選択処理におけるステップ S 2 6 0 8）。

【0 3 5 6】

〔初期仮選択楽曲決定処理〕

ここに、図 3 5 は、初期仮選択楽曲決定処理（図 2 4 のステップ S 2 3 0 3）の手順の一例を示すフローチャートである。初期仮選択楽曲決定処理では、楽曲選択画像 8 3 の仮選択楽曲画像 8 3 2 として最初に表示させる初期仮選択楽曲画像 8 3 2 に対応する初期仮選択楽曲を仮選択楽曲抽選カウンタから取得される値に基づいて決定する。

【0 3 5 7】

<ステップ S 2 4 0 1 及び S 2 4 0 2>

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

【0 3 5 8】

ここに、図 3 6 は、仮選択楽曲抽選テーブルの一例である。図 3 6 に示すように、仮選択楽曲抽選テーブルは、仮選択楽曲抽選カウンタの値と、楽曲 A～楽曲 T とを対応づけたものである。例えば、M P U 5 1 は、取得した初期仮選択楽曲抽選カウンタの値が「0」である場合には楽曲 A を初期仮選択楽曲として仮決定し、取得した初期仮選択楽曲抽選カウンタの値が「8 8」である場合には楽曲 I を初期仮選択楽曲として仮決定し、取得した初期仮選択楽曲抽選カウンタの値が「1 5 5」である場合には楽曲 P を初期仮選択楽曲として仮決定する。

【0 3 5 9】

<ステップ S 2 4 0 3 及び S 2 4 0 4>

10

20

30

40

50

図 3 5 の説明に戻り、ステップ S 2 4 0 3 では、M P U 5 1 は、初期仮選択楽曲として仮決定された楽曲が既選択楽曲又は非選択楽曲（嫌い楽曲）であるか否か、即ち未選択楽曲であるか否かを判断し、仮決定された楽曲が既選択楽曲又は非選択楽曲である場合（未選択楽曲でない場合）（ステップ S 2 4 0 3：Y e s）、初期仮選択楽曲を決定することなく、当該初期仮選択楽曲決定処理を終了する。即ち、M P U 5 1 は、次の副タイマ割込み処理（図 1 5 参照）において、再び初期仮選択楽曲決定処理を実行し、初期仮選択楽曲の決定を試みる。一方、M P U 5 1 は、仮決定された楽曲が既選択楽曲又は非選択楽曲でない場合（未選択楽曲である場合）（ステップ S 2 4 0 3：N o）、ステップ S 2 4 0 2 で仮決定された楽曲を初期仮選択楽曲として決定し（ステップ S 2 4 0 4）、当該初期仮選択楽曲決定処理を終了する。例えば、既選択楽曲又は非選択楽曲であるか否かは、楽曲選択カウンタデータテーブル（図 2 9 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 2 9 の例では、ステップ S 2 4 0 2 での抽選により仮決定された楽曲が楽曲 A、楽曲 D 又は楽曲 J である場合には既選択楽曲であると判断され、仮決定された楽曲が楽曲 B、楽曲 C 又は楽曲 I である場合には非選択楽曲であると判断される。これにより、既選択楽曲（楽曲 A、楽曲 D 及び楽曲 J）及び非選択楽曲（楽曲 B、楽曲 C 及び楽曲 I）以外の楽曲が初期仮選択楽曲として決定されるまで（ステップ S 2 4 0 3：N o）、当該初期仮選択楽曲決定処理が繰り返し行われる。

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

【0362】

なお、既選択楽曲画像 8 3 1 に対して遊技者により後述の非表示設定がなされている場合（図 6 3 の楽曲リスト表示設定画面処理におけるステップ S 4 0 1 3 又は図 7 1 の楽曲リスト表示設定履歴画面処理におけるステップ S 4 4 1 3 で非表示設定フラグがオンに設定されている場合）、初期仮選択楽曲として既選択楽曲を含めた楽曲から選択するようにしてもよい。同様に、非選択楽曲画像 8 3 4 に対して遊技者により前記非表示設定がなされている場合、初期仮選択楽曲として非選択楽曲を含めた楽曲から選択するようにしてもよい。即ち、既選択楽曲画像 8 3 1 及び非選択楽曲画像 8 3 4 については、それらの画像 8 3 1、8 3 4 が楽曲選択画像 8 3 として表示されている場合にのみ、初期仮選択楽曲として選択されて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 3 7 は、初期仮選択楽曲出力処理（図 2 3 のステップ S 2 2 1 0）の手順の一例を示すフローチャートである。初期仮選択楽曲出力処理では、大当たり遊技に移行した後に図柄表示部 3 4 1 に仮選択楽曲画像 8 3 2 を最初に表示した場合に初期仮選択楽曲画像 8 3 2 に対応する初期仮選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる処理である。この初期仮選択楽曲出力処理では、通常はデフォルト設定のメロディーパターンで初期仮選択楽

曲がスピーカ 2 6 から出力される。メロディーパターンは、楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる場合の出力開始部分を定めたものである。

【0364】

ここで、図 3 8 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 3 8 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 4 1 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 6 1 のメロディーパターン設定画面処理、又は図 6 9 のメロディーパターン設定履歴画面処理）、遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定がなされている場合、遊技者により設定されたメロディーパターンで初期仮選択楽曲がスピーカ 2 6 から出力される。

【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、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 4 1 の選択楽曲出力処理のステップ S 2 8 0 4）と同意義である。

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

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

M P U 5 1 は、下選択ボタン 2 1 2 が操作された場合（ステップ S 2 6 0 3：Y e s）、処理をステップ S 2 6 0 4 に移行し、下選択ボタン 2 1 2 が操作されていない場合（ステップ S 2 6 0 3：N o）、処理をステップ S 2 6 0 6 に移行する。

【0383】

<ステップ S 2 6 0 4>

ステップ S 2 6 0 4 では、M P U 5 1 は、未選択楽曲画像 8 3 3 を下方方向に移動させる未選択楽曲画像移動表示処理を実行する。例えば、図 2 6 に示す楽曲選択画像 8 3 において下選択ボタン 2 1 2 が操作された場合、M P U 5 1 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 8 3 3 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 8 3 3 が消去される一方で、仮選択楽曲画像 8 3 2 として新たに楽曲 T に対する楽曲選択画像 8 3 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。

10

【0384】

このように、遊技者は、上選択ボタン 2 1 1 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 2 1 2 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 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって楽曲選択画像 8 3 中の仮選択楽曲画像 8 3 2 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。

20

【0385】

<ステップ S 2 6 0 5>

ステップ S 2 6 0 5 では、M P U 5 1 は、仮選択楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる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 4 0 を参照して後述する。

【0386】

<ステップ S 2 6 0 6>

ステップ S 2 6 0 6 では、M P U 5 1 は、決定ボタン操作データ（図 1 8（F）参照）に基づき、決定ボタン 2 1 B が操作されたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 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 2 1 B 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 2 1 B が操作されたか否かを判断する。M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合（ステップ S 2 6 0 6：Y e s）、処理をステップ S 2 6 0 7 に移行し、決定ボタン 2 1 B が操作されていない場合（ステップ S 2 6 0 6：N o）、処理をステップ S 2 6 1 0 に移行する。

30

【0387】

<ステップ S 2 6 0 7～S 2 6 0 9>

決定ボタン 2 1 B が操作された場合（ステップ S 2 6 0 6：Y e s）、M P U 5 1 は、決定操作カウンタを 1 加算する（ステップ S 2 6 0 7）。決定操作カウンタは、後述の図 4 1 の選択楽曲出力処理におけるステップ S 2 8 0 2 において大当たり遊技の選曲有効期間（例えば 1 R 目の開閉実行モードを実行している期間）における 1 回目の楽曲決定であるか否かを判断する場合に参照される。また、M P U 5 1 は、遊技者により選択された楽曲をスピーカ 2 6 から出力させる選択楽曲出力処理を実行し（ステップ S 2 6 0 8）、選択時の決定ボタン 2 1 B 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 S 2 6 0 9）。なお、選択楽曲出力処理の詳細は図 4 1 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 4 2 を参照して後述する。

40

【0388】

<ステップ S 2 6 1 0>

ステップ S 2 6 1 0 では、M P U 5 1 は、選曲有効期間が経過したか否かを判断する。M P U 5 1 は、選曲有効期間が経過した場合（ステップ S 2 6 1 0：Y e s）、処理をステップ S 2 6 1 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、選曲有効期間が経過していない場合

50

(ステップ S 2 6 1 0 : N o)、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 2 4 の楽曲選択画像表示処理におけるステップ S 2 3 0 6 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 S 2 6 1 2) されることがないため、選曲有効期間中はステップ S 2 6 0 6 の決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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 4 2 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 2 1 B が操作されることを抑制できる。

10

【0389】

<ステップ S 2 6 1 1 及び S 2 6 1 2>

選曲有効期間が経過した場合 (ステップ S 2 6 1 0 : Y e s)、MPU 5 1 は、楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲画像 8 3 1 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 S 2 6 1 1)、楽曲選択処理中フラグをオフに設定し (ステップ S 2 6 1 2)、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 5 0 を参照して後述する。

20

【0390】

[仮選択楽曲出力処理]

ここに、図 4 0 は、仮選択楽曲出力処理 (図 3 9 のステップ S 2 6 0 5) 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 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 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 2 6 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 2 6 から出力される。図 3 8 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 2 6 から出力させる場合の出力開始部分を定めたものであり (図 3 8 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 6 1 のメロディーパターン設定画面処理、又は図 6 9 のメロディーパターン設定履歴画面処理)。遊技者によりデフォルト設定とは異なるメロディーパターンの設定がなされている場合、遊技者により設定されたメロディーパターンで初期仮選択楽曲がスピーカ 2 6 から出力される。

30

【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、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 4 1 の選択楽曲出力処理のステップ S 2 8 0 3) と同意義である。

40

【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、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 5 R 通常大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な 5 R 確変大当たり遊技状態及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態のいずれかであること

50

、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S 2 7 0 5)、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0 4 0 1】

一方、MP U 5 1 は、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンである場合（ステップS 2 7 0 3：Y e s）、即ち遊技者によりメロディーパターンの設定が行われている場合、デフォルト設定とは異なるのメロディーパターン1（図3 8 参照）を選択し（ステップS 2 5 0 6）、スピーカ2 6 に対しAメロ部分（歌い出し部分）から仮選択楽曲を出力させ（ステップS 2 7 0 7）、当該初期仮選択楽曲出力処理を終了する。

【0 4 0 2】

<ステップS 2 7 0 8>

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

【0 4 0 3】

なお、図4 0 に示す仮選択楽曲出力処理では、昇格演出フラグがオンに設定され、未選択楽曲が仮選択されることを条件に（ステップS 2 7 0 1：Y e s 及びステップS 2 7 0 2：Y e s）、メロディーパターンをランダムに選択しているが（ステップS 2 7 0 8）、メロディーパターンをランダムに選択することに代えて、メロディーパターンの初期仮選択楽曲の出力開始部分の出力矛盾（メロディーパターンの矛盾）を行うかの抽選を行うようにしてもよい。また、本実施形態では、未選択楽曲が選択された場合に、遊技者によって仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されているか否かに関係なくメロディーパターンをランダム抽選しているが、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている場合には遊技者設定を優先し、必ずデフォルト設定とは異なるメロディーパターンにより仮選択楽曲を出力するようにしてもよい。即ち、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている非デフォルト状態の場合は仮選択楽曲の出力矛盾を発生させないようにし、メロディーパターンに対する遊技者設定がなされていないデフォルト状態の場合のみメロディーパターンの矛盾を発生させてもよい。これとは逆に、仮選択楽曲メロディーパターン設定フラグがオンに設定されている非デフォルト状態の場合に仮選択楽曲の出力矛盾を発生させ、メロディーパターンに対する遊技者設定がなされていないデフォルト状態の場合にはメロディーパターンの矛盾を発生させないようにしてもよい。

【0 4 0 4】

また、図4 0 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4 0 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1 0 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、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が、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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）、大当たり遊技状態において遊技者が、選曲ボタン演出を実行させる目的で不必要に繰り返し未選択楽曲を選択することを抑制できる。なお、ステップ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。

20

【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確変昇格といった遊技者に有利な状態であることを明示する演出としての意義を有する。また、未選択楽曲が選択されることを矛盾出力抽選の条件とすることで、矛盾出力により有利な状態であることを確認したい遊技者は、未選択楽曲を選択するようになるため、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。一方、1回目の楽曲決定であることを矛盾出力抽選の条件とすることで、選択した楽曲を十分に聴くことなく、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。

30

【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。

40

【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

50

定されている場合（ステップS 2 8 0 6：Y e s）、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3 8参照）、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S 2 8 0 7）。一方、M P U 5 1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S 2 8 0 6：N o）、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3 8参照）、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S 2 8 0 8）。

【0 4 2 1】

<ステップS 2 8 0 9>

選択楽曲が未選択楽曲である場合において（ステップS 2 8 0 1：Y e s）、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S 2 8 0 2：N o）、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S 2 8 0 3：N o）、ステップS 2 8 0 9においてM P U 5 1は、矛盾出力抽選（ステップS 2 8 0 4）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S 2 8 0 9においてM P U 5 1は、矛盾出力抽選に当選していない場合（ステップS 2 8 0 5：N o）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。M P U 5 1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S 2 8 0 9：Y e s）、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3 8参照）、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S 2 8 0 8）。一方、M P U 5 1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S 2 8 0 9：N o）、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3 8参照）、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S 2 8 0 7）。

【0 4 2 2】

<ステップS 2 8 1 0>

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S 2 8 0 1：N o）、ステップS 2 8 1 0においてM P U 5 1は、図6 1のステップS 3 9 1 3又は図6 9のステップS 4 3 1 3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。M P U 5 1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S 2 8 1 0：Y e s）、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S 2 8 0 7）。一方、M P U 5 1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S 2 8 0 9：N o）、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S 2 8 0 8）。

【0 4 2 3】

<ステップS 2 8 1 1及びS 2 8 1 2>

M P U 5 1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S 2 8 0 7又はS 2 8 0 8）、選択楽曲を選択されたメロディーパターンでスピーカ2 6から出力すると共に（ステップS 2 8 1 1）、選曲楽曲の記憶を更新し（ステップS 2 8 1 2）、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することで、楽曲選択カウンタデータテーブル（図2 9参照）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。

【0 4 2 4】

なお、図4 1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

10

20

30

40

50

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

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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、大当たり遊技状態において遊技者が未選択楽曲を十分に聴くことなく不必要に繰り返し楽曲選択を行うことを抑制できる。

【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回の大当たり遊技に対する選曲ボタン演出の回数は、不必要に繰り返し未選択楽曲が選択されることを抑制する観点から、上限回数（例えば2回～5回）を設定することが好ましい。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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

40

50

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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1～第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに、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

10

20

30

40

50

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。

10

【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のいずれかが決定される可能性がある。なお、5R確変選曲ボタン演出抽選テーブルでは、5R確変大当たり遊技状態で参照されるものであるため、16R確変大当たりであることを明示する確定演出3及び確定演出4は規定されていない。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

演出 1」～「示唆演出 8」が決定されるテーブルである。即ち、テーブル A 5 では、選曲ボタン演出として「確定演出 1」及び「確定演出 2」は選択されない。

【0464】

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

【0465】

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

10

【0466】

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

【0467】

ここで、図 4 6 は、5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルの一例を示す図である。5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルは、テーブル A 1 ～テーブル A 8 が選択される条件を定めたものであり、図 4 3 に示す 5 R 確変選曲ボタン演出決定処理において参照される。5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルは、遊技設定及び保留連荘フラグと、テーブル A 1 ～A 8 との関係を定めている。遊技設定は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出のそれぞれを実行するか否かに対する遊技者による設定である。期待度示唆演出を実行しないことが遊技者によって設定されている場合には、図 6 6 の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップ S 4 1 1 3、又は図 7 3 の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップ S 4 5 1 3 において期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定される。同様に、遊技者による設定に従い、図 6 6 の選曲ボタン演出設定画面処理におけるステップ S 4 1 1 3、又は図 7 3 の選曲ボタン演出設定履歴画面処理におけるステップ S 4 5 1 3 において、確変確定演出非実行設定フラグ、及び保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定される。一方、保留連荘フラグは、保留連荘を実行することを示すものであり、図 2 3 のステップ S 2 2 0 5 でオンに設定される。

20

30

【0468】

5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブルでは、例えば、「演出なし」のみが決定されるテーブル A 1 は、遊技設定として期待度示唆演出非実行設定フラグがオン、確変確定演出非実行設定フラグがオン、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオン、かつ保留連荘フラグがオンの場合、又は期待度示唆演出非実行設定フラグがオン、確変確定演出非実行設定フラグがオン、かつ保留連荘フラグがオフの場合に選択される。なお、テーブル A 2 ～テーブル A 8 は、テーブル A 1 と同様に、遊技設定フラグ及び保留連荘フラグが図 4 6 に示す条件を満たす場合に選択される。

【0469】

40

<ステップ S 3 0 0 1>

図 4 3 の説明に戻り、5 R 確変選曲ボタン演出決定処理では、ステップ S 3 0 0 1 において、MP U 5 1 は、図 6 6 のステップ S 4 1 1 3 又は図 7 3 のステップ S 4 5 1 3 においてオンに設定される期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MP U 5 1 は、選曲時の決定ボタン 2 1 B に対する操作が行われても、遊技状態が 5 R 確変大当たり遊技状態又は 1 6 R 確変大当たり遊技状態であることの期待度を示唆する期待度示唆演出を実行しない設定である期待度示唆演出非実行設定がされているか否かを判断する。MP U 5 1 は、期待度示唆演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（期待度示唆演出非実行設定がされている場合）（ステップ S 3 0 0 1：Yes）、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、期待度示唆演出非実行がオフに設定されて

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

：N o）、5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA 5を選択する（図4 6参照）。なお、MP U 5 1は、テーブルA 5での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS 3 0 1 5）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS 3 0 0 6）、当該5 R 確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0 4 8 3】

<ステップS 3 0 1 6>

ステップS 3 0 1 6では、MP U 5 1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A 6（図4 5参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MP U 5 1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S 3 0 0 1：N o）、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S 3 0 1 2：Y e s）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS 3 0 1 3：Y e s）、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に（保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に）（ステップS 3 0 1 4：N o）、5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA 6を選択する（図4 6参照）。なお、MP U 5 1は、テーブルA 6での選曲ボタン演出抽選を行った場合（ステップS 3 0 1 6）、保留連荘フラグをオフに設定し（ステップS 3 0 0 6）、当該5 R 確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

【0 4 8 4】

<ステップS 3 0 1 7>

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S 3 0 0 1及びS 3 0 1 2でN o）、MP U 5 1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S 3 0 1 7）。MP U 5 1は、保留連荘フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 0 1 7：Y e s）、処理をステップS 3 0 1 8に移行し、保留連荘フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 0 1 7：N o）、処理をステップS 3 0 1 9に移行する。

【0 4 8 5】

<ステップS 3 0 1 8>

ステップS 3 0 1 8では、MP U 5 1は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MP U 5 1は、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 0 1 8：Y e s）、処理をステップS 3 0 1 9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S 3 0 1 8：N o）、処理をステップS 3 0 2 0に移行する。

【0 4 8 6】

<ステップS 3 0 1 9>

ステップS 3 0 1 9では、MP U 5 1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A 7（図4 5参照）で選曲ボタン演出抽選を実行する。即ち、MP U 5 1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S 3 0 0 1：N o）、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S 3 0 1 2：N o）、保留連荘フラグがオンに設定され（ステップS 3 0 1 7：Y e s）、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S 3 0 1 8：Y e s）、5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA 7を選択する（図4 6参照）。また、ステップS 3 0 1 9では、MP U 5 1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S 3 0 0 1：N o）、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S 3 0 1 2：N o）、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S 3 0 1 7：N o）、5 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルA 7を選択する（図4 6参照）。なお、MP U 5 1は、テーブルA 7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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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S310

6)、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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

非実行設定がされ) (ステップS 3 1 1 8 : Y e s) である場合に、1 6 R 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B 7を選択する(図4 9 参照)。また、ステップS 3 1 1 7では、M P U 5 1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S 3 1 0 1 : N o)、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S 3 1 1 2 : N o)、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S 3 1 1 7 : N o)、1 6 R 確変選曲ボタン演出抽選テーブルとしてテーブルB 7を選択する(図4 9 参照)。なお、M P U 5 1は、テーブルB 7での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS 3 1 1 9)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS 3 1 0 6)、当該1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

10

【0 4 9 8】

一方、ステップS 3 1 2 0では、M P U 5 1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S 3 1 0 1 : N o)、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S 3 1 1 2 : N o)、保留連荘フラグがオンに設定され(ステップS 3 1 1 7 : Y e s)、保留連荘確定演出非実行設定フラグがオフに設定されている場合に(保留連荘確定演出非実行設定がされていない場合に)(ステップS 3 1 1 8 : N o)、1 6 R 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B 8を選択する(図4 9 参照)。なお、M P U 5 1は、テーブルB 8での選曲ボタン演出抽選を行った場合(ステップS 3 1 2 0)、保留連荘フラグをオフに設定し(ステップS 3 1 0 6)、当該1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理を終了する。

20

【0 4 9 9】

[楽曲選択カウンタデータ更新処理]

ここに、図5 0は、楽曲選択カウンタデータ更新処理(図3 9の楽曲選択処理におけるステップS 2 6 1 1)の手順の一例を示すフローチャートである。楽曲選択カウンタデータ更新処理では、大当たり遊技の選曲有効期間において遊技者による楽曲の選択状況に応じて、楽曲選択画像表示処理(図2 4 参照)及び初期仮選択楽曲決定処理(図3 5)に必要な楽曲選択カウンタデータテーブル(図2 9 参照)が更新される。これにより、楽曲選択画像8 3(図2 5 参照)を表示するために必要な既選択楽曲リスト(図3 0 (A) 参照)、非選択楽曲リスト(図3 0 (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3 1 参照)の作成が可能になる。その結果、楽曲選択カウンタデータ更新処理において楽曲選択カウンタデータを更新することで、次回の大当たり遊技において表示される楽曲選択画像8 3に今回の大当たり遊技での遊技者による楽曲の選択状況が反映され、楽曲選択画像8 3が遊技者にとって楽曲選択に対する操作性の高いものになる。

30

【0 5 0 0】

<ステップS 3 2 0 1>

ステップS 3 2 0 1では、M P U 5 1は、図2 4の楽曲選択画像表示処理におけるステップS 2 3 0 4においてR A M 5 1 2に一時記憶され得る初期仮選択楽曲の記憶があるか否かを判断し、初期仮選択楽曲の記憶がある場合(ステップS 3 2 0 1 : Y e s)、処理をステップS 3 1 0 2に移行し、初期仮選択楽曲の記憶がない場合(ステップS 3 2 0 1 : N o)、処理をステップS 3 1 0 6に移行する。

40

【0 5 0 1】

<ステップS 3 2 0 2>

ステップS 3 2 0 2では、M P U 5 1は、初期仮選択楽曲としてM P Uによって決定された楽曲(図3 5のステップS 2 4 0 4)が、遊技者によって選択楽曲として選択されたか否かを判断し、当該初期仮選択楽曲が選択楽曲である場合(S 3 2 0 2 : Y e s)、処理をステップS 3 1 0 6に移行し、当該初期仮選択楽曲が選択されなかった場合(ステップS 3 2 0 2 : N o)、処理をステップS 3 1 0 3に移行する。

50

【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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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ーの選択など、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、好みのキャラクターを選択するなどして各種演出に関する遊技設定を行うことで自身の嗜好に合った演出にカスタマイズすることが可能になり、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。

30

【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。

40

【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

50

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 6 4 及び図 7 2 などを参照して後述するように楽曲選択画像 8 3 において既選択楽曲（好き楽曲）画像 8 3 1 及び非選択楽曲（嫌い楽曲）画像 8 3 4 のそれぞれについて表示又は非表示に設定できる。これにより、遊技者は、楽曲選択画像 8 3 を好みの表示態様にカスタマイズすることができる。また、例えば遊技者が不要であると判断する過去の楽曲選択に関する情報を非表示設定にするなどして好みの表示態様に設定することで、遊技者はストレスなく楽曲の仮選択及び選択を行うことができる。

10

【0516】

また、メロディーパターン設定では、図 6 2 及び図 7 0 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。

20

【0517】

さらに、選曲ボタン演出設定では、図 6 7 及び図 7 4 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 2 1 B 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。

30

【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 5 2 を参照しつつ以下に具体的に説明する。但し、図 5 2 に示す遊技設定処理を説明する前に、図 5 3 ～図 5 6 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 9 2 1 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 9 3（図 5 3（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 9 2（図 5 3（A）参照）を維持し、変動停止画面 9 2 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 9 2 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 9 2 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 9 3（図 5 3（B）参照）に移行するようにしてもよい。

40

【0519】

図 5 3（A）に示すように、主図柄 9 2 1 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 9 2 1 の変動が停止した状態の変動停止画面 9 2 が維持される。そして、変動停止画面 9 2 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 2 0 が操作された場合には、表示画面が変動停止画面 9 2 から、図 5 3（B）に示すトップメニュー画面 9 3 に移行する。このトップメニュー画面 9 3 は、複数の選択画像 9 3 1 ～9 3 5、カーソル画像 9 3 6 及び選択決定部画像 9 3 7 を含む。

50

【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 9 4 から図 5 4 (D) に示す上述のトップメニュー画面 9 3 に移行する。以下、図 5 5 を参照して設定項目選択画面 9 5 を説明し、図 5 6 を参照して設定履歴選択画面 9 6 を説明する。

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

<ステップ S 3 4 0 1>

図 5 2 の説明に戻り、遊技設定処理におけるステップ S 3 4 0 1 では、MPU 5 1 は、表示画面が変動停止画面 9 2 (図 5 3 (A) 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、図 1 5 のカウンタ更新処理 (ステップ S 1 7 0 7) で更新される変動表示カウンタの値が 0 である場合にオンに設定され、また後述の図 5 8 のトップメニュー画面処理における変動停止画面移行処理においてオンに設定される変動停止画面表示フラグがオンであるか否かによって表示画面が変動停止画面 9 2 であるか否かを判断する。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

理を終了する。なお、設定項目選択処理の詳細は図 6 0 を参照して後述する。

【0537】

<ステップ S 3 4 0 9>

ステップ S 3 4 0 9 では、MPU 5 1 は、表示画面がメロディーパターン設定画面 9 7 (図 6 2 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、後述の図 6 0 の設定項目選択処理におけるステップ S 3 8 0 7 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 9 7 であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、表示画面がメロディーパターン設定画面 9 7 である場合 (ステップ S 3 4 0 9 : Yes)、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行し、表示画面がメロディーパターン設定画面 9 7 でない場合 (ステップ S 3 4 0 9 : No)、処理をステップ S 3 4 1 1 に移行する。

10

【0538】

<ステップ S 3 4 1 0>

ステップ S 3 4 1 0 では、MPU 5 1 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 6 1 を参照して後述する。

【0539】

<ステップ S 3 4 1 1>

ステップ S 3 4 1 1 では、MPU 5 1 は、表示画面が楽曲リスト表示設定画面 9 8 (図 6 4 (A) 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、後述の図 6 0 の設定項目選択処理におけるステップ S 3 8 0 9 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 9 8 であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、表示画面が楽曲リスト表示設定画面 9 8 である場合 (ステップ S 3 4 1 1 : Yes)、処理をステップ S 3 4 1 2 に移行し、表示画面が楽曲リスト表示設定画面 9 8 でない場合 (ステップ S 3 4 1 1 : No)、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

20

【0540】

<ステップ S 3 4 1 2>

ステップ S 3 4 1 2 では、MPU 5 1 は、楽曲リスト表示設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、楽曲リスト表示設定画面処理の詳細は図 6 3 を参照して後述する。

30

【0541】

<ステップ S 3 4 1 3>

ステップ S 3 4 1 3 では、MPU 5 1 は、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 (図 6 7 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、後述の図 6 0 の設定項目選択処理におけるステップ S 3 8 1 1 の選曲ボタン演出設定画面移行処理においてオンに設定される選曲ボタン演出設定画面表示フラグがオンであるか否かに基づいて、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 である場合 (ステップ S 3 4 1 3 : Yes)、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行し、表示画面が選曲ボタン演出設定画面 9 9 でない場合 (ステップ S 3 4 1 3 : No)、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。

40

【0542】

<ステップ S 3 4 1 4>

ステップ S 3 4 1 4 では、MPU 5 1 は、選曲ボタン演出設定画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、選曲ボタン演出設定画面処理の詳細は図 6 6 を参照して後述する。

【0543】

<ステップ S 3 4 1 5>

ステップ S 3 4 1 5 では、MPU 5 1 は、表示画面が設定履歴選択画面 9 6 (図 5 4 (C) 及び図 5 6 参照) であるか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、後述の図 6

50

9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、

10

20

30

40

50

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 S 3 4 2 1：Y e s）、処理をステップ S 3 4 2 2 に移行し、表示画面が選曲ボタン演出設定履歴画面 89 でない場合（ステップ S 3 4 2 1：N o）、処理をステップ S 3 4 2 3 に移行する。

【0550】

<ステップ S 3 4 2 2>

ステップ S 3 4 2 2 では、M P U 5 1 は、選曲ボタン演出履歴画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、選曲ボタン演出履歴画面処理の詳細は図 7 3 を参照して後述する。

【0551】

<ステップ S 3 4 2 3>

ステップ S 3 4 2 3 では、M P U 5 1 は、表示画面が変動停止画面 9 2、トップメニュー画面 9 3、遊技設定画面 9 4、設定項目選択画面 9 5、設定履歴選択画面 9 6、メロディーパターン設定画面 9 7、楽曲リスト表示設定画面 9 8、選曲ボタン演出設定画面 9 9、メロディーパターン設定履歴画面 8 7、楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 及び選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、遊技設定処理を終了する。

【0552】

〔遊技開始待機処理〕

ここに、図 5 7 は、遊技開始待機処理（図 5 2 の遊技設定処理のステップ S 3 4 0 2）の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の操作ボタン 2 0 に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 9 2（図 5 3（A）参照）からトップメニュー画面 9 3（図 5 3（B）及び図 5 4（D）参照）に移行させる処理が実行される。

【0553】

<ステップ S 3 5 0 1>

ステップ S 3 5 0 1 では、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、主図柄の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断する。

【0554】

M P U 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1：Y e s）、当該遊技開始待機処理を終了し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1：N o）、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。

【0555】

<ステップ S 3 5 0 2>

ステップ S 3 5 0 2 では、M P U 5 1 は、第 1～第 3 操作パターンフラグ（図 1 8（A）参照）に基づいて、遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作されたか否かを判断する。M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 が操作されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 2：Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行し、操作ボタン 2 0 が操作されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 2：N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【0556】

<ステップ S 3 5 0 3>

ステップ S 3 5 0 3 では、M P U 5 1 は、変動停止画面 9 2 に移行してから予め定められた所定時間が経過したか否かを判断する。例えば、M P U 5 1 は、変動停止画面 9 2 が表示された場合（変動表示カウンタの値が 0 になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタの値を参照することで変動停止画面 9 2 が表示されてからの時間を把握することができる。

【0557】

M P U 5 1 は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 3 5 0 3：Y e s）、

10

20

30

40

50

処理をステップ S 3 5 0 4 に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【0558】

<ステップ S 3 5 0 4>

ステップ S 3 5 0 4 では、M P U 5 1 は、変動停止画面 9 2 に移行してから所定時間以降に操作ボタン 2 0 が操作されたと判断できるため（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s 及びステップ S 3 5 0 3 : Y e s）、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 9 2 からトップメニュー画面 9 3 に移行させる。このとき、M P U 5 1 は、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。

【0559】

[トップメニュー画面処理]

ここに、図 5 8 は、トップメニュー画面処理（図 5 2 の遊技設定処理のステップ S 3 4 0 4）の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、トップメニュー画面 9 3（図 5 3（B）及び図 5 4（D）参照）に表示された複数の選択画像 9 4 1～9 4 5 から、遊技者による選択決定部 2 1 に対する操作によって選択された項目に対応する画面に表示画面を移行させる処理が実行される。

【0560】

<ステップ S 3 6 0 1>

ステップ S 3 6 0 1 では、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。M P U 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【0561】

<ステップ S 3 6 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 2）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【0562】

<ステップ S 3 6 0 3>

ステップ S 3 6 0 3 では、M P U 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1～第 3 上選択操作パターンフラグ（図 1 8（B）参照）及び第 1～第 3 下選択操作パターンフラグ（図 1 8（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0563】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。

【0564】

<ステップ S 3 6 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、トップメニュー画面 9 3（図 5 3（B）及び図 5 4（D）参照）において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する（ステップ S 3 6 0 4）。例えば、M P U 5 1 は、図 5 3（B）及び図 5 4（D）に示す「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 3 が仮選択された状態で上選択ボタン 2 1 1 が操作された場合、カーソル画像 9 3 6 を選択画像 9 3 3 よりも 1 つ上の選択画像 9 3 2 のサイドに移動させる。このとき、仮選択表示されていることを示す選択画像を選択画像 9 3 3 から選択画像 9 3 2 に変更する。一方、M P U 5 1 は、「遊技設定カスタマイズ」の選択画像 9 3 3 が仮選択され

10

20

30

40

50

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＞

10

20

30

40

50

「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。

10

20

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

、「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 S 3710：Y e s）、処理をステップ S 3711 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 S 3710：N o）、処理をステップ S 3712 に移行する。

【0585】

＜ステップ S 3711＞

「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 S 3710：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3711）。このとき、M P U 5 1 は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、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。

10

【0586】

＜ステップ S 3712＞

ステップ S 3712 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 21 B 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、M P U 5 1 は、遊技設定画面表示フラグをオフに設定する。

【0587】

〔設定項目選択処理〕

20

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 S 3408）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。

30

【0588】

＜ステップ S 3801＞

ステップ S 3801 では、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 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。M P U 5 1 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 S 3801：Y e s）、処理をステップ S 3802 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 S 3801：N o）、処理をステップ S 3803 に移行する。

40

【0589】

＜ステップ S 3802＞

主図柄 921 の変動が開始された場合（ステップ S 3801：Y e s）、M P U 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3802）、当該設定項目選択処理を終了する。

【0590】

＜ステップ S 3803＞

ステップ S 3803 では、M P U 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 21 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1～第 3 上選択操作パターンフラグ及び第 1～第 3 下選択操作パターンフラグ（図 18（B）及び図 18（C）参

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 S 3808：No）、処理をステップ S 3810 に移行する。

【0597】

<ステップ S 3809>

「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 S 3808：Yes）、図 55 に示すように、MPU 51 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 S 3809）。このとき、MPU 51 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。

10

【0598】

<ステップ S 3810>

ステップ S 3810 では、MPU 51 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、MPU 51 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。MPU 51 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 S 3810：Yes）、処理をステップ S 3811 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 S 3810：No）、処理をステップ S 3812 に移行する。

20

【0599】

<ステップ S 3811>

「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 S 3810：Yes）、図 55 に示すように、MPU 51 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 S 3811）。このとき、MPU 51 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 S 3812>

ステップ S 3812 では、MPU 51 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、MPU 51 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。MPU 51 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 S 3812：Yes）、処理をステップ S 3813 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 S 3812：No）、処理をステップ S 3814 に移行する。

30

【0601】

<ステップ S 3813>

「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 S 3812：Yes）、図 55 に示すように、MPU 51 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 S 3813）。このとき、MPU 51 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。

40

【0602】

<ステップ S 3814>

MPU 51 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、

50

図 5 5 に示すように、表示画面を設定項目選択画面 9 5 からトップメニュー画面 9 3 に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する（ステップ S 3 8 1 4）。このとき、M P U 5 1 は、設定項目選択画面表示フラグをオフに設定する一方、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定する。

【0603】

〔メロディーパターン設定画面処理〕

ここに、図 6 1 は、メロディーパターン設定画面処理（図 5 2 の遊技設定処理のステップ S 3 4 1 0）の手順の一例を示すフローチャートである。メロディーパターン設定画面処理では、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力される仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン（楽曲出力開始）に関する設定を行う処理が実行される。また、図 6 2 は、メロディーパターン設定画面 9 7 の一例を示す。以下において、図 6 2 を参照してメロディーパターン設定画面 9 7 を先に説明し、次いで図 6 1 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 6 2 に示すように、メロディーパターン設定画面 9 7 は、大当たり遊技における仮選択楽曲、並びに選択楽曲としての未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定を行うための画面である。メロディーパターン設定画面 9 7 は、仮選択楽曲設定画像 9 7 1、未選択楽曲設定画像 9 7 2、既選択楽曲設定画像 9 7 3 の他、選択画像 9 7 4 ~ 9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

【0605】

仮選択楽曲設定画像 9 7 1 は、仮選択楽曲のメロディーパターンを設定するための画像である。即ち、仮選択楽曲設定画像 9 7 1 は、遊技者によって仮選択楽曲が選択された場合の出力開始を歌い出し部分から行うか、サビ部分から行うかを設定するための画像であり、出力開始を歌い出し部分から行うことを設定する歌い出し選択画像、及び出力開始をサビ部分から行うことを設定するサビ選択画像を有する。

【0606】

未選択楽曲設定画像 9 7 2 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 9 7 2 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 9 7 3 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 9 7 3 は、遊技者によって既選択楽曲が選択された場合の出力開始を歌い出し部分から行うか、サビ部分から行うかを設定するための画像であり、出力開始を歌い出し部分から行うことを設定する歌い出し選択画像、及び出力開始をサビ部分から行うことを設定するサビ選択画像を有する。

【0608】

複数の選択画像 9 7 4 ~ 9 7 6 は、表示画面を 1 つ戻して設定項目選択画面 9 5（図 5 4（B）及び図 5 5 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 9 7 4、表示画面をトップメニュー画面 9 3（図 5 3（B）及び図 5 4（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 9 7 5、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 1 0 に行わせる「おまかせ」の選択画像 9 7 6 を含む。本実施形態では、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 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 9 7 7 は、選択決定部 2 1 を模した画像であり、選択決定部 2 1 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 9 7 7 では、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタ

ン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 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 2 1 1 ~ 2 1 4 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 2 1 1 ~ 2 1 4 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 9 7 7 では、決定ボタン 2 1 B 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 S 3 9 0 1>

図 6 1 の説明に戻り、ステップ S 3 9 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

10

【0611】

<ステップ S 3 9 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、MPU 5 1 は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 0 2）、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 S 3 9 0 3>

ステップ S 3 9 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ、第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグ、及び第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグ（図 1 8（B）~ 図 1 8（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

20

【0613】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。

30

【0614】

<ステップ S 3 9 0 4>

ステップ S 3 9 0 4 では、MPU 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれであるかに応じて、メロディーパターン設定画面 9 7 において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に 1 つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップ S 3 9 0 4 の処理が終了した場合、MPU 5 1 は、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

【0615】

<ステップ S 3 9 0 5>

ステップ S 3 9 0 5 では、MPU 5 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 1 8（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : N o）、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

40

【0616】

<ステップ S 3 9 0 6>

ステップ S 3 9 0 6 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、メロディーパターン設定画面 9 7 における「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4（図

50

6 2 参照) が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1 つ戻る」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 9 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 0 7 に移行し、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 9 0 6 : N o)、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。

【0 6 1 7】

<ステップ S 3 9 0 7>

「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 9 0 6 : Y e s)、MPU 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定画面 9 7 (図 6 2 参照) から設定項目選択画面 9 5 (図 5 4 (B) 及び図 5 5 参照) に移行させる設定項目選択画面移行処理を実行する (ステップ S 3 9 0 7)。このとき、MPU 5 1 は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、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。

【0 6 1 8】

<ステップ S 3 9 0 8>

ステップ S 3 9 0 8 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、メロディーパターン設定画面 9 7 における「トップメニューに戻る」の選択画像 9 7 5 (図 6 2 参照) が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「トップメニューに戻る」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「トップメニューに戻る」の選択画像 9 7 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 9 0 8 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 0 9 に移行し、「トップメニューに戻る」の選択画像 9 7 5 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 9 0 8 : N o)、処理をステップ S 3 9 1 0 に移行する。

【0 6 1 9】

<ステップ S 3 9 0 9>

「トップメニューに戻る」の選択画像 9 7 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 9 0 8 : Y e s)、MPU 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定画面 9 7 (図 6 2 参照) からトップメニュー画面 9 3 (図 5 3 (B) 及び図 5 4 (D) 参照) に移行させるトップメニュー画面移行処理を実行する (ステップ S 3 9 0 9)。このとき、MPU 5 1 は、メロディーパターン設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定し、当該メロディーパターン設定画面処理を終了する。

【0 6 2 0】

<ステップ S 3 9 1 0>

ステップ S 3 9 1 0 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、メロディーパターン設定画面 9 7 における「おまかせ」の選択画像 9 7 6 (図 6 2 参照) が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「おまかせ」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 9 1 0 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行し、「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 9 1 0 : N o)、処理をステップ S 3 9 1 2 に移行する。

【0 6 2 1】

<ステップ S 3 9 1 1>

「おまかせ」の選択画像 9 7 6 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 9 1 0 : Y e s)、MPU 5 1 は、仮選択楽曲、未選択楽曲及び既選択楽曲のメロディーパターンをデフォルトに設定する (ステップ S 3 9 1 1)。ここで、メロディーパターンのデフォルト設定は、仮選択楽曲についてはサビ部分からの出力開始となるメロディーパターン 2、選択楽曲としての既選択楽曲については歌い出し部分 (A メロ部分) からの出力開始となるメロディーパターン 1、選択楽曲としての未選択楽曲についてはサビ部分からの出力開

10

20

30

40

50

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。

10

【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、最も盛り上がる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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

画像 8 3 4 及び好き楽曲（既選択楽曲）に対する既選択楽曲画像 8 3 1（図 2 5 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 6 4（A）は楽曲リスト表示設定画面 9 8 の一例を示し、図 6 4（B）、図 6 5（A）及び図 6 5（B）は楽曲選択画像表示画面 8 2 の表示態様の一例を示す。以下において、図 6 4 及び図 6 5 を参照して楽曲リスト表示設定画面 9 8 及び楽曲選択画像表示画面 8 2 の表示態様を先に説明し、次いで図 6 3 を参照して楽曲選択画像表示処理を説明する。

【0 6 2 7】

図 6 4（A）に示される楽曲リスト表示設定画面 9 8 は、大当たり遊技における楽曲選択画像表示画面 8 2 に表示される楽曲選択画像 8 3（図 2 5 参照）の表示態様の設定を行うための画面である。楽曲リスト表示設定画面 9 8 は、嫌い楽曲選択画像 9 8 1 及び好き楽曲選択画像 9 8 2 の他、メロディーパターン設定画面 9 7 と同様に選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。なお、選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 は、メロディーパターン設定画面 9 7 の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、メロディーパターン設定画面 9 7 の選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。

【0 6 2 8】

嫌い楽曲選択画像 9 8 1 は、楽曲選択画像表示画面 8 2 において嫌い選択楽曲（非選択楽曲）に対する非選択楽曲画像 8 3 4（図 2 5 参照）の表示を行うか否かを設定するための画像である。この嫌い楽曲選択画像 9 8 1 は、非選択楽曲画像 8 3 4 を表示する設定を行う場合に選択する表示選択画像、及び非選択楽曲画像 8 3 4 を非表示にする設定を行う場合に選択する非表示選択画像を有する。本実施形態において「非選択楽曲画像 8 3 4 を非表示にする」とは、非選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が表示されないのではなく、非選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が非選択楽曲以外の未選択楽曲に対する未選択楽曲画像 8 3 3 と同じ態様で区別なく表示されることを意味する。例えば、非選択楽曲画像 8 3 4 を非表示する設定を行った場合、楽曲選択画像表示画面 8 2 は図 6 4（B）に示すような表示態様になる。

【0 6 2 9】

なお、非選択楽曲画像 8 3 4 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 8 3 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 8 3 4 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。

【0 6 3 0】

好き楽曲選択画像 9 8 2 は、楽曲選択画像表示画面 8 2 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 8 3 1（図 2 5 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 9 8 2 は、既選択楽曲画像 8 3 1 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 8 3 1 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 8 3 1 を非表示にする」とは、既選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が表示されないのではなく、既選択楽曲に対する楽曲選択画像 8 3 が非選択楽曲以外の未選択楽曲に対する未選択楽曲画像 8 3 3 と同じ態様で区別なく表示されることを意味する。例えば、既選択楽曲画像 8 3 1 を非表示する設定を行った場合、楽曲選択画像表示画面 8 2 は図 6 5（A）に示すような表示態様になる。

【0 6 3 1】

なお、既選択楽曲画像 8 3 1 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 8 3 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 8 3 1 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。

【0 6 3 2】

また、図 6 5（B）に示すように、非選択楽曲画像 8 3 4 及び既選択楽曲画像 8 3 1 の

10

20

30

40

50

双方について非表示に設定した場合、仮選択楽曲画像 8 3 2 以外の楽曲選択画像 8 3 が同じ態様で表示される。

【0633】

<ステップ S 4 0 0 1>

図 6 3 の説明に戻り、ステップ S 4 0 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 1：Yes）、処理をステップ S 4 0 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 1：No）、処理をステップ S 4 0 0 3 に移行する。

10

【0634】

<ステップ S 4 0 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 0 0 1：Yes）、MPU 5 1 は、楽曲リスト表示設定画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 0 0 2）、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 S 4 0 0 3>

ステップ S 4 0 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1～第 3 上選択操作パターンフラグ、第 1～第 3 下選択操作パターンフラグ、第 1～第 3 左選択操作パターンフラグ、及び第 1～第 3 右選択操作パターンフラグ（図 1 8（B）～図 1 8（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

20

【0636】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3：Yes）、処理をステップ S 4 0 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3：No）、処理をステップ S 4 0 0 5 に移行する。

【0637】

<ステップ S 4 0 0 4>

ステップ S 4 0 0 4 では、MPU 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれであるかに応じて、楽曲リスト表示設定画面 9 8 において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に 1 つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップ S 4 0 0 4 の処理が終了した場合、MPU 5 1 は、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

30

【0638】

<ステップ S 4 0 0 5>

ステップ S 4 0 0 5 では、MPU 5 1 は、第 1～第 3 決定操作パターンフラグ（図 1 8（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5：Yes）、処理をステップ S 4 0 0 6 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5：No）、当該楽曲リスト表示設定画面処理を終了する。

40

【0639】

<ステップ S 4 0 0 6>

ステップ S 4 0 0 6 では、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、楽曲リスト表示設定画面 9 8 の「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4（図 6 4（A）参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1 つ戻る」であるか否かを判断する。MPU 5 1 は、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 6：Y

50

es)、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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S401

50

0 : No)、即ち遊技者による決定ボタン21Bに対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、MPU51は、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

図 6 7 に示される選曲ボタン演出設定画面 9 9 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 9 9 は、期待度示唆演出設定画像 9 9 1、確変確定演出設定画像 9 9 2 及び保留連荘確定演出設定画像 9 9 3 の他、メロディーパターン設定画面 9 7 などと同様に選択画像 9 7 4 ~ 9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

【0651】

期待度示唆演出設定画像 9 9 1 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 9 9 1 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 4 4 参照して説明した示唆演出 1 ~ 8 が該当する。

10

【0652】

確変確定演出設定画像 9 9 2 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 9 9 2 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 4 4 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。

20

【0653】

保留連荘確定演出設定画像 9 9 3 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 9 9 3 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 4 4 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 S 4 1 0 1>

図 6 6 の説明に戻り、ステップ S 4 1 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 1 0 1 : Yes）、処理をステップ S 4 1 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 1 0 1 : No）、処理をステップ S 4 1 0 3 に移行する。

30

【0655】

<ステップ S 4 1 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 1 0 1 : Yes）、MPU 5 1 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 S 4 1 0 2）、当該選曲ボタン演出設定画面処理を終了する。

40

【0656】

<ステップ S 4 1 0 3>

ステップ S 4 1 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ、第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグ、及び第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグ（図 1 8 (B) ~ 図 1 8 (E) 参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0657】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S

50

4103: 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

40

【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

50

、設定履歴選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップS 4 2 0 2）、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0 6 7 6】

＜ステップS 4 2 0 3＞

ステップS 4 2 0 3では、MPU 5 1は、遊技者によって選択ボタン2 1 Aに対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1は、第1～第3上選択操作パターンフラグ（図1 8（B）参照）及び第1～第3下選択操作パターンフラグ（図1 8（C）参照）に基づいて、上選択ボタン2 1 1又は下選択ボタン2 1 2が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【0 6 7 7】

MPU 5 1は、選択ボタン2 1 Aに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS 4 2 0 3：Y e s）、処理をステップS 4 2 0 4に移行し、選択ボタン2 1 Aに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS 4 2 0 3：N o）、処理をステップS 4 2 0 5に移行する。

【0 6 7 8】

＜ステップS 4 2 0 4＞

ステップS 4 2 0 4では、MPU 5 1は、図5 8のトップメニュー画面処理におけるステップS 3 6 0 4の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン2 1 Aが上選択ボタン2 1 1及び下選択ボタン2 1 2のうちのいずれかであるかに応じて、設定履歴選択画面9 6においてカーソル画像9 4 6及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップS 4 2 0 4の処理が終了した場合、MPU 5 1は、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0 6 7 9】

＜ステップS 4 2 0 5＞

ステップS 4 2 0 5では、MPU 5 1は、第1～第3決定操作パターンフラグ（図1 8（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン2 1 Bに対する操作がなされたか否かを判断する。MPU 5 1は、決定ボタン2 1 Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS 4 2 0 5：Y e s）、処理をステップS 4 2 0 6に移行し、決定ボタン2 1 Bに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS 4 2 0 5：N o）、当該設定履歴選択処理を終了する。

【0 6 8 0】

＜ステップS 4 2 0 6＞

ステップS 4 2 0 6では、MPU 5 1は、遊技者による決定ボタン2 1 Bに対する操作によって、設定履歴選択画面9 6における「メロディーパターン設定履歴」の選択画像9 6 1（図5 6参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、MPU 5 1は、決定ボタン2 1 Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「メロディーパターン設定履歴」であるか否かを判断する。MPU 5 1は、「メロディーパターン設定履歴」の選択画像9 6 1が選択されたと判断した場合（ステップS 4 2 0 6：Y e s）、処理をステップS 4 2 0 7に移行し、「メロディーパターン設定履歴」の選択画像9 6 1が選択されていないと判断した場合（ステップS 4 2 0 6：N o）、処理をステップS 4 2 0 8に移行する。

【0 6 8 1】

＜ステップS 4 2 0 7＞

「メロディーパターン設定履歴」の選択画像9 6 1が選択されたと判断した場合（ステップS 4 2 0 6：Y e s）、MPU 5 1は、表示画面を設定履歴選択画面9 6（図5 4（C）及び図5 6参照）からメロディーパターン設定履歴画面8 7（図7 0参照）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S 4 2 0 7）。このとき、MPU 5 1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。

【0 6 8 2】

＜ステップS 4 2 0 8＞

ステップ S 4 2 0 8 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定履歴選択画面 9 6 における「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像 9 6 2（図 5 6 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「楽曲リスト表示設定履歴」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像 9 6 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 2 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 4 2 0 9 に移行し、「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像 9 6 2 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 2 0 8 : N o）、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

【0683】

<ステップ S 4 2 0 9>

「楽曲リスト表示設定履歴」の選択画像 9 6 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 2 0 8 : Y e s）、図 5 6 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定履歴選択画面 9 6 から楽曲リスト表示設定履歴画面 8 8 に移行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 S 4 2 0 9）。このとき、M P U 5 1 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 S 4 2 1 0>

ステップ S 4 2 1 0 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定履歴選択画面 9 6 における「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 9 6 3（図 5 6 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「選曲ボタン演出設定履歴」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 9 6 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 2 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 2 1 1 に移行し、「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 9 6 3 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 2 1 0 : N o）、処理をステップ S 4 2 1 2 に移行する。

【0685】

<ステップ S 4 2 1 1>

「選曲ボタン演出設定履歴」の選択画像 9 6 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 2 1 0 : Y e s）、図 5 6 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定履歴選択画面 9 6 から選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 に移行させる（ステップ S 4 2 1 1）。このとき、M P U 5 1 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 S 4 2 1 2>

ステップ S 4 2 1 2 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、設定履歴選択画面 9 6 における「1つ戻る」の選択画像 9 6 4（図 5 6 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1つ戻る」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「1つ戻る」の選択画像 9 6 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 2 1 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 2 1 3 に移行し、「1つ戻る」の選択画像 9 6 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 2 1 2 : N o）、処理をステップ S 4 2 1 4 に移行する。

【0687】

<ステップ S 4 2 1 3>

「1つ戻る」の選択画像 9 6 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 2 1 2 : Y e s）、図 5 6 に示すように、M P U 5 1 は、表示画面を設定履歴選択画面 9 6 から遊技設定画面 9 4 に移行させる（ステップ S 4 2 1 3）。このとき、M P U 5 1 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。

10

20

30

40

50

【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>

10

20

30

40

50

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 0 2）、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

【0 6 9 5】

<ステップ S 4 3 0 3>

ステップ S 4 3 0 3 では、M P U 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ～第 3 上選択操作パターンフラグ、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 1 8（B）～図 1 8（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

10

【0 6 9 6】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 3 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 3 0 3 : N o）、処理をステップ S 4 3 0 5 に移行する。

【0 6 9 7】

<ステップ S 4 3 0 4>

ステップ S 4 3 0 4 では、M P U 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれであるかに応じて、メロディーパターン設定履歴画面 8 7 において仮選択表示を上下左右のいずれかの方向に 1 つに移動させる仮選択表示変更処理を実行する。ステップ S 4 3 0 4 の処理が終了した場合、M P U 5 1 は、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

20

【0 6 9 8】

<ステップ S 4 3 0 5>

ステップ S 4 3 0 5 では、M P U 5 1 は、第 1 ～第 3 決定操作パターンフラグ（図 1 8（F）参照）に基づいて、遊技者によって決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する。M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 3 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 6 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 3 0 5 : N o）、当該メロディーパターン設定履歴画面処理を終了する。

30

【0 6 9 9】

<ステップ S 4 3 0 6>

ステップ S 4 3 0 6 では、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、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 9 7 4（図 7 0 参照）が選択されたか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「1 つ戻る」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 3 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 7 に移行し、「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 3 0 6 : N o）、処理をステップ S 4 3 0 8 に移行する。

40

【0 7 0 0】

<ステップ S 4 3 0 7>

「1 つ戻る」の選択画像 9 7 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 3 0 6 : Y e s）、M P U 5 1 は、表示画面をメロディーパターン設定履歴画面 8 7（図 7 0 参照）から設定履歴選択画面 9 6（図 5 4（C）及び図 5 6 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 S 4 3 0 7）。このとき、M P U 5 1 は、メロディーパターン設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

50

【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楽しむことができる。加えて、仮選択楽曲及び選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）の設定を設定履歴から選択できることで、選択決定部21に対する簡易な操作で過去の設定内容と同じ内容にメロディーパターンを設定することができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、選択決定部21に対する少ない操作回数でメロディーパターン設定履歴画面87に従って所望とするメロディーパターンの設定を行うことができる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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21

50

Bに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0724】

＜ステップS4411＞

50

「おまかせ」の選択画像 976 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4410：Yes）、MPU 51 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 S 4411）。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 S 4412>

「おまかせ」の選択画像 976 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4410：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、MPU 51 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 S 4412）。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 S 4412 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楽しむことができる。加えて、既選択楽曲（好き楽曲）画像 831 及び非選択楽曲（嫌い楽曲）画像 834 の表示設定を設定履歴から選択できることで、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 S 4413>

ステップ S 4413 では、MPU 51 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 S 4414>

ステップ S 4414 では、MPU 51 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、MPU 51 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、MPU 51 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 S 3422）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

10

20

30

40

50

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 7 4 は、選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 の一例を示す。以下において、図 7 4 を参照して選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 を先に説明し、次いで図 7 3 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 7 4 に示される選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 は、大当たり遊技における楽曲選択時に実行される演出に関する設定を、設定履歴に基づいて行うための画面である。選曲ボタン演出設定履歴画面 8 9 は、期待度示唆演出、確変確定演出及び保留連荘確定演出を含む選曲ボタン演出の実行の有無に対する設定をそれぞれの演出ごとに個別に複数回分表示する設定履歴表示画像 8 9 1、履歴選択画像 8 9 2 の他、選択画像 9 7 4～9 7 6 及び選択決定部画像 9 7 7 を含む。

10

【0731】

設定履歴表示画像 8 9 1 は、現在の選曲ボタン演出の実行の有無に対する設定を含む 3 回分の設定に関する履歴 1～3 を示す。それぞれの設定の履歴 1～3 は、設定時刻に関する情報、並びにそれぞれの選曲ボタン演出の実行の有無に対する設定に関する情報を含む。

【0732】

履歴選択画像 8 9 2 は、履歴 1 選択画像、履歴 2 選択画像及び履歴 3 選択画像を含む。履歴 1 選択画像は、履歴 1 の選曲ボタン演出の設定内容に選曲ボタン演出を設定するためのものである。履歴 2 選択画像は、履歴 2 の選曲ボタン演出の設定内容に選曲ボタン演出を設定するためのものである。履歴 3 選択画像は、履歴 3 の選曲ボタン演出の設定内容に選曲ボタン演出を設定するためのものである。また、履歴選択画像 8 9 2 において仮選択される履歴 1～3 は、左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 に対する操作に応じて変更させることが可能であり、履歴選択画像 8 9 2 において仮選択される履歴 1～3 の変更に関連して、設定履歴表示画像 8 9 1 において仮選択される履歴 1～3 が変動する。

20

【0733】

<ステップ S 4 5 0 1>

図 7 3 の説明に戻り、ステップ S 4 5 0 1 では、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 であるか否かに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において主図柄 9 2 1 の変動が開始されたか否かを判断する。MPU 5 1 は、主図柄 9 2 1 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 5 0 1：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 2 に移行し、主図柄 9 2 1 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 5 0 1：No）、処理をステップ S 4 5 0 3 に移行する。

30

【0734】

<ステップ S 4 5 0 2>

主図柄 9 2 1 の変動が開始された場合（ステップ S 4 5 0 1：Yes）、MPU 5 1 は、選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 2）、当該選曲ボタン演出設定履歴画面処理を終了する。

【0735】

<ステップ S 4 5 0 3>

ステップ S 4 5 0 3 では、MPU 5 1 は、遊技者によって選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1～第 3 上選択操作パターンフラグ、第 1～第 3 下選択操作パターンフラグ、第 1～第 3 左選択操作パターンフラグ、及び第 1～第 3 右選択操作パターンフラグ（図 1 8（B）～図 1 8（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

40

【0736】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 5 0 3：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 5 0 3：No）、処理をステップ S 4

50

505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、MPU5

10

20

30

40

50

1 は、選曲ボタン演出設定履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、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。

10

【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。

20

【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S4510：No）、即ち遊技者による決定ボタン21Bに対する操作が「1つ戻る」、「トップメニューに戻る」及び「おまかせ」のいずれの項目に対する操作にも該当しない場合、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。

30

【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楽しむことができる。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、以前の設定に戻りたい場合などに、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。

40

【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

50

(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。

10

【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。

20

【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〕

30

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。

40

【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

50

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

10

【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

20

【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

30

【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

50

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 S 2702：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 S 4601）、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 S 2707）。

10

【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 S 2801：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 S 4701）、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 S 2811）。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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を抑制できる。

【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

50

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 S 4801 として 16 R 大当たりであるか否かが判断される。また、ステップ S 4801 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 S 4802 及び S 4804）、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 S 4803 及び S 4805）。

10

【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 S 2701：Yes）、16 R 大当たりであるか否かが判断される（ステップ S 4801）。そして、16 R 大当たりでない場合（ステップ S 4801：No）、即ち 5 R 大当たりである場合、5 R 大当たりのデフォルト設定通りにメロディーパターン 1 が選択され（ステップ S 4802）、仮選択楽曲が A メロ部分（歌い出し部分）から出力される（ステップ S 4803）。一方、16 R 大当たりである場合（ステップ S 4801：Yes）、16 R 大当たりのデフォルト設定通りにメロディーパターン 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 S 4904）。

20

【0774】

また、所定の条件を満たす場合に（ステップ S 2701 及び S 2702 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 S 4806）、選択されたメロディーパターンに従ったメロディーパターンで仮選択楽曲が出力される（ステップ S 4807、S 4803 及び S 4805）。

【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 S 2701：Yes）、昇格演出フラグは 16 R 大当たりの場合にオンに設定されない。そのため、昇格演出フラグがオンに設定されている時点で 5 R 大当たりであると判断できることから、ステップ S 4806 においてランダムにメロディーパターンを選択することで、所定の条件（ステップ S 2701 及び S 2702 で Yes）を満たす 5 R 大当たりについて、仮選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）に矛盾が生じ得る。

30

【0776】

そして、ステップ S 4806 においてメロディーパターン 2 が選択されなかった場合（ステップ S 4807：No）、即ちメロディーパターン 1 が選択された場合、5 R 大当たりのデフォルト設定通りに 5 R 大当たりのデフォルト設定通りに仮選択楽曲が A メロ部分（歌い出し部分）から出力される（ステップ S 4803）。一方、ステップ S 4806 においてメロディーパターン 2 が選択された場合（ステップ S 4807：Yes）、5 R 大当たりのデフォルト設定とは異なるサビ部分から仮選択楽曲が出力される。これにより、仮選択楽曲のメロディーパターン（出力開始部分）に矛盾を発生させ、昇格演出が実行されることが昇格演出の実行前に事前に明示される。

40

【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 S 4901 として 5 R 大当たりであるか否かが判断される。具体的には、選択楽曲が既選択楽曲である場合（ステップ S 2801：No）、2 回目以降の楽曲決定である場合（ステップ S 2802：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 S 2803：No）、5 R 大当たりであるか否かが判断される（ステップ S 4901）。そして、5 R 大当たりである場合（ス

50

テップ S 4 9 0 1 : Y e s)、5 R 大当たりのデフォルト設定通りに仮選択楽曲が継続して出力される (ステップ S 4 9 0 2)。一方、5 R 大当たりでない場合 (ステップ S 4 9 0 1 : N o)、即ち 1 6 R 大当たりである場合、1 6 R 大当たりのデフォルト設定通りにメロディーパターン 1 が選択され、選択楽曲が A メロ部分 (歌い出し部分) から出力される (ステップ S 4 9 0 3)。

【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 S 2 8 0 1 ~ S 2 8 0 3 の全てのステップで Y e s)、矛盾出力抽選を行い (ステップ S 2 8 0 4)、矛盾出力抽選に当選しなかった場合 (ステップ S 2 8 0 5 : N o)、仮選択楽曲が継続して出力される (ステップ S 4 9 0 2)。即ち、矛盾出力抽選を受けるためには、昇格演出フラグがオンに設定されていることが条件とされるが (ステップ S 2 8 0 3 : Y e s)、上述の通り昇格演出フラグがオンに設定されている時点で 5 R 大当たりであると判断できることから、矛盾出力抽選に当選しなかった場合 (ステップ S 2 8 0 5 : N o)、5 R 大当たりのデフォルト設定通りに仮選択楽曲が継続して出力される (ステップ S 4 9 0 2)。

【0779】

一方、矛盾出力抽選に当選した場合 (ステップ S 2 8 0 5 : Y e s)、5 R 大当たりのデフォルト設定とは異なるメロディーパターン 1 によって選択楽曲が出力される。これにより、選択楽曲のメロディーパターン (出力開始部分) に矛盾を発生させ、昇格演出が実行されることが昇格演出の実行前に事前に明示される。

【0780】

本実施形態では、5 R 大当たりの場合の選択楽曲のデフォルト設定が仮選択楽曲の出力継続とされているため、短い遊技時間の間に楽曲の仮選択時及び楽曲の選択後の両方で楽曲の同じ部分が出力されることや、楽曲の選択後に改めて異なる部分から楽曲が出力されることが回避されている。これにより、5 R 大当たりの場合、矛盾出力抽選に当選した場合を除いて、切れ目なく楽曲を継続して聴くことができるため、短い遊技時間であってもストレスなく楽曲を楽しむことができる。一方、遊技時間が長い 1 6 R 大当たり遊技状態では、遊技者は、仮選択楽曲のサビ部分を聴いた上で、改めて仮選択楽曲と同じ楽曲である選択楽曲を A メロ部分 (歌い出し部分) から聴くことができる。そのため、1 6 R 大当たり遊技状態では、遊技時間に余裕があるために楽曲のサビ部分も含めて選択楽曲を A メロ部分 (歌い出し部分) から十分に楽しむことが可能になる。

【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、遊技者にとってより有利な遊技状態であることを明示する昇格演出が実行されるか否かを判断できる。そのため、遊技者は、仮選択楽曲及び選択楽曲の出力開始部分に着目して大当たり遊技を楽しむことができる。これにより、楽曲を仮選択するための選択決定部 2 1 の選択ボタン 2 1 A、及び楽曲を選択するための選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B に対する操作を、単に楽曲を仮選択又は選択するという行為ではなく、遊技者にとってより有利な遊技状態であること遊技状態であるか否かを確認するという行為として楽しむことができる。

【0782】

なお、本実施形態では、5 R 大当たりであることを条件に仮選択楽曲の続きから (仮選択楽曲を継続して) 選択楽曲を出力させていたが、1 6 R 大当たりである場合に、仮選択楽曲の続きから (仮選択楽曲を継続して) 選択楽曲を出力させることも考えられる。もちろん、5 R 大当たり及び 1 6 R 大当たりの双方で、選択楽曲の続きから (仮選択楽曲を継続して) 選択楽曲を出力させてもよい。また、本実施形態では、仮選択楽曲の出力開始が 5 R 大当たりでサビ部分、1 6 R 大当たりで (歌い出し部分) であったが、5 R 大当たりの仮選択楽曲の出力開始を A メロ部分 (歌い出し部分) としてもよく、1 6 R 大当たりの仮選択楽曲の出力開始をサビ部分としてもよい。また、本実施形態では、仮選択楽曲出力処理及び選択楽曲出力処理において遊技者によりメロディーパターンがデフォルト設定とは異なる設定とされることを考慮していなかったが、前述の第 1 の実施形態と同様に、遊技者によりメロディーパターンがデフォルト設定とは異なる設定とされることを考慮して

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）、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に対して連打操作が行われたかを判断できる。また、前記一定時間内において、第1決定操作パターンフラグがオンに設定されている継続時間が予め定められた所定時間（例えば2秒～15秒

40

50

）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 S 5 1 0 1：Y e s）、第 1 昇格演出フラグがオンである場合に（ステップ S 2 9 0 3：Y e s）、5 R 確変選曲ボタン演出決定処理が実行され（ステップ S 2 9 0 4）、第 2 昇格演出フラグ又は第 3 昇格演出フラグがオンである場合に（ステップ S 2 9 0 5：Y e s）、1 6 R 確変選曲ボタン演出決定処理が実行される（ステップ S 2 9 0 6）。

【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 2 1 B に対して連打操作又は長押し操作が行われることで、選曲ボタン演出が実行され得る。そのため、楽曲を選択する行為を連打操作又は長押し操作を行うことで選曲ボタン演出が実行されるかを確認するための行為としても楽しむことができる。これにより、遊技者に対して楽曲の選択を積極的に行わせることができる。

【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 2 1 B に対する連打操作又は長押し操作が行われることを条件に選曲ボタン演出を実行していたが、この条件と、前述の第 1 の実施形態での条件（決定ボタン 2 1 B に対する操作が開始されること）のいずれか一方を満たす場合に選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。即ち、決定ボタン 2 1 B に対する操作が開始された場合、長押し操作又は連打操作が行われたことが確認された場合のいずれのタイミングでも選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。

【0792】

また、ステップ S 5 1 0 1 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 2 1 B に対する連打操作のみ、又は長押し操作のみをステップ S 5 1 0 1 での判断対象としてもよい。

【0793】

また、ステップ S 2 9 0 1 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 S 2 9 0 1 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 2 1 B（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 4 2 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 2 1 B（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 8 1 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 2 1 B 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 2 1 B とは異なる操作ボタン 2 0（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 2 1 B に対する操作、及び操作ボタン 2 0 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 3 9 の楽曲選択処理におけるステップ S 2 6 0 6 において、図 1 8（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 1 8（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）、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）に対する決定操作によって楽曲が決定されることを条件に選曲ボタン演出を実行していたが、この条件、及び前述の第1の実施形態での条件（決定ボタン21Bに対する操作が開始されること）のうちのいずれか一方を満たす場合に選曲ボタン演出を実行するようにしてもよい。即ち、決定ボタン21Bに対する操作が開始されたタイミング、操作ボタン20に対する操作が開始されたタイミングのいずれのタイミングでも選曲ボタン演出が実行され得るようにしてもよい。

【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

10

20

30

40

50

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 A 1 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 A 2]

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 A 1 に記載の遊技機。

10

【0808】

付記 A 2 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 A 3]

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 A 1 又は付記 A 2 に記載の遊技機。

20

【0810】

[付記 A 4]

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 A 3 に記載の遊技機。

【0811】

[付記 A 5]

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 A 3 又は付記 A 4 に記載の遊技機。

30

【0812】

[付記 A 6]

前記演出実行手段 (51) は、前記既選択楽曲画像 (831) を前記画像表示手段 (341) における予め定められた領域に表示させることで、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 A 3 から付記 A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【0813】

付記 A 3 から付記 A 6 に係る遊技機によれば、既選択楽曲画像が仮選択楽曲画像と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。

40

【0814】

[付記 A 7]

前記演出実行手段 (51) は、2 以上の数から選択される予め定められた上限数の前記既選択楽曲画像 (831) を前記画像表示手段 (341) に表示させることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0815】

[付記 A 8]

前記既選択楽曲に関する既選択楽曲情報を記憶する記憶手段 (512) をさらに備え、前記演出実行手段 (51) は、前記記憶手段 (512) に記憶された前記既選択楽曲情

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0830】

付記A15に係る遊技機によれば、少なくとも画像表示手段に楽曲選択画像が最初に表示される段階では、仮選択楽曲画像に既選択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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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るの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の仮選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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択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

10

20

30

40

50

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ことを認識できるため、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

10

20

30

40

50

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記非選択楽曲画像(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

10

20

30

40

50

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 B 4 から付記 B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【0869】

付記 B 8 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 B 7 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。

10

【0870】

[付記 B 9]

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、

20

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 B 4 から付記 B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【0871】

付記 B 9 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】

30

[付記 B 10]

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 B 9 に記載の遊技機。

40

【0873】

付記 B 10 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 B 11]

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

50

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、

10

20

30

40

50

遊技者による前記操作手段（２１）に対する操作に応じて、前記楽曲選択画像（８３）中の前記仮選択楽曲画像（８３２）を変更し、

前記仮選択楽曲画像（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】

10

[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】

20

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るの高いサビ部分を聴くことができるため、自分好みの楽曲であるかの判断が容易になる。

30

【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。

40

【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るの高いサビ部分を必ず聴かせることができ、遊技者に未選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。

【０８８７】

[付記Ｃ６]

50

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。

10

【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】

20

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]

30

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。

40

【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

50

C 8 に記載の遊技機。

【0894】

付記 C 9 に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の出力開始設定履歴と自身の出力開始設定履歴との区別が可能になり、また自身の出力開始設定履歴に選択したい出力開始設定履歴がある場合に、所望する出力開始設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【0895】

[付記 D 1]

判定条件の成立に基づいて遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの判定を行う主制御手段 (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 D 1 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 D 2]

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 D 1 に記載の遊技機。

【0898】

付記 D 2 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

10

20

30

40

50

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るの高いサビ部分を遊技者に聴かせることができるため、例えば短い遊技時間であっても遊技者に仮選択楽曲の良さを伝える機会を確保できる。一方、遊技者は、仮選択楽曲の盛り上がるの高いサビ部分を聴けるため、仮選択楽曲が自分好みの楽曲であるか、以前に選択して気に入った楽曲であるかなどの判断が容易になる。また、遊技状態が第1特別遊技状態である場合に仮選択楽曲をサビ部分から出力することで、遊技者は仮選択後から楽曲の選択後においてサビ部分を確実に聴くことができると共に、サビ部分から連続して楽曲をストレスなく聴くことができる。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 D 8 に記載の遊技機。

【0912】

付記 D 9 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 D 10]

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 D 1 から付記 D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【0914】

付記 D 10 に係る遊技機によれば、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲の出力開始の設定を行うことができる。そのため、遊技者は、出力開始部分の設定を行うことで、仮選択楽曲又は選択楽曲を自身の好みの部分から出力させることができる。

【0915】

[付記 D 11]

前記出力開始設定に対する出力開始設定履歴に関する出力開始設定履歴情報を記憶可能な出力開始設定記憶手段 (512) をさらに備え、

前記演出実行手段 (51) は、遊技者による前記操作手段 (21) に対する操作に応じて、前記画像表示手段 (341) における前記出力開始設定画面 (87, 97) として、前記出力開始設定記憶手段 (512) に記憶された前記出力開始設定履歴情報に対応した出力開始設定履歴画像 (871B) を表示した出力開始設定履歴画面 (87) に移行させ、

前記出力開始設定手段 (51) は、前記表示画面が前記出力開始設定履歴画面 (87) である場合に、遊技者により前記出力開始設定履歴画像 (871B) に基づいて前記出力開始設定を行う操作がなされた場合に、遊技者によって設定された内容の前記出力開始設定を行うことを特徴とする付記 D 10 に記載の遊技機。

【0916】

付記 D 11 に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が出力開始設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の出力開始設定と同じ内容の出力開始設定にすることができる。そのため、遊技者は、以前の出力開始設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で出力開始設定履歴画面に基づいて所望とする出力開始設定を行うことができる。

【0917】

[付記 D 12]

前記演出実行手段 (51) は、前記出力開始設定履歴画面 (87) において設定時刻を示す画像を含む前記出力開始設定履歴画像 (871B) を表示させることを特徴とする付記 D 11 に記載の遊技機。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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]

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【0944】

付記E15に係る遊技機によれば、少なくとも画像表示手段に楽曲選択画像が最初に表示される段階では、仮選択楽曲画像に既選択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

50

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。

10

【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るの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の仮選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

20

【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。

30

【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るの高いサビ部分から聴くことができるため、今回の選択楽曲が自分好みの楽曲であるか否かを判断しやすくなる。

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

[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。

40

【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

50

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 E 1 から付記 E 2 2 のいずれかに記載の遊技機。

【0960】

付記 E 2 3 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 E 2 4]

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 E 2 3 に記載の遊技機。

10

【0962】

付記 E 2 4 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。

20

【0963】

[付記 E 2 5]

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 E 2 3 又は付記 E 2 4 に記載の遊技機。

30

【0964】

付記 E 2 5 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 E 2 6]

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 E 2 5 に記載の遊技機。

40

【0966】

付記 E 2 6 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。

50

【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 F 5 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 F 6]

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 F 1 又は付記 F 2 に記載の遊技機。

【0978】

付記 F 6 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 F 7]

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 F 6 に記載の遊技機。

【0980】

付記 F 7 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 F 8]

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 F 6 に記載の遊技機。

【0982】

付記 F 8 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 F 9]

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 F １から付記 F ８のいずれかに記載の遊技機。

【０９８４】

付記 F ９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 F １０]

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 F １に記載の遊技機。

【０９８６】

付記 F １０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 F １１]

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 F １０に記載の遊技機。

【０９８８】

[付記 F １２]

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 F １０又は付記 F １１に記載の遊技機。

【０９８９】

[付記 F １３]

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 F １０又は付記 F １１に記載の遊技機。

【０９９０】

付記 F １１から付記 F 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

10

20

30

40

50

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 F 1 4]

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 F 1 から付記 F 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【0992】

付記 F 1 4 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 F 1 5]

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 F 1 4 に記載の遊技機。

20

【0994】

付記 F 1 5 に係る遊技機によれば、1 回の特別遊技において遊技者によって不必要に繰り返し楽曲が選択されることを抑制できる。

【0995】

[付記 F 1 6]

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 F 1 から付記 F 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

30

【0996】

付記 F 1 6 に係る遊技機によれば、選択有効期間内において楽曲の仮選択又は選択が行われた場合に仮選択楽曲又は選択楽曲が第 2 部分から出力されることで、演出手段によって示唆された遊技状況よりも実際の遊技状況が遊技者にとって有利な遊技状況であることを明示する昇格演出が実行されることを事前に知り得ることができる。そのため、遊技者は、仮選択楽曲又は選択楽曲が第 1 部分から出力されるか、第 2 部分から出力されるかに注目して楽曲の仮選択又は選択を楽しむことができる。

40

【0997】

[付記 G 1]

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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

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。

30

【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。

40

【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。

50

【1010】

付記 G 7 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 G 8]

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 G 1 から付記 G 7 のいずれかに記載の遊技機。

【1012】

付記 G 8 に係る遊技機によれば、選曲操作演出を実行させるか否かの設定を行えるため、遊技者の好みに合わせて選曲操作演出を実行させることができる。これにより、遊技者は、特別遊技における選曲操作を自分に合ったかたちで楽しむことができる。

【1013】

[付記 G 9]

前記演出実行設定に対する演出実行設定履歴に関する設定履歴情報を記憶可能な演出実行設定記憶手段（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 G 8 に記載の遊技機。

【1014】

付記 G 9 に係る遊技機によれば、遊技者は、画像表示手段における表示画面が演出実行設定履歴画面である場合に操作手段に対する設定操作を行うことで、過去の演出実行設定と同じ内容の演出実行設定を行うことができる。そのため、遊技者は、以前の設定に戻したい場合などに、操作手段に対する少ない操作回数で演出実行設定履歴画面に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【1015】

[付記 G 10]

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 G 9 に記載の遊技機。

【1016】

付記 G 10 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

10

20

30

40

50

、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。

10

【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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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】

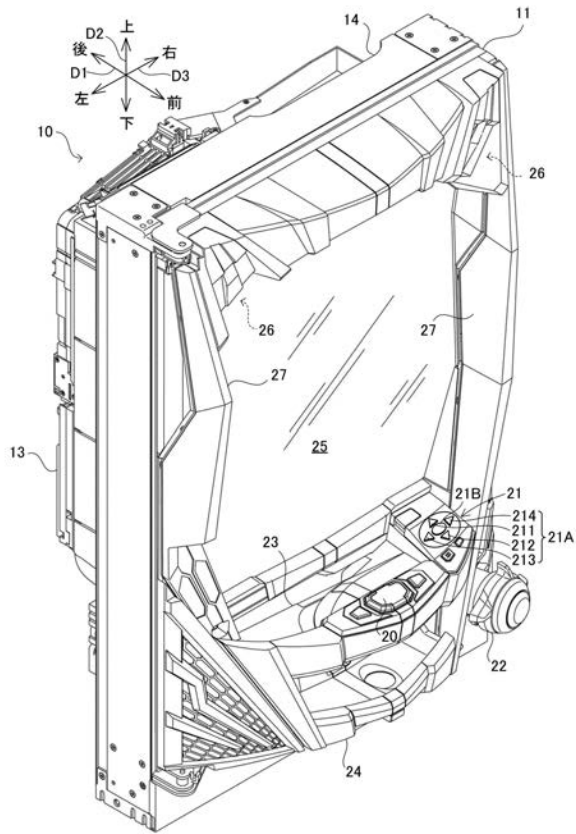
付記H9に係る遊技機によれば、遊技者は、設定時刻を参照することで、例えば以前に遊技していた遊技者の演出実行設定履歴と自身の演出実行設定履歴との区別が可能になり、また自身の演出実行設定履歴に選択したい演出実行設定履歴がある場合に、所望する演出実行設定履歴を選択する場合の見込みが付けやすくなる。そのため、遊技者は、操作手段に対する少ない操作回数で演出実行設定履歴画面に基づいて所望とする演出実行設定を行うことができる。

【符号の説明】

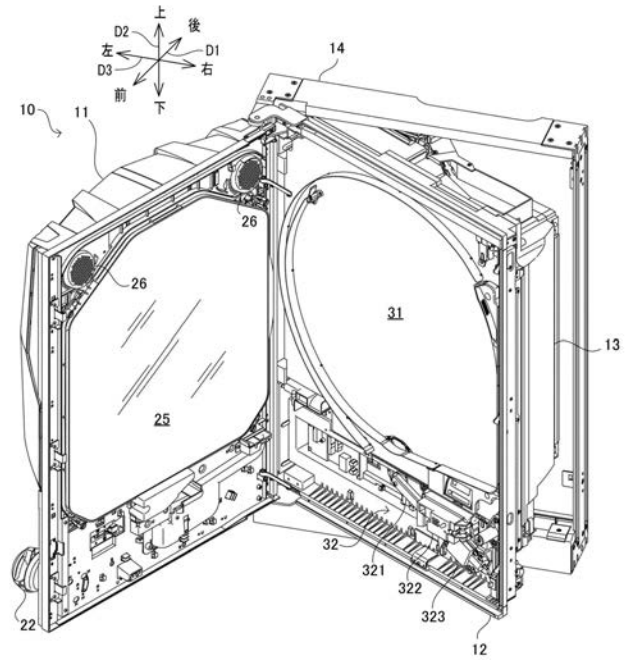
【1035】

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	10
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	20
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	30
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	

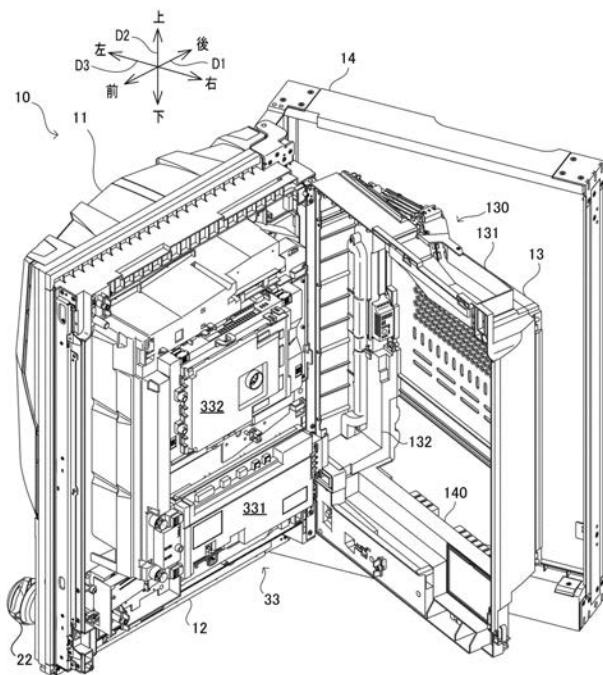
【図 1】



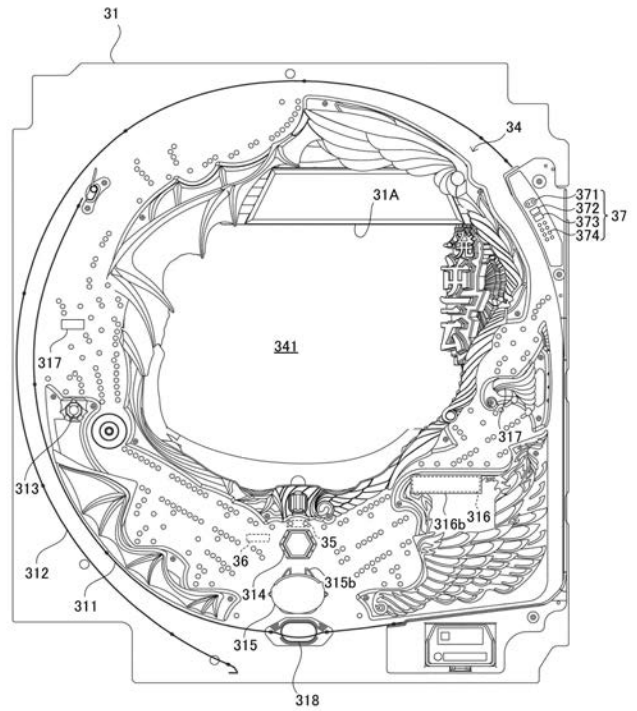
【図 2】



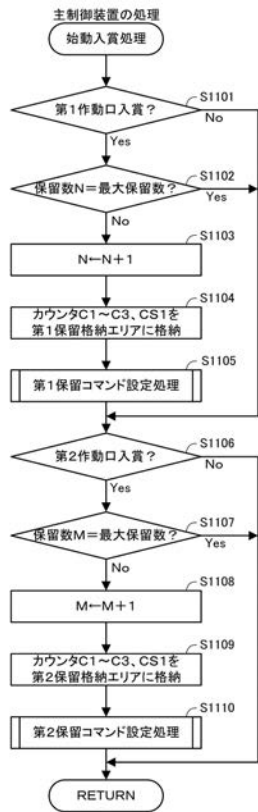
【図 3】



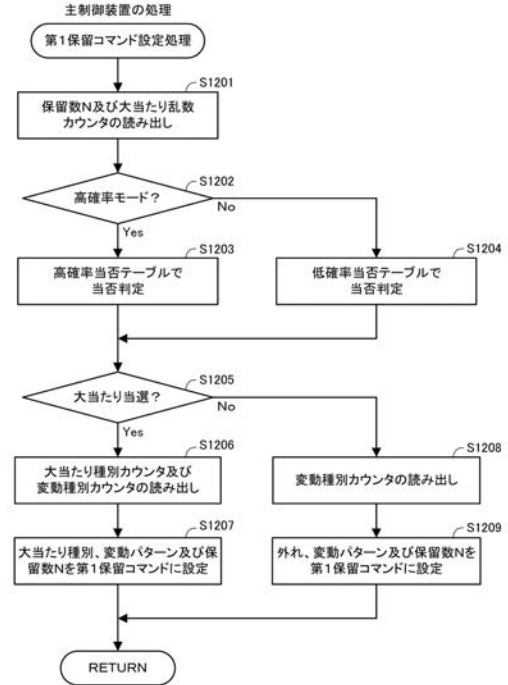
【図 4】



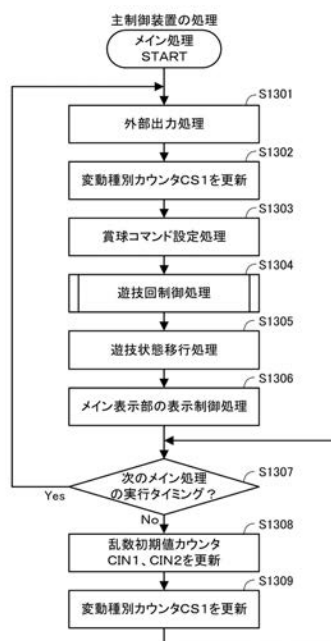
【図 9】



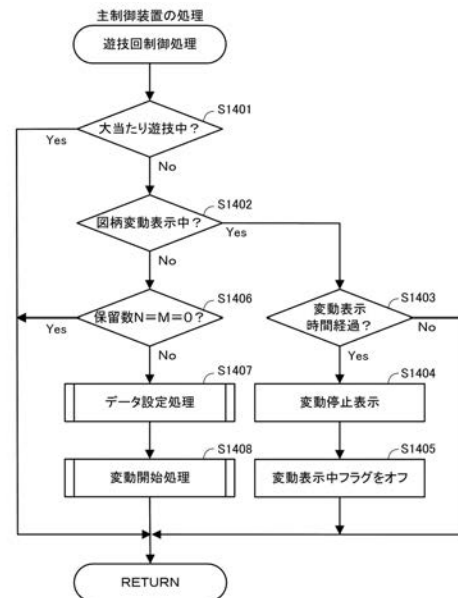
【図 10】



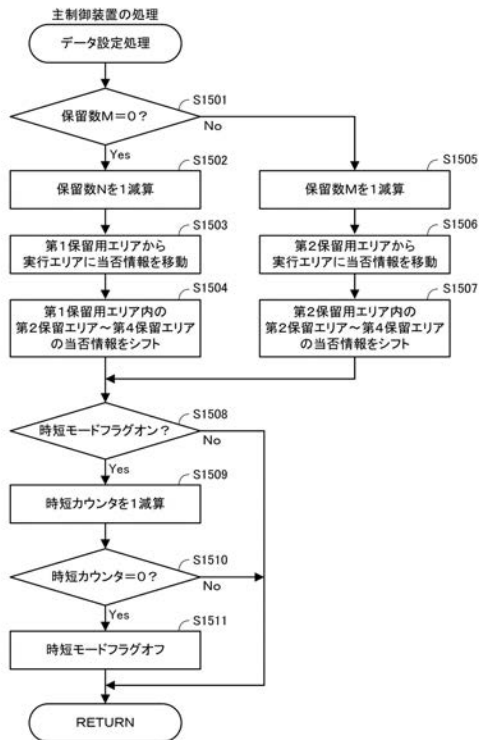
【図 11】



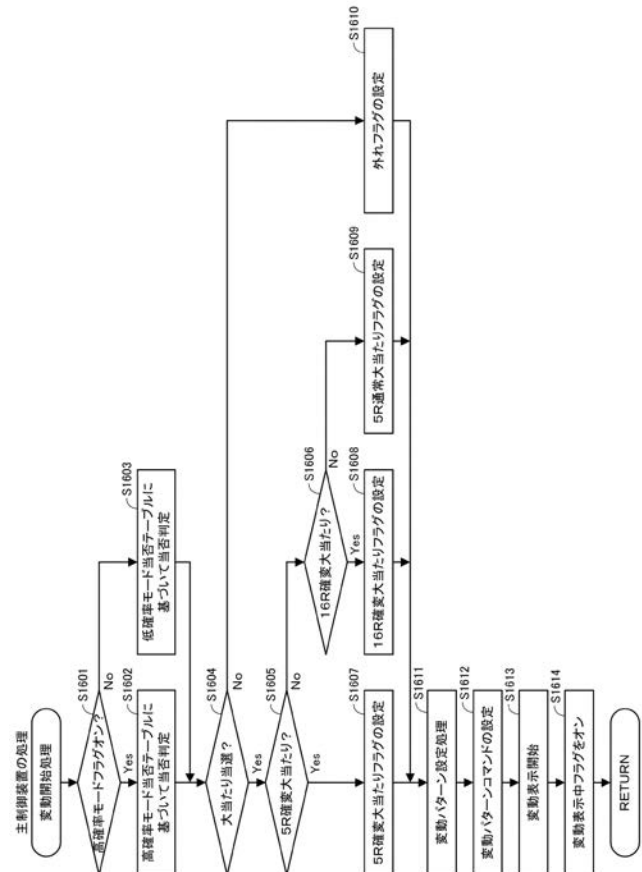
【図 12】



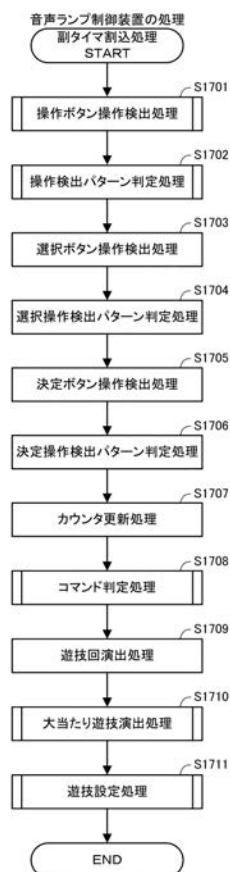
【図 13】



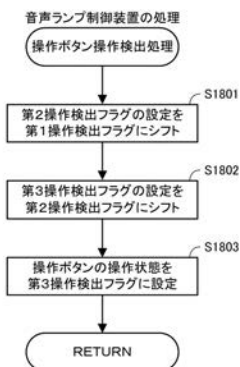
【図 14】



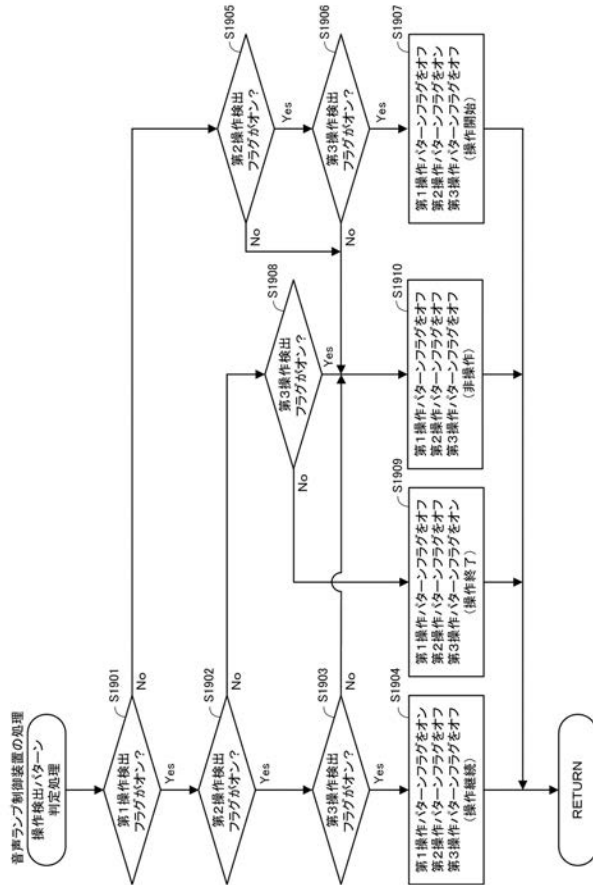
【図 15】



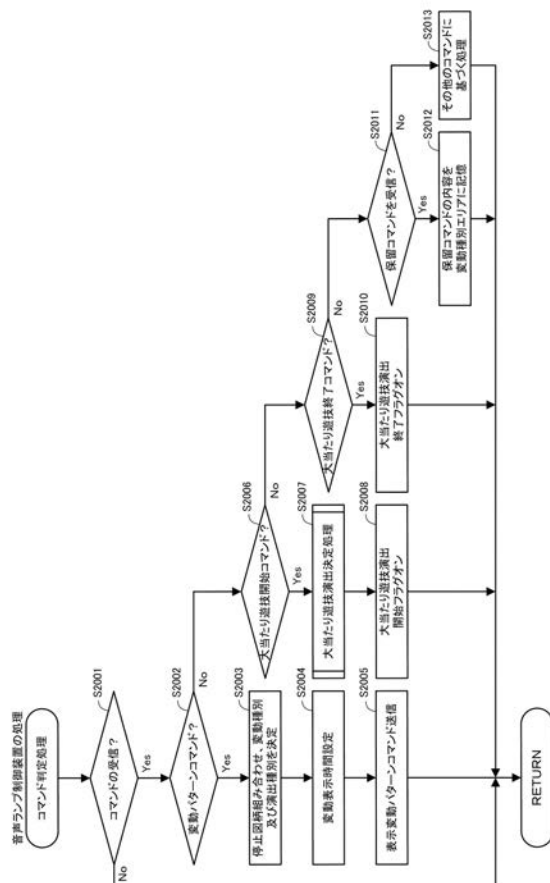
【図 16】



【图 17】



【 図 1 9 】



【 図 1 8 】

操作ボタン操作データ							
操作検出フラグ				操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3		第1	第2	第3	
オン	オン	オン		オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン		オン	オフ	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							
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							
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							
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							
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							
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 20】

第1停止図柄選択テーブル

抽選結果

(A)

演出種別カウンタ	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4	1	1	1	1
4~9		2	2	
10~14				
15~19	2		3	2
20~24				
25~29				3
30~34	4	3	4	
35~39			5	4
40~44			6	
45~49	5			5
50~54				
55~59		4		
60~64	6			6
65~69		5	7	
70~74				7
75~79	8			
80~84		6		8
85~89		8	8	
90~94	9		9	9
95~99		9		

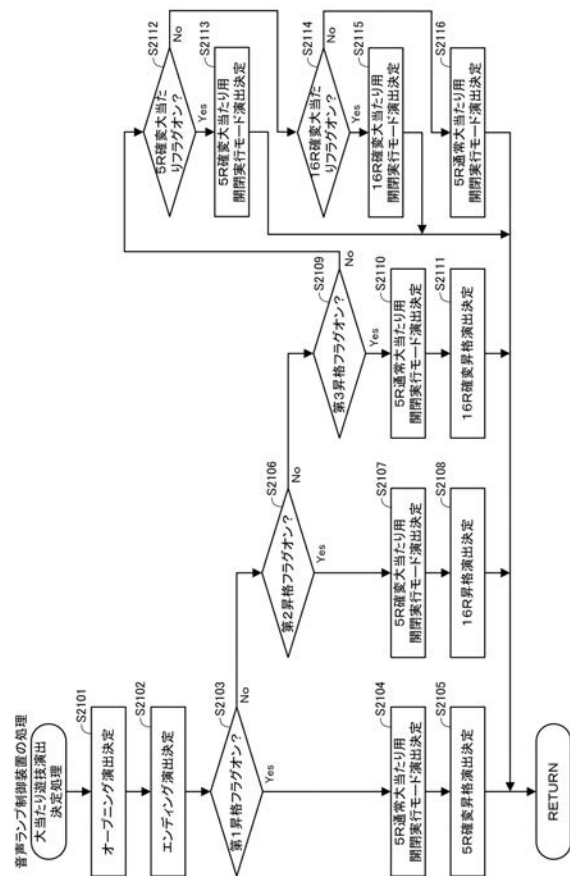
(B)

変動種別テーブル

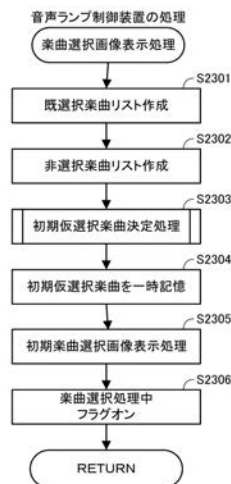
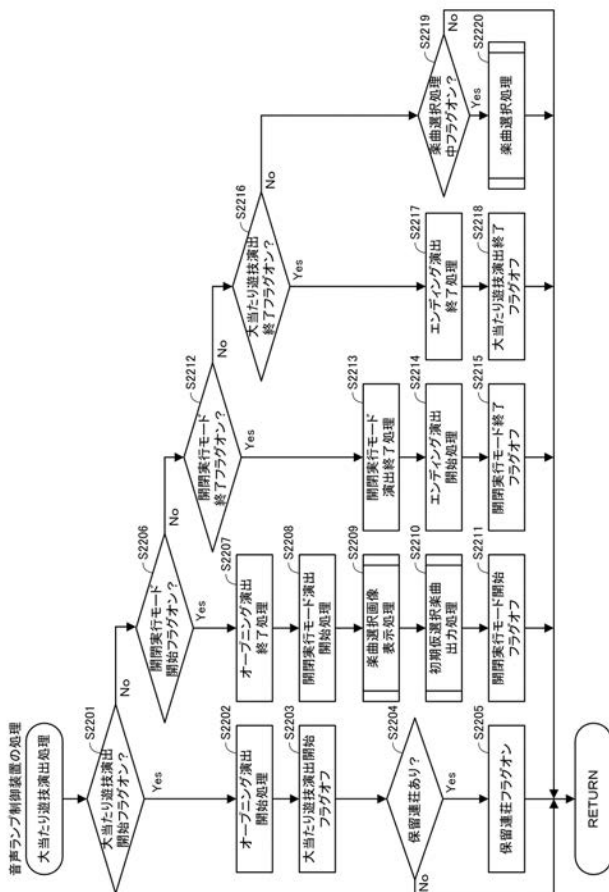
変動パターンコマンド	変動種別	変動表示時間[s]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	リーチなし	7
D05	リーチなし	10

【図 2 2】

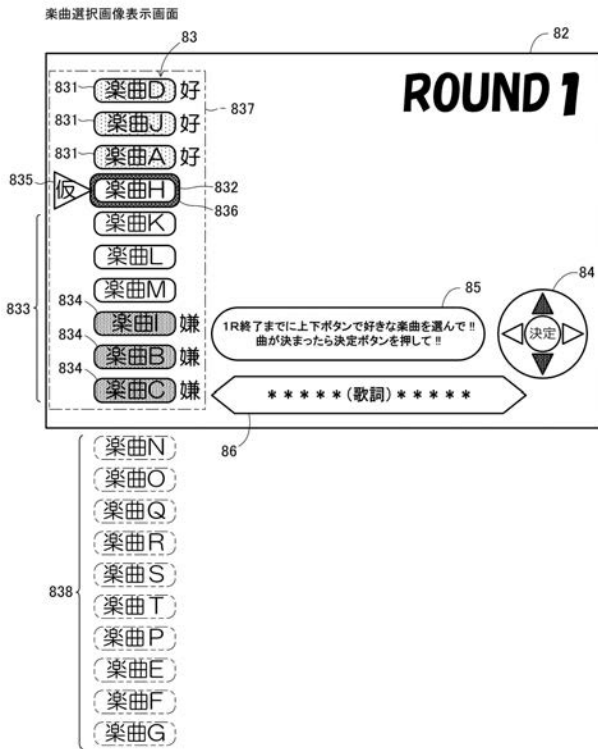
演出種別カウンタ	演出種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~10	演出Z1	演出Z1	演出Z1	演出Z1
11~20			演出Z2	演出Z2
21~30			演出Z2	演出Z3
31~40	演出Z2	演出Z2	演出Z2	演出Z4
41~50			演出Z3	演出Z5
51~60			演出Z3	
61~70	演出Z4	演出Z4	演出Z5	
71~80				演出Z4
81~100				演出Z5
81~100	演出Z5	演出Z5		



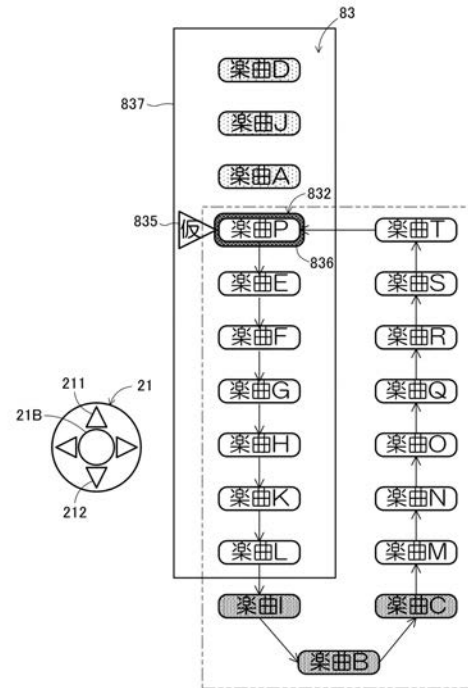
【 図 2 4 】



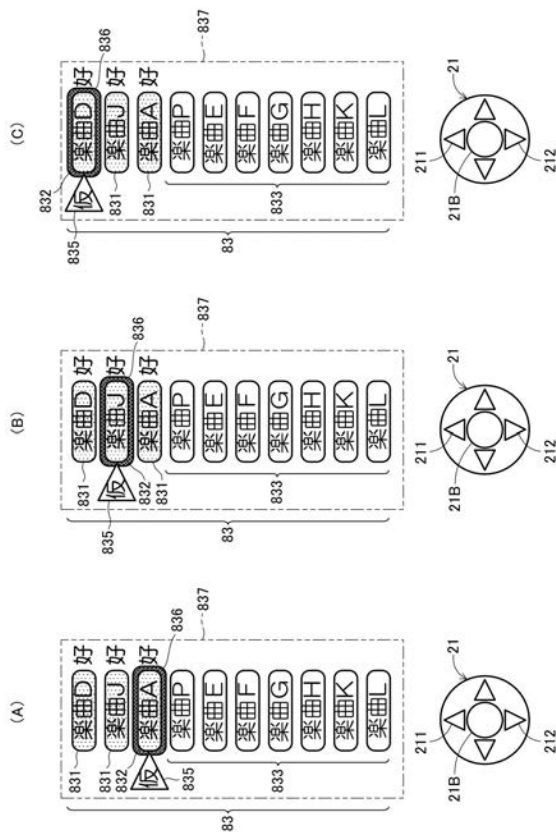
【図 25】



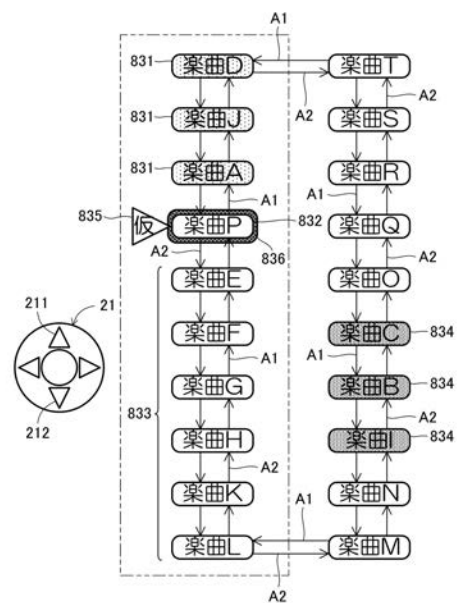
【図 26】



【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 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		オフ
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	
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 30】

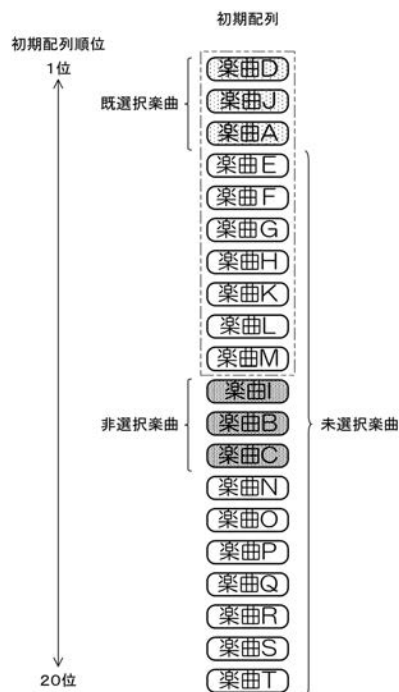
(A)

既選択楽曲リストテーブル		
順位	楽曲番号	楽曲名
1	1	楽曲A
2	10	楽曲J
3	4	楽曲D

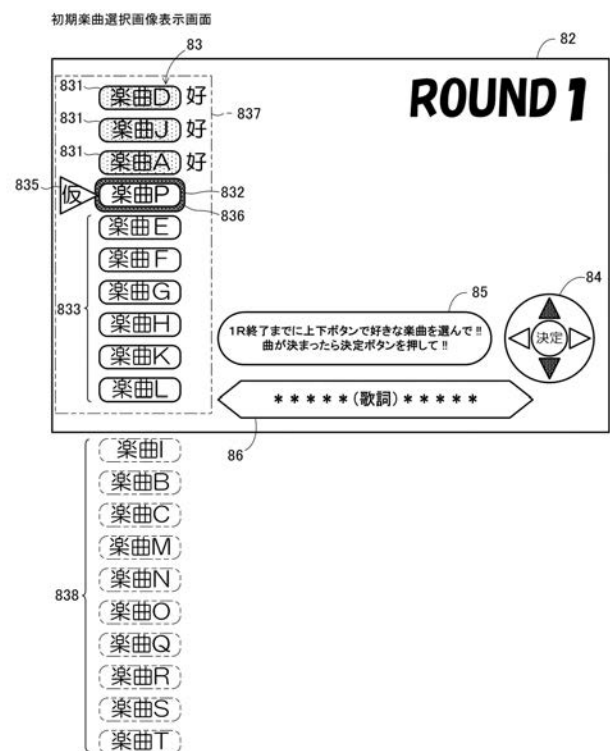
(B)

非選択楽曲リストテーブル		
順位	楽曲番号	楽曲名
1	9	楽曲I
2	2	楽曲B
3	3	楽曲C

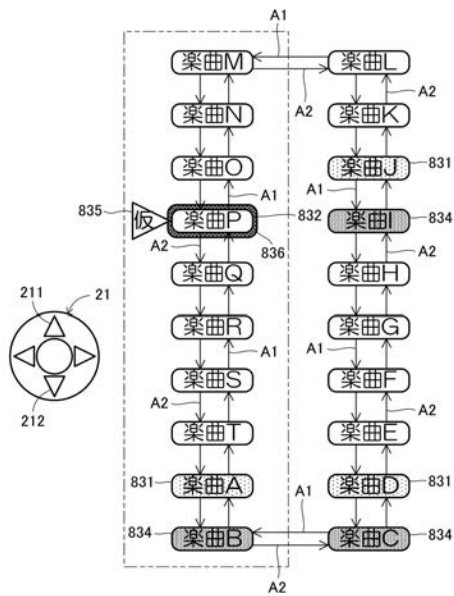
【図 32】



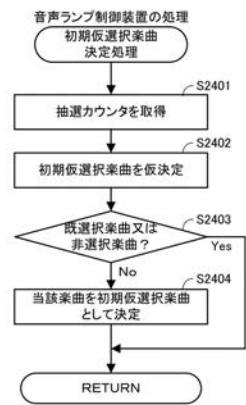
【図 33】



【図 3 4】



【図 3 5】

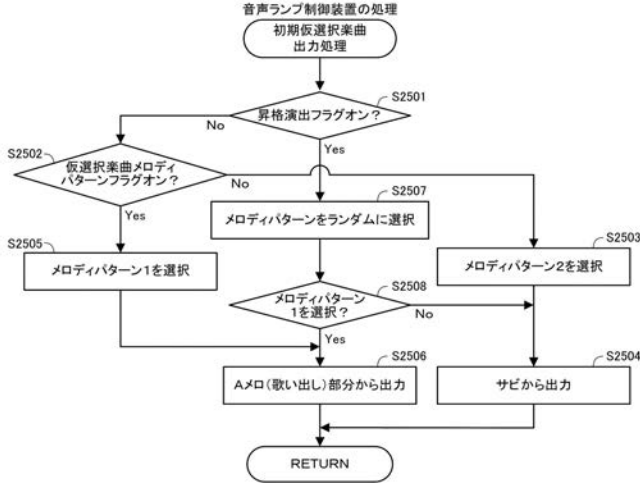


【図 3 6】

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 3 7】

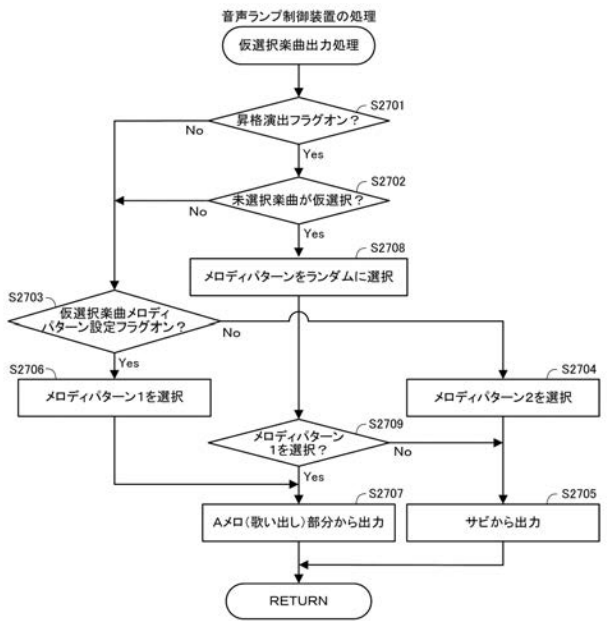


【図 38】

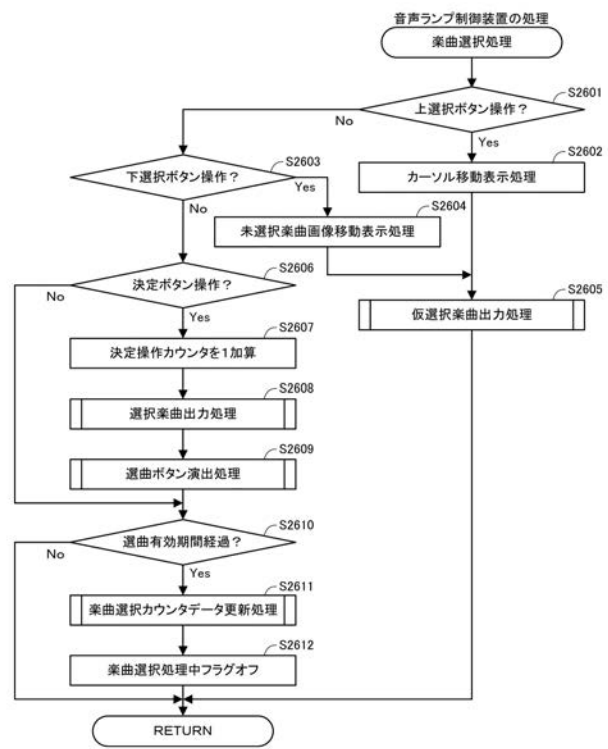
メロディパターンテーブル

楽曲番号	楽曲名	メロディパターン		デフォルト設定		
		番号	基本単位	仮選択楽曲	選択楽曲	
					既選択楽曲	未選択楽曲
1	楽曲A	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
2	楽曲B	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
3	楽曲C	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
4	楽曲D	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
5	楽曲E	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
6	楽曲F	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
7	楽曲G	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
8	楽曲H	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
9	楽曲I	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
10	楽曲J	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			
・	・	・	・	・	・	・
		・	・			
20	楽曲T	1	Aメロ(歌い出し)→Bメロ→サビ	パターン2	パターン1	パターン2
		2	サビ→Aメロ(歌い出し)→Bメロ			

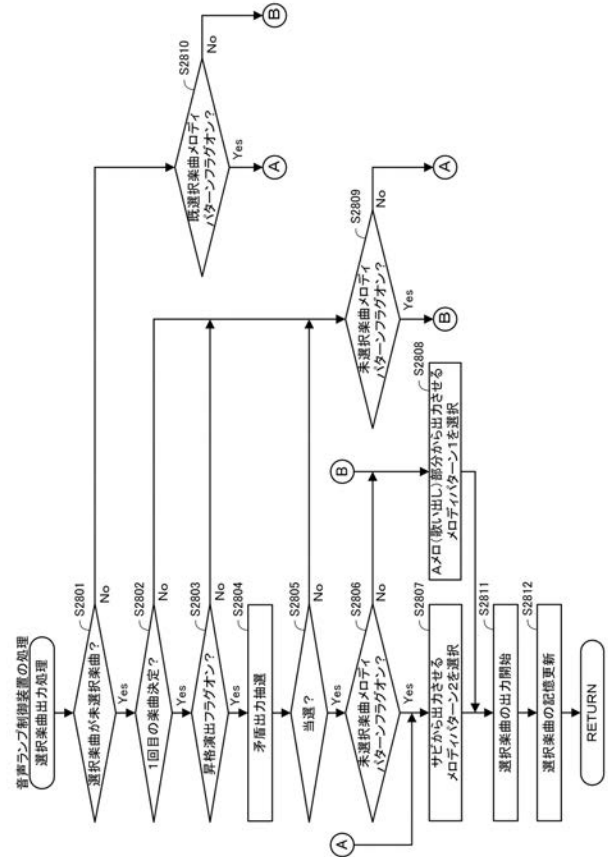
【図 40】



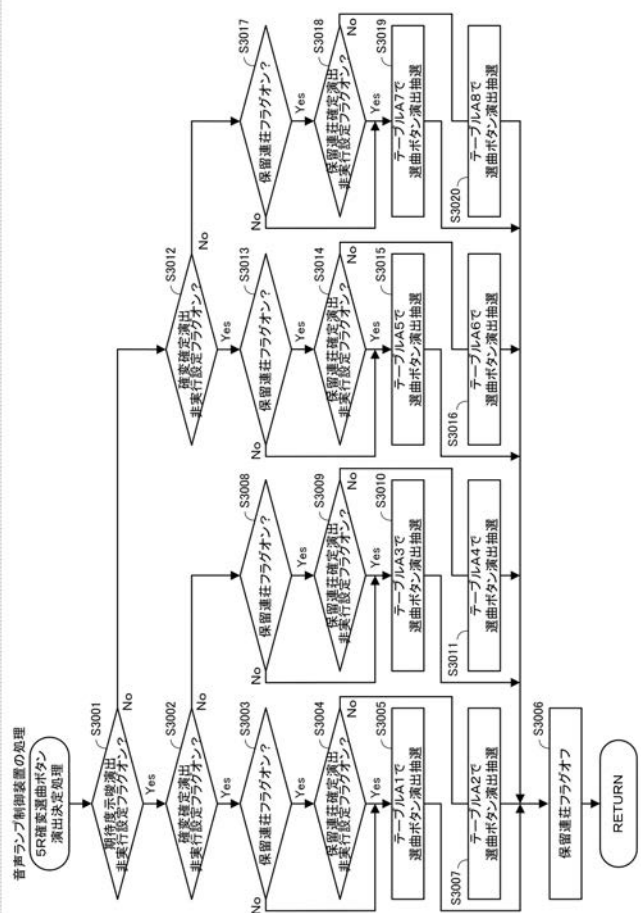
【図 39】



【図 41】



【図 4 3】



【图 4 5】

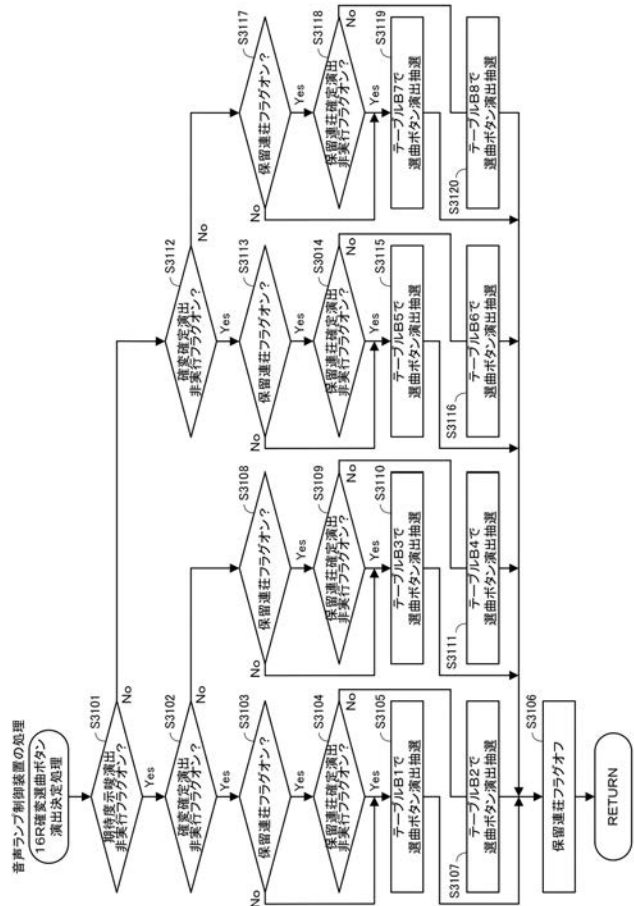
FSR聴覚変換曲ボタン演出抽選テーブル									
ボタン演出 抽選カウンタ	抽選テーブル								
	テーブルA1	テーブルA2	テーブルA3	テーブルA4	テーブルA5	テーブルA6	テーブルA7	テーブルA8	
0 ~ 79					演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	
80 ~ 84					示検演出1	示検演出1	示検演出1	示検演出1	
85 ~ 89					示検演出2	示検演出2	示検演出2	示検演出2	
90 ~ 94					示検演出3	示検演出3	示検演出3	示検演出3	
95 ~ 99					示検演出4	示検演出4	示検演出4	示検演出4	
100 ~ 104				演出なし	示検演出5	示検演出5	示検演出5	示検演出5	
105 ~ 109					示検演出6	示検演出6	示検演出6	示検演出6	
110 ~ 114					示検演出7	示検演出7	示検演出7	示検演出7	
115 ~ 119					示検演出8	示検演出8	示検演出8	示検演出8	
120 ~ 139					確定演出1 確定演出2	確定演出1	確定演出1	確定演出1	
140 ~ 159						演出なし	演出なし	確定演出2	
160 ~ 179				演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	
180 ~ 199				演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	

【図 4 6】

5R確定選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブル

選抜設定			保留連荘フラグ	抽選テーブル
期待度示唆演出	確定確定演出	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 4 7】



【図 4 8】

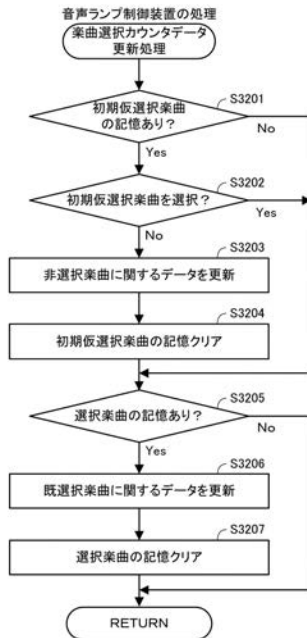
ボタン演出 抽選カウンタ		抽選テーブル							
		テーブルB1	テーブルB2	テーブルB3	テーブルB4	テーブルB5	テーブルB6	テーブルB7	テーブルB8
0 ~ 79	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
80 ~ 84	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1	示唆演出1
85 ~ 89	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2	示唆演出2
90 ~ 94	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3	示唆演出3
95 ~ 99	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4	示唆演出4
100 ~ 104	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5	示唆演出5
105 ~ 109	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6	示唆演出6
110 ~ 114	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7	示唆演出7
115 ~ 119	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8	示唆演出8
120 ~ 139	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
140 ~ 159	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
160 ~ 179	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし
180 ~ 199	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし	演出なし

【図 4 9】

16R確定選曲ボタン演出抽選テーブル決定テーブル

選抜設定			保留連荘フラグ	抽選テーブル
期待度示唆演出	確定確定演出	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 (フラグオフ)	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

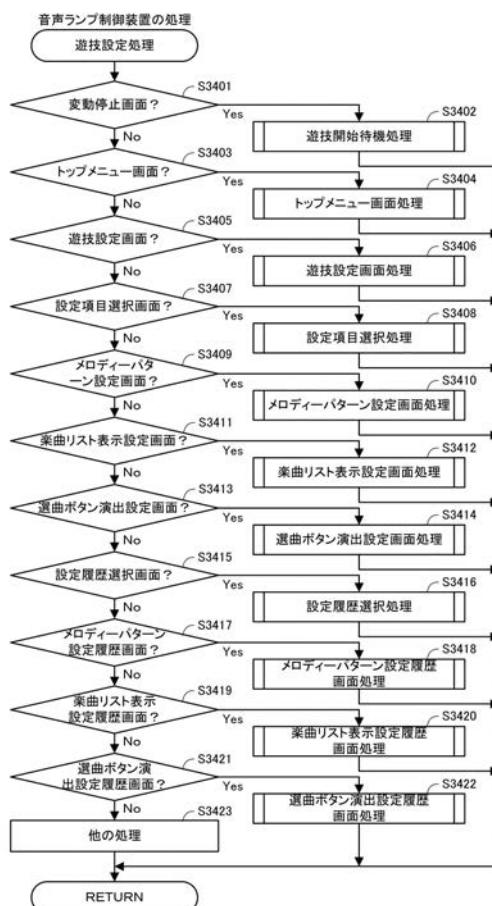
【図 50】



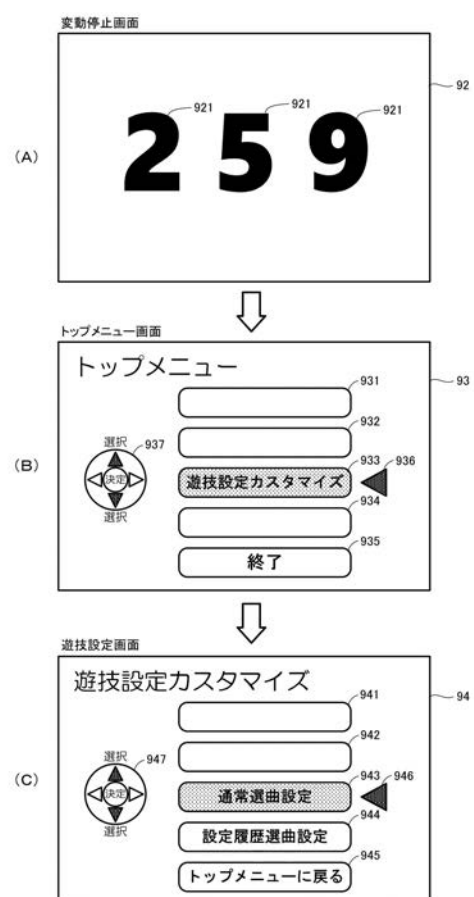
【図 51】



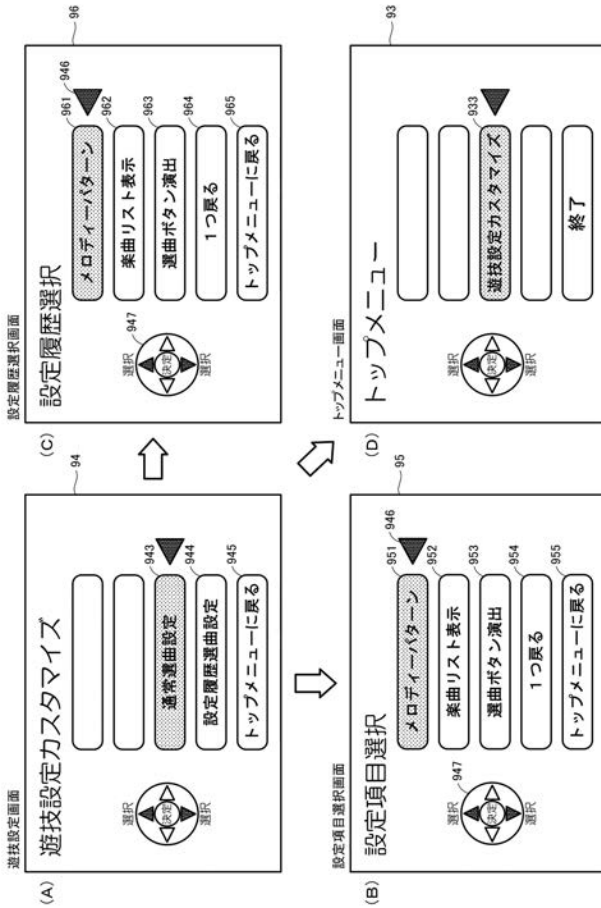
【図 52】



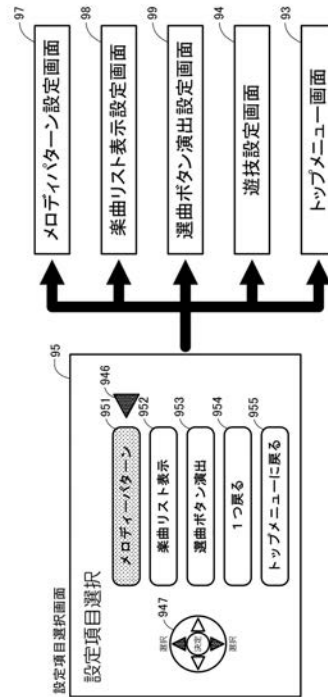
【図 53】



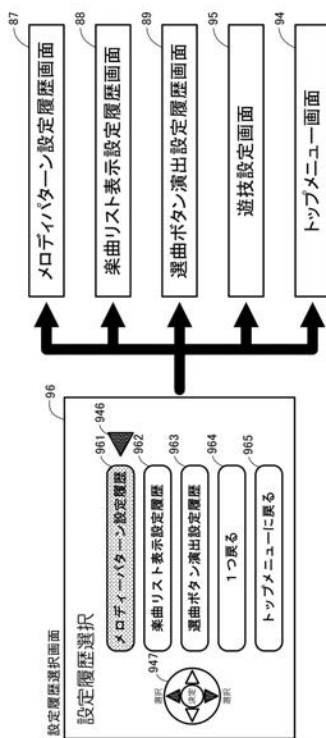
【図 54】



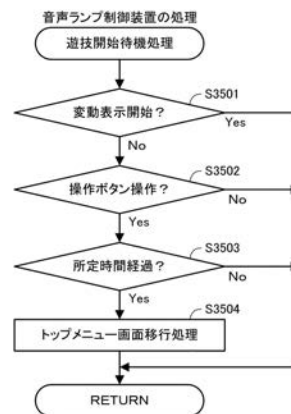
【図 55】



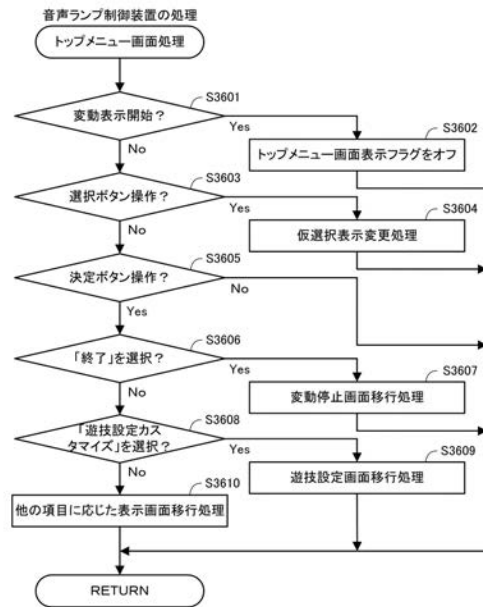
【図 56】



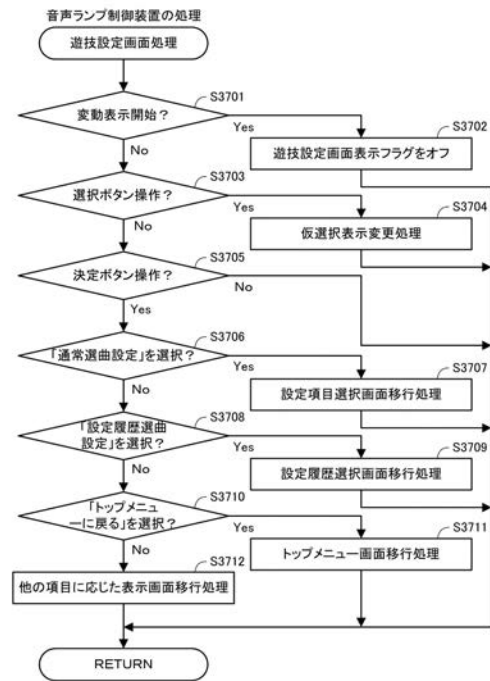
【図 57】



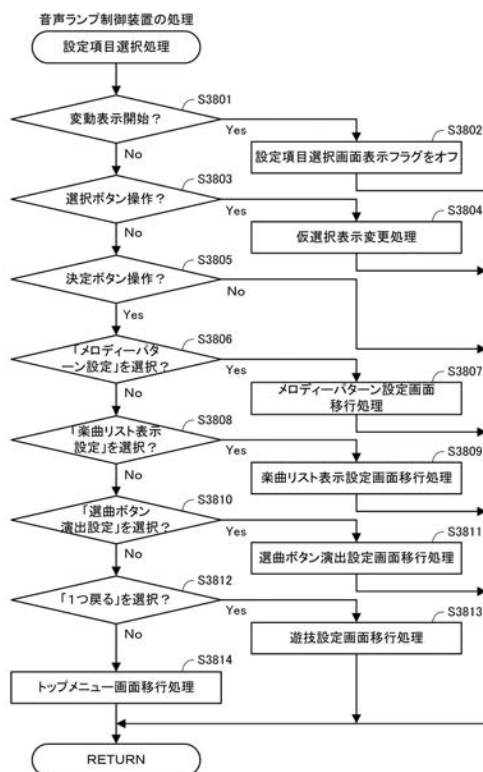
【図 58】



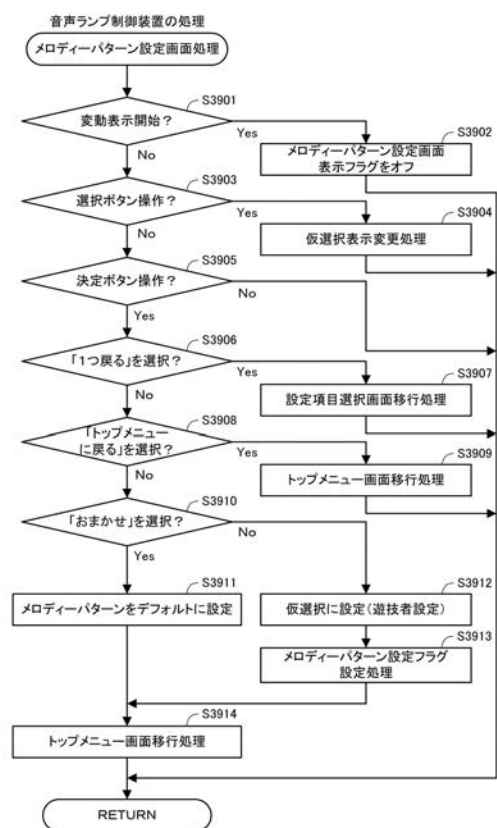
【図 59】



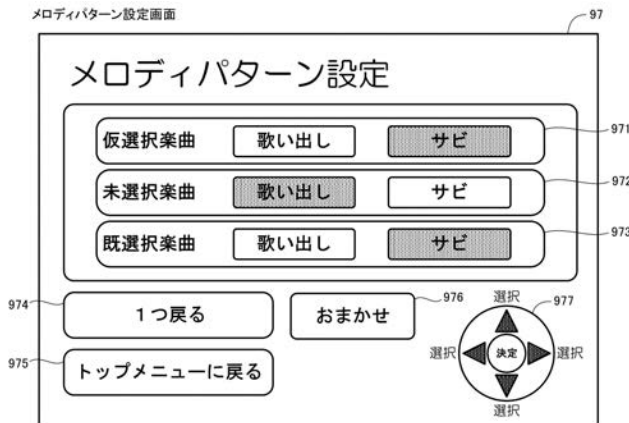
【図 60】



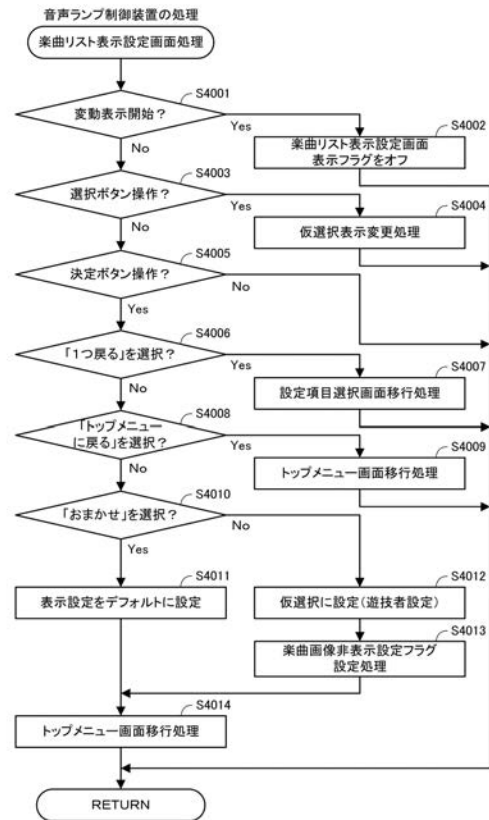
【図 61】



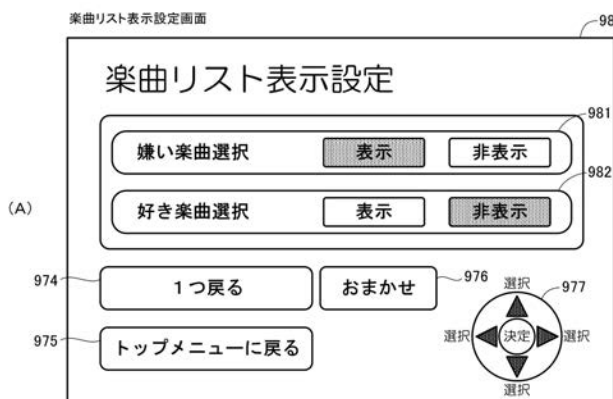
【図 6 2】



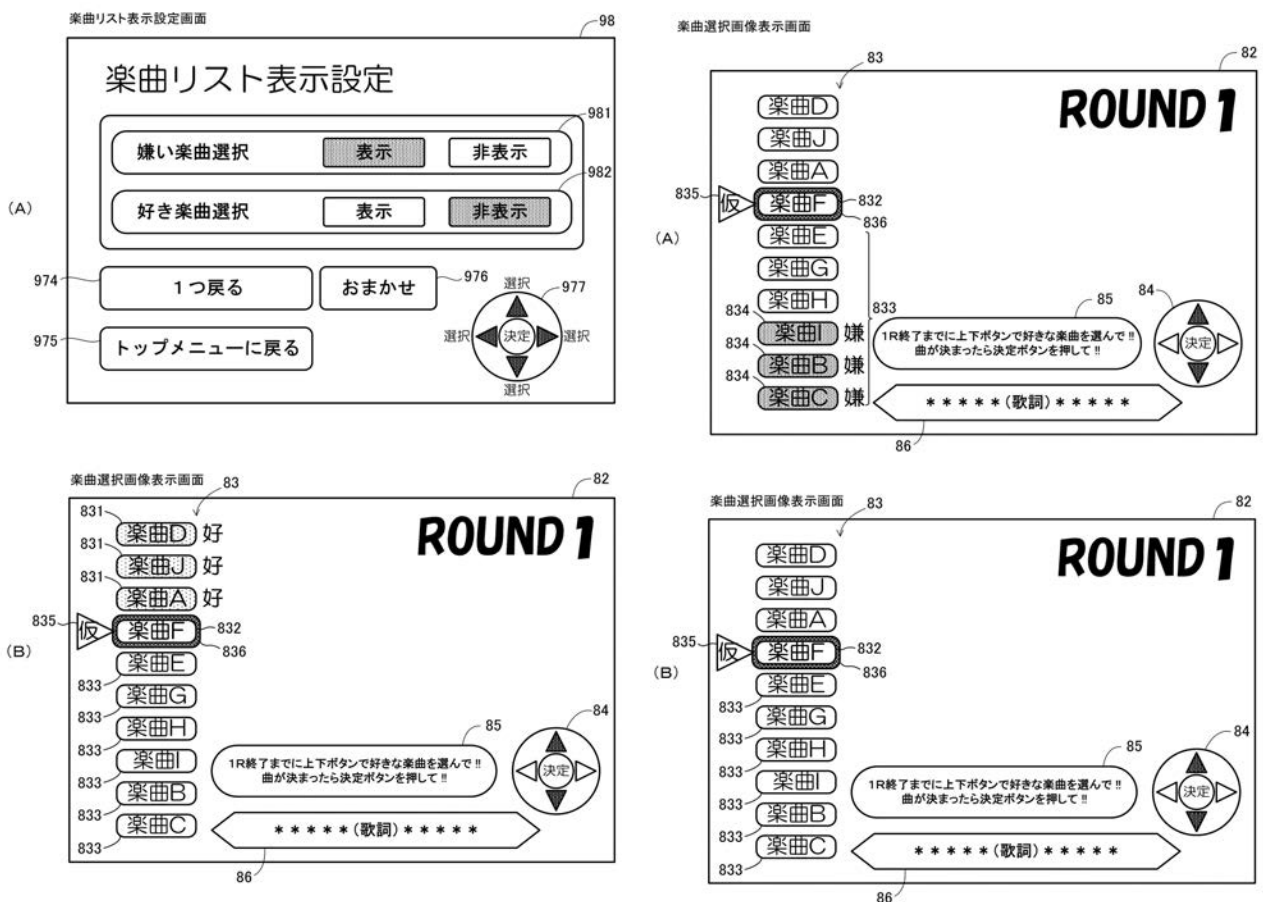
【図 6 3】



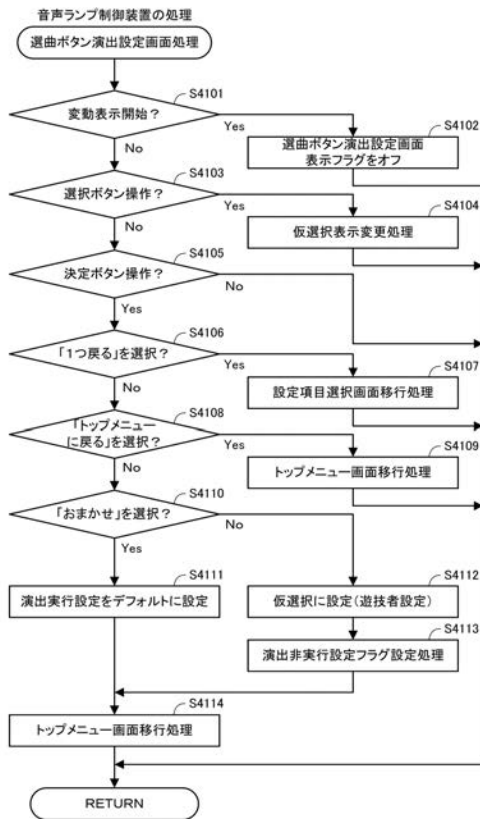
【図 6 4】



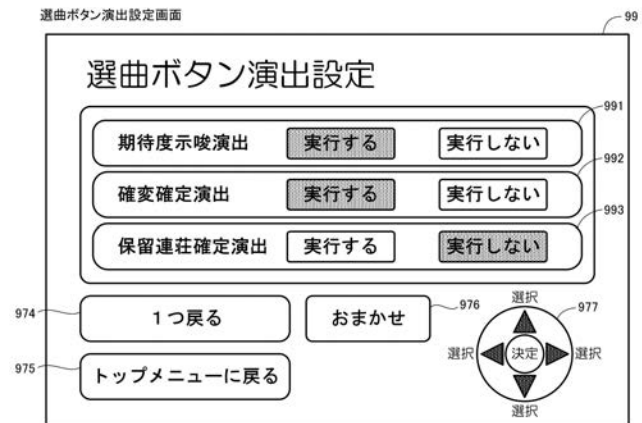
【図 6 5】



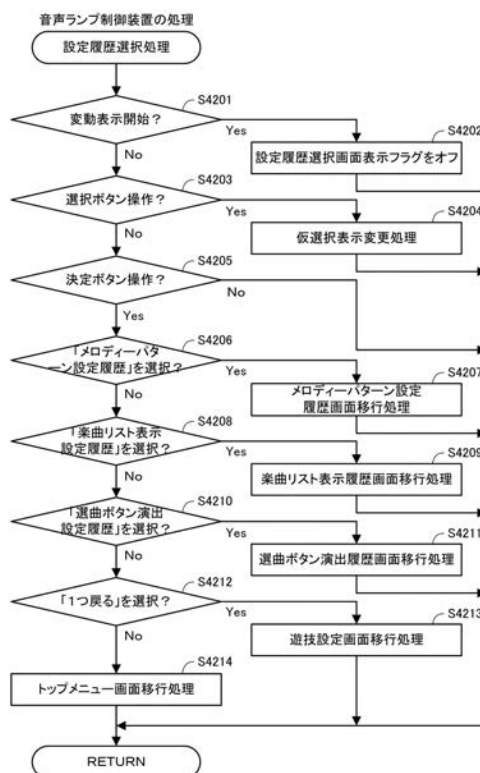
【図 66】



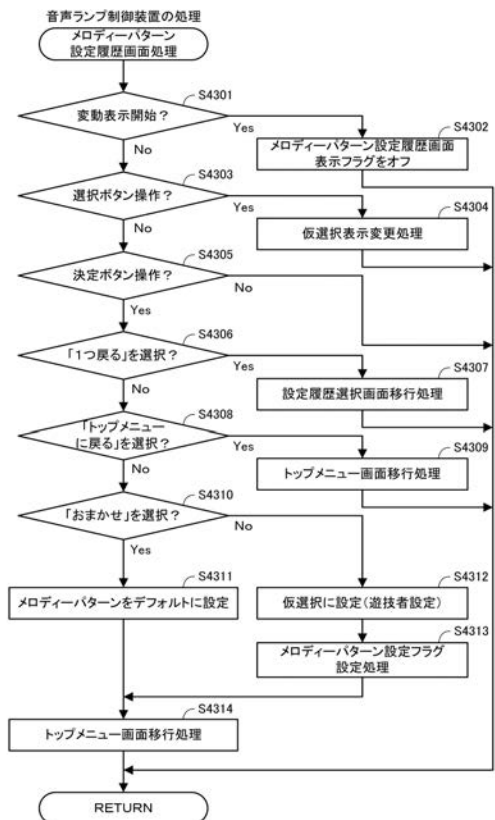
【図 67】



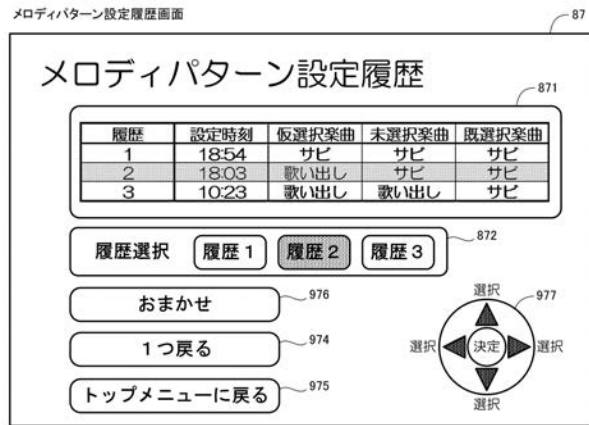
【図 68】



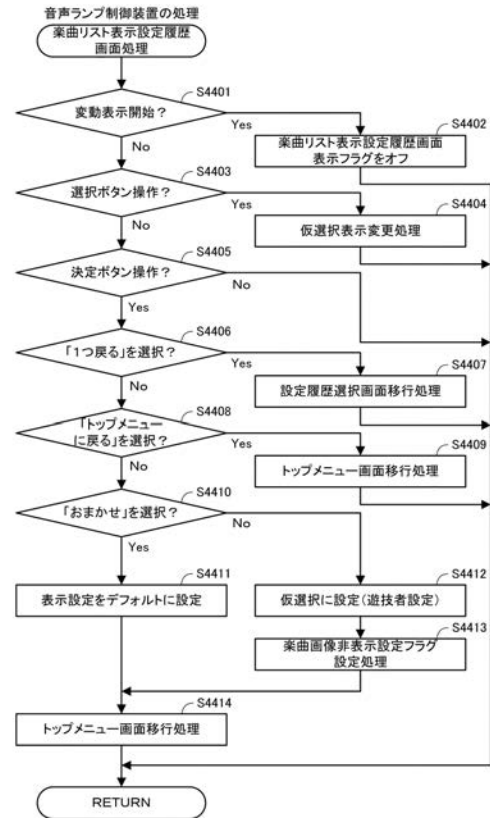
【図 69】



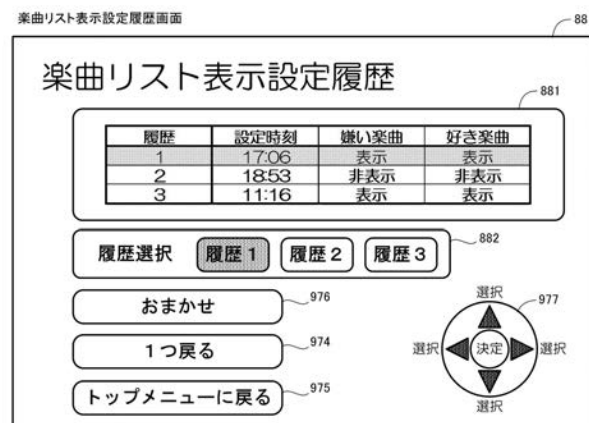
【図 70】



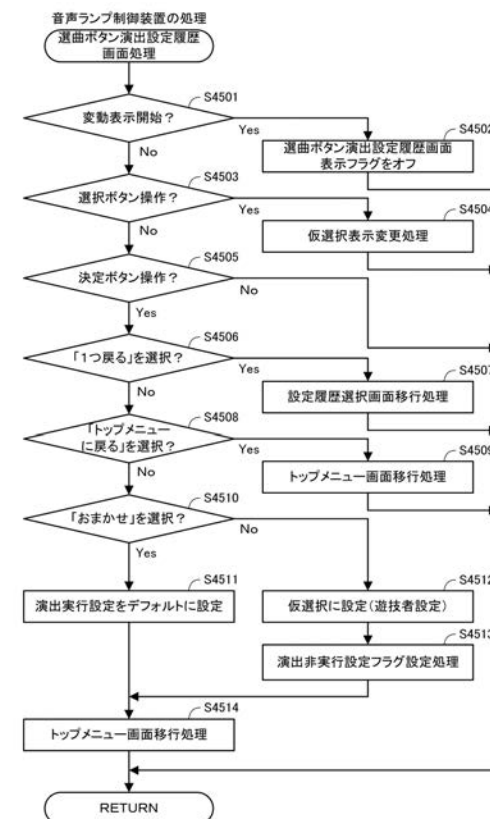
【図 71】



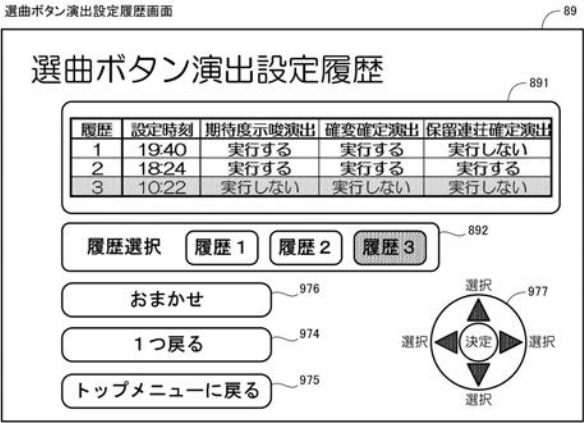
【図 72】



【図 73】



【図 7 4】

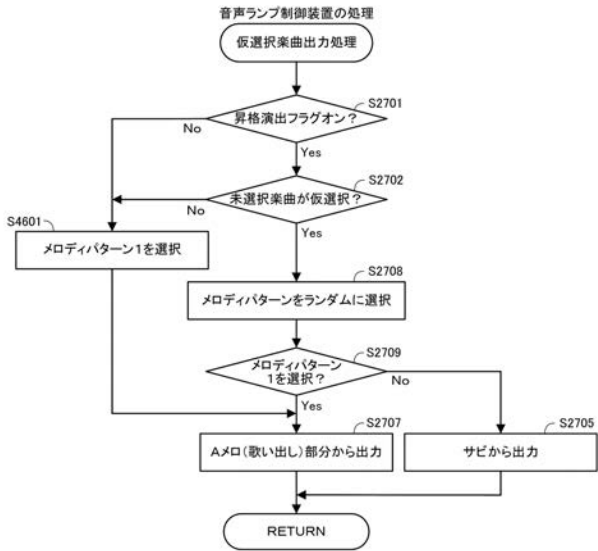


【図 7 5】

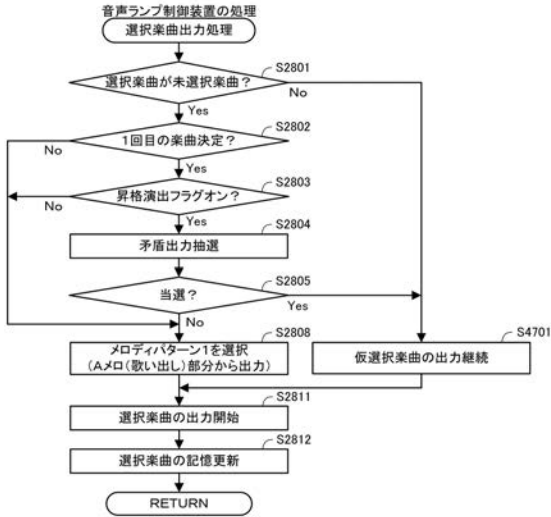
メロディーパターンテーブル

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 7 6】



【図 7 7】



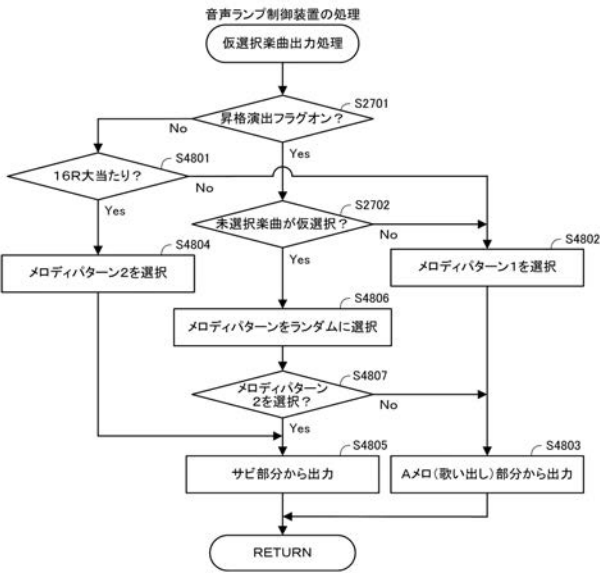
【図 78】

メロディーパターンテーブル

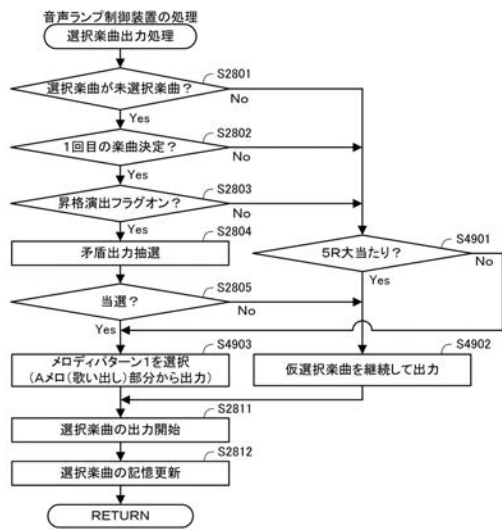
楽曲番号	楽曲名	デフォルト設定			
		仮選択楽曲		選択楽曲	
		5R 大当たり	16R 大当たり	5R 大当たり	16R 大当たり
1	楽曲A	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
2	楽曲B	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
3	楽曲C	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
4	楽曲D	パターン2 (サビ)	パターン1 (歌い出し)	仮選択楽曲 の出力継続	パターン1 (歌い出し)
5	楽曲E	パター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

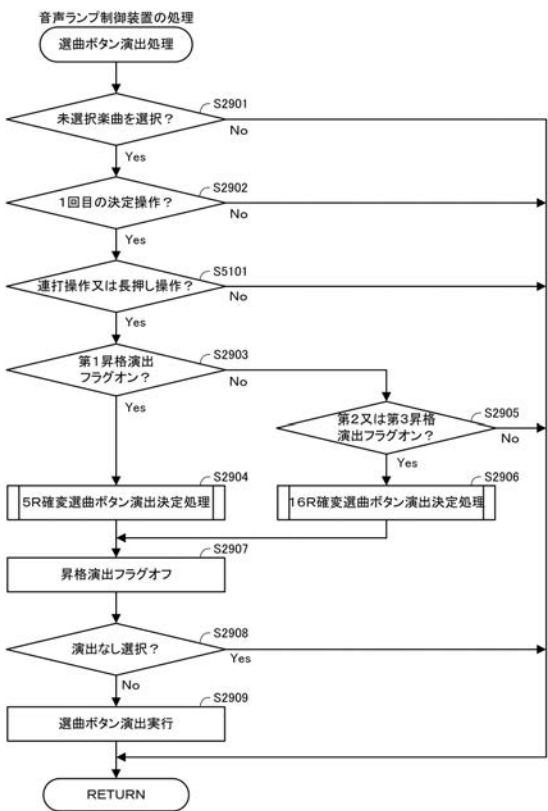
【図 79】



【図 80】



【図 81】



【図 8 2】

