

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7523150号
(P7523150)

(45)発行日 令和6年7月26日(2024.7.26)

(24)登録日 令和6年7月18日(2024.7.18)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 A

請求項の数 2 (全108頁)

(21)出願番号	特願2022-58387(P2022-58387)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和4年3月31日(2022.3.31)		株式会社ニューギン
(65)公開番号	特開2023-26735(P2023-26735A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5-6
(43)公開日	令和5年2月28日(2023.2.28)		番地
審査請求日	令和5年1月31日(2023.1.31)	(74)代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(74)代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	大島 健志
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		(72)発明者	中村 誠
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

計数手段と、
所定の情報を表示する表示手段を少なくとも含む報知手段と、
前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、
前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、
前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、
前記表示手段では、
前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、
前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、
前記特定情報は、遊技機の進行パートに応じて前記特定情報と同時期に表示可能な情報が異なるとともに、当該情報が表示されるレイヤが異なることによって、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が相対的に変化し、前記特別情報は、前記特別情報が表示される際の前記遊技機の進行パートにかかわらず表示優先度が同じであり、
所定の大当り遊技の実行中に前記特定球数が前記上限数に達した後、当該大当り遊技の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、前記大当り遊技が再

10

20

開され、当該大当り遊技の終了を契機として遊技機における遊技の実行が制限され、
前記報知手段では、電力供給が開始されることを契機として、電力供給が開始されたこと
を特定可能な投入報知が実行され、
前記特別情報が表示されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始され
る場合、前記投入報知の少なくとも一部が実行されない遊技機。

【請求項 2】

計数手段と、

所定の情報を表示する表示手段と、

前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、

前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてか
ら遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、

前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、

前記表示手段では、

前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数
と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表
示可能であり、

前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達し
たことを特定可能な特別情報を表示可能であり、

前記特定情報は、遊技機の進行パートに応じて前記特定情報と同時期に表示可能な情報が
異なるとともに、当該情報が表示されるレイヤが異なることによって、遊技機の進行パー
トに応じて表示優先度が相対的に変化し、前記特別情報は、前記特別情報が表示される際
の前記遊技機の進行パートにかかわらず表示優先度が同じであり、

所定の当り遊技の実行中に前記特定球数が前記上限数に達した後、当該大当り遊技の実
行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、前記大当り遊技が再開
され、当該大当り遊技の終了を契機として遊技機における遊技の実行が制限され、

前記遊技の実行が制限されている場合、賞球が付与されたものの、未だ遊技球の払い出し
が完了していないときであって、前記表示手段において、遊技球の払い出しに関する払出
情報が表示されていないときに電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき
、前記表示手段では、遊技球の払い出しに関する払出情報を表示可能である遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、当り遊技によって、遊技者が賞球
を獲得する機会を付与する遊技機がある。例えば、特許文献 1 に記載された遊技機では、
当り抽選において大当りに当選した場合に大当り遊技が生起されるとともに、当り抽選に
おいて小当りに当選した場合に小当り遊技が生起される。これらの当り遊技では、遊技者
が賞球を獲得可能である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015 - 97881 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような遊技機では、遊技者が過剰に賞球を獲得してしまうことを抑制するために、
遊技者が獲得した賞球数と、遊技者が遊技に使用した使用球数に基づく特定球数が上限数
に達した場合に、遊技の実行を制限する機能を備えることが考えられる。しかしながら、

10

20

30

40

50

このような機能を備える場合には、当該機能が作動することによって、急に遊技の実行が制限されてしまうと、遊技者の混乱を招く虞があった。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

上記課題を解決する遊技機は、計数手段と、所定の情報を表示する表示手段を少なくとも含む報知手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記特定情報は、遊技機の進行パートに応じて前記特定情報と同時期に表示可能な情報が異なるとともに、当該情報が表示されるレイヤが異なることによって、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が相対的に変化し、前記特別情報は、前記特別情報が表示される際の前記遊技機の進行パートにかかわらず表示優先度が同じであり、所定の大当り遊技の実行中に前記特定球数が前記上限数に達した後、当該大当り遊技の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、前記大当り遊技が再開され、当該大当り遊技の終了を契機として遊技機における遊技の実行が制限され、前記報知手段では、電力供給が開始されることを契機として、電力供給が開始されたことを特定可能な投入報知が実行され、前記特別情報が表示されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、前記投入報知の少なくとも一部が実行されないことを要旨とする。

10

20

上記課題を解決する遊技機は、計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記特定情報は、遊技機の進行パートに応じて前記特定情報と同時期に表示可能な情報が異なるとともに、当該情報が表示されるレイヤが異なることによって、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が相対的に変化し、前記特別情報は、前記特別情報が表示される際の前記遊技機の進行パートにかかわらず表示優先度が同じであり、所定の大当り遊技の実行中に前記特定球数が前記上限数に達した後、当該大当り遊技の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、前記大当り遊技が再開され、当該大当り遊技の終了を契機として遊技機における遊技の実行が制限され、前記遊技の実行が制限されている場合、賞球が付与されたものの、未だ遊技球の払い出しが完了していないときであって、前記表示手段において、遊技球の払い出しに関する払出情報が表示されていないときに電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記表示手段では、遊技球の払い出しに関する払出情報を表示可能であることを要旨とする。

30

40

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、遊技の実行を制限する機能が作動することを好適に報知することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】パチンコ遊技機の外観を示す図である。

【図 2】遊技盤を正面から見たときの図である。

50

【図 3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示す図である。

【図 4】(a)は、払出エラーが設定されているときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である、(b)は、不正入賞エラーが設定されているときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 5】(a)～(d)は、遊技機の進行パートが待機パートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 6】(a)～(f)は、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 7】(a)～(f)は、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

10

【図 8】(a)～(f)は、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 9】(a)～(f)は、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 10】(a)～(d)は、遊技機の進行パートが大当たりパートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 11】(a)～(d)は、遊技機の進行パートが大当たりパートであるときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 12】電力供給が開始されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 13】コンプリート機能が作動したときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

20

【図 14】特定球数が特定数に達したときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 15】コンプリート機能の作動が待機されるときに演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 16】第 1 特定球数計数処理を説明するためのフローチャートである。

【図 17】第 2 特定球数計数処理を説明するためのフローチャートである。

【図 18】各種画像が配置されるレイヤを説明するための図である。

【図 19】(a)～(d)は、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

30

【図 20】(a)～(f)は、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

【図 21】(a)～(f)は、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

【図 22】(a)～(f)は、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

【図 23】(a)～(f)は、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

40

【図 24】(a)～(d)は、遊技機の進行パートが大当たりパートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

【図 25】(a)～(d)は、遊技機の進行パートが大当たりパートであるときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

【図 26】(a)、及び(b)は、エラーが設定されているときに演出表示装置において特定情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

【図 27】(a)、及び(b)は、エラーが設定されているときに演出表示装置において特別情報が表示されるときに演出表示装置の表示態様の一例を示す図である。

50

【図 2 8】特定情報の表示態様の具体的な一例を示す図である。

【図 2 9】特定情報の表示態様の具体的な一例を示す図である。

【図 3 0】(a) ~ (c) は、コンプリート機能が作動しているときのベース値の変化態様の具体的な一例を示す図である。

【図 3 1】第 2 実施形態においてコンプリート機能が作動したときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

(第 1 実施形態)

以下、パチンコ遊技機の第 1 実施形態を説明する。

本明細書において、上、下、左、右、前 (表) 、及び後 (裏) は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、枠体 1 1 を備える。枠体 1 1 は、機体を島設備に固定するための外枠 1 1 a と、各種の遊技部品を搭載するための搭載枠 1 1 b と、を備える。搭載枠 1 1 b には、遊技盤 Y B が組み付けられている。搭載枠 1 1 b は、遊技盤 Y B を保護する保護枠を含んでもよい。

【 0 0 1 4 】

パチンコ遊技機 1 0 は、スピーカ S P を備える。スピーカ S P は、所定の音を出力する演出 (以下、音演出と示す) を実行可能である。例えば、所定の音は、楽曲、人の声、及び効果音等である。スピーカ S P は、所定の音を出力可能な音出力手段の一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、装飾ランプ L A を備える。装飾ランプ L A は、内蔵された発光体 (不図示) の点灯、点滅、及び消灯による演出 (以下、発光演出と示す) を実行可能である。

【 0 0 1 5 】

パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球を発射するときに操作される発射ハンドル H D を備える。一例として、発射ハンドル H D は、搭載枠 1 1 b の表面側 (前面側) に設けられる。パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球を貯留するための貯留皿 C Z を備える。一例として、貯留皿 C Z は、搭載枠 1 1 b の表面側 (前面側) に設けられる。貯留皿 C Z には、パチンコ遊技機 1 0 の機内部から遊技球が払い出される払出口 C Z a が開口している。一例として、パチンコ遊技機 1 0 は、機内部から払い出される遊技球を検知する払出センサ S E 7 を備える (図 3 参照) 。一例として、払出センサ S E 7 は、払出口 C Z a よりも上流に設けられる。貯留皿 C Z に貯留された遊技球は、図示しない球通路によって、機内部へと供給された後、発射ハンドル H D の操作によって発射される。

【 0 0 1 6 】

パチンコ遊技機 1 0 は、演出ボタン B T を備える。演出ボタン B T は、操作可能な単一の部分 (操作部) を含んで構成される。一例として、演出ボタン B T は、押し込み操作が可能なボタン型の操作部を含んで構成される。演出ボタン B T は、遊技者による操作が可能な操作手段の一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、演出レバー L V を備える。演出レバー L V は、操作可能な単一の操作部を含んで構成される。一例として、演出レバー L V は、押し込み操作が可能なレバー型の操作部を含んで構成される。演出レバー L V は、操作手段としての演出ボタン B T とは別の操作手段の一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、十字ボタン J B を備える。十字ボタン J B は、それぞれ操作可能な複数の操作部を含んで構成される。一例として、十字ボタン J B は、それぞれ操作可能な複数の操作部として、上ボタン J B u 、下ボタン J B d 、左ボタン J B l 、及び右ボタン J B r を含んで構成される。一例として、上ボタン J B u 、下ボタン J B d 、左ボタン J B l 、及び右ボタン J B r のそれぞれは、押し込み操作が可能なボタン型の操作部を含んで構成される。

【 0 0 1 7 】

図 2 に示すように、遊技盤 Y B の前面には、正面視で略円形状の遊技領域 Y B a が形成されている。遊技領域 Y B a の略中央には、表示窓口 Y B b が形成されている。遊技領域 Y B a の左方には、発射ハンドル H D の操作によって発射された遊技球を、遊技領域 Y B

10

20

30

40

50

aへ案内する発射通路Y B cが形成されている。遊技盤Y Bは、発射ハンドルH Dの操作によって発射された遊技球が発射通路Y B cへ逆戻りすることを防止する逆戻り防止弁Y B dを備えている。遊技盤Y Bは、発射ハンドルH Dの操作によって発射された遊技球のうち遊技領域Y B aへ到達した遊技球を検知する使用球センサS E 8を備える(図3参照)。一例として、使用球センサS E 8は、逆戻り防止弁Y B dの遊技領域Y B a側近傍に設けられる。一例として、使用球センサS E 8は、遊技球を検知した場合に、使用球信号を出力する。

【0018】

パチンコ遊技機10は、第1特別図柄表示装置19a、第2特別図柄表示装置19b、第1保留表示装置19c、第2保留表示装置19d、及び普通図柄表示装置19eを備える。一例として、第1特別図柄表示装置19a、第2特別図柄表示装置19b、第1保留表示装置19c、第2保留表示装置19d、及び普通図柄表示装置19eは、遊技盤Y Bのうち、遊技者から視認可能な位置に設けられる。

【0019】

第1特別図柄表示装置19aは、所定の図柄を変動表示させた後、最終的に第1特別図柄を停止表示させる第1特別図柄変動ゲーム(以下、第1特別ゲームと示す)を実行可能である。第2特別図柄表示装置19bは、所定の図柄を変動表示させた後、最終的に第2特別図柄を停止表示させる第2特別図柄変動ゲーム(以下、第2特別ゲームと示す)を実行可能である。各特別図柄は、内部抽選(特別図柄の当り抽選)の結果を報知するための図柄である。以下、第1特別ゲーム、及び第2特別ゲームを纏めて「特別ゲーム」と示す。特別図柄には、大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄と、がある。特別図柄の当り抽選において大当たりに当選した場合には、特別ゲームにて大当たり図柄が停止表示される。その後、大当たり図柄が停止表示された特別ゲームの終了後に大当たり遊技が付与される。

【0020】

第1保留表示装置19cは、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第1特別ゲームの回数(以下、第1保留数と示す)を特定可能な情報を表示する。第2保留表示装置19dは、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第2特別ゲームの回数(以下、第2保留数と示す)を特定可能な情報を表示する。一例として、各保留数の上限数は4である。これに限らず、各保留数の上限数は、1~3であってもよく、5以上であってもよい。また、第1保留数と第2保留数とで上限数が異なってもよい。

【0021】

普通図柄表示装置19eは、所定の図柄を変動表示させた後、最終的に普通図柄を停止表示させる普通ゲームを実行可能である。普通図柄は、内部抽選(普通図柄の当り抽選)の結果を報知するための図柄である。普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、がある。普通図柄の当り抽選に当選した場合には、普通ゲームにおいて普通当り図柄が停止表示される。その後、普通当り図柄が停止表示された普通ゲームの終了後に普通当り遊技が付与される。

【0022】

パチンコ遊技機10は、普通保留表示装置、右打ち表示装置、及びラウンド表示装置を備えてもよい。普通保留表示装置は、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている普通ゲームの回数(以下、普通保留数と示す)を特定可能な情報を表示する。右打ち表示装置は、右打ちを指示する情報を表示する。右打ちは、遊技球が遊技領域Y B aのうち表示窓口Y B bよりも右側の領域を流下するように、発射強度を強めに設定して遊技球を発射することである。なお、遊技球が遊技領域Y B aのうち表示窓口Y B bよりも左側の領域を流下するように、発射強度を弱めに設定して遊技球を発射することは左打ちという。ラウンド表示装置は、後述するラウンド遊技の上限回数を報知する。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

パチンコ遊技機 1 0 は、演出表示装置 E H を備える。演出表示装置 E H は、画像を表示可能な表示領域 R を有する。演出表示装置 E H は、所定の情報を表示する表示手段の一例である。演出表示装置 E H は、表示窓口 Y B b を介して表示領域 R を視認可能となるように、遊技盤 Y B に組み付けられる。一例として、演出表示装置 E H は、液晶装置である。演出表示装置 E H は、所定のオブジェクトを画像として表示する演出（以下、表示演出と示す）を実行可能である。例えば、所定のオブジェクトは、演出図柄、キャラクタ、風景、文字、数字、及び記号などである。演出表示装置 E H では、複数のレイヤに対して、それぞれオブジェクトが画像として配置されるとともに、複数のレイヤに基づいて表示画面が生成される。このとき、異なるレイヤに配置されたオブジェクトが重なる場合、当該重なる部分において、優先度が高いレイヤに配置されたオブジェクトを優先して表示画面が生成される。そして、生成された表示画面が演出表示装置 E H に表示される。演出表示装置 E H、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A は、それぞれ演出を実行可能な演出装置である。演出表示装置 E H、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A は、複数の演出装置からなる演出装置群 E S を形成する。つまり、演出装置群 E S には、演出表示装置 E H、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A が含まれる。演出装置群 E S は、所定の情報を表示する表示手段としての演出表示装置 E H を少なくとも含む報知手段の一例である。

10

【 0 0 2 4 】

一例として、演出表示装置 E H における表示演出には、複数列の演出図柄を用いた演出図柄変動ゲーム（以下、演出ゲームと示す）がある。演出ゲームでは、複数列の演出図柄が変動表示された後、最終的に演出図柄の組合せ（以下、図柄組合せと示す）が停止表示される。演出ゲームは、特別ゲームとともに開始される。演出ゲームは、特別ゲームとともに終了される。演出ゲームでは、特別ゲームで停止表示される特別図柄に応じた図柄組合せが停止表示される。特別ゲームにおいて、大当たり図柄が停止表示されるとき、演出ゲームでは、大当たりの図柄組合せが停止表示される。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が停止表示されるとき、演出ゲームでは、はずれの図柄組合せが停止表示される。以下、第 1 特別ゲーム、及びこれに対応して実行される演出ゲームを纏めて「第 1 変動ゲーム」と示す。また、第 2 特別ゲーム、及びこれに対応して実行される演出ゲームを纏めて「第 2 変動ゲーム」と示す。また、第 1 変動ゲーム、及び第 2 変動ゲームを纏めて「変動ゲーム」と示す。

20

30

【 0 0 2 5 】

一例として、演出図柄には、第 1 演出図柄 E Z 1 と、第 1 演出図柄 E Z 1 に比して視認性が低い第 2 演出図柄 E Z 2 と、がある。一例として、「視認性が低い」とは、比較対象に比して表示面積（画像面積）が小さいことを含み得る。一例として、「視認性が低い」とは、比較対象に比して表示位置が表示領域 R の中心から遠いことを含み得る。一例として、第 1 演出図柄 E Z 1 は、キャラクタ及び模様等の装飾が施された図柄（画像）であって、表示演出を多様化させるための図柄である。第 1 演出図柄 E Z 1 は、所謂、飾り図柄である。一例として、第 2 演出図柄 E Z 2 は、「（丸）」や「（四角）」などの図柄（画像）であって、変動ゲームが実行中であるか否かを認識させ易くするための図柄である。一例として、第 2 演出図柄 E Z 2 には、第 1 変動ゲームが実行中であるか否かを認識させ易くするための図柄と、第 2 変動ゲームが実行中であるか否かを認識させ易くするための図柄と、がある。一例として、演出ゲームは、左図柄列、中図柄列、及び右図柄列の第 1 演出図柄 E Z 1 をそれぞれ所定方向に変動表示させるとともに、実行中の演出ゲーム（変動ゲーム）に対応する第 2 演出図柄 E Z 2 を変動表示させて行われる。第 1 演出図柄 E Z 1 は、主識別情報の一例である。第 2 演出図柄 E Z 2 は、副識別情報の一例である。

40

【 0 0 2 6 】

演出ゲームは、リーチ演出を含む場合がある。リーチ演出は、リーチを形成するとともに、最終的に所定の図柄組合せを停止表示させる演出である。例えば、リーチは、第 1 演出図柄 E Z 1 のうち左右の図柄列において、同一の第 1 演出図柄 E Z 1 が仮停止表示されており、且つ、第 1 演出図柄 E Z 1 のうち中図柄列における第 1 演出図柄 E Z 1 と第 2 演

50

出図柄 E Z 2 が引き続き変動表示されている状態である。リーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、スーパーリーチ演出と、がある。以下の説明では、ノーマルリーチ演出を N R 演出と示し、スーパーリーチ演出を S R 演出と示す場合がある。S R 演出は、N R 演出に比して大当たり期待度が高い演出である。一例として、S R 演出は、N R 演出を経由して実行される。

【 0 0 2 7 】

遊技領域 Y B a には、遊技球が入球可能な複数の入賞口（入球口）が形成されている。入賞口には、第 1 始動口 1 2 と、第 2 始動口 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が少なくとももある。第 1 始動口 1 2 は、賞球の付与条件、及び第 1 変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。第 1 始動口 1 2 は、演出表示装置 E H の下方にあり、常時、遊技球を入球させることができるように開口している。遊技盤 Y B は、第 1 始動口 1 2 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ S E 1 を備える（図 3 参照）。

10

【 0 0 2 8 】

第 2 始動口 1 3 は、賞球の付与条件、及び第 2 変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。第 2 始動口 1 3 は、第 1 始動口 1 2 の右方にある。第 2 始動口 1 3 は、扉状であることを一例とする普通開閉片 1 3 a を備える。第 2 始動口 1 3 は、普通当り遊技が付与されていない場合に、遊技球が入球しない、又は入球し難いように閉鎖される。第 2 始動口 1 3 は、普通当り遊技が付与された場合に、遊技球が入球する、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、普通開閉片 1 3 a を動作させる手段として、普通ソレノイド S L 1 を備える（図 3 参照）。遊技盤 Y B は、第 2 始動口 1 3 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2 を備える（図 3 参照）。第 2 始動口 1 3 は、所謂「普通電動役物」である。

20

【 0 0 2 9 】

第 1 大入賞口 1 4 は、賞球の付与条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。第 1 大入賞口 1 4 は、演出表示装置 E H の右下方にある。第 1 大入賞口 1 4 は、扉状であることを一例とする第 1 特別開閉片 1 4 a を備える。第 1 大入賞口 1 4 は、大当り遊技が付与されていない場合に、遊技球が入球しないように閉鎖される。第 1 大入賞口 1 4 は、大当り遊技が付与された場合に、遊技球が入球する、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、第 1 特別開閉片 1 4 a を動作させる手段として、第 1 特別ソレノイド S L 2 を備える（図 3 参照）。遊技盤 Y B は、第 1 大入賞口 1 4 へ入球した遊技球を検知する第 1 カウントセンサ S E 3 を備える（図 3 参照）。

30

【 0 0 3 0 】

第 2 大入賞口 1 5 は、賞球の付与条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。第 2 大入賞口 1 5 は、演出表示装置 E H の右方にある。第 2 大入賞口 1 5 は、扉状であることを一例とする第 2 特別開閉片 1 5 a を備える。第 2 大入賞口 1 5 は、大当り遊技が付与されていない場合に、遊技球が入球しないように閉鎖される。第 2 大入賞口 1 5 は、大当り遊技が付与された場合に、遊技球が入球する、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、第 2 特別開閉片 1 5 a を動作させる手段として、第 2 特別ソレノイド S L 3 を備える（図 3 参照）。遊技盤 Y B は、第 2 大入賞口 1 5 へ入球した遊技球を検知する第 2 カウントセンサ S E 4 を備える（図 3 参照）。

40

【 0 0 3 1 】

遊技盤 Y B には、第 2 大入賞口 1 5 へ入球した遊技球が通過可能な図示しない球通路が形成されている。この球通路は、特定分岐部において、特定球通路と、非特定球通路と、に分岐するように設けられている。遊技盤 Y B は、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を特定球通路又は非特定球通路に振り分ける振分シャッタを備える。振分シャッタは、特定分岐部に設けられる。振分シャッタは、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を特定球通路に振り分ける第 1 状態と、非特定球通路に振り分ける第 2 状態とを取り得るように動作する。振分シャッタは、予め定めた動作条件が成立すると、所定の動作パターンで動作（制御）する。遊技盤 Y B は、振分シャッタを動作させる手段として振分ソレノイド S L 4 を

50

備える（図3参照）。遊技盤Y Bは、特定球通路の特定領域を通過する遊技球を検知する特定センサSE5を備える（図3参照）。なお、以下の説明では、特定球通路の特定領域を、単に特定領域と示す場合がある。

【0032】

遊技領域Y B aには、ゲート17が配設されている。ゲート17は、遊技領域Y B aの右方であって、第2始動口13、及び第1大入賞口14の上方であって、且つ、第2大入賞口15の下方にある。ゲート17は、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口17aを有する。ゲート口17aには、入球し、通過する遊技球を検知するゲートセンサSE6が配設されている（図3参照）。ゲート17は、普通ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。ゲート17は、遊技球が入球しても賞球の付与条件が成立しない入球口である。

10

【0033】

遊技領域Y B aには、遊技球が入球可能なアウト口18が形成されている。アウト口18は、第1始動口12、第2始動口13、第1大入賞口14、及び第2大入賞口15の何れにも入球しなかった遊技球を、遊技領域Y B aから回収するための入球口である。

【0034】

次に、大当り遊技について説明する。

大当り遊技では、最初に、予め定めた時間（以下、オープニング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。一例として、所定の演出は、大当り遊技の開始を認識可能なオープニング演出である。大当り遊技では、オープニング時間の経過後に、第1大入賞口14、又は第2大入賞口15を開放するラウンド遊技が、予め定めた回数にわたって行われる。1回のラウンド遊技は、予め定めた個数の遊技球が入球する個数条件、又は予め定めた時間が経過する時間条件が成立すると終了される。ラウンド遊技において、第1大入賞口14、及び第2大入賞口15は、所定の開放態様（開放パターン）にて開放される。各ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。大当り遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めた時間（以下、エンディング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。一例として、所定の演出は、大当り遊技の終了を認識可能なエンディング演出である。大当り遊技は、エンディング時間の経過に伴って終了される。以下の説明では、大当り遊技が開始してからオープニング時間が経過するまでをオープニング期間と示し、オープニング期間が終了してから最終回のラウンド遊技が終了するまでをラウンド期間と示し、ラウンド期間が終了してから大当り遊技が終了するまでをエンディング期間と示す場合がある。

20

30

【0035】

パチンコ遊技機10の機能について説明する。

パチンコ遊技機10は、確率変動機能（以下、確変機能と示す）を備える。

確変機能は、特別図柄の当り抽選にて大当りに当選する確率（以下、大当り確率と示す）を変動させるための機能である。パチンコ遊技機10は、大当り確率が異なり得る状態として、確変機能が作動しない低確率状態と、確変機能が作動する高確率状態と、を備える。高確率状態は、低確率状態に比して大当り確率が高い。高確率状態では、大当り確率が低確率状態に比して高まる。高確率状態は、特別図柄の当り抽選にて大当りに当選し易くなることから、遊技者にとって有利な状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態（確変状態）」である。

40

【0036】

パチンコ遊技機10は、入球補助機能を備える。

入球補助機能は、第2始動口13への入賞を補助するための機能である。パチンコ遊技機10は、遊技球が第2始動口13へ入球する確率が異なる状態として、入球補助機能が作動しない低入球率状態と、入球補助機能が作動する高入球率状態と、を備える。高入球率状態は、低入球率状態に比して、遊技球が第2始動口13へ入球する確率が高い。高入球率状態では、遊技球が第2始動口13へ入球する確率が高まる。高入球率状態は、第2始動口13への遊技球の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な状態（入球容

50

易状態)となる。

【0037】

例えば、高入球率状態は、次に説明する3つの制御のうち、任意に選択された1の制御を行うことによって、又は複数の制御を組み合わせるによって実現できる。1つめの制御は、普通ゲームの変動時間を、低入球率状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。2つめの制御は、普通当り抽選に当選する確率(普通当り確率)を、低入球率状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。3つめの制御は、1回の普通当り遊技における第2始動口13の合計開放時間を、低入球率状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。開放時間延長制御は、1回の普通当り遊技における第2始動口13の開放回数を低入球率状態のときよりも多くする制御、及び普通当り遊技における第2始動口13の1回の開放時間を低入球率状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方であるとよい。

10

【0038】

高入球率状態は、次に説明する4つめの制御を組み合わせる実現してもよい。4つめの制御は、特別ゲームの変動時間(例えば平均の変動時間)を、低入球率状態のときよりも短くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を行う場合、高入球率状態は、特別図柄の変動時間短縮状態(時短状態)となる一方、低入球率状態は、特別図柄の非変動時間短縮状態(非時短状態)となる。

【0039】

パチンコ遊技機10における遊技状態は、確変機能の作動の有無と、入球補助機能の作動の有無と、の組み合わせによって規定される。以下の説明では、低確率状態、且つ、低入球率状態である遊技状態を「低確非時短状態」と示す。また、高確率状態、且つ、低入球率状態である遊技状態を「高確非時短状態」と示す。また、低確率状態、且つ、高入球率状態である遊技状態を「低確時短状態」と示す。また、高確率状態、且つ、高入球率状態である遊技状態を「高確時短状態」と示す。低確非時短状態は、通常遊技状態の一例である。低確時短状態は、有利遊技状態の一例である。高確非時短状態は、有利遊技状態の一例である。高確時短状態は、有利遊技状態の一例である。

20

【0040】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成について説明する。

図3に示すように、パチンコ遊技機10は、遊技盤YBの裏側(後方)に、主基板40と、副基板50と、を備える。主基板40と、副基板50とは、主基板40から副基板50へと一方向に制御信号(制御コマンド)を出力可能となるように接続されている。主基板40は、所定の処理を実行し、副基板50へ制御信号を出力する。副基板50は、主基板40から入力した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。

30

【0041】

主基板40について説明する。

主基板40は、主CPU41と、主ROM42と、主RAM43と、を備える。主CPU41は、主制御プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を実行する。主ROM42は、主制御プログラム、各種の判定や抽選に用いる判定値、及びテーブルなどを記憶している。

40

【0042】

主ROM42は、複数種類の変動パターンを記憶する。変動パターンは、変動ゲームが開始してから終了するまでの変動時間を特定する情報である。変動パターンは、変動ゲームの変動内容(演出内容)を特定する情報である。変動パターンには、大当り変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当り変動パターンは、演出ゲームにおいて、リーチ演出を経て最終的に大当りの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する。はずれ変動パターンは、演出ゲームにおいて、リーチ演出を経て、又はリーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する。変動パターンの詳細については後述する。

【0043】

50

主 R A M 4 3 は、主 C P U 4 1 の処理結果に応じて書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、主 R A M 4 3 が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。一例として、パチンコ遊技機 1 0 は、主 R A M 4 3 に記憶される情報の少なくとも一部を、電力供給が遮断された場合でもバックアップ可能（保持可能）に構成される。一例として、パチンコ遊技機 1 0 は、バックアップ用電源を備えるとともに、当該バックアップ用電源から供給される電力によって、電力供給が遮断された場合でも、主 R A M 4 3 に記憶される情報の少なくとも一部をバックアップ可能に構成される。なお、パチンコ遊技機 1 0 は、主 R A M 4 3 が、電力供給が遮断された場合であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電力供給が遮断された後にも主 R A M 4 3 に記憶される情報の少なくとも一部をバックアップ可能に構成されていてもよい。

10

【 0 0 4 4 】

一例として、主 R A M 4 3 に記憶される情報のうち、電力供給が遮断された場合でもバックアップされる情報（以下、バックアップ情報と示す）には、遊技の進行に関する遊技情報と、ベース値に関するベース情報と、を含む。一例として、遊技情報には、特別ゲームに関する情報、大当たり遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、及び賞球の払い出しに関する情報を含む。特別ゲームに関する情報としては、例えば特別保留数を特定可能な情報、各種の乱数情報、当り抽選（大当たり及び小当たり）の抽選結果を特定可能な情報、特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報、及び特別ゲームで導出される特別図柄を特定可能な情報などである。大当たり遊技に関する情報としては、大当たり遊技の進行状況を特定可能な情報などである。遊技状態に関する情報としては、確変機能、及び入球補助機能の作動状況（作動回数の残回数を含む）を特定可能な情報などである。賞球の払い出しに関する情報としては、未払い出しの賞球数を特定可能な情報などである。一例として、ベース情報は、ベース値を特定可能な情報である。一例として、ベース値は、低確非時短状態であって、且つ、大当たり遊技中でないときの賞球数の総数÷低確非時短状態であって、且つ、大当たり遊技中でないときの使用球数の総数に 1 0 0 を乗算することによって計数（計算）される。使用球数は、遊技に使用された遊技球の数である。一例として、使用球数は、発射ハンドル H D の操作によって発射され、遊技領域 Y B a へ到達した遊技球の数である。

20

【 0 0 4 5 】

主基板 4 0 は、乱数生成回路 4 4 を備える。乱数生成回路 4 4 は、ハードウェア乱数を生成する。主基板 4 0 は、主 C P U 4 1 による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されていてもよい。主基板 4 0 は、ベース表示装置 4 5 を備える。一例として、ベース表示装置 4 5 は、ベース値を特定可能な情報を表示する。一例として、ベース表示装置 4 5 は、4 つの 8 セグメント L E D によって構成される表示装置である。8 セグメント L E D は、7 セグメント L E D と、ドットを表示可能な 1 つの L E D によって構成される。7 セグメント L E D は、7 つの L E D をアラビア数字の「 8 」を模して配置される表示装置である。これにより、8 セグメント L E D は、0、1、2、3、4、5、6、7、8、及び 9 の数値のそれぞれをアラビア数字として表現可能である。ベース表示装置 4 5 は、4 つの 8 セグメント L E D によって、1 0 進法で 4 桁の数値を表示可能である。

30

40

【 0 0 4 6 】

主基板 4 0 は、R A M クリアスイッチ 4 6 を備える。一例として、R A M クリアスイッチ 4 6 は、押し込み操作が可能な操作部を含んで構成される。主 C P U 4 1 は、R A M クリアスイッチ 4 6 の操作状態を特定可能な操作信号を入力可能である。操作部における操作状態とは、当該操作部が操作されているか否かを示す情報である。つまり、操作部における操作状態には、当該操作部が操作されている状態と、当該操作部が操作されていない状態と、がある。

【 0 0 4 7 】

主基板 4 0 は、第 1 始動センサ S E 1、第 2 始動センサ S E 2、第 1 カウントセンサ S E 3、第 2 カウントセンサ S E 4、特定センサ S E 5、ゲートセンサ S E 6、払出センサ

50

ＳＥ７、及び使用球センサＳＥ８のそれぞれと接続されている。主ＣＰＵ４１は、第１始動センサＳＥ１、第２始動センサＳＥ２、第１カウントセンサＳＥ３、第２カウントセンサＳＥ４、特定センサＳＥ５、ゲートセンサＳＥ６、払出センサＳＥ７、及び使用球センサＳＥ８のそれぞれが遊技球を検知して出力する各検知信号を各別に入力可能である。主基板４０は、第１特別図柄表示装置１９ａ、第２特別図柄表示装置１９ｂ、第１保留表示装置１９ｃ、第２保留表示装置１９ｄ、及び普通図柄表示装置１９ｅのそれぞれと接続されている。主ＣＰＵ４１は、第１特別図柄表示装置１９ａ、第２特別図柄表示装置１９ｂ、第１保留表示装置１９ｃ、第２保留表示装置１９ｄ、及び普通図柄表示装置１９ｅのそれぞれの表示内容を各別に制御可能である。主基板４０は、普通ソレノイドＳＬ１、第１特別ソレノイドＳＬ２、第２特別ソレノイドＳＬ３、及び振分ソレノイドＳＬ４のそれぞれと接続されている。主ＣＰＵ４１は、普通ソレノイドＳＬ１の動作を制御することにより、第２始動口１３の開放態様を制御可能である。主ＣＰＵ４１は、第１特別ソレノイドＳＬ２の動作を制御することにより、第１大入賞口１４の開放態様を制御可能である。主ＣＰＵ４１は、第２特別ソレノイドＳＬ３の動作を制御することにより、第２大入賞口１５の開放態様を制御可能である。主ＣＰＵ４１は、振分ソレノイドＳＬ４の動作を制御することにより、振分シャッタの動作態様を制御可能である。

10

【００４８】

次に、副基板５０について説明する。

副基板５０は、副ＣＰＵ５１と、副ＲＯＭ５２と、副ＲＡＭ５３と、を備える。副ＣＰＵ５１は、副制御プログラムを実行することにより、演出に関する処理を行う。副ＲＯＭ５２は、副制御プログラム、及び所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副ＲＯＭ５２は、表示演出に用いる表示演出データ、発光演出に用いる発光演出データ、及び音演出に用いる音演出データを記憶している。副ＲＡＭ５３は、パチンコ遊技機１０の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、副ＲＡＭ５３が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。副基板５０は、副ＣＰＵ５１による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されている。副基板５０は、乱数生成回路を備えるとともに、当該乱数生成回路によって、ハードウェア乱数を生成可能に構成されていてもよい。

20

【００４９】

副基板５０は、演出表示装置ＥＨと接続されている。副ＣＰＵ５１は、演出表示装置ＥＨの表示領域Ｒにおける表示内容を制御可能である。副ＣＰＵ５１は、表示手段としての演出表示装置ＥＨを制御する表示制御手段の一例である。副基板５０は、スピーカＳＰと接続されている。副ＣＰＵ５１は、スピーカＳＰの出力内容を制御可能である。副基板５０は、装飾ランプＬＡと接続されている。副ＣＰＵ５１は、装飾ランプＬＡの発光態様を制御可能である。

30

【００５０】

副基板５０は、演出ボタンＢＴと接続されている。副ＣＰＵ５１は、演出ボタンＢＴの操作状態を示す操作信号を入力可能である。副基板５０は、演出レバーＬＶと接続されている。副ＣＰＵ５１は、演出レバーＬＶの操作状態を示す操作信号を入力可能である。副基板５０は、十字ボタンＪＢと接続されている。一例として、副ＣＰＵ５１は、上ボタンＪＢｕの操作状態を示す操作信号を入力可能である。一例として、副ＣＰＵ５１は、下ボタンＪＢｄの操作状態を示す操作信号を入力可能である。一例として、副ＣＰＵ５１は、左ボタンＪＢｌの操作状態を示す操作信号を入力可能である。一例として、副ＣＰＵ５１は、右ボタンＪＢｒの操作状態を示す操作信号を入力可能である。

40

【００５１】

次に、主ＣＰＵ４１が行う各種の処理について説明する。

電源投入処理について説明する。

主ＣＰＵ４１は、電力供給が開始されたことによって起動すると電源投入処理を実行する。電源投入処理において、主ＣＰＵ４１は、ＲＡＭクリアスイッチ４６の操作信号に基づいて、ＲＡＭクリアスイッチ４６が操作されているか否かを判定する。ＲＡＭクリアス

50

イチ 46 が操作されている場合、主 CPU 41 は、バックアップ情報の一部を初期化する。一例として、主 CPU 41 は、バックアップ情報のうち、遊技情報を初期化する一方、ベース情報は初期化しない。主 CPU 41 は、バックアップ情報の一部を初期化した後、バックアップ情報の一部を初期化したことを特定可能な制御コマンド（以下、初期化コマンドと示す）を主 RAM 43 の出力バッファに格納する。一例として、出力バッファに格納された制御コマンドは、出力条件が成立することを契機として、副基板 50 へ出力される。一例として、出力条件が成立する毎に、1 つの制御コマンドが副基板 50 へ出力される。一例として、出力条件は、予め定めた制御周期（例えば 16 ms）毎に成立する。出力バッファに格納された制御コマンドは、バックアップ情報の一例である。出力バッファに格納された制御コマンドは、遊技情報の一例である。その後、主 CPU 41 は、電源投入処理を終了する。RAM クリアスイッチ 46 が操作されていない場合、主 CPU 41 は、バックアップ情報の全部を初期化せずに、バックアップ情報の全部を初期化しなかったことを特定可能な制御コマンド（以下、復帰コマンドと示す）を主 RAM 43 の出力バッファに格納する。その後、主 CPU 41 は、電源投入処理を終了する。なお、以下の説明では、単に出力バッファと示す場合、主 RAM 43 の出力バッファを示すものとする。

【0052】

次に、所定の制御周期（例えば 4 ms）毎に行われるタイマ割り込み処理について説明する。一例として、タイマ割り込み処理には、特別図柄入力処理、及び特別図柄開始処理がある。

【0053】

特別図柄入力処理について説明する。

特別図柄入力処理において、主 CPU 41 は、第 1 始動センサ SE1 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第 1 始動口 12 へ入球したか否かを判定する。遊技球が第 1 始動口 12 へ入球した場合、主 CPU 41 は、主 RAM 43 に記憶されている第 1 保留数が上限数未満であるか否かを判定する。第 1 保留数が上限数未満である場合、主 CPU 41 は、第 1 保留数を 1 加算して更新する。このように、第 1 特別ゲームの保留条件は、第 1 保留数が上限数未満であり、且つ、遊技球が第 1 始動センサ SE1 によって検知されると成立し得る。続けて、主 CPU 41 は、更新後の第 1 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 1 保留表示装置 19c を制御する。主 CPU 41 は、加算後の第 1 保留数を特定可能な制御コマンド（以下、第 1 保留数コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

【0054】

次に、主 CPU 41 は、乱数生成回路 44 が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主 RAM 43 に記憶させる。例えば、乱数は、特別図柄の当り抽選に用いる当り乱数、当り図柄の決定に用いる当り図柄乱数、及び変動パターンの決定に用いる変動パターン乱数などである。主 CPU 41 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。パチンコ遊技機 10 は、第 1 特別ゲームに用いる乱数情報を主 RAM 43 に記憶することによって、第 1 特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留できる。

【0055】

主 CPU 41 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報を主 RAM 43 に記憶させた場合、遊技球が第 1 始動口 12 へ入球していない場合、及び第 1 保留数が上限数未満でない場合、第 2 始動センサ SE2 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第 2 始動口 13 へ入球したか否かを判定する。遊技球が第 2 始動口 13 へ入球している場合、主 CPU 41 は、主 RAM 43 に記憶されている第 2 保留数が上限数未満であるか否かを判定する。第 2 保留数が上限数未満である場合、主 CPU 41 は、第 2 保留数を 1 加算して更新する。主 CPU 41 は、加算後の第 2 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 2 保留表示装置 19d を制御する。主 CPU 41 は、加算後の第 2 保留数を特定可能な制御コマンド（以下、第 2 保留数コマンドと示す）を出力バッファに格納する。第 2 特別ゲームの保

10

20

30

40

50

留条件は、第2保留数が上限数未満であり、且つ、遊技球が第2始動センサSE2によって検知されると成立し得る。

【0056】

次に、主CPU41は、主基板40内で生成している乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主RAM43に記憶させる。主CPU41は、第2特別ゲームに用いる乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。パチンコ遊技機10は、第2特別ゲームに用いる乱数情報を主RAM43に記憶させておくことで、当該第2特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留できる。第2特別ゲーム用の乱数情報を主RAM43に記憶させた場合、遊技球が第2始動口13へ入球していない場合、及び第2保留数が上限数未満でない場合、主CPU41は、特別図柄入力処理を終了する。

10

【0057】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主CPU41は、特別ゲームの開始条件が成立しているか否かを判定する。主CPU41は、大当たり遊技中、及び特別ゲームの実行中の何れでもない場合に肯定判定する一方、大当たり遊技中、又は特別ゲームの実行中である場合に否定判定する。特別ゲームの開始条件が成立していない場合、主CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。特別ゲームの開始条件が成立している場合、主CPU41は、第2保留数が零よりも大きいかなかを判定する。

【0058】

20

第2保留数が零よりも大きい場合、主CPU41は、第2特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主CPU41は、第2保留数を1減算して更新する。主CPU41は、減算後の第2保留数を特定可能な情報を表示するように、第2保留表示装置19dを制御する。主CPU41は、減算後の第2保留数を特定可能な第2保留数コマンドを出力バッファに格納する。次に、主CPU41は、第2特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主RAM43から取得する。主CPU41は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、大当りに当選とするか否かの大当り抽選（大当り判定）を行う。主CPU41は、現在の確率状態に応じた大当り確率にて大当り抽選を行う。

【0059】

大当りに当選した場合、主CPU41は、大当り変動処理を行う。大当り変動処理において、主CPU41は、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当り図柄抽選を行い、第2特別ゲームにて停止表示させる大当り図柄を決定する。主CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数ある大当り変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。一例として、大当り変動パターンには、演出ゲームにおいて、NR演出を経て最終的に大当りの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する大当り変動パターンがある。一例として、大当り変動パターンには、演出ゲームにおいて、SR演出を経て最終的に大当りの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する大当り変動パターンがある。

30

【0060】

40

大当りに当選しなかった場合、主CPU41は、はずれ変動処理を行う。はずれ変動処理において、主CPU41は、第2特別ゲームにて停止表示させるはずれ図柄を決定する。主CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数のはずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。一例として、はずれ変動パターンには、演出ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定するはずれ変動パターンがある。一例として、はずれ変動パターンには、演出ゲームにおいて、NR演出を経て最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定するはずれ変動パターンがある。一例として、はずれ変動パターンには、演出ゲームにおいて、SR演出を経て最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定す

50

るはずれ変動パターンがある。

【 0 0 6 1 】

第 2 保留数が零である場合、主 C P U 4 1 は、第 1 保留数が零よりも大きいかな否かを判定する。第 1 特別保留数が零である場合、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶される出力済情報に基づいて、待機コマンドを出力バッファに格納するか否かを決定する。出力済情報は、待機コマンドが出力済であるかな否かを特定可能な情報である。待機コマンドは、待機パートに制御されたことを特定可能な制御コマンドである。待機パートは、遊技機の進行パートの一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、複数の進行パートを含んで構成される。一例として、遊技機の進行パートには、変動ゲームの実行中である変動パートがある。一例として、遊技機の進行パートには、大当り遊技の実行中である大当りパートがある。つまり、一例として、遊技機の進行パートには、待機パートと、変動パートと、大当りパートと、がある。一例として、待機パートは、変動ゲームの非実行中、且つ、大当り遊技の非実行中の状態を示す。

10

【 0 0 6 2 】

一例として、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 の出力済情報から、待機コマンドが出力済であることを特定した場合、待機コマンドを出力バッファに格納することなく特別図柄開始処理を終了する。一例として、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 の出力済情報から、待機コマンドが出力済でないことを特定した場合、待機コマンドを出力バッファに格納する。次に、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 の出力済情報を、待機コマンドが出力済であることを特定可能となるように更新する。その後、主 C P U 4 1 は、特別図柄開始処理を終了する。

20

【 0 0 6 3 】

第 1 保留数が零よりも大きい場合、主 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主 C P U 4 1 は、第 1 保留数を 1 減算して更新する。主 C P U 4 1 は、減算後の第 1 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 1 保留表示装置 1 9 c を制御する。主 C P U 4 1 は、減算後の第 1 保留数を特定可能な第 1 保留数コマンドを出力バッファに格納する。次に、主 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主 R A M 4 3 から取得する。主 C P U 4 1 は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、大当りに当選とするかな否かの当り抽選（大当り判定）を行う。主 C P U 4 1 は、現在の確率状態に応じた大当り確率にて大当り抽選を行う。

30

【 0 0 6 4 】

大当りに当選した場合、主 C P U 4 1 は、大当り変動処理を行う。大当り変動処理において、主 C P U 4 1 は、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当り図柄抽選を行い、第 1 特別ゲームにて停止表示させる大当り図柄を決定する。主 C P U 4 1 は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数ある大当り変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主 C P U 4 1 は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 6 5 】

大当りに当選しなかった場合、主 C P U 4 1 は、はずれ変動処理を行う。はずれ変動処理において、主 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲームにて停止表示させるはずれ図柄を決定する。主 C P U 4 1 は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数のはずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主 C P U 4 1 は、特別図柄開始処理を終了する。主 C P U 4 1 は、大当り変動処理、及びはずれ変動処理において、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドを出力バッファに格納する。変動開始コマンドは、各変動処理にて決定した変動パターンと、変動ゲームの開始と、を特定可能な制御コマンドである。特別図柄コマンドは、各変動処理において決定した特別図柄（大当り図柄又ははずれ図柄）を特定可能な制御コマンドである。一例として、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドは、第 1 特別ゲームの変動処理が実行されたときと、第 2 特別ゲームの変動処理が実行されたときとで異なる制御コマンドである。主 C P U 4 1 は、大当り変動処理、及びはずれ変動処理において、主 R A M 4 3 の出力済情報

40

50

を、待機コマンドが出力済でないことを特定可能となるように更新する。

【 0 0 6 6 】

特別図柄開始処理を終了すると、主CPU41は、特別図柄開始処理とは別の処理によって、第1特別ゲーム又は第2特別ゲームを実行させる。主CPU41は、第1特別ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、第1特別図柄表示装置19aを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を停止表示するように、第1特別図柄表示装置19aを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、変動ゲームの終了を特定可能な制御コマンド（以下、変動終了コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

10

【 0 0 6 7 】

主CPU41は、第2特別ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、第2特別図柄表示装置19bを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を停止表示するように、第2特別図柄表示装置19bを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、変動終了コマンドを出力バッファに格納する。以上のように、主CPU41は、特別図柄入力処理及び特別図柄開始処理を実行することによって、始動口への遊技球の入球を契機に当り抽選を行うように構成されている。主CPU41は、変動ゲームを実行する変動ゲーム実行手段の一例である。

20

【 0 0 6 8 】

大当り遊技処理について説明する。

大当り遊技処理は、大当り遊技を付与するための処理である。主CPU41は、特別ゲームにおいて大当り図柄を停止表示させると、当該特別ゲームの終了後に大当り遊技処理を実行する。主CPU41は、特別図柄開始処理にて決定した大当り図柄（即ち、大当りの種類）に基づいて、大当り遊技の種類を特定する。主CPU41は、特定した種類の大当り遊技を付与する。一例として、大当りには、第1大当りと、第2大当りと、第3大当りと、がある。第1大当りは、大当り図柄のうち第1大当り図柄に基づく大当りである。第2大当りは、第1大当り図柄とは異なる第2大当り図柄に基づく大当りである。第3大当りは、第1大当り図柄、及び第2大当り図柄とは異なる第3大当り図柄に基づく大当りである。以下の説明では、第1大当りに基づく大当り遊技を第1大当り遊技と示し、第2大当りに基づく大当り遊技を第2大当り遊技と示し、第3大当りに基づく大当り遊技を第3大当り遊技と示す。

30

【 0 0 6 9 】

最初に、主CPU41は、オープニング時間の開始を特定可能な制御コマンド（以下、オープニングコマンドと示す）を出力バッファに格納する。一例として、オープニングコマンドは、大当り遊技の種類を特定可能な情報を含み得る。主CPU41は、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。即ち、主CPU41は、特定した大当り遊技用の開放制御データを用いて第1特別ソレノイドSL2、及び第2特別ソレノイドSL3のそれぞれを制御し、第1大入賞口14、又は第2大入賞口15を開放する。一例として、主CPU41は、何れの種類の大当り遊技を特定した場合であっても、特定ラウンド遊技（例えば、4回目のラウンド遊技）において、第2特別ソレノイドSL3を制御し、第2大入賞口15を開放する。一方、主CPU41は、特定した大当り遊技の種類に応じて、異なる開放態様で第2大入賞口15が開放するように第2特別ソレノイドSL3を制御する。一例として、主CPU41は、第1大当り遊技、又は第2大当り遊技を特定した場合、特定ラウンド遊技では、予め定めた第1時間にわたって第2大入賞口15を開放した後、極めて短い時間（例えば、100ms）にわたって、第2大入賞口15を閉鎖する。その後、主CPU41は、個数条件又は時間条件が成立するまで第2大入賞口15を開放させるように第2特別ソレノイドSL3を制御する。一例として、主CPU41は、第3大当り遊技を特定した場合、特定ラウンド遊技では、第1時間に

40

50

わたって第2大入賞口15を開放した後、予め定めた第2時間にわたって、第2大入賞口15を閉鎖する。その後、主CPU41は、個数条件又は時間条件が成立するまで第2大入賞口15を開放させるように第2特別ソレノイドSL3を制御する。一例として、主CPU41は、何れの種類の大当り遊技を特定した場合であっても、非特定ラウンド遊技では、個数条件又は時間条件が成立するまで第1大入賞口14を開放させるように第1特別ソレノイドSL2を制御する。

【0070】

主CPU41は、非特定ラウンド遊技を実行させるとき、振分シャッタが継続して第2状態を取るように振分ソレノイドSL4を制御する。一方、主CPU41は、特定ラウンド遊技を実行させるとき、特定した大当り遊技用の動作制御データを用いて振分ソレノイドSL4を制御し、振分シャッタに第1状態を取らせる。一例として、主CPU41は、何れの種類の大当り遊技を特定した場合であっても、特定ラウンド遊技を実行させるとき、特定ラウンド遊技が開始してから第3時間が経過したとき、第4時間が経過するまでを上限として、振分シャッタが第1状態を取るように振分ソレノイドSL4を制御する。一例として、第3時間は、第1時間よりも長く、且つ、第2時間よりも短い時間である。一例として、第4時間は、第2時間よりも短い時間である。一例として、第3時間、及び第4時間のそれぞれは、その和が、第1時間と第2時間の和以下となるように定められる。つまり、特定ラウンド遊技において、第1時間の経過に伴って第2大入賞口15が閉鎖された後、極めて短い時間が経過したときに第2大入賞口15開放される第1大当り遊技、及び第2大当り遊技では、第2大入賞口15が開放しているときに振分シャッタが第1状態を取り得る。このため、第1大当り遊技、及び第2大当り遊技では、第2大入賞口15が開放しており、且つ、振分シャッタが第1状態を取っているときに第2大入賞口15を狙って遊技球を打ち出すことで、特定領域を遊技球が通過する。一方、特定ラウンド遊技において、第1時間の経過に伴って第2大入賞口15が閉鎖された後、第2時間が経過したときに第2大入賞口15開放される第3大当り遊技では、第2大入賞口15が開放しているときに振分シャッタが第1状態を取らない。このため、第3大当り遊技では、第2大入賞口15を狙って遊技球を打ち出している遊技球が特定領域を通過しない。

【0071】

主CPU41は、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、大当り遊技に定められた回数のラウンド遊技が終了するまで行う。一例として、第1大当り遊技、第2大当り遊技、及び第3大当り遊技には、何れも10回のラウンド遊技が実行されることが定められている。一例として、各ラウンド遊技には、個数条件として、第1大入賞口14、又は第2大入賞口15に、10個の遊技球が入球することが定められている。一例として、各ラウンド遊技には、時間条件として、29秒が経過することが定められている。このため、第1大当り遊技、第2大当り遊技、及び第3大当り遊技では、合計100個(10回×10個)の遊技球が第1大入賞口14、又は第2大入賞口15に入球することが期待できる。ここで、第1大入賞口14に定められた賞球数、及び第2大入賞口15に定められた賞球数が15個であるとする、第1大当り遊技、第2大当り遊技、及び第3大当り遊技において付与されることに期待できる賞球数(以下、期待出玉数と示す)は、1500個である。主CPU41は、ラウンド遊技を開始する毎に、大当りのラウンド遊技の開始を特定可能な制御コマンド(以下、ラウンドコマンドと示す)を出力バッファに格納する。主CPU41は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング時間の開始を特定可能な制御コマンド(以下、エンディング開始コマンドと示す)を出力バッファに格納する。主CPU41は、エンディング時間が経過すると、大当り遊技を終了する。主CPU41は、エンディング時間の経過を特定可能な制御コマンド(以下、エンディング終了コマンド)を出力バッファに格納する。これにより、当り抽選において大当りに当選したとき、当り抽選の結果に基づいて変動ゲームを実行可能であって、当該変動ゲームの終了後に当り抽選の結果に基づいて大当り遊技が付与される。

【0072】

遊技状態を移行させる遊技状態移行処理について説明する。

10

20

30

40

50

遊技状態移行処理には、確率状態を移行させる確率移行処理と、入球率状態を移行させる入球率移行処理と、がある。一例として、遊技状態移行処理は、大当たり遊技処理の終了後に実行される。一例として、遊技状態移行処理では、入球率移行処理、確率移行処理、の順で処理が実行される。

【 0 0 7 3 】

まず、入球率移行処理について説明する。

入球率移行処理において、主CPU 41は、第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、又は第3大当たり遊技が終了すると、主RAM 43に作動フラグをセットする。つまり、主CPU 41は、第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、又は第3大当たり遊技が終了すると、高入球率状態に制御する。主CPU 41は、第2大当たり遊技、又は第3大当たり遊技の終了後、特別ゲームを開始させる毎に、主RAM 43に記憶されている実行カウンタの値を更新することによって、大当たり遊技の終了後における特別ゲームの実行回数を計数する。主CPU 41は、大当たり遊技の終了後における特別ゲームの実行回数が作動回数に達した特別ゲームが終了すると、主RAM 43に記憶されている作動フラグを消去する。つまり、主CPU 41は、第2大当たり遊技、又は第3大当たり遊技の終了後、作動回数目の特別ゲームが終了すると低入球率状態に制御する。主CPU 41は、第1大当たり遊技の終了後、次回の大当たり遊技が付与されるまで、作動フラグを消去しない。主CPU 41は、大当たり遊技を開始させる場合であって、作動フラグがセットされているとき、当該作動フラグを消去する。つまり、主CPU 41は、大当たり遊技中、低入球率状態に制御する。

【 0 0 7 4 】

次に、確率移行処理について説明する。

確率移行処理において、主CPU 41は、直前の大当たり遊技で、特定領域を遊技球が通過したか否かを判定する。一例として、主CPU 41は、直前の大当たり遊技において特定センサSE5から検知信号を入力したか否かに基づいて、直前の大当たり遊技において特定領域を遊技球が通過したか否かを判定する。直前の大当たり遊技において特定領域を遊技球が通過している場合、主CPU 41は、主RAM 43に高確フラグをセットする。つまり、主CPU 41は、直前の大当たり遊技において特定領域を遊技球が通過している場合、高確率状態に制御する。直前の大当たり遊技において特定領域を遊技球が通過している場合、主CPU 41は、次回の大当たり遊技が付与されるまで、高確フラグを消去しない。直前の大当たり遊技において特定領域を遊技球が通過していない場合、主CPU 41は、主RAM 43に高確フラグをセットしない。つまり、直前の大当たり遊技において特定領域を遊技球が通過していない場合、主CPU 41は、低確率状態に制御する。

【 0 0 7 5 】

上述したように、第1大当たり遊技、及び第2大当たり遊技では、第2大入賞口15を狙って遊技球が発射されていれば特定領域を遊技球が通過する。一方、第3大当たり遊技では、第2大入賞口15を狙って遊技球が発射されていても特定領域を遊技球が通過しない。このため、通常、第1大当たり遊技、又は第2大当たり遊技の終了後には、高確率状態に制御される一方、第3大当たり遊技の終了後には、低確率状態に制御されることとなる。以下、説明の便宜上、第2大入賞口15が開放されているときには、第2大入賞口15を狙って遊技球が発射されているものとして扱う。つまり、以下の説明では、第1大当たり遊技、及び第2大当たり遊技では、特定領域を遊技球が通過するものとして扱い、第3大当たり遊技では、特定領域を遊技球が通過しないものとして扱う。なお、主CPU 41は、大当たり遊技を開始させる場合であって、高確フラグがセットされているとき、当該高確フラグを消去する。つまり、主CPU 41は、大当たり遊技中、低確率状態に制御する。

【 0 0 7 6 】

確率移行処理、及び入球率移行処理によって、第1大当たり遊技の終了後、パチンコ遊技機10は、高確率状態に制御されるとともに、高入球率状態に制御される。つまり、第1大当たり遊技の終了後、パチンコ遊技機10は、高確時短状態に制御される。また、第2大当たり遊技の終了後、パチンコ遊技機10は、高確率状態に制御されるとともに、高入球率状態に制御される。その後、作動回数目の特別ゲームが終了すると、パチンコ遊技機10

は、低入球率状態に制御される。つまり、第2大当り遊技の終了後、パチンコ遊技機10は、高確時短状態に制御された後、作動回数目の特別ゲームが終了したことを契機として、高確非時短状態に制御される。また、第3大当り遊技の終了後、パチンコ遊技機10は、低確率状態に制御されるとともに、低入球率状態に制御される。その後、作動回数目の特別ゲームが終了すると、パチンコ遊技機10は、低入球率状態に制御される。つまり、第3大当り遊技の終了後、パチンコ遊技機10は、低確時短状態に制御された後、作動回数目の特別ゲームが終了したことを契機として、低確非時短状態に制御される。

【0077】

このように、主CPU41は、大当り遊技の終了を契機として、遊技者にとって有利な遊技状態に制御可能である。つまり、パチンコ遊技機10では、当り抽選の結果に基づいて変動ゲームを実行可能であって、当該変動ゲームの終了後に当り抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態が付与される。第1大当り遊技は、大当り遊技終了後、第2大当り遊技の終了後に比して、より有利な遊技状態に制御される大当り遊技である。第2大当り遊技は、大当り遊技終了後、第3大当り遊技の終了後に比して、より有利な遊技状態に制御される大当り遊技である。主CPU41は、遊技状態を制御する遊技状態制御手段の一例である。

【0078】

一例として、主CPU41は、遊技状態が移行したとき、現在の遊技状態を特定可能な制御コマンド（以下、状態指定コマンドと示す）を出力バッファに格納する。つまり、状態指定コマンドには、低確非時短状態を特定可能な状態指定コマンドと、低確時短状態を特定可能な状態指定コマンドと、高確非時短状態を特定可能な状態指定コマンドと、高確時短状態を特定可能な状態指定コマンドと、がある。一例として、主CPU41は、電力供給が開始されたとき、バックアップ情報の一部が初期化されたか否かにかかわらず、現在の遊技状態を特定可能な状態指定コマンドを出力バッファに格納する。つまり、電力供給が開始されたとき、バックアップ情報の一部が初期化されていれば、低確非時短状態を特定可能な状態指定コマンドが出力バッファに格納される。一方、電力供給が開始されたとき、バックアップ情報の一部が初期化されていなければ、電力供給が遮断されたときの遊技状態を特定可能な状態指定コマンドが出力バッファに格納される。

【0079】

普通図柄入力処理について説明する。

普通図柄入力処理は、タイマ割り込み処理の一例である。普通図柄入力処理において、普通図柄入力処理において、主CPU41は、ゲートセンサSE6から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球がゲート17へ入球したか否かを判定する。遊技球がゲート17へ入球した場合、主CPU41は、主RAM43に記憶されている普通保留数が上限数未満であるか否かを判定する。一例として、普通保留数の上限数は4である。普通保留数が上限数未満である場合、主CPU41は、普通保留数を1加算して更新する。

【0080】

次に、主CPU41は、乱数生成回路44が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主RAM43に記憶させる。例えば、乱数は、普通図柄の当り抽選に用いる当り乱数、及び普通図柄の決定に用いる当り図柄乱数などである。主CPU41は、乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。

【0081】

次に、普通図柄開始処理について説明する。

普通図柄開始処理は、タイマ割り込み処理の一例である。普通図柄開始処理において、主CPU41は、普通ゲームの開始条件が成立しているか否かを判定する。主CPU41は、普通当り遊技中、及び普通ゲームの実行中の何れでもない場合に肯定判定する一方、普通当り遊技中、又は普通ゲームの実行中である場合に否定判定する。普通ゲームの開始条件が成立していない場合、主CPU41は、普通図柄開始処理を終了する。普通ゲームの開始条件が成立している場合、主CPU41は、普通保留数が零よりも大きいかなんかを判定する。普通保留数が零である場合、主CPU41は、普通図柄開始処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

普通保留数が零よりも大きい場合、主 C P U 4 1 は、普通ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主 C P U 4 1 は、普通保留数を 1 減算して更新する。主 C P U 4 1 は、普通ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主 R A M 4 3 から取得する。主 C P U 4 1 は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、普通当りに当選とするか否かの普通当り抽選を行う。主 C P U 4 1 は、現在の入球率状態に応じた普通当り確率にて普通当り抽選を行う。一例として、高入球率状態の普通当り確率は、1 又は略 1 である。一例として、低入球率状態の普通当り確率は、零又は略零である。

【 0 0 8 3 】

普通当りに当選した場合、主 C P U 4 1 は、普通当り変動処理を行う。普通当り変動処理において、主 C P U 4 1 は、乱数情報から特定可能な普通当り図柄乱数を用いて、普通当り図柄抽選を行い、普通ゲームにて停止表示させる普通当り図柄を決定する。普通当りに当選しなかった場合、主 C P U 4 1 は、普通はずれ変動処理を行う。普通はずれ変動処理において、主 C P U 4 1 は、普通ゲームにて停止表示させる普通はずれ図柄を決定する。

10

【 0 0 8 4 】

主 C P U 4 1 は、複数ある普通変動パターンの中から、入球率状態に応じて、変動パターンを決定する。一例として、主 C P U 4 1 は、現在の入球率状態が低入球率状態であるとき、現在の入球率状態が高入球率状態であるときに比して長い変動時間を定めた変動パターンを決定する。なお、各入球率状態のそれぞれにおいて、決定され得る変動パターンは、複数あってもよい。この場合、主 C P U 4 1 は、所定の乱数を用いて普通ゲームの変動パターン決定抽選を行い、複数ある普通変動パターンの中から変動パターンを決定するとよい。主 C P U 4 1 は、変動パターンを決定した後、普通図柄開始処理を終了する。

20

【 0 0 8 5 】

普通図柄開始処理を終了すると、主 C P U 4 1 は、普通図柄開始処理とは別の処理によって、普通ゲームを実行させる。主 C P U 4 1 は、普通ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、普通図柄表示装置 1 9 e を制御する。主 C P U 4 1 は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主 C P U 4 1 は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、普通図柄開始処理において決定した普通図柄を停止表示するように、普通図柄表示装置 1 9 e を制御する。

【 0 0 8 6 】

普通当り遊技処理について説明する。

30

普通当り遊技処理は、普通当り遊技を付与するための処理である。主 C P U 4 1 は、普通ゲームにおいて普通当り図柄を停止表示させると、普通当りの普通ゲームの終了後に普通当り遊技処理を実行する。主 C P U 4 1 は、普通図柄開始処理にて決定した普通当り図柄に応じた開放制御データを用いて普通ソレノイド S L 1 を制御し、第 2 始動口 1 3 を開放する。

【 0 0 8 7 】

賞球払出処理について説明する。

賞球払出処理は、賞球を払い出すための処理である。賞球払出処理は、タイマ割り込み処理の一例である。賞球払出処理において、主 C P U 4 1 は、第 1 始動センサ S E 1 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第 1 始動口 1 2 へ入球したか否かを判定する。遊技球が第 1 始動口 1 2 へ入球した場合、主 C P U 4 1 は、第 1 始動口 1 2 に定められた第 1 賞球数（例えば、3 球）の賞球を付与する。つまり、主 C P U 4 1 は、第 1 賞球数の賞球を払出口 C Z a から払い出させることを決定する。主 C P U 4 1 は、第 1 賞球数の賞球が付与されたことを特定可能な制御コマンド（以下、第 1 賞球コマンドと示す）を出力バッファに格納する。その後、主 C P U 4 1 は、第 1 賞球数の賞球を払出口 C Z a から払い出させる。一例として、主 C P U 4 1 は、1 球の賞球を払出口 C Z a から払い出させるように不図示の払出モータを制御することを賞球数分繰り返すことによって、所定の賞球数の賞球を払出口 C Z a から払い出させる。例えば、主 C P U 4 1 は、賞球を払い出させることを決定したとき、主 R A M 4 3 に記憶される未払出球数に、払い出させるこ

40

50

とを決定した賞球数を加算する。一例として、未払出球数は、賞球を払い出させることが決定されたものの、未だ払い出されていない賞球数を特定可能な情報である。未払出球数に賞球数を加算したとき、主CPU41は、1球の賞球を払い出すための制御（以下、払出制御と示す）中でなければ、払出制御を行う。主CPU41は、1回の払出制御が終了するとき、主RAM43に記憶される未払出球数を1減算して更新する。その後、主CPU41は、未払出球数が零になるまで、払出制御を繰り返す。一例として、1回の払出制御に掛かる時間（1球の賞球を払出口CZaから払い出すための払出モータの1回の動作時間）は、160msである。つまり、パチンコ遊技機10では、160msごとに1球ずつ賞球が払い出される。一例として、払出制御に関する処理は、タイマ割り込み処理とは独立して実行される。このため、払出制御に関する処理が実行されているときに新たに賞球を払い出すことが決定されることに応じて、未払出球数が増加し得る。特に、大当たり遊技中は、単位時間あたりに払い出される賞球数よりも付与される（払い出されることが決定される）賞球数の方が多くなり易い。つまり、大当たり遊技中は、未払出球数が増加し易い。

10

【0088】

主CPU41は、第2始動センサSE2から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第2始動口13へ入球したか否かを判定する。遊技球が第2始動口13へ入球した場合、主CPU41は、第2始動口13に定められた第2賞球数（例えば、1球）の賞球を付与する。つまり、主CPU41は、主RAM43に記憶される未払出球数に第2賞球数を加算して更新する。主CPU41は、第2賞球数の賞球が付与されたことを特定可能な制御コマンド（以下、第2賞球コマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU41は、第1カウントセンサSE3から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第1大入賞口14へ入球したか否かを判定する。遊技球が第1大入賞口14へ入球した場合、主CPU41は、第1大入賞口14に定められた第3賞球数（例えば、15球）の賞球を付与する。つまり、主CPU41は、主RAM43に記憶される未払出球数に第3賞球数を加算して更新する。主CPU41は、第3賞球数の賞球が付与されたことを特定可能な制御コマンド（以下、第3賞球コマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU41は、第2カウントセンサSE4から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第2大入賞口15へ入球したか否かを判定する。遊技球が第2大入賞口15へ入球した場合、主CPU41は、第2大入賞口15に定められた第4賞球数（例えば、15球）の賞球を付与する。つまり、主CPU41は、主RAM43に記憶される未払出球数に第4賞球数を加算して更新する。主CPU41は、第4賞球数の賞球が付与されたことを特定可能な制御コマンド（以下、第4賞球コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

20

30

【0089】

ベース計数処理について説明する。

ベース計数処理は、ベース値を計数（計算）するための処理である。ベース計数処理には、第1ベース計数処理と、第2ベース計数処理とがある。一例として、主CPU41は、大当たり遊技中ではなく、且つ、低確非時短状態である場合に、賞球払出処理において、賞球が付与されたとき、第1ベース計数処理を実行する。主CPU41は、付与された賞球数を、主RAM43に記憶されている賞球総数に加算する。賞球総数は、バックアップ情報の一例である。賞球総数は、ベース情報の一例である。ここで、賞球について、付与されたとは、賞球を払い出すことが決定したことであって、実際に、払出口CZaから払い出される前を含む。主CPU41は、加算後の賞球総数を、主RAM43に記憶されている使用球総数で除算した後、100を乗算することによって、ベース値を計数（計算）する。使用球総数は、バックアップ情報の一例である。使用球総数は、ベース情報の一例である。主CPU41は、計数後のベース値を特定可能なように、主RAM43に記憶されているベース値情報を更新する。ベース値情報は、計数後のベース値そのものであってもよく、計数後のベース値を所定の手法により加工した情報であってもよい。ベース値情報は、バックアップ情報の一例である。ベース値情報は、ベース情報の一例である。主CPU41は、更新後のベース値情報に基づいて、ベース表示装置45の表示内容を制御す

40

50

る。その後、主CPU41は、第1ベース計数処理を終了する。

【0090】

一例として、主CPU41は、遊技球が使用されたことを特定したとき、第2ベース計数処理を実行する。一例として、主CPU41は、使用球センサSE8から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が使用されたか否かを判定する。上述したように、使用球センサSE8は、遊技領域YBaに到達した遊技球を検知する。遊技領域YBaに到達した遊技球は、遊技に使用された遊技球の一例である。一例として、パチンコ遊技機10は、遊技領域YBaから排出される遊技球を、遊技に使用された遊技球として検知するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機10は、第1始動口12、第2始動口13、第1大入賞口14、第2大入賞口15などの各種入賞口（入球口）、及びアウト口18に入球した遊技球が合流する通路を通過する遊技球を、遊技に使用された遊技球として検知可能に構成されてもよい。

10

【0091】

第2ベース値計数処理において、主CPU41は、主RAM43に記憶されている使用球総数に1加算する。主CPU41は、主RAM43に記憶されている賞球総数を、加算後の使用球総数で除算した後、100を乗算することによって、ベース値を計数（計算）する。主CPU41は、計数後のベース値を特定可能なように、主RAM43に記憶されているベース値情報を更新する。主CPU41は、更新後のベース値情報に基づいて、ベース表示装置45の表示内容を制御する。その後、主CPU41は、第2ベース計数処理を終了する。主CPU41は、遊技状態が低確非時短状態であるときのベース値を計数するベース値計数手段の一例である。ベース表示装置45は、ベース値を表示するベース値表示手段の一例である。

20

【0092】

メインエラー処理について説明する。

メインエラー処理では、各種エラーを設定すること、及び各種エラーの設定を解除することが行われる。あるエラーについて「設定する」とは、主CPU41が、当該エラーを特定可能な情報（フラグなど）を主RAM43に記憶させることを意味する。また、あるエラーについて「設定を解除する」とは、主CPU41が、当該エラーを特定可能な情報（フラグなど）を主RAM43から消去させることを意味する。メインエラー処理は、タイム割り込み処理の一例である。

30

【0093】

一例として、メインエラー処理において、主CPU41は、賞球の払い出しに関するエラーを検知すると、払出エラーを設定する。一例として、賞球の払い出しに関するエラーには、球詰まりエラーがある。一例として、主CPU41は、払い出させた賞球数と、払出センサSE7が検知した払出球数と、を計数するとともに、当該賞球数と、当該払出球数と、が予め定めた時間にわたって乖離する場合に球詰まりエラーを検知する。つまり、払出エラーは、賞球数と、払出球数と、が予め定めた時間にわたって乖離する場合に設定される。一例として、主CPU41は、払出エラーを設定するとき、払出エラーを設定したことを特定可能な制御コマンド（以下、払出エラー設定コマンドと示す）を出力バッファに格納する。一例として、主CPU41は、球詰まりエラーの解消を検知すると、払出エラーの設定を解除する。一例として、主CPU41は、賞球数と、払出球数と、が予め定めた時間にわたって一致する場合に球詰まりエラーの解消を検知する。つまり、払出エラーの設定は、賞球数と、払出球数と、が予め定めた時間にわたって一致の場合に解除される。一例として、主CPU41は、払出エラーの設定を解除するとき、払出エラーの設定を解除したことを特定可能な制御コマンド（以下、払出エラー解除コマンドと示す）を出力バッファに格納する。一例として、主CPU41は、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合であっても、払出エラーの設定を解除しない。主CPU41は、払出エラーを検知する検知手段の一例である。

40

【0094】

一例として、メインエラー処理において、主CPU41は、予め定めた入賞許容期間で

50

ないときに、第 1 カウントセンサ S E 3 によって第 1 大入賞口 1 4 への遊技球の入球を検知すると、不正入賞エラーを設定する。一例として、メインエラー処理において、主 C P U 4 1 は、予め定めた入賞許容期間でないときに、第 2 カウントセンサ S E 4 によって第 2 大入賞口 1 5 への遊技球の入球を検知すると、不正入賞エラーを設定する。つまり、不正入賞エラーは、入賞許容期間でないときに遊技球が第 1 大入賞口 1 4 又は第 2 大入賞口 1 5 へ入球すると設定される。一例として、入賞許容期間は、大当り遊技における最初のラウンド遊技が開始すると開始される。一例として、入賞許容期間は、大当り遊技における最後のラウンド遊技が終了してから予め定めた入賞許容時間（例えば、5 秒）が経過すると終了する。一例として、主 C P U 4 1 は、不正入賞エラーを設定するとき、不正入賞エラーを設定したことを特定可能な制御コマンド（以下、不正入賞エラー設定コマンドと示す）を出力バッファに格納する。一例として、主 C P U 4 1 は、不正入賞エラーを設定してから、予め定めたエラー時間（例えば、30 秒）が経過すると、不正入賞エラーの設定を解除する。つまり、不正入賞エラーの設定は、不正入賞エラーが設定されてからエラー時間が経過すると解除される。一例として、主 C P U 4 1 は、不正入賞エラーの設定を解除するとき、不正入賞エラーの設定を解除したことを特定可能な制御コマンド（以下、不正入賞エラー解除コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

10

【0095】

次に、副 C P U 5 1 が実行する各種の処理について説明する。

演出ゲーム処理について説明する。

演出ゲーム処理は、特別ゲームの実行中、当該特別ゲームに関連した表示演出の 1 つとして、演出ゲームを実行させるための処理である。副 C P U 5 1 は、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドを入力すると、演出ゲームを実行するように演出表示装置 E H を含む演出装置群 E S を制御する。

20

【0096】

副 C P U 5 1 は、特別図柄コマンドに基づいて、演出ゲームにて停止表示させる図柄組合せを決定する。副 C P U 5 1 は、特別図柄コマンドから大当り図柄を特定可能である場合に、大当りの図柄組合せを決定する。一例として、大当りの図柄組合せは、複数の第 1 演出図柄 E Z 1 が同一の第 1 演出図柄 E Z 1 であって、且つ、第 2 演出図柄 E Z 2 が第 1 態様による第 2 演出図柄 E Z 2 である図柄組合せである。一例として、第 1 態様による第 2 演出図柄 E Z 2 は、白色の（四角）を模した図柄である。副 C P U 5 1 は、特別図柄コマンドからはずれ図柄を特定可能である場合に、はずれの図柄組合せを決定する。副 C P U 5 1 は、はずれの図柄組合せを決定する際、リーチ演出を実行させる条件（以下、リーチ条件と示す）が成立している場合に、リーチを含むはずれの図柄組合せを決定する。一例として、リーチを含むはずれの図柄組み合わせは、複数の第 1 演出図柄 E Z 1 のうち、左右列の第 1 演出図柄 E Z 1 が同一の第 1 演出図柄 E Z 1 である一方、中列の第 1 演出図柄 E Z 1 が異なる第 1 演出図柄 E Z 1 であって、且つ、第 2 演出図柄 E Z 2 が第 2 態様による第 2 演出図柄 E Z 2 である図柄組み合わせである。一例として、第 1 態様による第 2 演出図柄 E Z 2 は、青色の（四角）を模した図柄である。副 C P U 5 1 は、はずれの図柄組合せを決定する際、リーチ条件が成立していない場合に、リーチを含まないはずれの図柄組合せを決定する。一例として、リーチを含まないはずれの図柄組合せは、複数の第 1 演出図柄 E Z 1 がそれぞれ異なる第 1 演出図柄 E Z 1 であって、且つ、第 2 演出図柄 E Z 2 が第 2 態様による第 2 演出図柄 E Z 2 である図柄組合せである。一例として、副 C P U 5 1 は、入力した変動開始コマンドから特定可能な変動パターンに基づいて、リーチ条件が成立しているか否かを判定する。

30

40

【0097】

副 C P U 5 1 は、変動パターンに基づいて、演出ゲームの具体的な変動内容（演出内容）を決定する。副 C P U 5 1 は、決定した変動内容に基づいて、各図柄列において演出図柄の変動表示を開始するように、演出表示装置 E H を制御する。つまり、副 C P U 5 1 は、演出ゲームを開始させる。

【0098】

50

副CPU51は、演出ゲームの開始後、所定のタイミングが到来すると、図柄組合せを仮で停止表示させる。副CPU51は、変動終了コマンドの入力を契機に、図柄組合せを確定状態で停止表示させる。副CPU51は、変動パターンに定められた変動時間の経過を契機として、図柄組合せを確定状態で停止表示させてもよい。この場合、変動終了コマンドは省略してもよい。副CPU51は、変動ゲームを実行する変動ゲーム実行手段の一例である。

【0099】

次に、各種エラーが設定されているときの演出表示装置EHの表示内容について説明する。

まず、払出エラーが設定されているときの演出表示装置EHの表示内容の一例について説明する。

【0100】

図4(a)に示すように、払出エラーが設定されているとき、演出表示装置EHでは、払出エラー情報が表示される。払出エラー情報は、払出エラーが設定されていることを特定可能な情報である。一例として、払出エラーが設定されているとき、演出表示装置EHでは、払出エラー画像Hgを表示可能である。払出エラー画像Hgは、払出エラー情報の一例である。一例として、払出エラー画像Hgは、「払出エラー」の文字列を模した画像である。一例として、払出エラー画像Hgは、演出表示装置EHの表示領域Rにおいて、左上方に表示される。なお、以下の説明では、演出表示装置EHの表示領域Rを省略して、単に表示領域Rと示す場合がある。

【0101】

次に、不正入賞エラーが設定されているときの演出表示装置EHの表示内容の一例について説明する。

図4(b)に示すように、不正入賞エラーが設定されているとき、演出表示装置EHでは、不正入賞エラー情報が表示される。不正入賞エラー情報は、不正入賞エラーが設定されていることを特定可能な情報である。一例として、不正入賞エラーが設定されているとき、演出表示装置EHでは、不正入賞エラー画像Fgが表示される。不正入賞エラー画像Fgは、不正入賞エラー情報の一例である。一例として、不正入賞エラー画像Fgは、「不正入賞エラー」の文字列を模した画像である。一例として、不正入賞エラー画像Fgは、表示領域Rにおいて、左上方に表示される。一例として、不正入賞エラー画像Fgは、表示領域Rにおいて、払出エラー画像Hgの表示位置の下方に表示される。

【0102】

次に、遊技機の進行パートが待機パートであるときの演出表示装置EHの表示内容の一例について説明する。

図5(a)に示すように、一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、第1演出図柄EZ1の表示を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置EHでは、第1演出図柄EZ1を停止表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第1演出図柄EZ1は、演出表示装置EHにおいて、揺れ状態で停止表示される。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第1演出図柄EZ1は、表示領域Rにおいて、中央又は略中央に停止表示される。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、第2演出図柄EZ2の表示を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置EHでは、第2演出図柄EZ2を停止表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第2演出図柄EZ2は、演出表示装置EHにおいて、確定状態で停止表示される。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第2演出図柄EZ2は、表示領域Rにおいて、右下方に停止表示される。

【0103】

一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量に関する特定値情報

10

20

30

40

50

を含み得る。一例として、特定値情報には、パチンコ遊技機 10 の音量に関する第 1 特定値情報と、パチンコ遊技機 10 の光量に関する第 2 特定値情報と、を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 10 の音量を特定可能な第 1 特定値画像 T g 1 を表示可能である。第 1 特定値画像 T g 1 は、第 1 特定値情報の一例である。一例として、第 1 特定値画像 T g 1 は、パチンコ遊技機 10 の音量の段階を特定可能なメータ画像である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、表示領域 R において、左方に表示される。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 10 の光量を特定可能な第 2 特定値画像 T g 2 を表示可能である。第 2 特定値画像 T g 2 は、第 2 特定値情報の一例である。一例として、第 2 特定値画像 T g 2 は、パチンコ遊技機 10 の光量の段階を特定可能なメータ画像である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、表示領域 R において、下方に表示される。

10

【 0 1 0 4 】

図 5 (b) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 10 において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H では、遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ画像 C g を表示可能である。カスタマイズ画像 C g は、カスタマイズ情報の一例である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、表示領域 R において、中央又は略中央に表示される。一例として、カスタマイズ画像 C g が表示されているとき、パチンコ遊技機 10 では、各種演出の出現率（実行され易さ）をカスタマイズ可能である。一例として、カスタマイズ画像 C g が表示されているとき、パチンコ遊技機 10 では、各種演出が実行された際に特定可能な大当たり期待度をカスタマイズ可能である。一例として、カスタマイズ画像 C g が表示されているとき、パチンコ遊技機 10 では、演出ボタン B T の操作を受け付ける期間の一部において、演出ボタン B T が操作されずとも演出ボタン B T が操作されたものと見做す状態（オートボタン状態）にカスタマイズ可能である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出ボタン B T が操作されることによって、演出表示装置 E H においてカスタマイズ画像 C g が表示される。

20

30

【 0 1 0 5 】

図 5 (c) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、客寄せ効果を得るためのデモンストレーション演出を構成するデモンストレーション情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H では、デモンストレーション画像 D g を表示可能である。デモンストレーション画像 D g は、デモンストレーション情報の一例である。一例として、デモンストレーション画像 D g は、動画画像である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、デモンストレーション画像 D g は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。一例として、デモンストレーション画像 D g は、遊技機の進行パートが変動パートであるときに実行可能な各種演出、及び遊技機の進行パートが大当たりパートであるときに実行可能な各種演出を示唆する情報である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、遊技機の進行パートが待機パートとなってから予め定められた待機時間が経過したことを契機として、演出表示装置 E H においてデモンストレーション画像 D g が表示され得る。

40

【 0 1 0 6 】

図 5 (d) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、のめり込みに関する注意喚起情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H では、のめり込みに関する注意喚起画像 N g 1 を表示可能である。注意喚起画像 N g 1 は、注意喚起情報の一例である。注意喚起画像 N g 1 は、注意喚起情報のうち第 1 注意喚起情報の一例である

50

。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」の文字列と、「のめり込みに注意しましょう。」の文字列と、を模した画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、悪質な攻略法の販売に関して注意喚起する画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、ゴト行為に関して注意喚起する画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、遊技機をたたくことに関して注意喚起する画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、18歳未満が遊技機を行うことに関して注意喚起する画像を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、注意喚起画像 N g 1 は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、子供の車内放置に関して注意喚起する画像を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、デモンストレーション画像 D g が表示されてから予め定めたデモ時間が経過したことを契機として、演出表示装置 E H において注意喚起画像 N g 1 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、注意喚起画像 N g 1 が表示されてから予め定めた注意喚起時間が経過したことを契機として、演出表示装置 E H における注意喚起画像 N g 1 の表示が終了する。なお、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H における注意喚起画像 N g 1 の表示が終了してから、待機時間が経過したことを契機として、演出表示装置 E H においてデモンストレーション画像 D g が表示されるようにしてもよい。

10

【 0 1 0 7 】

次に、遊技機の進行パートが変動パートであるときの演出表示装置 E H の表示内容の一例について説明する。

20

遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容は、遊技状態に応じて異なる。

【 0 1 0 8 】

図 6 (a) に示すように、一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 1 演出図柄 E Z 1 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 演出図柄 E Z 1 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 2 演出図柄 E Z 2 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 演出図柄 E Z 2 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 1 0 の音量、及びパチンコ遊技機 1 0 の光量に関する特定値情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 1 0 の音量を特定可能な第 1 特定値画像 T g 1 を表示可能である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 1 0 の光量を特定可能な第 2 特定値画像 T g 2 を表示可能である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

30

40

【 0 1 0 9 】

一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲームに関する保留情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留ゲーム画像 G h を表示可能である。保留ゲーム画像 G h は、保留情報の一例である。一例として、保留ゲーム画像 G h

50

は保留中の変動ゲームに各別に対応して表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像G hは、表示領域Rにおいて、右下方に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像G hは、表示領域Rにおいて、第2演出図柄E Z 2の左方に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hの表示内容には、実行中の変動ゲームに関するゲーム情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hでは、変動ゲーム画像G gを表示可能である。変動ゲーム画像G gは、ゲーム情報の一例である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動ゲーム画像G gは、表示領域Rにおいて、右下方に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動ゲーム画像G gは、表示領域Rにおいて、保留ゲーム画像G hの左方に表示される。

【0110】

一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hの表示内容には、保留中の変動ゲーム数に関する保留数情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hでは、保留数画像G nを表示可能である。保留数画像G nは、保留数情報の一例である。一例として、保留数画像G nは、保留中の第1変動ゲーム数を特定可能な画像を含み得る。一例として、保留数画像G nは、保留中の第2変動ゲーム数を特定可能な画像を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留数画像G nは、表示領域Rにおいて、左上方に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hの表示内容には、所定契機からの変動ゲームの実行回数を特定可能な変動回数情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hでは、所定契機からの変動ゲームの実行回数を特定可能な変動回数画像G tを表示可能である。変動回数画像G tは、変動回数情報の一例である。一例として、所定契機には、大当り遊技が実行されること、及び電力供給が開始されることを含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動回数画像G tは、表示領域Rにおいて、右上方に表示される。

【0111】

図6(b)に示すように、一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hの表示内容には、所定のリーチ前演出を構成するリーチ前演出情報を含み得る。一例として、リーチ前演出は、演出ゲームにおいてリーチが形成されるまでに開始される演出である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hでは、リーチ前演出画像G bを表示可能である。リーチ前演出画像G bは、リーチ前演出情報の一例である。一例として、リーチ前演出画像G bは、所定のキャラクタを模した画像を含み得る。一例として、リーチ前演出画像G bは、「チャンスだよ」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、リーチ前演出画像G bは、表示領域Rにおいて、中央又は略中央に表示される。

【0112】

図6(c)に示すように、一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置E Hの表示内容には、パチンコ遊技機10において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パ

10

20

30

40

50

ートであるとき、演出表示装置 E H では、遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ画像 C g を表示可能である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。つまり、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出ゲームにおいてリーチが形成される前であれば、演出ボタン B T が操作されることによって、演出表示装置 E H においてカスタマイズ情報が表示される。

【 0 1 1 3 】

図 6 (d)、及び図 6 (e) に示すように、一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ演出を構成するリーチ演出情報を含み得る。一例として、リーチ演出情報には、S R 演出を構成する S R 演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、S R 演出画像 G s を表示可能である。S R 演出画像 G s は、S R 演出情報の一例である。一例として、S R 演出画像 G s は、動画像である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。一例として、S R 演出情報には、カットイン演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、カットイン画像 G c を表示可能である。カットイン画像 G c は、カットイン演出情報の一例である。一例として、カットイン画像 G c は、「激アツ」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カットイン画像 G c は、表示領域 R において、中央又は略中央に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、S R 演出画像 G s が表示されているときと S R 演出画像 G s が表示されていないときとで表示態様が変化する。例えば、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s が表示されていると、第 1 演出図柄 E Z 1 は、S R 演出画像 G s が表示されていないときに比して小さい表示面積で表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s が表示されていると、第 1 演出図柄 E Z 1 は、S R 演出画像 G s が表示されていないときと異なる表示位置で表示される。例えば、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s が表示されていると、第 1 演出図柄 E Z 1 は、表示領域 R において、左下方に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、S R 演出画像 G s が表示されているときと S R 演出画像 G s が表示されていないときとで表示態様が同じである。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、S R 演出画像 G s が表示されているときであっても第 1 演出図柄 E Z 1 に比して視認性が低い。

【 0 1 1 4 】

図 6 (f) に示すように、一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、通常態様による遊技球の発射操作を指示する打ち方情報（以下、通常打ち方情報と示す）を含み得る。一例として、通常打ち方情報は、左打ちを指示する打ち方情報である。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、左打ち画像 G l を表示可能である。左打ち画像 G l は、通常打ち方情報の一例である。一例として、左打ち画像 G l は、左向きの矢印を模した画像を含み得る。一例として、左打ち画像 G l は、「左打ち」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パー

トであるとき、左打ち画像 G 1 は、表示領域 R において、中央又は略中央に表示される。一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、左打ち画像 G 1 は、特定態様による遊技球の発射操作を推奨する状況から通常態様による遊技球の発射操作を推奨する状況に変化したことを契機として表示される。一例として、特定態様による遊技球の発射操作を推奨する状況とは、右打ちを推奨する状況である。一例として、右打ちを推奨する状況には、遊技状態が低確時短状態である状況、遊技状態が高確時短状態である状況、及び遊技機の進行パートが大当たりパートである状況を含み得る。一例として、通常態様による遊技球の発射操作を推奨する状況とは、左打ちを推奨する状況である。一例として、左打ちを推奨する状況には、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが大当たりパートでない状況、及び遊技状態が高確非時短状態である状況を含み得る。

10

【 0 1 1 5 】

図 7 (a)、及び図 7 (b) に示すように、一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 1 演出図柄 E Z 1 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 演出図柄 E Z 1 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 2 演出図柄 E Z 2 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 演出図柄 E Z 2 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 1 0 の音量、及びパチンコ遊技機 1 0 の光量に関する特定値情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 1 0 の音量を特定可能な第 1 特定値画像 T g 1 を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 1 0 の光量を特定可能な第 2 特定値画像 T g 2 を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

20

30

40

【 0 1 1 6 】

一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲームに関する保留情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留ゲーム画像 G h を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像 G h は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、実行中の変動ゲームに関する

50

ゲーム情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、変動ゲーム画像 G g を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動ゲーム画像 G g は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 1 7 】

一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲーム数に関する保留数情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留数画像 G n を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留数画像 G n は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、残回数情報を含み得る。残回数情報は、低確時短状態において、大当りに当選しない場合に実行可能な特別ゲームの残り回数（以下、残作動回数と示す）を特定可能な情報である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、残作動回数を特定可能な残回数画像 G z を表示可能である。残回数画像 G z は、残回数情報の一例である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、残回数画像 G z は、表示領域 R において、右上方に表示される。

【 0 1 1 8 】

一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、連荘期間における出玉情報を含み得る。一例として、連荘期間は、遊技状態が低確非時短状態であるときに遊技機の進行パートが大当たりパートとなってから、遊技機の進行パートが大当たりパートでないときに遊技状態が再び低確非時短状態となるまでの期間である。一例として、連荘期間は、通常態様による遊技球の発射操作を推奨する状況から特定態様による遊技球の発射操作を推奨する状況に変化してから、再び通常態様による遊技球の発射操作を推奨する状況に変化するまでの期間である。一例として、連荘期間における出玉情報とは、現在の連荘期間において付与された賞球数の総数を特定可能な情報である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、出玉画像 G d を表示可能である。出玉画像 G d は、出玉情報の一例である。一例として、出玉画像 G d は、現在の連荘期間において付与された賞球数の総数を模した画像である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、出玉画像 G d は、表示領域 R において、右下方に表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、出玉画像 G d は、表示領域 R において、第 2 演出図柄 E Z 2 の上方に表示される。

【 0 1 1 9 】

一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特定態様による遊技球の発射操作を指示する打ち方情報（以下、特定打ち方情報と示す）を含み得る。一例として、特定打ち方情報は、右打ちを指示する打ち方情報である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 右打ち画像 G m 1 を表示可能である。第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定打ち方情報の一例である。一例として、第 1 右打ち画像 G m 1 は、右向きの矢印を模した画像を含み得る。一例として、第 1 右打ち画像 G m 1 は、「右打ち」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであ

10

20

30

40

50

るとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、表示領域 R において、中央又は略中央に表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、通常態様による遊技球の発射操作を推奨する状況から特定態様による遊技球の発射操作を推奨する状況に変化したことを契機として表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 右打ち画像 G m 2 を表示可能である。第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定打ち方情報の一例である。一例として、第 2 右打ち画像 G m 2 は、右向きの矢印を模した画像を含み得る。一例として、第 2 右打ち画像 G m 2 は、第 1 右打ち画像 G m 1 に比して視認性が低い情報である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、表示領域 R において、右上方に表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、表示領域 R において、残回数画像 G z の下方に表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、常時表示される。

10

【 0 1 2 0 】

図 7 (c) に示すように、一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ前演出を構成するリーチ前演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、リーチ前演出画像 G b を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、リーチ前演出画像 G b は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

20

【 0 1 2 1 】

図 7 (d) に示すように、一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 1 0 において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ画像 C g を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

30

【 0 1 2 2 】

図 7 (e)、及び図 7 (f) に示すように、一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ演出を構成するリーチ演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、S R 演出画像 G s を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、カットイン画像 G c を表示可能である。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カットイン画像 G c は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

40

【 0 1 2 3 】

図 8 (a) に示すように、一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊

50

技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 1 演出図柄 E Z 1 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 演出図柄 E Z 1 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 2 演出図柄 E Z 2 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 演出図柄 E Z 2 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 10 の音量、及びパチンコ遊技機 10 の光量に関する特定値情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 10 の音量を特定可能な第 1 特定値画像 T g 1 を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 10 の光量を特定可能な第 2 特定値画像 T g 2 を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 2 4 】

一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲームに関する保留情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留ゲーム画像 G h を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像 G h は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、実行中の変動ゲームに関するゲーム情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、変動ゲーム画像 G g を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動ゲーム画像 G g は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 2 5 】

一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲーム数に関する保留数情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留数画像 G n を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留数画像 G n は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非

10

20

30

40

50

時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定契機からの変動ゲームの実行回数を特定可能な変動回数情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、所定契機からの変動ゲームの実行回数を特定可能な変動回数画像 G t を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動回数画像 G t は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

10

【 0 1 2 6 】

図 8 (b) に示すように、一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ前演出を構成するリーチ前演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、リーチ前演出画像 G b を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、リーチ前演出画像 G b は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 2 7 】

20

図 8 (c) に示すように、一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 1 0 において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ画像 C g を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 2 8 】

30

図 8 (d)、及び図 8 (e) に示すように、一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ演出を構成するリーチ演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、S R 演出画像 G s を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、カットイン画像 G c を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カットイン画像 G c は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

40

【 0 1 2 9 】

図 8 (f) に示すように、一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、通常打ち方情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、左打ち画像 G l を表示可能である。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、左打ち画像 G l は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非

50

時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 3 0 】

図 9 (a)、及び図 9 (b) に示すように、一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 1 演出図柄 E Z 1 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 演出図柄 E Z 1 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、第 2 演出図柄 E Z 2 の表示を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 演出図柄 E Z 2 を変動表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 1 0 の音量、及びパチンコ遊技機 1 0 の光量に関する特定値情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 1 0 の音量を特定可能な第 1 特定値画像 T g 1 を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、パチンコ遊技機 1 0 の光量を特定可能な第 2 特定値画像 T g 2 を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 3 1 】

一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲームに関する保留情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留ゲーム画像 G h を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像 G h は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、実行中の変動ゲームに関するゲーム情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、変動ゲーム画像 G g を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動ゲーム画像 G g は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 3 2 】

一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、保留中の変動ゲーム数に関する保留数

10

20

30

40

50

情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、保留数画像 G n を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留数画像 G n は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 3 3 】

一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、連荘期間における出玉情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、出玉画像 G d を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、出玉画像 G d は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

10

【 0 1 3 4 】

一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特定打ち方情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 右打ち画像 G m 1 を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 右打ち画像 G m 2 を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

20

【 0 1 3 5 】

図 9 (c) に示すように、一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ前演出を構成するリーチ前演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、リーチ前演出画像 G b を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、リーチ前演出画像 G b は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

30

【 0 1 3 6 】

図 9 (d) に示すように、一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、パチンコ遊技機 1 0 において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を含み得る。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ画像 C g を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが待機パートであるときと同じ表示態様で表示される。

40

【 0 1 3 7 】

図 9 (e)、及び図 9 (f) に示すように、一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、所定のリーチ演出を構成するリーチ演出情報を含み得る。一例として、遊技状態が

50

高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、S R 演出画像 G s を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、S R 演出画像 G s は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H では、カットイン画像 G c を表示可能である。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カットイン画像 G c は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。

10

【 0 1 3 8 】

次に、遊技機の進行パートが大当たりパートであるときの演出表示装置 E H の表示内容の一例について説明する。

遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容は、実行中の大当たり遊技が初大当たり遊技であるか、連荘大当たり遊技であるかに応じて異なる。一例として、初大当たり遊技は、連荘期間でないときに当り抽選において大当たり当選したことに基づく大当たり遊技である。一例として、連荘大当たり遊技は、連荘期間であるときに当り抽選において大当たり当選したことに基づく大当たり遊技である。以下の説明では、大当たりパートのうち、実行中の大当たり遊技が初大当たり遊技である場合を第 1 大当たりパートと示し、実行中の大当たり遊技が連荘大当たり遊技である場合を第 2 大当たりパートと示す場合がある。

20

【 0 1 3 9 】

図 1 0 (a) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、オープニング演出を構成するオープニング情報を含み得る。上述したように、オープニング演出は、遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、オープニング期間において実行される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、オープニング期間において、演出表示装置 E H では、オープニング画像 G o を表示可能である。オープニング画像 G o は、オープニング情報の一例である。一例として、オープニング画像 G o は、動画像である。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、オープニング画像 G o は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特定打ち方情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H では、第 1 右打ち画像 G m 1 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、表示領域 R において、中央又は略中央に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、演出表示装置 E H において、オープニング期間にわたって表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、表示領域 R において、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ位置に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 右打ち画像 G m 2 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、表示領域 R において、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ位置に表示される。

30

40

【 0 1 4 0 】

図 1 0 (b) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、ラウンド演出を構成するラウンド情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、演出表示装置 E H では、ラウンド画像 G r 1 を表示可能である。ラウンド画像 G r 1 は、ラウンド情報の一例である。一例として、ラウンド画像 G r 1 は、動画像である。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当たりパートであるとき、ラウンド画像 G r 1 は、表示領域 R の全域、

50

又は略全域に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、現在のラウンド回数を特定可能なラウンド数情報を含み得る。一例として、現在のラウンド回数とは、実行中の大当り遊技において、開始されたラウンド遊技の回数である。一例として、現在のラウンド回数は、実行中のラウンド遊技が、実行中の大当り遊技において何回目のラウンド遊技であることを示す情報である。一例として、ラウンド数情報は、ラウンド演出を構成する情報である。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHでは、現在のラウンド回数を特定可能なラウンド数画像Gr2を表示可能である。ラウンド数画像Gr2は、ラウンド数情報の一例である。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、ラウンド数画像Gr2は、表示領域Rにおいて、右上方に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、ラウンド数画像Gr2は、表示領域Rにおいて、第2右打ち画像Gm2の表示位置の上方に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、大当りの識別情報の種類を特定可能な種類情報を含み得る。一例として、大当りの識別情報は、直前に実行された演出ゲームにおいて導出された大当りの図柄組合せを示す情報である。一例として、種類情報は、ラウンド演出を構成する情報である。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHでは、種類画像Gr3を表示可能である。種類画像Gr3は、種類情報の一例である。一例として、種類画像Gr3は、直前に実行された演出ゲームにおいて導出された大当りの図柄組合せのうち、第1演出図柄EZ1の一部を模した画像である。一例として、種類画像Gr3は、直前に実行された演出ゲームにおいて導出された大当りの図柄組合せのうち、第1演出図柄EZ1に対応したアラビア数字を模した画像である。つまり、種類画像Gr3は、直前に実行された演出ゲームにおいて導出された大当りの図柄組合せのうち、第1演出図柄EZ1が、「777」であれば、「7」を模した画像である。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、種類画像Gr3は、表示領域Rにおいて、右上方に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、種類画像Gr3は、表示領域Rにおいて、ラウンド数画像Gr2の表示位置の上方に表示される。上述したように、ラウンド演出は、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、ラウンド遊技が実行されている期間において実行される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、特定領域に向けて遊技球の発射操作を指示する打ち方情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHでは、特定領域に向けて遊技球の発射操作を指示する特定ラウンド画像Gr4を表示可能である。特定ラウンド画像Gr4は、特定領域に向けて遊技球の発射操作を指示する打ち方情報の一例である。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、特定ラウンド画像Gr4は、表示領域Rにおいて、下方に表示される。特定領域に向けて遊技球の発射操作を指示する打ち方情報は、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、特定ラウンド遊技が実行されている期間において表示される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、連荘期間における出玉情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHでは、出玉画像Gdを表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、出玉画像Gdは、表示領域Rにおいて、特定ラウンド画像Gr4の右方に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、連荘期間における出玉情報は、ラウンド期間において表示される。

【0141】

図10(c)に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHの表示内容には、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、演出表示装置EHでは、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過画像Gr5を表示可能である。一例として、通過画像Gr5は、「V」の文字を模した画像である。

10

20

30

40

50

通過画像 Gr 5 は、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過情報の一例である。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、通過画像 Gr 5 は、表示領域 R において、右上方に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、通過画像 Gr 5 は、表示領域 R において、種類画像 Gr 3 の表示位置の右方に表示される。一例として、通過情報は、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、遊技球が特定領域を通過したことを契機として表示される。

【 0 1 4 2 】

図 1 0 (d) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、エンディング演出を構成するエンディング情報を含み得る。上述したように、エンディング演出は、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、エンディング期間において実行される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、エンディング期間において、演出表示装置 E H では、エンディング画像 Ge を表示可能である。エンディング画像 Ge は、エンディング情報の一例である。一例として、エンディング画像 Ge は、動画画像である。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、エンディング画像 Ge は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、のめり込みに関する注意喚起情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H では、のめり込みに関する注意喚起画像 Ng 2 を表示可能である。注意喚起画像 Ng 2 は、エンディング情報の一例である。注意喚起画像 Ng 2 は、注意喚起情報の一例である。注意喚起画像 Ng 2 は、注意喚起情報のうち第 2 注意喚起情報の一例である。一例として、注意喚起画像 Ng 2 は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」の文字列と、「のめり込みに注意しましょう。」の文字列と、を模した画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 Ng 2 は、情報媒体（プリペイドカード）の取り忘れに関して注意喚起する画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 Ng 2 は、「プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 Ng 2 は、注意喚起画像 Ng 1 と表示面積が異なる画像である。一例として、注意喚起画像 Ng 2 は、注意喚起画像 Ng 1 に比して表示面積が小さい画像である。

【 0 1 4 3 】

図 1 1 (a) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、オープニング演出を構成するオープニング情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、オープニング期間において、演出表示装置 E H では、オープニング画像 Go を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、オープニング画像 Go は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき同じ表示態様で表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特定打ち方情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、第 2 右打ち画像 Gm 2 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、第 2 右打ち画像 Gm 2 は、演出表示装置 E H において、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、連荘回数を特定可能な連荘情報を含み得る。一例として、連荘回数とは、現在の連荘期間において開始された大当り遊技の総数を特定可能な情報である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、連荘回数画像 Rg を表示可能である。連荘回数画像 Rg は、連荘情報の一例である。一例として、連荘回数画像 Rg は、現在の連荘期間において開始された大当り回数を模した画像である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、連荘回数画像 Rg は、表示領域 R において、右下方に表示される。

【 0 1 4 4 】

図 1 1 (b) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、ラウンド演出を構成するラウンド情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、ラウンド画像 G r 1 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、ラウンド画像 G r 1 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき同じ表示態様で表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、現在のラウンド回数を特定可能なラウンド数情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、ラウンド数画像 G r 2 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、ラウンド数画像 G r 2 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、大当りの識別情報の種類を特定可能な種類情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、種類画像 G r 3 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、種類画像 G r 3 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 4 5 】

一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特定領域に向けて遊技球の発射操作を指示する打ち方情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、特定領域に向けて遊技球の発射操作を指示する特定ラウンド画像 G r 4 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、特定ラウンド画像 G r 4 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときと同じ表示態様で表示される。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、連荘期間における出玉情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、出玉画像 G d を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、出玉画像 G d は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 4 6 】

図 1 1 (c) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H では、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過画像 G r 5 を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、通過画像 G r 5 は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときと同じ表示態様で表示される。

【 0 1 4 7 】

図 1 1 (d) に示すように、一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H の表示内容には、エンディング演出を構成するエンディング情報を含み得る。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、エンディング期間において、演出表示装置 E H では、エンディング画像 G e を表示可能である。一例として、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、エンディング画像 G e は、演出表示装置 E H において、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき同じ表示態様で表示される。

【 0 1 4 8 】

次に、電力供給が開始されたときであって、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったときの演出表示装置 E H の表示内容の一例について説明する。

図 1 2 に示すように、一例として、電力供給が開始されたときであって、且つ、バック

10

20

30

40

50

アップ情報が初期化されなかったとき、演出表示装置 E H の表示内容には、電力供給が開始されたことを特定可能な供給開始情報を含み得る。一例として、電力供給が開始されたときであって、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったとき、演出表示装置 E H では、電力供給が開始されたことを特定可能な供給開始画像 G p 1 を表示可能である。供給開始画像 G p 1 は、供給開始情報の一例である。一例として、供給開始画像 G p 1 は、「電源が投入されました」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、電力供給が開始されたときであって、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったとき、演出表示装置 E H の表示内容には、電力供給が開始され、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったことを特定可能な復帰情報を含み得る。一例として、電力供給が開始されたときであって、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったとき、演出表示装置 E H では、電力供給が開始され、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったことを特定可能な復帰画像 G p 2 を表示可能である。復帰画像 G p 2 は、復帰情報の一例である。復帰画像 G p 2 は、「復帰中」の文字列を模した画像である。一例として、電力供給が開始されたときであって、且つ、バックアップ情報が初期化されなかったとき、復帰画像 G p 2 は、表示領域 R において、上方に表示される。供給開始画像 G p 1 の表示は、投入報知の一例である。復帰画像 G p 2 の表示は、投入報知の一例である。

10

【 0 1 4 9 】

次に、特定球数が上限数に達したことを契機として遊技の実行を制限する機能（以下、コンプリート機能と示す）が作動したときの演出表示装置 E H の表示内容の一例について説明する。一例として、特定球数は、遊技者が獲得した賞球数と、遊技者が遊技に使用した使用球数と、に基づく情報である。一例として、特定球数は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて計数される。一例として、上限数は、9 5 0 0 0 である。

20

【 0 1 5 0 】

図 1 3 に示すように、一例として、コンプリート機能が作動したとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特別情報を含み得る。一例として、特別情報は、コンプリート機能が作動したことを特定可能な情報を含み得る。一例として、特別情報は、機種固有の固有情報を含み得る。機種固有の固有情報とは、製造者（製造メーカ）のロゴマーク、製造者（製造メーカ）固有の固有キャラクタ（公式マスコットキャラクタなど）、及び機種固有の固有キャラクタを含み得る。一例として、コンプリート機能が作動したとき（特定球数が上限数に達したとき）、演出表示装置 E H では、特別画像 G c p を表示可能である。特別画像 G c p は、特別情報の一例である。一例として、特別画像 G c p は、「コンプリート機能が作動しました」の文字列と、「1 日に払出可能な上限に達しました」の文字列と、「本日は遊技終了です」の文字列と、を模した画像を含み得る。一例として、特別画像 G c p は、機種固有の固有キャラクタを模した画像を含み得る。一例として、特別画像 G c p は、「C o n g r a t u l a t i o n s !」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、特別画像 G c p は、動画画像である。一例として、特別画像 G c p は、遊技者の達成感を満たすための画像である。一例として、特別画像 G c p は、コンプリート機能が作動したとき専用の画像である。一例として、コンプリート機能が作動したとき、特別画像 G c p は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。

30

40

【 0 1 5 1 】

次に、特定球数が上限数よりも小さい特定数に達したときの演出表示装置 E H の表示内容の一例について説明する。一例として、特定数は、9 0 0 0 0 である。

図 1 4 に示すように、一例として、特定球数が上限数よりも小さい特定数に達したとき、演出表示装置 E H の表示内容には、特定情報を含み得る。一例として、特定情報は、コンプリート機能が作動し得ることを事前に示唆する情報である。一例として、特定情報は、特定球数と上限数の差を示唆する情報である。一例として、特定情報は、特定球数が特定数に達したことを示唆する情報である。一例として、演出表示装置 E H では、特定球数

50

が上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として特定画像 S g を表示可能である。特定画像 S g は、特定情報の一例である。一例として、特定画像 S g は、メッセージ画像 M g を含み得る。一例として、メッセージ画像 M g は、「1 日に払出可能な上限が近づいています。」の文字列と、「メーターが 0 になると本日は遊技終了となりますのでご注意ください。」の文字列と、を模した画像である。一例として、特定画像 S g は、複数の単位画像を含んで構成される。一例として、特定画像 S g は、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 の 5 つの単位画像を含んで構成される。第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 は、複数の単位情報の一例である。第 1 単位画像 M g t 1 は、特定単位情報の一例である。一例として、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 のそれぞれは、マス（升）状の画像である。一例として、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 のそれぞれには、通常表示態様と、特定表示態様とがある。一例として、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 の通常表示態様は、各単位画像の枠内の部分に所定の色調を付与することによって、枠が満たされた状態を表現した満状態である。一例として、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 の特定表示態様は、各単位画像の枠内の部分に所定の色調を付与することによって、枠が空の状態を表現した空状態である。一例として、特定画像 S g は、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 の表示態様によって、特定球数と上限数との差を示唆する画像である。一例として、特定画像 S g は、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 のそれぞれの近傍に、目盛りを模した画像を含んで構成される。一例として、特定球数が上限数よりも小さい特定数に達したとき、特定画像 S g は、表示領域 R において、左上方に表示される。つまり、特定画像 S g と、特別画像 G c p とは、表示位置が異なる。また、特定画像 S g は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される画像ではない。つまり、特定画像 S g は、特別画像 G c p に比して、演出表示装置 E H における表示面積が小さい。一例として、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 は、特定画像 S g において、左から、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、第 5 単位画像 M g t 5 の順に横に配置されている。

【 0 1 5 2 】

次に、コンプリート機能の作動が待機されているときの演出表示装置 E H の表示内容の一例について説明する。一例として、コンプリート機能は、大当り遊技の実行中に特定球数が上限数に達した場合、大当り遊技が終了するまで、その作動が待機される。

【 0 1 5 3 】

図 1 5 に示すように、一例として、コンプリート機能の作動が待機されたとき、演出表示装置 E H の表示内容には、コンプリート機能の作動が待機されていることを特定可能な作動待機情報を含み得る。一例として、コンプリート機能の作動が待機されたとき、演出表示装置 E H では、特定画像 S g を構成するメッセージ画像 M g の表示態様が変化し得る。以下の説明では、コンプリート機能の作動が待機されるまで（表示態様が変化する前）のメッセージ画像 M g の表示態様を、通常表示態様と示し、コンプリート機能の作動が待機された後（表示態様が変化した後）のメッセージ画像 M g の表示態様を、特定表示態様と示す場合がある。

【 0 1 5 4 】

特定表示態様のメッセージ画像 M g を含んで構成される特定画像 S g は、作動待機情報の一例である。一例として、特定表示態様のメッセージ画像 M g は、「1 日に払出可能な

10

20

30

40

50

上限が近づいています。」の文字列に代えて、「１日に払出可能な上限に達しました」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、特定表示態様のメッセージ画像 M g は、「メーターが 0 になると本日は遊技終了となりますのでご注意ください。」の文字列に代えて、「当り終了後にコンプリート機能が作動します」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、コンプリート機能の作動が待機されているとき、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 のそれぞれは、特定表示態様で表示される。一例として、コンプリート機能の作動が待機されたとき、特定画像 S g は、表示領域 R において、表示位置が変化しない。

【 0 1 5 5 】

次に、特定球数を計数するための特定球数計数処理について説明する。

10

一例として、特定球数計数処理には、第 1 特定球数計数処理と、第 2 特定球数計数処理と、がある。一例として、主 C P U 4 1 は、遊技球が使用されたことを特定したとき、第 1 特定球数計数処理を実行する。一例として、主 C P U 4 1 は、賞球払出処理において、賞球が付与されたとき、第 2 特定球数計数処理を実行する。

【 0 1 5 6 】

図 1 6 に示すように、第 1 特定球数計数処理において、主 C P U 4 1 は、コンプリート機能が作動中であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 1）。一例として、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶されるコンプリート機能作動フラグに基づいてコンプリート機能が作動中であるか否かを判定する。一例として、コンプリート機能作動フラグは、コンプリート機能が作動中であるか否かを特定可能な情報である。コンプリート機能が作動中である場合（ステップ S 1 0 1 : Y E S ）、主 C P U 4 1 は、第 1 特定球数計数処理を終了する。

20

【 0 1 5 7 】

コンプリート機能が作動中でない場合（ステップ S 1 0 1 : N O ）、主 C P U 4 1 は、コンプリート機能の作動待機中であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 2）。一例として、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶されるコンプリート機能待機フラグに基づいてコンプリート機能の作動待機中であるか否かを判定する。一例として、コンプリート機能待機フラグは、コンプリート機能の作動待機中であるか否かを特定可能な情報である。一例として、コンプリート機能の作動待機中とは、特定球数が上限数に達しているものの、コンプリート機能の作動待機条件が成立していることによって、コンプリート機能の作動が待機されている状態である。一例として、コンプリート機能の作動待機条件は、大当たり遊技中であるときに成立する。つまり、特定球数が上限数に達していても、大当たり遊技中であるときには、コンプリート機能の作動が待機される。コンプリート機能が作動待機中である場合（ステップ S 1 0 2 : Y E S ）、主 C P U 4 1 は、第 1 特定球数計数処理を終了する。

30

【 0 1 5 8 】

コンプリート機能が作動待機中でない場合（ステップ S 1 0 2 : N O ）、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶される特定球数が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。特定球数が 0 である場合（ステップ S 1 0 3 : Y E S ）、主 C P U 4 1 は、第 1 特定球数得計数処理を終了する。特定球数が 0 でない場合（ステップ S 1 0 3 : N O ）、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶される特定球数を 1 減算して更新する（ステップ S 1 0 4）。主 C P U 4 1 は、更新後の特定球数に応じた制御コマンド（以下、特定球数コマンドと示す）を出力バッファに格納する（ステップ S 1 0 5）。一例として、主 C P U 4 1 は、更新後の特定球数を特定可能なように特定球数コマンドを生成するとともに、生成した特定球数コマンドを出力バッファに格納する。ステップ S 1 0 5 の処理を終了すると、主 C P U 4 1 は、第 1 特定球数計数処理を終了する。

40

【 0 1 5 9 】

図 1 7 に示すように、第 2 特定球数計数処理において、主 C P U 4 1 は、コンプリート機能が作動中であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。コンプリート機能が作動中である場合（ステップ S 2 0 1 : Y E S ）、主 C P U 4 1 は、第 2 特定球数計数処理を終

50

了する。コンプリート機能が作動中でない場合（ステップS201：NO）、主CPU41は、コンプリート機能の作動待機中であるか否かを判定する（ステップS202）。コンプリート機能が作動待機中である場合（ステップS202：YES）、主CPU41は、第2特定球数計数処理を終了する。

【0160】

コンプリート機能が作動待機中でない場合（ステップS202：NO）、主CPU41は、主RAM43に記憶される特定球数に、新たに付与された賞球数を加算して更新する（ステップS203）。次に、主CPU41は、ステップS203において更新された後の特定球数が上限数に達したか否かを判定する（ステップS204）。特定球数が上限数に達していない場合（ステップS204：NO）、主CPU41は、更新後の特定球数に応じた特定球数コマンドを出力バッファに格納する（ステップS205）。ステップS205の処理を終了すると、主CPU41は、第2特定球数計数処理を終了する。

10

【0161】

特定球数が上限数に達している場合（ステップS204：YES）、主CPU41は、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する（ステップS206）。大当り遊技の実行中である場合（ステップS206：YES）、主CPU41は、コンプリート機能の作動を待機させる（ステップS207）。一例として、主CPU41は、主RAM43に記憶されるコンプリート機能待機フラグを、コンプリート機能の作動待機中であることを特定可能なように更新する。一例として、主CPU41は、コンプリート機能の作動待機中であることを特定可能な制御コマンド（以下、作動待機コマンドと示す）を出力バッファに格納する。その後、主CPU41は、第2特定球数計数処理を終了する。

20

【0162】

大当り遊技の実行中でない場合（ステップS206：NO）、主CPU41は、コンプリート機能を作動させる（ステップS208）。一例として、主CPU41は、主RAM43に記憶されるコンプリート機能作動フラグを、コンプリート機能の作動中であることを特定可能なように更新する。一例として、主CPU41は、コンプリート機能の作動中であることを特定可能な制御コマンド（以下、作動コマンドと示す）を出力バッファに格納する。その後、主CPU41は、第2特定球数計数処理を終了する。一例として、コンプリート機能の作動待機中、主CPU41は、大当り遊技を終了させる場合、コンプリート機能を作動させる。つまり、主CPU41は、主RAM43に記憶されるコンプリート機能作動フラグを、コンプリート機能の作動中であることを特定可能なように更新するとともに、作動コマンドを出力バッファに格納する。

30

【0163】

一例として、コンプリート機能の作動中、主CPU41は、遊技機における遊技の実行を制限（以下、遊技停止と示す）する。つまり、特定球数が上限数に達した場合、パチンコ遊技機10における遊技の実行が制限される。一例として、コンプリート機能の作動中、主CPU41は、特別図柄入力処理、特別図柄開始処理、大当り遊技処理、普通図柄入力処理、普通図柄開始処理、普通当り遊技処理、及び賞球払出処理を実行しない。つまり、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、第1始動口12、及び第2始動口13に遊技球が入球しても、特別ゲームの保留条件が成立しない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、第1始動口12、第2始動口13、第1大入賞口14、第2大入賞口15に遊技球が入球しても、賞球が払い出されない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、ゲート口17aに遊技球が入球しても普通ゲームの保留条件が成立しない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、新たな特別ゲームが実行されない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、新たな普通ゲームが実行されない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、新たな大当り遊技が実行されない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機10では、新たな普通当り遊技が実行されない。一方、一例として、コンプリート機能の作動中、主CPU41は、メインエラー処理の一部を実行する。例えば、主CPU41は、メインエラー処理において、払出エラーに関する処理を実行可能である一方、不正入賞エラーに関する処理を実行しない。これにより、主CPU41は、遊技機における遊

40

50

技の実行が制限されているときであっても、払出エラーを検知可能である。つまり、遊技停止中、パチンコ遊技機 10 では、払出エラーが設定されることがある一方、不正入賞エラーが設定されることがない。また、遊技停止中、パチンコ遊技機 10 では、払出エラーの設定が解除されることがある一方、不正入賞エラーの設定が解除させることがない。また、一例として、コンプリート機能の作動中、主 CPU 41 は、ベース計数処理を実行する。つまり、遊技停止中、パチンコ遊技機 10 では、ベース表示装置 45 におけるベース値の表示は許容される。

【0164】

一例として、特定球数は、電力供給が開始されるときに RAM クリアスイッチ 46 が操作されているか否かにかかわらず初期化される情報（以下、非バックアップ情報と示す）である一方、コンプリート機能作動フラグ、及びコンプリート機能待機フラグは、バックアップ情報である。このため、特定球数が上限数に達するまでは、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、RAM クリアスイッチ 46 が操作されていなくても、特定球数が初期化される。つまり、主 CPU 41 は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数する。このため、特定球数が上限数に達するまでは、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、RAM クリアスイッチ 46 が操作されていなくても、コンプリート機能の作動に係る条件が初期化される。一方、特定球数が上限数に達した後は、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、RAM クリアスイッチ 46 が操作されていないと、コンプリート機能の作動に係る条件が初期化されない。つまり、特定球数が上限数に達した後は、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、RAM クリアスイッチ 46 が操作されていないと、再びコンプリート機能の作動状態、又はコンプリート機能の作動待機状態となる。このとき、一例として、主 CPU 41 は、コンプリート機能の作動状態、又はコンプリート機能の作動待機状態であることに応じて、作動コマンド、又は作動待機コマンドを出力バッファに格納する。コンプリート機能の作動状態、及びコンプリート機能の作動待機状態は、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、RAM クリアスイッチ 46 が操作されていると解除される。特定球数を計数する主 CPU 41 は、計数手段に対応する。

【0165】

次に、上記各種画像の表示優先度について説明する。一例として、各種画像の表示優先度は、各種画像が配置されるレイヤによって定められている。一例として、上記各種画像は、その表示態様を任意に変更してもよい。このため、1の画像と、別の画像とは、一部又は全部の表示位置が同じであってもよく（表示の一部又は全部が被ってもよい）、異なってもよい（表示の全部が被らなくてもよい）。このため、本実施形態では、レイヤの優先度を各種画像の表示優先度として定めている。

【0166】

図 18 に示すように、一例として、レイヤには、第 1 レイヤ、第 2 レイヤ、第 3 レイヤ、第 4 レイヤ、第 5 レイヤ、第 6 レイヤ、第 7 レイヤ、第 8 レイヤ、第 9 レイヤ、第 10 レイヤ、第 11 レイヤ、第 12 レイヤ、第 13 レイヤ、第 14 レイヤ、第 15 レイヤ、第 16 レイヤ、第 17 レイヤ、第 18 レイヤ、及び第 19 レイヤがある。

【0167】

一例として、各レイヤの表示優先度は、高い順に、第 1 レイヤ、第 2 レイヤ、第 3 レイヤ、第 4 レイヤ、第 5 レイヤ、第 6 レイヤ、第 7 レイヤ、第 8 レイヤ、第 9 レイヤ、第 10 レイヤ、第 11 レイヤ、第 12 レイヤ、第 13 レイヤ、第 14 レイヤ、第 15 レイヤ、第 16 レイヤ、第 17 レイヤ、第 18 レイヤ、第 19 レイヤとなるように定められている。

【0168】

一例として、第 1 レイヤには、払出エラー画像 Hg が配置され得る。一例として、第 2 レイヤには、特別画像 Gcp が配置され得る。一例として、第 3 レイヤには、保留数画像 Gn、及び第 2 演出図柄 EZ2 が配置され得る。一例として、第 4 レイヤには、第 2 右打ち画像 Gm2 が配置され得る。一例として、第 5 レイヤには、不正入賞エラー画像 Fg が

配置され得る。一例として、第 6 レイヤには、カスタマイズ画像 C g、及びラウンド数画像 G r 2 が配置され得る。一例として、第 7 レイヤには、第 1 特定値画像 T g 1、及び第 2 特定値画像 T g 2 が配置され得る。一例として、第 8 レイヤには、保留ゲーム画像 G h、及び変動ゲーム画像 G g が配置され得る。一例として、第 9 レイヤには、変動回数画像 G t、及び残回数画像 G z が配置され得る。一例として、第 10 レイヤには、左打ち画像 G l、及び第 1 右打ち画像 G m 1 が配置され得る。一例として、第 11 レイヤには、第 1 演出図柄 E Z 1 が配置され得る。一例として、第 12 レイヤには、リーチ前演出画像 G b、及びカットイン画像 G c が配置され得る。一例として、第 13 レイヤには、特定画像 S g が配置され得る。一例として、第 14 レイヤには、デモンストレーション画像 D g、注意喚起画像 N g 1、及び S R 演出画像 G s が配置され得る。一例として、第 15 レイヤには、種類画像 G r 3 が配置され得る。一例として、第 16 レイヤには、出玉画像 G d が配置され得る。一例として、第 17 レイヤには、通過画像 G r 5 が配置され得る。一例として、第 18 レイヤには、特定ラウンド画像 G r 4、連荘回数画像 R g、注意喚起画像 N g 2、及び復帰画像 G p 2 が配置され得る。一例として、第 19 レイヤには、オープニング画像 G o、ラウンド画像 G r 1、エンディング画像 G e、及び供給開始画像 G p 1 が配置され得る。

10

【 0 1 6 9 】

つまり、払出エラー画像 H g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高い。また、特別画像 G c p は、保留数画像 G n、及び第 2 演出図柄 E Z 2 よりも表示優先度が高い。また、保留数画像 G n、及び第 2 演出図柄 E Z 2 は、第 2 右打ち画像 G m 2 よりも表示優先度が高い。また、第 2 右打ち画像 G m 2 は、不正入賞エラー画像 F g よりも表示優先度が高い。また、不正入賞エラー画像 F g は、カスタマイズ画像 C g、及びラウンド数画像 G r 2 よりも表示優先度が高い。また、カスタマイズ画像 C g、及びラウンド数画像 G r 2 は、第 1 特定値画像 T g 1、及び第 2 特定値画像 T g 2 よりも表示優先度が高い。また、第 1 特定値画像 T g 1、及び第 2 特定値画像 T g 2 は、保留ゲーム画像 G h、及び変動ゲーム画像 G g よりも表示優先度が高い。また、保留ゲーム画像 G h、及び変動ゲーム画像 G g は、変動回数画像 G t、及び残回数画像 G z よりも表示優先度が高い。また、変動回数画像 G t、及び残回数画像 G z は、左打ち画像 G l、及び第 1 右打ち画像 G m 1 よりも表示優先度が高い。また、左打ち画像 G l、及び第 1 右打ち画像 G m 1 は、第 1 演出図柄 E Z 1 よりも表示優先度が高い。また、第 1 演出図柄 E Z 1 は、リーチ前演出画像 G b、S R 演出画像 G s、及びカットイン画像 G c よりも表示優先度が高い。また、リーチ前演出画像 G b、S R 演出画像 G s、及びカットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。また、特定画像 S g は、デモンストレーション画像 D g、及び注意喚起画像 N g 1 よりも表示優先度が高い。また、デモンストレーション画像 D g、及び注意喚起画像 N g 1 は、種類画像 G r 3 よりも表示優先度が高い。また、種類画像 G r 3 は、出玉画像 G d よりも表示優先度が高い。また、出玉画像 G d は、通過画像 G r 5 よりも表示優先度が高い。また、通過画像 G r 5 は、特定ラウンド画像 G r 4、連荘回数画像 R g、注意喚起画像 N g 2、及び復帰画像 G p 2 よりも表示優先度が高い。また、特定ラウンド画像 G r 4、連荘回数画像 R g、注意喚起画像 N g 2、及び復帰画像 G p 2 は、オープニング画像 G o、ラウンド画像 G r 1、エンディング画像 G e、供給開始画像 G p 1 よりも表示優先度が高い。

20

30

40

【 0 1 7 0 】

次に、上記各種画像を表示させるための制御について説明する。

一例として、副 C P U 5 1 は、電力供給が開始されると、供給開始画像 G p 1 を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、復帰コマンドを入力すると、復帰画像 G p 2 を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。なお、一例として、副 C P U 5 1 は、初期化コマンドを入力すると、バックアップ情報の一部が初期化されたことを特定可能な表示内容を表示させるように演出表示装置 E H を制御してもよい。

【 0 1 7 1 】

50

一例として、副CPU51は、払出エラー設定コマンドを入力すると、払出エラー画像Hgを表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、払出エラー解除コマンドを入力すると、払出エラー画像Hgの表示を終了させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、不正入賞エラー設定コマンドを入力すると、不正入賞エラー画像Fgを表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、不正入賞エラー解除コマンドを入力すると、不正入賞エラー画像Fgの表示を終了させるように演出表示装置EHを制御する。

【0172】

一例として、副CPU51は、待機コマンドを入力すると、遊技機の進行パートが待機パートであることを特定可能なように、副RAM53に記憶される進行パート情報を更新する。一例として、副CPU51は、待機コマンドを入力すると、第1演出図柄EZ1を停止表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、待機コマンドを入力すると、第2演出図柄EZ2を停止表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0173】

一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、副CPU51は、パチンコ遊技機10の音量の変更操作を検知すると、第1特定値画像Tg1を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、パチンコ遊技機10の音量を小さくする変更操作が行われたと判定すると、パチンコ遊技機10の音量が1段階小さくなるように制御するとともに、変更後の音量の段階を特定可能な第1特定値画像Tg1を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、左ボタンJB1の操作信号に基づいて左ボタンJB1が操作されたことを検知すると、パチンコ遊技機10の音量を小さくする変更操作が行われたと判定する。一例として、副CPU51は、パチンコ遊技機10の音量を大きくする変更操作が行われたと判定すると、パチンコ遊技機10の音量が1段階大きくなるように制御するとともに、変更後の音量の段階を特定可能な第1特定値画像Tg1を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、右ボタンJB2の操作信号に基づいて右ボタンJB2が操作されたことを検知すると、パチンコ遊技機10の音量を大きくする変更操作が行われたと判定する。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、副CPU51は、パチンコ遊技機10の光量の変更操作を検知すると、第2特定値画像Tg2を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、パチンコ遊技機10の光量を弱くする変更操作が行われたと判定すると、パチンコ遊技機10の光量が1段階弱くなるように制御するとともに、変更後の光量の段階を特定可能な第2特定値画像Tg2を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、下ボタンJB3の操作信号に基づいて下ボタンJB3が操作されたことを検知すると、パチンコ遊技機10の光量を弱くする変更操作が行われたと判定する。一例として、副CPU51は、パチンコ遊技機10の光量を強くする変更操作が行われたと判定すると、パチンコ遊技機10の光量が1段階強くなるように制御するとともに、変更後の光量の段階を特定可能な第2特定値画像Tg2を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、上ボタンJB4の操作信号に基づいて上ボタンJB4が操作されたことを検知すると、パチンコ遊技機10の光量を強くする変更操作が行われたと判定する。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、副CPU51は、パチンコ遊技機10において実行される演出のカスタマイズ操作を検知すると、カスタマイズ画像Cgを一定時間表示させるように、演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、演出ボタンBTの操作信号に基づいて演出ボタンBTが操作されたことを検知すると、カスタマイズ操作が行われたと判定する。一例として、副CPU51は、カスタマイズ画像Cgを表示させている期間において、カスタマイズ操作を検知すると、選択中の項目に関する設定を変更する。一例として、副CPU51は、カスタマイズ画像Cgを表示させている期間において、十字ボタンJB5の操作信号に基づいて十字ボタンJB5が操作されたことを検知すると、十字ボタンJ

10

20

30

40

50

B の操作態様に応じて選択中の項目を変更する。

【 0 1 7 4 】

一例として、副 C P U 5 1 は、遊技機の進行パートが待機パートに移行してから予め定めたデモ待ち時間（例えば、1 分）が経過すると、デモンストレーション画像 D g を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、デモンストレーション画像 D g の表示が終了すると、注意喚起画像 N g 1 を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、注意喚起画像 N g 1 の表示が終了してからデモ待ち時間が経過すると、再びデモンストレーション画像 D g を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。

【 0 1 7 5 】

一例として、副 C P U 5 1 は、状態指定コマンドを入力すると、当該状態指定コマンドから特定した遊技状態を特定可能なように、副 R A M 5 3 に記憶される遊技状態情報を更新する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確非時短状態に制御されたことを特定すると、直前の遊技状態が、低確時短状態又は高確時短状態であったか否かを判定する。直前の遊技状態が、低確時短状態又は高確時短状態であった場合、副 C P U 5 1 は、遊技機の進行パートが大当たりパートではないとき、左打ち画像 G l を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確非時短状態に制御されたことを特定すると、遊技機の進行パートが大当たりパートではないとき、変動回数画像 G t を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、遊技機の進行パートが大当たりパートに移行するとき、変動回数画像 G t の表示を終了するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確時短状態又は高確時短状態に制御されるとき、変動回数画像 G t の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。

【 0 1 7 6 】

一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確時短状態に制御されたことを特定すると、残回数画像 G z を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、遊技機の進行パートが大当たりパートに移行するとき、残回数画像 G z の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確非時短状態、高確非時短状態、又は高確時短状態に制御されるとき残回数画像 G z の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確時短状態に制御されたことを特定すると、出玉画像 G d を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、遊技機の進行パートが大当たりパートに移行するとき、出玉画像 G d の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確非時短状態又は高確非時短状態に制御されるとき、出玉画像 G d の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確時短状態に制御されたことを特定すると、直前の遊技状態が、低確非時短状態又は高確非時短状態であったか否かを判定する。直前の遊技状態が、低確非時短状態又は高確非時短状態であった場合、副 C P U 5 1 は、第 1 右打ち画像 G m 1 を一定時間表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確時短状態に制御されたことを特定すると、第 2 右打ち画像 G m 2 を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確非時短状態又は高確非時短状態に制御されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。

【 0 1 7 7 】

一例として、副 C P U 5 1 は、新たに高確非時短状態に制御されたことを特定すると、変動回数画像 G t を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、遊技機の進行パートが大当たりパートに移行するとき、変動回数画像 G t の表示を終了するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに低確時短状態又は高確時短状態に制御されるとき、変動回数画像 G t の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、新たに高確非時短状態

10

20

30

40

50

に制御されたことを特定すると、直前の遊技状態が、低確時短状態又は高確時短状態であったか否かを判定する。直前の遊技状態が、低確時短状態又は高確時短状態であった場合、副CPU51は、左打ち画像G1を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0178】

一例として、副CPU51は、新たに高確時短状態に制御されたことを特定すると、出玉画像Gdを表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、遊技機の進行パートが大当たりパートに移行するとき、出玉画像Gdの表示を終了させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、新たに低確非時短状態又は高確非時短状態に制御されるとき、出玉画像Gdの表示を終了させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、新たに高確時短状態に制御されたことを特定すると、直前の遊技状態が、低確非時短状態又は高確非時短状態であったか否かを判定する。直前の遊技状態が、低確非時短状態又は高確非時短状態であった場合、副CPU51は、第1右打ち画像Gm1を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、新たに高確時短状態に制御されたことを特定すると、第2右打ち画像Gm2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、新たに低確非時短状態又は高確非時短状態に制御されるとき、第2右打ち画像Gm2の表示を終了させるように演出表示装置EHを制御する。

【0179】

一例として、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、副CPU51は、パチンコ遊技機10の音量の変更操作を検知すると、第1特定値画像Tg1を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、副CPU51は、パチンコ遊技機10の光量の変更操作を検知すると、第2特定値画像Tg2を一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、副CPU51は、パチンコ遊技機10において実行される演出のカスタマイズ操作を検知すると、カスタマイズ画像Cgを一定時間表示させるように、演出表示装置EHを制御する。

【0180】

一例として、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンに応じて各種画像を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンに基づいてリーチ前演出画像Gbを一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。例えば、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンに基づいて予告抽選を行うとともに、当該予告抽選によってリーチ前演出画像Gbを表示させると決定すると、リーチが形成される前の期間においてリーチ前演出画像Gbを一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンに基づいてSR演出画像Gsを一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。例えば、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンからSR演出を含む演出内容を特定すると、NR演出からSR演出へと発展するタイミングでSR演出画像Gsを一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンに基づいてカットイン画像Gcを一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。例えば、副CPU51は、実行中の変動ゲームの変動パターンからSR演出を含む演出内容を特定すると、SR演出の実行期間においてカットイン画像Gcを一定時間表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0181】

一例として、遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、副CPU51は、第2右打ち画像Gm2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、副CPU51は、オープニング期間において、オープニング画像Goを表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが第1大当たりパートであるとき、副CPU51は、オープニング期間にお

10

20

30

40

50

いて、第1右打ち画像Gm1を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが第2大当りパートであるとき、副CPU51は、オープニング期間において、連荘回数画像Rgを表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0182】

一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、ラウンド期間において、ラウンド画像Gr1を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、ラウンド期間において、ラウンド数画像Gr2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、新たなラウンド遊技が開始される毎に、現在のラウンド回数を特定可能なようにラウンド数画像Gr2を更新させる。一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、ラウンド期間において、直前に実行された演出ゲームにおいて導出された大当りの図柄組合せに応じた種類画像Gr3を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、実行中の大当り遊技が第1大当り遊技であると、特定ラウンド遊技の実行中、特定領域を遊技球が通過するまでの期間において、特定ラウンド画像Gr4を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、特定領域を遊技球が通過してからラウンド期間が終了するまでの期間において、通過画像Gr5を表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、ラウンド期間において、出玉画像Gdを表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0183】

一例として、遊技機の進行パートが大当りパートであるとき、副CPU51は、エンディング期間において、エンディング画像Geを表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、遊技機の進行パートが第1大当りパートであるとき、副CPU51は、エンディング期間において、注意喚起画像Ng2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0184】

一例として、副CPU51は、特定球数コマンドを入力すると、当該特定球数コマンドから特定球数を特定する。一例として、副CPU51は、特定画像Sgを表示していないとき、特定球数が特定数に達している場合、特定画像Sgを表示させるように演出表示装置EHを制御する。一例として、副CPU51は、副RAM53に記憶される表示済情報に基づいて、特定画像Sgを表示しているか否かを判定する。表示済情報は、特定画像Sgを表示済であるか否かを特定可能な情報である。一例として、副CPU51は、特定画像Sgを表示させるように演出表示装置EHを制御すると、特定画像Sgを表示済であることを特定可能なように表示済情報を更新する。一例として、副CPU51は、新たに特定画像Sgを表示させる場合、特定画像Sgを構成する第1単位画像Mgt1、第2単位画像Mgt2、第3単位画像Mgt3、第4単位画像Mgt4、及び第5単位画像Mgt5を通常表示態様で表示させるように演出表示装置EHを制御する。

【0185】

一例として、副CPU51は、特定画像Sgを表示しているとき、特定球数が、特定数よりも大きい第1規定数に達すると、第1単位画像Mgt1を特定表示態様で表示するとともに、第2単位画像Mgt2、第3単位画像Mgt3、第4単位画像Mgt4、及び第5単位画像Mgt5を通常表示態様で表示するように演出表示装置EHを制御する。一例として、第1規定数は、特定数よりも第1数だけ大きい数である。一例として、第1規定数は、91000である。一例として、第1数は、1000である。つまり、一例として、第1数は、所定の大当り遊技における期待出玉数よりも小さい数である。一例として、副CPU51は、特定画像Sgを表示しているとき、特定球数が、第1規定数よりも大きい第2規定数に達すると、第1単位画像Mgt1、及び第2単位画像Mgt2を特定表示態様で表示するとともに、第3単位画像Mgt3、第4単位画像Mgt4及び第5単位画

10

20

30

40

50

像 M g t 5 を通常表示態様で表示するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 2 規定数は、第 1 規定数よりも第 1 数だけ大きい数である。一例として、第 2 規定数は、9 2 0 0 0 である。

【 0 1 8 6 】

一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g を表示しているとき、特定球数が、第 2 規定数よりも大きい第 3 規定数に達すると、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、及び第 3 単位画像 M g t 3 を特定表示態様で表示するとともに、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 を通常表示態様で表示するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 3 規定数は、第 2 規定数よりも第 1 数だけ大きい数である。一例として、第 3 規定数は、9 3 0 0 0 である。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g を表示しているとき、特定球数が、第 3 規定数よりも大きい第 4 規定数に達すると、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、及び第 4 単位画像 M g t 4 を特定表示態様で表示するとともに、第 5 単位画像 M g t 5 を通常表示態様で表示するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 4 規定数は、第 3 規定数よりも第 1 数だけ大きい数である。一例として、第 4 規定数は、9 4 0 0 0 である。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、作動待機コマンドを入力すると、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 を特定表示態様で表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、作動待機コマンドを入力すると、メッセージ画像 M g を特定表示態様で表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、作動待機コマンドを入力すると、コンプリート機能の作動待機状態であることを特定可能なように、副 R A M 5 3 に記憶されるコンプリート機能状態情報を更新する。一例として、コンプリート機能状態情報は、コンプリート機能が作動状態であるか、作動待機状態であるか、又は何れの状態でもない状態（以下、未作動状態と示す）かを特定可能な情報である。一例として、副 C P U 5 1 は、作動コマンドを入力すると、特別画像 G c p を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、電力供給が遮断されるまで特別画像 G c p を継続して表示させる。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、作動コマンドを入力すると、コンプリート機能の作動状態であることを特定可能なように、副 R A M 5 3 に記憶されるコンプリート機能状態情報を更新する。

【 0 1 8 7 】

一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、コンプリート機能の未作動状態であるとき、特定球数が、第 4 規定数よりも小さい第 5 規定数に達する（減少する）と、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、及び第 3 単位画像 M g t 3 を特定表示態様で表示するとともに、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 を通常表示態様で表示するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 5 規定数は、第 4 規定数よりも第 2 数だけ小さい数である。一例として、第 2 数は、第 1 数と同じである。つまり、一例として、第 5 規定数は、第 3 規定数と同じである。一例として、第 5 規定数は、9 3 0 0 0 である。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、コンプリート機能の未作動状態であるとき、特定球数が、第 5 規定数よりも小さい第 6 規定数に達する（減少する）と、第 1 単位画像 M g t 1、及び第 2 単位画像 M g t 2 を特定表示態様で表示するとともに、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 を通常表示態様で表示するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 6 規定数は、第 5 規定数よりも第 2 数だけ小さい数である。つまり、一例として、第 6 規定数は、第 2 規定数と同じである。一例として、第 6 規定数は、9 2 0 0 0 である。

【 0 1 8 8 】

一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、コンプリート機能の未作動状態であるとき、特定球数が、第 6 規定数よりも小さい第 7 規定数に達する（減少する）と、第 1 単位画像 M g t 1 を特定表示態様で表示するとともに、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 を通常表示態様で

表示するように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 7 規定数は、第 6 規定数よりも第 2 数だけ小さい数である。つまり、一例として、第 7 規定数は、第 1 規定数と同じである。一例として、第 7 規定数は、9 1 0 0 0 である。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、コンプリート機能の未作動状態であるとき、特定球数が、第 7 規定数よりも小さい第 8 規定数に達する（減少する）と、第 1 単位画像 M g t 1、第 2 単位画像 M g t 2、第 3 単位画像 M g t 3、第 4 単位画像 M g t 4、及び第 5 単位画像 M g t 5 を通常表示態様で表示させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、第 8 規定数は、第 7 規定数よりも第 2 数だけ小さい数である。つまり、一例として、第 8 規定数は、特定数と同じである。一例として、第 8 規定数は、9 0 0 0 0 である。一例として、副 C P U 5 1 は、特定画像 S g の表示中、コンプリート機能の未作動状態であるとき、特定球数が、第 8 規定数よりも小さい終了数に達する（減少する）と、特定画像 S g の表示を終了させるように演出表示装置 E H を制御する。一例として、終了数は、第 8 規定数よりも第 2 数だけ小さい数である。つまり、特定数（第 8 規定数）と、終了数との差は、第 2 数と同じである。一例として、終了数は、8 9 0 0 0 である。

10

【 0 1 8 9 】

以下、種々の状況における演出表示装置 E H の具体的な表示態様について説明する。

遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるときに演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

【 0 1 9 0 】

図 1 9 (a) に示すように、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

20

30

【 0 1 9 1 】

遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

40

【 0 1 9 2 】

図 1 9 (b) に示すように、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画

50

像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 1 9 3 】

図 1 9 (c) に示すように、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、デモンストレーション画像 D g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、デモンストレーション画像 D g と、特定画像 S g とが表示されるとき、デモンストレーション画像 D g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、デモンストレーション画像 D g と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、デモンストレーション画像 D g よりも優先して表示される。

10

【 0 1 9 4 】

図 1 9 (d) に示すように、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、注意喚起画像 N g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、注意喚起画像 N g 1 よりも優先して表示される。

20

【 0 1 9 5 】

なお、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、遊技状態が低確非時短状態である場合には、演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

30

【 0 1 9 6 】

また、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、遊技状態が低確時短状態である場合には、演出表示装置 E H において、残回数画像 G z と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、残回数画像 G z と、特定画像 S g とが表示されるとき、残回数画像 G z は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、残回数画像 G z と、特定画像 S g とが表示されるとき、残回数画像 G z は、特定画像 S g よりも優先して表示される。また、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、遊技状態が低確時短状態である場合には、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

40

【 0 1 9 7 】

また、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、遊技状態が高確非時短状態である場合には、演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パ

50

ートであるときに演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 1 9 8 】

また、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、遊技状態が高確時短状態である場合には、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが待機パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 1 9 9 】

遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるときに演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

【 0 2 0 0 】

図 2 0 (a) に示すように、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 0 1 】

遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演

出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 0 2 】

遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、保留ゲーム画像 G h と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、保留ゲーム画像 G h と、特定画像 S g とが表示されるとき、保留ゲーム画像 G h は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、保留ゲーム画像 G h と、特定画像 S g とが表示されるとき、保留ゲーム画像 G h は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、変動ゲーム画像 G g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、変動ゲーム画像 G g と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動ゲーム画像 G g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、変動ゲーム画像 G g と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動ゲーム画像 G g は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

10

【 0 2 0 3 】

遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、保留数画像 G n と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、保留数画像 G n と、特定画像 S g とが表示されるとき、保留数画像 G n は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、保留数画像 G n と、特定画像 S g とが表示されるとき、保留数画像 G n は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、変動回数画像 G t と、特定画像 S g とが表示されるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

20

30

【 0 2 0 4 】

図 2 0 (b) に示すように、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

40

【 0 2 0 5 】

図 2 0 (c) に示すように、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊

50

技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 0 6 】

図 20 (d) に示すように、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 0 7 】

図 2 0 (e) に示すように、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 0 8 】

図 20 (f) に示すように、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、左打ち画像 G 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、左打ち画像 G 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、左打ち画像 G 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、左打ち画像 G 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、左打ち画像 G 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 0 9 】

遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるときに演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

【 0 2 1 0 】

図 2 1 (a)、及び図 2 1 (b)に示すように、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パート

機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、残回数画像 G z と、特定画像 S g とが表示されるとき、残回数画像 G z は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、残回数画像 G z と、特定画像 S g とが表示されるとき、残回数画像 G z は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 1 4 】

遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

10

【 0 2 1 5 】

遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

20

30

【 0 2 1 6 】

図 2 1 (c) に示すように、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

40

【 0 2 1 7 】

図 2 1 (d) に示すように、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも優先して

50

表示される。

【 0 2 1 8 】

図 2 1 (e) に示すように、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、S R 演出画像 G s よりも優先して表示される。

10

【 0 2 1 9 】

図 2 1 (f) に示すように、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

20

【 0 2 2 0 】

遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるときに演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

【 0 2 2 1 】

図 2 2 (a) に示すように、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

30

40

【 0 2 2 2 】

遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表

50

先して表示される。

【 0 2 2 6 】

図 2 2 (c) に示すように、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

10

【 0 2 2 7 】

図 2 2 (d) に示すように、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、S R 演出画像 G s よりも優先して表示される。

20

【 0 2 2 8 】

図 2 2 (e) に示すように、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

30

【 0 2 2 9 】

図 2 2 (f) に示すように、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、左打ち画像 G l と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、左打ち画像 G l と、特定画像 S g とが表示されるとき、左打ち画像 G l は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、左打ち画像 G l と、特定画像 S g とが表示されるとき、左打ち画像 G l は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 3 0 】

遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるとき、演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

40

【 0 2 3 1 】

図 2 3 (a)、及び図 2 3 (b) に示すように、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 演出図柄 E Z 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊

50

短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、保留数画像 G n と、特定画像 S g とが表示されるとき、保留数画像 G n は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

10

【 0 2 3 5 】

遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

20

【 0 2 3 6 】

図 2 3 (c) に示すように、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

30

【 0 2 3 7 】

図 2 3 (d) に示すように、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

40

【 0 2 3 8 】

図 2 3 (e) に示すように、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画

50

像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、S R 演出画像 G s よりも優先して表示される。

【 0 2 3 9 】

図 2 3 (f) に示すように、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに、演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 4 0 】

遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるときに演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

図 2 4 (a) に示すように、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに、演出表示装置 E H において、オープニング画像 G o と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、オープニング画像 G o と、特定画像 S g とが表示されるとき、オープニング画像 G o は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、オープニング画像 G o と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、オープニング画像 G o よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに、演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、第 1 右打ち画像 G m 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 右打ち画像 G m 1 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに、演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。

【 0 2 4 1 】

図 2 4 (b) に示すように、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに、演出表示装置 E H において、ラウンド画像 G r 1 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、ラウンド画像 G r 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、ラウンド画像 G r 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、ラウンド画像 G r 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、ラウンド画像 G r 1 よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに、演出表示装置 E H において、ラウンド数画像 G r 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、ラウンド数画像 G r 2 と、特定画像 S g とが表示

されるとき、ラウンド数画像 G r 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、ラウンド数画像 G r 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、ラウンド数画像 G r 2 は、特定画像 S g よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H において、種類画像 G r 3 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、種類画像 G r 3 と、特定画像 S g とが表示されるとき、種類画像 G r 3 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、種類画像 G r 3 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、種類画像 G r 3 よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H において、特定ラウンド画像 G r 4 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、特定ラウンド画像 G r 4 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定ラウンド画像 G r 4 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、特定ラウンド画像 G r 4 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、特定ラウンド画像 G r 4 よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、出玉画像 G d よりも優先して表示される。

【 0 2 4 2 】

図 2 4 (c) に示すように、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H において、通過画像 G r 5 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、通過画像 G r 5 と、特定画像 S g とが表示されるとき、通過画像 G r 5 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、通過画像 G r 5 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、通過画像 G r 5 よりも優先して表示される。

【 0 2 4 3 】

図 2 4 (d) に示すように、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H において、エンディング画像 G e と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、エンディング画像 G e と、特定画像 S g とが表示されるとき、エンディング画像 G e は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、エンディング画像 G e と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、エンディング画像 G e よりも優先して表示される。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるとき、演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 2 と、特定画像 S g とが表示されることがある。遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、注意喚起画像 N g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第 1 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定画像 S g は、注意喚起画像 N g 2 よりも優先して表示される。

【 0 2 4 4 】

遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるときに演出表示装置 E H において特定情報が表示されるときに演出表示装置 E H の表示態様について説明する。

図 2 5 (a) に示すように、遊技機の進行パートが第 2 大当りパートであるとき、演出

10

20

30

40

50

、遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに演出表示装置EHにおいて、特定ラウンド画像Gr4と、特定画像Sgとが表示されるとき、特定画像Sgは、特定ラウンド画像Gr4よりも優先して表示される。

【0246】

図25(c)に示すように、遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに、演出表示装置EHにおいて、通過画像Gr5と、特定画像Sgとが表示されることがある。遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに演出表示装置EHにおいて、通過画像Gr5と、特定画像Sgとが表示されるとき、通過画像Gr5は、特定画像Sgよりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに演出表示装置EHにおいて、通過画像Gr5と、特定画像Sgとが表示されるとき、特定画像Sgは、通過画像Gr5よりも優先して表示される。

10

【0247】

図25(d)に示すように、遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに、演出表示装置EHにおいて、エンディング画像Geと、特定画像Sgとが表示されることがある。遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに演出表示装置EHにおいて、エンディング画像Geと、特定画像Sgとが表示されるとき、エンディング画像Geは、特定画像Sgよりも表示優先度が低い。このため、遊技機の進行パートが第2大当りパートであるときに演出表示装置EHにおいて、エンディング画像Geと、特定画像Sgとが表示されるとき、特定画像Sgは、エンディング画像Geよりも優先して表示される。

20

【0248】

エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて特定情報が表示されるとき、演出表示装置EHの表示態様について説明する。

図26(a)に示すように、払出エラーが設定されているときに、演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特定画像Sgとが表示されることがある。払出エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特定画像Sgとが表示されるとき、払出エラー画像Hgは、特定画像Sgよりも表示優先度が高い。このため、払出エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特定画像Sgとが表示されるとき、払出エラー画像Hgは、特定画像Sgよりも優先して表示される。

30

【0249】

図26(b)に示すように、不正入賞エラーが設定されているときに、演出表示装置EHにおいて、不正入賞エラー画像Fgと、特定画像Sgとが表示されることがある。不正入賞エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて、不正入賞エラー画像Fgと、特定画像Sgとが表示されるとき、不正入賞エラー画像Fgは、特定画像Sgよりも表示優先度が高い。このため、不正入賞エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて、不正入賞エラー画像Fgと、特定画像Sgとが表示されるとき、不正入賞エラー画像Fgは、特定画像Sgよりも優先して表示される。

【0250】

次に、エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて特別情報が表示されるとき、演出表示装置EHの表示態様について説明する。

40

図27(a)に示すように、払出エラーが設定されているときに、演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特別画像Gcpとが表示されることがある。払出エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特別画像Gcpとが表示されるとき、払出エラー画像Hgは、特別画像Gcpよりも表示優先度が高い。このため、払出エラーが設定されているときに演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特別画像Gcpとが表示されるとき、払出エラー画像Hgは、特別画像Gcpよりも優先して表示される。

【0251】

図27(b)に示すように、不正入賞エラーが設定されているときに、特別画像Gcpが表示されている場合には、演出表示装置EHにおいて、不正入賞エラー画像Fgが表示さ

50

れない。具体的に、不正入賞エラー画像 F g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。このため、不正入賞エラーが設定されているときに演出表示装置 E H において、特定画像 S g は、不正入賞エラー画像 F g よりも優先して表示される。そして、特別画像 G c p は、表示領域 R の全域、又は略全域に表示される。このため、不正入賞エラー画像 F g は、特別画像 G c p によって、その全部の表示が妨げられる（表示されない）。

【 0 2 5 2 】

このように、遊技機の進行パートに応じて、特定画像 S g よりも表示優先度の高い情報（画像）と、特定画像 S g よりも表示優先度の低い情報（画像）として、特定画像 S g と同じ時期に表示できる情報（画像）の種類が異なる。つまり、遊技機の進行パートに応じて、特定画像 S g の表示優先度が相対的に変化している。一方、遊技機の進行パートにかかわらず、特定画像 S g の表示位置は同じである。つまり、特定画像 S g は、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が変化する一方、遊技機の進行パートにかかわらず、表示位置が同じである。また、特定画像 S g は、遊技機の進行パートにかかわらず、その表示面積の大きさが変化しない。つまり、特定画像 S g は、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が変化する一方、遊技機の進行パートにかかわらず、特定画像 S g の表示面積の大きさは変化しない。

【 0 2 5 3 】

次に、特定球数に応じた、特定情報の表示態様の具体的な一例について説明する。

図 2 8 の時点 T 0 0 には、遊技機の進行パートが大当たりパートである状況を示している。このとき、特定球数は、特定数よりも少ない状況であるとする。時点 T 0 1 において、特定球数が特定数に達したとする。このとき、演出表示装置 E H では、特定球数が上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として特定画像 S g が表示される。その後、時点 T 0 2 において、特定球数が第 1 規定数に達したとする。これにより、演出表示装置 E H では、特定画像 S g の表示態様に変化する。具体的に、特定球数が、特定数から第 1 規定数に達すると、演出表示装置 E H では、特定画像 S g を構成する複数の単位画像のうち、第 1 単位画像 M g t 1 が通常表示態様から特定表示態様に変化する。上述したように、第 1 規定数は、特定数よりも第 1 数だけ大きい数である。つまり、特定画像 S g を構成する複数の単位画像のうち、第 1 単位画像 M g t 1 は、特定球数が特定数に達した後、特定球数が第 1 数増加したことを契機として通常表示態様から特定表示態様に変化する。

【 0 2 5 4 】

時点 T 0 3 では、特定球数が減少して、第 7 規定数（第 1 規定数）未満、且つ、第 8 規定数以上となった状況を示している。このとき、演出表示装置 E H では、特定画像 S g が、時点 T 0 2 における特定画像 S g の表示態様と同じ表示態様で、継続して表示される。時点 T 0 4 では、特定球数が、第 8 規定数に達した（減少した）とする。これにより、演出表示装置 E H では、特定画像 S g の表示態様に変化する。具体的に、特定球数が、第 7 規定数（第 1 規定数）から、第 8 規定数（特定数）に達する（減少する）と、演出表示装置 E H では、特定画像 S g を構成する複数の単位画像のうち、第 1 単位画像 M g t 1 が特定表示態様から通常表示態様に変化する。上述したように、第 8 規定数は、第 7 規定数（第 1 規定数）よりも第 2 数だけ小さい数である。つまり、特定画像 S g を構成する複数の単位画像のうち、第 1 単位画像 M g t 1 は、表示態様が変化してから特定球数が第 2 数減少したことを契機として特定表示態様から通常表示態様に変化する。

【 0 2 5 5 】

時点 T 0 5 では、特定球数が増加して、特定数（第 8 規定数）以上、且つ、第 1 規定数（第 7 規定数）未満となった状況を示している。このとき、演出表示装置 E H では、特定画像 S g が、時点 T 0 4 における特定画像 S g の表示態様と同じ表示態様で、継続して表示される。時点 T 0 6 では、特定球数が減少して、終了数に達した（減少した）とする。これにより、演出表示装置 E H では、特定画像 S g の表示が終了する。つまり、特定画像 S g の表示は、特定球数が特定数よりも小さい終了数に達したことを契機として終了する。

【 0 2 5 6 】

図 2 9 の時点 T 1 0 には、遊技機の進行パートが変動パートである状況を示している。

このとき、特定球数は、第4規定数以上、且つ、上限数未満であるとする。このため、時点T10では、演出表示装置EHにおいて、特定画像Sgを構成する第1単位画像Mgt1、第2単位画像Mgt2、第3単位画像Mgt3、及び第4単位画像Mgt4が特定表示態様で表示され、第5単位画像Mgt5が通常表示態様で表示される。その後、時点T11において、大当り遊技が開始され、遊技機の進行パートが大当りパートに進行したとする。このとき、特定球数は、第4規定数以上、且つ、上限数未満であるとする。このため、演出表示装置EHでは、特定画像Sgが、時点T10における特定画像Sgの表示態様と同じ表示態様で、継続して表示される。

【0257】

時点T12において、特定球数が上限数に達したとする。このとき、遊技機の進行パートが大当りパートであるため、コンプリート機能の作動が待機される。このため、演出表示装置EHでは、特定画像Sgを構成するメッセージ画像Mgが通常表示態様から特定表示態様に変化する。その後、遊技機の進行パートが大当りパートであるときに電力供給が遮断され、時点T13において、電力供給が開始されたとする。このとき、演出表示装置EHでは、供給開始画像Gp1、及び復帰画像Gp2が表示される。一方、演出表示装置EHでは、特定画像Sgが表示されない。具体的に、主CPU41は、電力供給が開始されたとき、作動待機コマンドを副基板50に出力する。副CPU51は、作動待機コマンドを入力したとき、特定画像Sgを表示していないことから、特定画像Sgの表示態様を更新させない。また、副CPU51は、作動待機コマンドを入力したとき、特定画像Sgを表示していないことから、新たに特定画像Sgを表示させない。また、この時点では、コンプリート機能の作動が待機されていることから、演出表示装置EHでは、特別画像Gcpが表示されない。時点T14において、供給開始画像Gp1、及び復帰画像Gp2の表示が終了し、ラウンド演出が開始（再開）されたとする。このとき、コンプリート機能の作動が待機されていることから、特定数コマンドが副基板50に出力されないため、演出表示装置EHでは、特定画像Sgが表示されない。また、コンプリート機能の作動が待機されていることから、演出表示装置EHでは、特別画像Gcpが表示されない。その後、時点T15において、大当り遊技が終了すると、コンプリート機能が作動し、演出表示装置EHにおいて、特別画像Gcpが表示される。上述したように、特別画像Gcpよりも表示優先度の高い情報（画像）は、払出エラー画像Hgのみである。このため、特別画像Gcpは、特別画像Gcpが表示される際の遊技機の進行パートにかかわらず表示優先度が同じである（相対的に同じである）。その後、コンプリート機能が作動しているときに、電力供給が遮断された後、時点T16において、電力供給が開始されたとする。このとき、演出表示装置EHでは、特別画像Gcpが表示される。上述したように、特別画像Gcpは、表示領域Rの全域、又は略全域に表示される。このため、供給開始画像Gp1、及び復帰画像Gp2は、その全部の表示が妨げられる（表示されない）。つまり、特別画像Gcpが表示されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、供給開始画像Gp1、及び復帰画像Gp2が実行されない。

【0258】

次に、コンプリート機能が作動したときのベース値の変化態様の具体的な一例について説明する。

図30(a)には、コンプリート機能が作動したとき、発射通路YBcを遊技球Kが通過している状況を示している。このとき、遊技球Kは、発射通路YBcを通過中であることから、使用球としては、計数されていない。その後、遊技球Kが遊技領域YBaに到達するように発射されている場合、遊技球Kは、遊技領域YBaに到達することによって、使用球として検知される。つまり、コンプリート機能が作動した後も、ベース値は、減少し得る。

【0259】

図30(b)には、コンプリート機能が作動したときに発射通路YBcを通過中であった遊技球Kが、第1始動口12へと入球する状況を示している。このとき、コンプリート機能が作動しているため、遊技球Kが第1始動口12へと入球しても、賞球の払出条件は

10

20

30

40

50

成立しない。また、コンプリー機能作動しているため、遊技球Kが第1始動口12へと入球しても、変動ゲームの保留条件が成立しない。つまり、コンプリー機能が作動した後に遊技球Kが第1始動口12へと入球しても、ベース値は、増加しない。

【0260】

図30(c)には、コンプリー機能が作動したとき、遊技領域YBaを流下中であった遊技球Kが、第1大入賞口14が閉鎖する前に第1大入賞口14へと入球する状況を示している。このとき、遊技球Kは、第1大入賞口14が閉鎖する前に第1大入賞口14へと入球したものの、コンプリー機能が作動しているため、遊技球Kが第1大入賞口14へと入球しても、賞球の払出条件は成立しない。つまり、コンプリー機能が作動した後に遊技球Kが第1大入賞口14へと入球しても、ベース値は、増加しない。

10

【0261】

このように、遊技の実行が制限されているときであっても、ベース値計数処理が実行されることによって、ベース値は、変動し得る。また、変動したベース値は、遊技の実行が制限されているときであっても、ベース値計数処理が実行されることによって、表示が許容される。なお、上述したように、ベース値計数処理では、遊技状態が低確非時短状態であるときの賞球総数、及び使用球総数に基づいて、ベース値が計数される。このため、遊技の実行が制限されるときに遊技状態が低確非時短状態ではないときには、遊技の実行が制限された後、ベース値が変動しない。

【0262】

本実施形態の効果について説明する。

20

(1-1) 特定球数が特定数に達するときには演出表示装置EHにおいて特定画像Sgが表示されることによって、特定球数が特定数に達する前に比して遊技の実行が制限され易い状況となっていることを遊技者が認識可能である。このような特定画像Sgは、遊技機の進行パートにかかわらず表示位置が同じである。このため、遊技者は、特定画像Sgを認識し易い。つまり、特定球数が特定数に達するとき、遊技の実行が制限され易い状況となっていることを遊技者が認識し易い。一方、遊技機の進行パートに応じて特定画像Sgの表示優先度(相対的な表示優先度)を異ならせることで、遊技機の進行パートに応じて好適に特定画像Sgを表示することができる。

【0263】

(1-2) 遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第1特定値画像Tg1は、特定画像Sgよりも表示優先度が高い。一般的に、待機パートでは、遊技球が発射されていない場合が多い。このため、待機パートでは、特定球数が変動し難い状況が想定される。このような状況では、特定画像Sgに比して第1特定値画像Tg1を優先的に表示することで、待機パートにおいて、特定画像Sgと第1特定値画像Tg1とを好適に表示できる。

30

【0264】

遊技機の進行パートが待機パートであるとき、第2特定値画像Tg2は、特定画像Sgよりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難い待機パートでは、特定画像Sgに比して第2特定値画像Tg2を優先的に表示することで、待機パートにおいて、特定画像Sgと第2特定値画像Tg2とを好適に表示できる。

【0265】

40

(1-3) 遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第2演出図柄EZ2は、特定画像Sgよりも表示優先度が高い。一般的に変動パートでは、遊技球が発射されている場合が多い。そして、遊技状態が低確非時短状態であるとき、遊技球が発射されている場合には、遊技状態が低確時短状態、及び高確時短状態であるときに比して、特定球数が減少し易い。つまり、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときには、特定球数が減少していくことが想定される。そして、特定球数が減少しているとき、遊技の実行が制限されるか否かという点について遊技者の関心が薄れることが想定される。このような状況では、特定画像Sgに比して第2演出図柄EZ2を優先的に表示することで、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画

50

像 S g と第 2 演出図柄 E Z 2 とを好適に表示できる。

【 0 2 6 6 】

(1 - 4) ラウンド数画像 G r 2 は、現在のラウンド遊技の回数を特定可能な情報である。つまり、大当り遊技を構成するラウンド遊技の総回数が分かる場合、ラウンド数画像 G r 2 は、実行中の大当り遊技におけるラウンド遊技の残り回数を特定可能な情報であるといえる。このことから、ラウンド数画像 G r 2 は、大当りパートにおけるその後に付与される賞球数を推測可能な情報であるといえる。大当りパートにおいてその後に付与される賞球数を推測可能な情報は、特定球数が上限数に達するかを推測することができる情報である。このため、大当りパートでは、特定画像 S g に比してラウンド数情報を優先的に表示することで、特定球数が上限数に達するかを推測し易い。

10

【 0 2 6 7 】

(1 - 5) 遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。一般的に、遊技状態が低確時短状態であるとき、遊技球が発射されている場合には、遊技状態が低確非時短状態、及び高確非時短状態であるときに比して、特定球数が変動し難い。そして、特定球数が変動しない場合、遊技の実行が制限されるか否かという点について遊技者の関心が薄れることが想定される。このような状況では、特定画像 S g に比して第 2 演出図柄 E Z 2 を優先的に表示することで、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 2 演出図柄 E Z 2 とを好適に表示できる。

20

【 0 2 6 8 】

(1 - 6) 特定画像 S g は、遊技機の進行パートにかかわらず表示面積が同じである。このため、遊技者は、特定画像 S g を認識し易い。

(1 - 7) 遊技機の進行パートが待機パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難い待機パートでは、特定画像 S g に比してカスタマイズ画像 C g を優先的に表示することで、待機パートにおいて、特定画像 S g とカスタマイズ画像 C g とを好適に表示できる。

【 0 2 6 9 】

(1 - 8) 遊技機の進行パートが待機パートであるとき、デモンストレーション画像 D g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。デモンストレーション画像 D g は、客寄せ効果を得るためのデモンストレーション演出を構成する情報である。つまり、デモンストレーション画像 D g が表示されているときには、パチンコ遊技機 1 0 を遊技する遊技者がいない状況が想定される。ここで、特定画像 S g の表示優先度がデモンストレーション画像 D g よりも低いと、遊技者が新たに遊技を開始する前に、遊技の実行が制限され易い状況であるかを認識し難くしてしまう虞がある。このような虞があるところ、パチンコ遊技機 1 0 を遊技する遊技者がいない状況が想定される待機パートでは、デモンストレーション画像 D g に比して特定画像 S g を優先的に表示することで、待機パートにおいて、特定画像 S g とデモンストレーション画像 D g とを好適に表示できる。

30

【 0 2 7 0 】

(1 - 9) 遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して第 1 演出図柄 E Z 1 を優先的に表示することで、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 1 演出図柄 E Z 1 とを好適に表示できる。

40

【 0 2 7 1 】

(1 - 1 0) 遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像 G h は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して保留ゲーム画像 G h を優先的に表示することで、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パ

50

ートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と保留ゲーム画像 G h とを好適に表示できる。

【 0 2 7 2 】

(1 - 1 1) 遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比してカスタマイズ画像 C g を優先的に表示することで、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g とカスタマイズ画像 C g とを好適に表示できる。

【 0 2 7 3 】

(1 - 1 2) 遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して変動回数画像 G t を優先的に表示することで、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と変動回数画像 G t とを好適に表示できる。

【 0 2 7 4 】

(1 - 1 3) 遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、左打ち画像 G l は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して左打ち画像 G l を優先的に表示することで、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と左打ち画像 G l とを好適に表示できる。

【 0 2 7 5 】

(1 - 1 4) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。大当たりパートにおける打ち方情報は、大当たりパートにおいて特定球数が上限数に達し易くなる発射操作を指示する情報である。このため、特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g に比して第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 を優先的に表示することで、特定球数が上限数に達し易くなる。

【 0 2 7 6 】

(1 - 1 5) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、オープニング画像 G o は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g とオープニング画像 G o とを好適に表示できる。

【 0 2 7 7 】

(1 - 1 6) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g と、出玉画像 G d とを好適に表示できる。

【 0 2 7 8 】

(1 - 1 7) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、種類画像 G r 3 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g と、種類画像 G r 3 とを好適に表示できる。

【 0 2 7 9 】

(1 - 1 8) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、通過画像 G r 5 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g と、通過画像 G r 5 とを好適に表示できる。

【 0 2 8 0 】

10

20

30

40

50

(1 - 1 9) 種類画像 G r 3 は、直前の変動ゲームにおいて導出された第 1 演出図柄 E Z 1 を特定可能な情報である。つまり、種類画像 G r 3 と、直前の変動ゲームにおける第 1 演出図柄 E Z 1 は、同種の情報であるといえる。しかしながら、同種の情報であっても、状況に応じて情報の重要度は変化し得る。例えば、変動ゲームが終了して、大当り遊技が付与されるとき、変動ゲームが終了するまでの期間では、特定球数が上限数に近づき難い。このような状況では、特定画像 S g よりも第 1 演出図柄 E Z 1 の表示を優先することで、特定画像 S g と、第 1 演出図柄 E Z 1 とを好適に表示できる。一方、その後の大当り遊技の実行中には、特定球数が上限数に近づき易い。このような状況では、直前の変動ゲームにおいて導出された第 1 演出図柄 E Z 1 を特定可能な種類画像 G r 3 よりも特定画像 S g の表示を優先することで、特定画像 S g と、種類画像 G r 3 とを好適に表示できる。

10

【 0 2 8 1 】

(1 - 2 0) 遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、残回数画像 G z は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難いことが想定される状況では、特定画像 S g に比して残回数画像 G z を優先的に表示することで、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と残回数画像 G z とを好適に表示できる。

【 0 2 8 2 】

(1 - 2 1) 遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難いことが想定される状況では、特定画像 S g に比して第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 を優先的に表示することで、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 とを好適に表示できる。

20

【 0 2 8 3 】

(1 - 2 2) 遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難いことが想定される状況では、特定画像 S g に比して第 1 演出図柄 E Z 1 を優先的に表示することで、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 1 演出図柄 E Z 1 とを好適に表示できる。

30

【 0 2 8 4 】

(1 - 2 3) 特定画像 S g は、複数の単位画像を含んで構成される。そして、複数の単位画像は、現在の特定球数に応じて、その表示態様が変化する。つまり、特定画像 S g の表示態様から特定球数が上限数に達し易いことを段階的に認識することができる。

【 0 2 8 5 】

(1 - 2 4) 第 1 単位画像 M g t 1 は、特定球数が第 1 数増加したことを契機として通常表示態様から特定表示態様に変化し、当該変化した時点から特定球数が第 2 数減少したことを契機として特定表示態様から通常表示態様に変化する。そして、第 1 数と第 2 数とは、同じである。これにより、第 1 単位画像 M g t 1 の表示態様の变化ルールを遊技者が認識し易い結果、特定画像 S g の表示態様から現在の特定球数を認識し易い。

40

【 0 2 8 6 】

(1 - 2 5) 第 1 数、及び第 2 数は、所定の大当り遊技の期待出玉数よりも大きい。これによれば、特定画像 S g の表示態様が頻繁に変化することを抑制することができる。

(1 - 2 6) 特定球数が上限数から減少して終了数に達した場合には、特定画像 S g の表示を終了することで、特定球数が特定数に達したときよりも遊技の実行が制限され難い状況へと変化したことを認識させ易くすることができる。

【 0 2 8 7 】

(1 - 2 7) 特別画像 G c p の表示優先度は、当該特別画像 G c p が表示される際の遊技機の進行パートにかかわらず同じである。ここで、特別画像 G c p は、遊技の実行が制

50

限される場合に表示される情報である。このため、特別画像 G c p は、遊技の実行が制限される前に表示される特定画像 S g よりも重要度の高い情報である。そして、このような重要度の高い情報の表示優先度が変化することを抑制することで、重要度の高い情報である特別画像 G c p を遊技者が認識し易い。

【 0 2 8 8 】

(1 - 2 8) 特定画像 S g と、特別画像 G c p とは、表示位置が異なる。これによれば、重要度の違いに応じて、特定画像 S g と、特別画像 G c p とを好適に表示することができる。

【 0 2 8 9 】

(1 - 2 9) 特定画像 S g は、特別画像 G c p に比して、表示面積が小さい。これによれば、特別画像 G c p をよりも大きく表示することで、重要度の高い情報である特別画像 G c p を遊技者が認識し易い。

10

【 0 2 9 0 】

(1 - 3 0) 遊技機の進行パートが待機パートであるとき、注意喚起画像 N g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。遊技機の進行パートが待機パートであるときに表示される注意喚起画像 N g 1 は、新たに遊技を開始しようとする遊技者に対して、のめり込みに関して注意喚起する画像である。つまり、遊技機の進行パートが待機パートであるときに注意喚起画像 N g 1 が表示されているときには、パチンコ遊技機 1 0 を遊技する遊技者がいない状況が想定される。ここで、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、特定画像 S g の表示優先度が注意喚起画像 N g 1 よりも低いと、遊技者が新たに遊技を開始する前に、遊技の実行が制限され易い状況であるかを認識し難くなってしまう虞がある。このような虞があるところ、パチンコ遊技機 1 0 を遊技する遊技者がいない状況が想定される待機パートでは、注意喚起画像 N g 1 に比して特定画像 S g を優先的に表示することで、待機パートにおいて、特定画像 S g と注意喚起画像 N g 1 とを好適に表示できる。

20

【 0 2 9 1 】

(1 - 3 1) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、注意喚起画像 N g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g と、注意喚起画像 N g 2 とを好適に表示できる。

【 0 2 9 2 】

30

(1 - 3 2) 特別画像 G c p は、機種固有の固有情報を含む。本実施形態では、特定球数が上限数に近いほど、遊技の実行が制限され易い。このため、特定球数が上限数に近いほど、遊技者の遊技意欲が低下する虞がある。このような虞があるところ、本実施形態では、特定球数が上限数に達した際に表示される特別画像 G c p に、製造者固有の固有情報を含む。これによれば、特別画像 G c p の価値を向上させることができる結果、特定球数が上限数に近いほど、特別画像 G c p を見たいと考える遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【 0 2 9 3 】

(1 - 3 3) 払出エラー画像 H g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。払出エラー画像 H g が表示されるときには、賞球が正常に払い出されていない虞がある。このため、払出エラー画像 H g と、特定画像 S g とが表示されているとき、遊技者が特定画像 S g を認識する一方、払出エラー画像 H g を認識しない場合、特定画像 S g から推測した特定球数と、賞球として払い出された遊技球数に乖離が生じる結果、遊技者に不信感を与える虞がある。本実施形態では、払出エラー画像 H g と、特定画像 S g とが表示されているとき、払出エラー画像 H g を優先して表示することで、特定画像 S g から推測した特定球数と、賞球として払い出された遊技球数との乖離が払出エラーによるものであると認識させ易い。

40

【 0 2 9 4 】

(1 - 3 4) 払出エラー画像 H g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高い。特別画像 G c p は、特定球数が上限数となったことを特定可能な情報である。このため、払出エ

50

ラー画像 H g と、特別画像 G c p とが表示されているとき、遊技者が特別画像 G c p を認識する一方、払出エラー画像 H g を認識しない場合、賞球として払い出された遊技球数が特定球数と乖離する結果、遊技者に不信感を与える虞がある。本実施形態では、払出エラー画像 H g と、特別画像 G c p とが表示されているとき、払出エラー画像 H g を優先して表示することで、賞球として払い出された遊技球数と特定球数との乖離が払出エラーによるものであると認識させ易い。

【 0 2 9 5 】

(1 - 3 5) 特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限される一方、ベース値の表示は許容される。これによれば、特定球数が上限数に達した場合、ベース値を確認することで、不正な行為によって、賞球としての遊技球が払い出されていないかを遊技店の従業員が認識できる。

10

【 0 2 9 6 】

(1 - 3 6) 遊技の実行が制限されているときであっても、ベース値は、変動し得る。これによれば、特定球数が上限数に達した場合であっても、正確なベース値を計数することができる。

【 0 2 9 7 】

(1 - 3 7) 供給開始画像 G p 1、及び復帰画像 G p 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が低い。これによれば、遊技の実行が制限されている状況では、特別画像 G c p を優先的に表示することによって、遊技の実行が制限されていることを遊技店の従業員が認識し易い。

20

【 0 2 9 8 】

(1 - 3 8) 遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときには、特定球数が減少していくことが想定される。このような状況では、特定画像 S g に比して第 2 演出図柄 E Z 2 を優先的に表示することで、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 2 演出図柄 E Z 2 とを好適に表示できる。

【 0 2 9 9 】

(1 - 3 9) 遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときには、特定球数が変動し難いことが想定される。このような状況では、特定画像 S g に比して第 2 演出図柄 E Z 2 を優先的に表示することで、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 2 演出図柄 E Z 2 とを好適に表示できる。

30

【 0 3 0 0 】

(1 - 4 0) 遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E Z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して第 1 演出図柄 E Z 1 を優先的に表示することで、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 1 演出図柄 E Z 1 とを好適に表示できる。

40

【 0 3 0 1 】

(1 - 4 1) 遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、保留ゲーム画像 G h は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して保留ゲーム画像 G h を優先的に表示することで、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と保留ゲーム画像 G h とを好適に表示できる。

50

【 0 3 0 2 】

(1 - 4 2) 遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比してカスタマイズ画像 C g を優先的に表示することで、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g とカスタマイズ画像 C g とを好適に表示できる。

【 0 3 0 3 】

(1 - 4 3) 遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、変動回数画像 G t は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して変動回数画像 G t を優先的に表示することで、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と変動回数画像 G t とを好適に表示できる。

10

【 0 3 0 4 】

(1 - 4 4) 遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、左打ち画像 G l は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が減少していくことが想定される状況では、特定画像 S g に比して左打ち画像 G l を優先的に表示することで、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と左打ち画像 G l とを好適に表示できる。

20

【 0 3 0 5 】

(1 - 4 5) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、ラウンド画像 G r 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g とラウンド画像 G r 1 とを好適に表示できる。

【 0 3 0 6 】

(1 - 4 6) 遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、エンディング画像 G e は、特定画像 S g よりも表示優先度が低い。特定球数が上限数に近づき易い大当たりパートでは、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高めることで、特定画像 S g とエンディング画像 G e とを好適に表示できる。

30

【 0 3 0 7 】

(1 - 4 7) 遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難いことが想定される状況では、特定画像 S g に比して第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 を優先的に表示することで、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 1 右打ち画像 G m 1、及び第 2 右打ち画像 G m 2 とを好適に表示できる。

【 0 3 0 8 】

(1 - 4 8) 遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、第 1 演出図柄 E z 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い。特定球数が変動し難いことが想定される状況では、特定画像 S g に比して第 1 演出図柄 E z 1 を優先的に表示することで、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と第 1 演出図柄 E z 1 とを好適に表示できる。

40

【 0 3 0 9 】

(1 - 4 9) 特定球数は、非バックアップ情報である。このため、所定の大当たり遊技が実行されるとき、特定球数と当該大当たり遊技の期待出玉数の和が上限数以上である場合、特定球数が上限数に達する前に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、大当たり遊技が再開される一方、主 C P U 4 1 は、特定球数を初期化可能である。これに

50

よれば、このような状況で電力供給が遮断される場合、その操作は遊技店の従業員の操作によるものであることが想定される。このため、所定の大当り遊技の実行中、特定球数が上限数に達する前に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合に特定球数を初期化することで、遊技の実行が制限されないようにすることを遊技店の管理者が選択することができる。

【 0 3 1 0 】

(1 - 5 0) 一方、コンプリート機能待機フラグは、バックアップ情報である。このため、所定の大当り遊技の実行中、特定球数が上限数に達するとき、当該大当り遊技の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、特定球数は、初期化されるものの、コンプリート機能待機フラグは、バックアップされる。つまり、コンプリート機能の作動が待機された後に電力供給が遮断されたときには、電力供給が開始されることで、大当り遊技が再開され、当該大当り遊技の終了に伴ってコンプリート機能が作動する。これにより、コンプリート機能の作動が待機されているとき、予期せず電力供給が遮断されたとしても、電力供給が開始された後、コンプリート機能を作動させることができる。

10

【 0 3 1 1 】

(第 2 実施形態)

第 2 実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御について、同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略化する。第 2 実施形態では、コンプリート機能が作動したとき、演出表示装置 E H の表示内容に賞球の払い出しに関する払出情報を含み得る点で第 1 実施形態と異なる。

20

【 0 3 1 2 】

図 3 1 に示すように、一例として、コンプリート機能が作動したとき、演出表示装置 E H では、未払い出しの賞球があることを特定可能な払出画像 G c h を表示可能である。払出画像 G c h は、払出情報の一例である。一例として、払出情報は、特別情報に含まれ得る。つまり、一例として、特別情報は、払出情報を含み得る。一例として、払出画像 G c h は、「賞球の払出中です。」の文字列を模した画像である。

【 0 3 1 3 】

一例として、主 C P U 4 1 は、電力供給が開始されたとき、コンプリート機能が作動中であると、未払い出しの賞球数が規定数以上 (例えば、100 以上) であるか否かを判定する。一例として、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶される未払出球数が規定数以上であれば、未払い出しの賞球数が規定数以上であると判定する。一例として、未払い出しの賞球数が規定数以上でない場合、主 C P U 4 1 は、作動コマンドを出力バッファに格納する。未払い出しの賞球数が規定数以上である場合、主 C P U 4 1 は、作動コマンドと、未払い出しの賞球があることを特定可能な制御コマンド (以下、未払出コマンドと示す) を出力バッファに格納する。一例として、副 C P U 5 1 は、未払出コマンドを入力すると、払出画像 G c h を表示させるように演出表示装置 E H を制御する。

30

【 0 3 1 4 】

これにより、遊技の実行が制限されている場合、賞球が付与されたものの、未だ遊技球の払い出しが完了していないときに電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、演出表示装置 E H では、遊技球の払い出しに関する払出画像 G c h を表示可能である。

40

【 0 3 1 5 】

本実施形態の効果について説明する。

(2 - 1) これによれば、遊技の実行が制限されている場合、賞球が付与されたものの、未だ遊技球の払い出しが完了していないときに電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、賞球としての遊技球の払い出しが完了していないことを遊技店の従業員が認識し易い。

【 0 3 1 6 】

上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。上記実施形態及び以下

50

の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・上記実施形態では、特定値情報として、第1特定値情報と、第2特定値情報とを例示したがこれに限らない。例えば、特定値情報は、パチンコ遊技機10の音量に関する情報（第1特定値情報）と、パチンコ遊技機10の光量に関する情報（第2特定値情報）、とのうち一方であってもよい。つまり、パチンコ遊技機10では、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の一方のみを調整可能であってもよい。一例として、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の一方を調整可能であり、演出表示装置EHでは、パチンコ遊技機10の音量、及び光量の一方に関する特定値画像（対応する特定値画像）を表示可能であってもよい。また、一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の一方を調整可能であり、演出表示装置EHでは、パチンコ遊技機10の音量、及び光量の一方に関する特定値画像（対応する特定値画像）を表示可能であってもよい。また、一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の一方を調整可能であり、演出表示装置EHでは、パチンコ遊技機10の音量、及び光量の一方に関する特定値画像（対応する特定値画像）を表示可能であってもよい。また、一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の一方を調整可能であり、演出表示装置EHでは、パチンコ遊技機10の音量、及び光量の一方に関する特定値画像（対応する特定値画像）を表示可能であってもよい。また、一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の一方を調整可能であり、演出表示装置EHでは、パチンコ遊技機10の音量、及び光量の一方に関する特定値画像（対応する特定値画像）を表示可能であってもよい。

【0317】

・遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、パチンコ遊技機10の音量、及びパチンコ遊技機10の光量の少なくとも一方を調整可能であってもよい。この場合、遊技機の進行パートが大当たりパートであるとき、演出表示装置EHでは、パチンコ遊技機10の音量、及び光量の少なくとも一方に関する特定値画像（少なくとも対応する特定値画像）を表示可能であってもよい。

【0318】

・上記各種画像の表示態様は、任意に変更してもよい。例えば、上記各種画像のそれぞれは、動画画像であってもよく静止画像であってもよい。例えば、上記各種画像のそれぞれは、表示を開始する契機、及び表示を終了する契機を任意に設定してもよい。例えば、上記各種画像のそれぞれは、任意の表示面積であるとよい。例えば、上記各種画像のそれぞれは、任意の表示位置に表示してもよい。つまり、特定画像Sgと、任意の画像は、一部又は全部の表示位置が同じであってもよく（表示の一部又は全部が被ってもよい）、異なってもよい（表示の全部が被らなくてもよい）。この場合、レイヤの優先度に応じて表示態様が異なる。

【0319】

・上記各種画像のそれぞれは、任意のレイヤに配置されてもよい。一例として、払出エラー画像Hgは、特別画像Gcpよりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特別画像Gcpとが表示されるとき、払出エラー画像Hgは、特別画像Gcpよりも表示優先度が低くてもよい。一例として、払出エラー画像Hgは、特定画像Sgよりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置EHにおいて、払出エラー画像Hgと、特定画像Sgとが表示されるとき、払出エラー画像Hgは、特定画像Sgよりも表示優先度が低くてもよい。一例として、保留数画像Gnは、特別画像Gcpよりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置EHにおいて、保留数画像Gnと、特別画像Gc

10

20

30

40

50

p とが表示されるとき、保留数画像 G n は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、保留数画像 G n は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、保留数画像 G n と、特定画像 S g とが表示されるとき、保留数画像 G n は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 2 演出図柄 E Z 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 演出図柄 E Z 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 2 右打ち画像 G m 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 右打ち画像 G m 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、不正入賞エラー画像 F g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、不正入賞エラー画像 F g と、特別画像 G c p とが表示されるとき、不正入賞エラー画像 F g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、不正入賞エラー画像 F g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、不正入賞エラー画像 F g と、特定画像 S g とが表示されるとき、不正入賞エラー画像 F g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、カスタマイズ画像 C g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特別画像 G c p とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、カスタマイズ画像 C g と、特定画像 S g とが表示されるとき、カスタマイズ画像 C g は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、ラウンド数画像 G r 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、ラウンド数画像 G r 2 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、ラウンド数画像 G r 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、ラウンド数画像 G r 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、ラウンド数画像 G r 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、ラウンド数画像 G r 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、第 1 特定値画像 T g 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 1 特定値画像 T g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 1 特定値画像 T g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、第 2 特定値画像 T g 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、第 2 特定値画像 T g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、第 2 特定値画像 T g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、第 2 特定値画像 T g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、保留ゲーム画像 G h は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配

10

20

30

40

50

[illegible]

10

20

30

40

50

り、演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特別画像 G c p とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、カットイン画像 G c と、特定画像 S g とが表示されるとき、カットイン画像 G c は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、S R 演出画像 G s は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特別画像 G c p とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。

10

一例として、デモンストレーション画像 D g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、デモンストレーション画像 D g と、特別画像 G c p とが表示されるとき、デモンストレーション画像 D g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、デモンストレーション画像 D g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、デモンストレーション画像 D g と、特定画像 S g とが表示されるとき、デモンストレーション画像 D g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 1 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、注意喚起画像 N g 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、注意喚起画像 N g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、注意喚起画像 N g 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、種類画像 G r 3 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、種類画像 G r 3 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、種類画像 G r 3 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、種類画像 G r 3 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、種類画像 G r 3 と、特定画像 S g とが表示されるとき、種類画像 G r 3 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、出玉画像 G d は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特別画像 G c p とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、出玉画像 G d と、特定画像 S g とが表示されるとき、出玉画像 G d は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、通過画像 G r 5 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、通過画像 G r 5 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、通過画像 G r 5 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、通過画像 G r 5 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、通過画像 G r 5 と、特定画像 S g とが表示されるとき、通過画像 G r 5 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、特定ラウンド画像 G r 4 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、特定ラウンド画像 G r 4 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、特定ラウンド画像 G r 4 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、特定ラウンド画像 G r 4 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、特定ラウンド画像 G r 4 と、特定画像 S g とが表示されるとき、特定ラウンド画像 G r 4 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、連荘回数画像 R

20

30

40

50

g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、連荘回数画像 R g と、特別画像 G c p とが表示されるとき、連荘回数画像 R g は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、連荘回数画像 R g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、連荘回数画像 R g と、特定画像 S g とが表示されるとき、連荘回数画像 R g は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、注意喚起画像 N g 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 2 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、注意喚起画像 N g 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、注意喚起画像 N g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、注意喚起画像 N g 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、注意喚起画像 N g 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、復帰画像 G p 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、復帰画像 G p 2 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、復帰画像 G p 2 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、復帰画像 G p 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、復帰画像 G p 2 と、特定画像 S g とが表示されるとき、復帰画像 G p 2 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、オープニング画像 G o は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、オープニング画像 G o と、特別画像 G c p とが表示されるとき、オープニング画像 G o は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、オープニング画像 G o は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、オープニング画像 G o と、特定画像 S g とが表示されるとき、オープニング画像 G o は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、ラウンド画像 G r 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、ラウンド画像 G r 1 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、ラウンド画像 G r 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、ラウンド画像 G r 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、ラウンド画像 G r 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、ラウンド画像 G r 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、エンディング画像 G e は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、エンディング画像 G e と、特別画像 G c p とが表示されるとき、エンディング画像 G e は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、エンディング画像 G e は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、エンディング画像 G e と、特定画像 S g とが表示されるとき、エンディング画像 G e は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、供給開始画像 G p 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、供給開始画像 G p 1 と、特別画像 G c p とが表示されるとき、供給開始画像 G p 1 は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、供給開始画像 G p 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、供給開始画像 G p 1 と、特定画像 S g とが表示されるとき、供給開始画像 G p 1 は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。

【 0 3 2 0 】

・上記各種画像のそれぞれは、表示される状況に応じて、表示態様が異なってもよい。例えば、各種画像のそれぞれは、表示される状況に応じて、異なるレイヤに配置されるようにしてもよい。例えば、上記各種画像のそれぞれは、遊技機の進行パートが特定パートであるとき、特定画像 S g よりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技機の進行パートが特別パートであるとき、特定画像 S g よりも優先度の高いレイヤに配置されてもよ

10

20

30

40

50

い。具体的な一例として、第1演出図柄EZ1は、遊技機の進行パートが待機パートであるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。一例として、特定パート、及び特別パートは、待機パート、変動パート、及び大当たりパートから任意に選択された1又は複数の進行パートである。一例として、特定パートと、特別パートとは、一部又は全部が異なってもよい。

【0321】

一例として、第1演出図柄EZ1は、遊技状態が第1遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技状態が第2遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。一例として、リーチ前演出画像Gbは、遊技状態が第1遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技状態が第2遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。保留ゲーム画像Ghは、遊技状態が第1遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技状態が第2遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。一例として、変動ゲーム画像Ggは、遊技状態が第1遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技状態が第2遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。一例として、カットイン画像Gcは、遊技状態が第1遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技状態が第2遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。一例として、SR演出画像Gsは、遊技状態が第1遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、遊技状態が第2遊技状態であるとき、特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。一例として、第1遊技状態、及び第2遊技状態は、低確非時短状態、低確時短状態、高確非時短状態、及び高確時短状態から任意に選択された1又は複数の遊技状態である。一例として、第1遊技状態と、第2遊技状態とは、一部又は全部が異なってもよい。

【0322】

また、上記各種画像のそれぞれは、同じ進行パートであっても、表示される状況に応じて、異なるレイヤに配置されるようにしてもよい。一例として、第1演出図柄EZ1は、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、演出ゲームにおいてリーチが形成されていないときには特定画像Sgよりも優先度の低いレイヤに配置される一方、演出ゲームにおいてSR演出が実行されているときには特定画像Sgよりも優先度の高いレイヤに配置されてもよい。

【0323】

また、上記各種画像のそれぞれは、同じ進行パートであっても、表示される状況に応じて異なる表示内容であってもよい。一例として、第1演出図柄EZ1は、遊技状態に応じて異なる画像であってもよい。一例として、リーチ前演出画像Gbは、遊技状態に応じて異なる画像であってもよい。一例として、保留ゲーム画像Ghは、遊技状態に応じて異なる画像であってもよい。一例として、変動ゲーム画像Ggは、遊技状態に応じて異なる画像であってもよい。一例として、カットイン画像Gcは、遊技状態に応じて異なる画像であってもよい。一例として、SR演出画像Gsは、遊技状態に応じて異なる画像であってもよい。

【0324】

また、特定画像Sgは、表示される状況に応じて、表示態様が異なってもよい。例えば、特定画像Sgは、表示される状況に応じて、異なるレイヤに配置されるようにしてもよい。つまり、特定画像Sgは、遊技機の進行パートが特定パートであるとき、遊技機の進行パートが特別パートであるときに比して優先度の高いレイヤに配置されてもよい。例えば、特定画像Sgは、表示される状況に応じて、異なる表示位置に表示可能であってもよい。つまり、特定画像Sgは、遊技機の進行パートが特定パートであるとき、遊技機の進行パートが特別パートであるときと異なる表示位置に表示可能であってもよい。この場合

10

20

30

40

50

、特定画像 S g は、遊技機の進行パートが特定パートであるとき、特定パート専用の情報（画像）と被らない表示位置に表示可能であり、遊技機の進行パートが特別パートであるとき、特別パート専用の情報（画像）と被らない表示位置に表示可能であるとよい。例えば、特定画像 S g は、表示される状況に応じて、表示内容が異なってもよい。つまり、特定画像 S g は、遊技機の進行パートが特定パートであるとき、遊技機の進行パートが特別パートであるときと異なる画像であってもよい。

【 0 3 2 5 】

・上記各種画像（情報）に加えて、又は代えて任意の画像（情報）を表示可能であってもよい。一例として、任意の画像（情報）には、遊技者が一時的に離席していることを特定可能な離席中画像（情報）があってもよい。例えば、離席中画像は、遊技者が演出ボタン B T、演出レバー L V、及び十字ボタン J B などの操作手段を操作することによって表示されるようにしてもよい。一例として、離席中画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、離席中画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、離席中画像は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、離席中画像は、特別画像 G c p よりも表示優先度が低くてもよい。

10

【 0 3 2 6 】

一例として、リーチ前演出には、リーチ前演出画像 G b とは別のリーチ前演出画像の表示を含むリーチ前演出があってもよい。この場合、リーチ前演出画像 G b と、別のリーチ前演出画像とは、異なるレイヤに配置されるようにしてもよい。例えば、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも表示優先度の高いレイヤに配置される一方、別のリーチ前演出画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、リーチ前演出画像 G b と、特定画像 S g とが表示されるとき、リーチ前演出画像 G b は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い一方、演出表示装置 E H において、別のリーチ前演出画像と、特定画像 S g とが表示されるとき、別のリーチ前演出画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いようにしてもよい。

20

【 0 3 2 7 】

一例として、リーチ演出には、S R 演出画像 G s とは別のリーチ演出画像の表示を含むリーチ演出があってもよい。この場合、S R 演出画像 G s と、別のリーチ演出画像とは、異なるレイヤに配置されるようにしてもよい。例えば、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度の高いレイヤに配置される一方、別のリーチ演出画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、S R 演出画像 G s と、特定画像 S g とが表示されるとき、S R 演出画像 G s は、特定画像 S g よりも表示優先度が高い一方、演出表示装置 E H において、別のリーチ演出画像と、特定画像 S g とが表示されるとき、別のリーチ演出画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いようにしてもよい。

30

【 0 3 2 8 】

・上記各種演出のそれぞれは、演出表示装置 E H による表示演出に加えて、又は代えてスピーカ S P による音演出、及び装飾ランプ L A による発光演出の少なくとも一方を含んでいてもよい。また、上記各種演出のそれぞれは、可動体による動作演出を含んでいてもよい。一例として、可動体は、少なくとも第 1 位置と、第 2 位置とに変位可能であり、遊技盤 Y B に設けられる。

40

【 0 3 2 9 】

・上記実施形態において、予め定めた入賞許容期間ではないときに、第 1 大入賞口 1 4、又は第 2 大入賞口 1 5 へ遊技球が入球したことを契機としては、特定球数に賞球数が加算されないようにしてもよい。つまり、不正入賞エラーが設定されるときには、第 1 大入賞口 1 4、又は第 2 大入賞口 1 5 へ遊技球が入球したことを契機としては、特定球数に賞球数が加算されないようにしてもよい。

【 0 3 3 0 】

・上記実施形態において、予め定めた入賞許容期間ではないときに、第 1 大入賞口 1 4、又は第 2 大入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合、賞球の付与条件が成立しないようにし

50

てもよい。つまり、第 1 大入賞口 1 4、又は第 2 大入賞口 1 5 へ遊技球が入球した場合、不正入賞エラーが設定されるときには、賞球の付与条件が成立しなくてもよい。

【 0 3 3 1 】

・入賞許容期間は、大当り遊技における最後のラウンド遊技が終了するときにコンプリート機能の作動が待機されているか否かに応じて、長さが異なってもよい。一例として、入賞許容期間は、大当り遊技における最後のラウンド遊技が終了するとき、コンプリート機能の作動が待機されている場合の方がコンプリート機能の作動が待機されていない場合よりも短くてもよい。つまり、コンプリート機能の作動待機中、大当り遊技における最後のラウンド遊技が終了したとき、第 1 入賞許容時間（例えば、5 秒）よりも短い第 2 入賞許容時間が経過したことを契機として、入賞許容期間が終了してもよい。

10

【 0 3 3 2 】

・一例として、遊技停止中、パチンコ遊技機 1 0 で制限される機能は任意に変更してもよい。例えば、遊技停止中、遊技球の発射機能を制限してもよい。つまり、遊技停止中、パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球を発射できないようにしてもよい。

【 0 3 3 3 】

・高入球率状態は、低確率状態であるときに実行された特別ゲームの実行回数が予め定められた天井回数に達したことを契機として制御される場合があってもよく、低確率状態であるときに実行された特別ゲームにおいて時短図柄が導出されたことを契機として制御される場合があってもよい。この場合、低確時短状態に制御されているとき、当該制御契機に応じて上記各種画像の表示態様が異なってもよい。一例として、時短図柄は、大当り図柄、及びはずれ図柄とは異なる図柄である。

20

【 0 3 3 4 】

・パチンコ遊技機 1 0 は、所定の大当り遊技の実行中、特定球数が上限数に達しているときに、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、大当り遊技が再開される一方、当該大当り遊技の終了後にコンプリート機能が作動しないようにしてもよい。一例として、コンプリート機能待機フラグを非バックアップ情報とすることによって、電力供給の開始に伴って再開された大当り遊技の終了後にコンプリート機能が作動しないようにしてもよい。この場合、電力供給が開始される際に R A M クリアスイッチ 4 6 が操作されていないときには、遊技情報に基づいてパチンコ遊技機 1 0 が復帰することで、大当り遊技が再開する一方、コンプリート機能作動待機フラグが初期化されることで、再開した大当り遊技の終了の際にコンプリート機能が作動しない。また、一例として、主 C P U 4 1 が大当り遊技を終了させる場合に特定球数が上限数に達しているか否かに基づいてコンプリート機能の作動待機中であるか否かを判定することによって、電力供給の開始に伴って再開された大当り遊技の終了後にコンプリート機能が作動しないようにしてもよい。この場合、電力供給が開始される際に R A M クリアスイッチ 4 6 が操作されていないときには、遊技情報に基づいてパチンコ遊技機 1 0 が復帰することで、大当り遊技が再開する一方、特定球数が初期化されることで、再開した大当り遊技の終了の際にコンプリート機能が作動しない。なお、特定球数が上限数に達しているか否かに基づいてコンプリート機能の作動待機中であるか否かを判定する場合、主 R A M 4 3 には、コンプリート機能待機フラグが記憶されないようにしてもよい。つまり、大当り遊技の実行中に特定球数が上限数に達する場合、ステップ S 2 0 7 の処理を行わなくてもよい。

30

40

【 0 3 3 5 】

・コンプリート機能の作動が待機されている場合、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、特定球数をバックアップ可能であってもよい。つまり、特定球数は、コンプリート機能の作動が待機されているか否かに応じて、バックアップされるか否かが異なってもよい。また、コンプリート機能が作動している場合、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、特定球数をバックアップ可能であってもよい。つまり、特定球数は、上限数に達しているかいないかに応じて、バックアップされるか否かが異なってもよい。

【 0 3 3 6 】

50

・電力供給が開始されるとき、主CPU41は、コンプリート機能の作動が待機されていても、作動待機コマンドを出力バッファに格納しないようにしてもよい。つまり、電力供給が開始されるとき、作動待機コマンドは出力されないようにしてもよい。

【0337】

・副CPU51は、作動待機コマンドを入力したとき、特定画像Sgを表示中であるか否かにかかわらず、第1単位画像Mgt1、第2単位画像Mgt2、第3単位画像Mgt3、第4単位画像Mgt4、第5単位画像Mgt5、及びメッセージ画像Mgを特定表示態様で表示させるように演出表示装置EHを制御してもよい。この場合、電力供給が開始されるとき、コンプリート機能の作動が待機されていると、演出表示装置EHでは、特定画像Sgを表示可能である。なお、このように構成する場合、副CPU51は、作動待機コマンドを入力したとき、特定画像Sgを表示中であるか否かにかかわらず、コンプリート機能の作動待機状態であることを特定可能なように、副RAM53に記憶されるコンプリート機能状態情報を更新してもよい。

10

【0338】

・第1数は、任意に変更してもよい。一例として、第1数は、第2数よりも大きい数であってもよい。一例として、第1数は、第2数よりも小さい数であってもよい。一例として、第1数は、所定の大当たり遊技における期待出玉数と同じであってもよい。一例として、第1数は、所定の大当たり遊技における期待出玉数よりも大きい数であってもよい。

【0339】

・第2数は、任意に変更してもよい。一例として、第2数は、第1数よりも大きい数であってもよい。一例として、第2数は、第1数よりも小さい数であってもよい。一例として、第2数は、所定の大当たり遊技における期待出玉数と同じであってもよい。一例として、第2数は、所定の大当たり遊技における期待出玉数よりも大きい数であってもよい。

20

【0340】

・第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、及び第3大当たり遊技に加えて、又は代えて、別の大当たり遊技を実行可能であってもよい。この場合、別の大当たり遊技は、1種類であってもよく複数種類であってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、第1数よりも小さい数の期待出玉数が定められた大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、第1数と同じ数の期待出玉数が定められた大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、第1数よりも大きい数の期待出玉数が定められた大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、第2数よりも小さい数の期待出玉数が定められた大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、第2数と同じ数の期待出玉数が定められた大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、第2数よりも大きい数の期待出玉数が定められた大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、終了後に低確非時短状態に制御される大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、終了後に低確時短状態に制御される大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、終了後に高確非時短状態に制御される大当たり遊技があってもよい。一例として、別の大当たり遊技には、終了後に高確時短状態に制御される大当たり遊技があってもよい。

30

【0341】

・演出表示装置EHは、背景情報として、背景画像を表示可能であってもよい。一例として、背景画像は、遊技状態に応じて表示内容が異なってもよい。一例として、背景画像は、演出モードに応じて表示内容が異なってもよい。一例として、背景画像は、特別画像Gcpよりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置EHにおいて、背景画像と、特別画像Gcpとが表示されるとき、背景画像は、特別画像Gcpよりも表示優先度が高くてもよい。一例として、背景画像は、特別画像Gcpよりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置EHにおいて、背景画像と、特別画像Gcpとが表示されるとき、背景画像は、特別画像Gcpよりも表示優先度が低くてもよい。一例として、背景画像は、特定画像Sgよりも表示優先度が高いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置EHにおいて、背景画像と、特定画像Sgと

40

50

が表示されるとき、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低いレイヤに配置されてもよい。つまり、演出表示装置 E H において、背景画像と、特定画像 S g とが表示されるとき、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。

【 0 3 4 2 】

一例として、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。この場合、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と背景画像とを好適に表示できる。一例として、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。この場合、遊技状態が低確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と背景画像とを好適に表示できる。一例として、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。この場合、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と背景画像とを好適に表示できる。一例として、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、背景画像は、特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。この場合、遊技状態が高確時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときにおいて、特定画像 S g と背景画像とを好適に表示できる。一例として、背景画像は、その種類によって表示優先度が異なってもよい。

【 0 3 4 3 】

・上記実施形態では、遊技状態が低確非時短状態であるときのベース値を計数したがこれに限らない。ベース値は、遊技状態にかかわらず計数されてもよく、任意の遊技状態であるときのベース値が計数されてもよい。また、ベース値は、複数計数されてもよい。つまり、ベース値には、遊技状態が低確非時短状態であるときのベース値、遊技状態が低確時短状態であるときのベース値、遊技状態が高確非時短状態であるときのベース値、遊技状態が高確時短状態であるときのベース値があってもよい。また、ベース値には、低確非時短状態、低確時短状態、高確非時短状態、高確時短状態のうち、任意に選択された 1 又は複数の遊技状態であるときのベース値があってもよい。これによれば、遊技の実行が制限されるときに遊技状態にかかわらず、遊技の実行が制限された後にベース値が変動し得る。

【 0 3 4 4 】

・パチンコ遊技機 1 0 は、演出ボタン B T、演出レバー L V、及び十字ボタン J B のうち一部又は全部を備えなくてもよく、これらとは異なる操作手段を備えてもよい。

・演出表示装置 E H は、各種の画像を表示可能な 1 の表示部を含んで構成されることに限定されず、複数の表示部を含んで構成されてもよい。演出表示装置 E H は、所定の動作を可能に構成された可動体と組み合わせて構成されてもよい。演出表示装置 E H を構成する 1 以上の表示部の一部又は全部は、遊技盤 Y B に設けられてもよく、搭載枠 1 1 b に設けられてもよい。

【 0 3 4 5 】

・第 1 変動ゲームと第 2 変動ゲームは、保留条件が成立した順番で実行されてもよい。

・パチンコ遊技機 1 0 は、次回の大当り遊技まで高確率状態を付与する仕様、転落抽選に当選するまで高確率状態を付与する仕様（所謂、転落仕様）、又は規定回数の変動ゲームが終了するまで高確率状態を付与する仕様（所謂、S T 仕様）を採用できる。S T 仕様のパチンコ遊技機 1 0 は、遊技状態が高確率状態であるとき、大当りに当選しない場合に高確率状態で実行可能な変動ゲームの残り回数を特定可能な S T 情報を表示可能であってもよい。一例として、S T 情報は、特別画像 G c p よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、S T 情報は、特別画像 G c p よりも表示優先度が低くてもよい。一例として、S T 情報は、特定画像 S g よりも表示優先度が高くてもよい。一例として、S T 情報は、

特定画像 S g よりも表示優先度が低くてもよい。パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球が特定領域を通過することを条件に高確率状態を付与する仕様（所謂、V 確変仕様）を採用できる。パチンコ遊技機 1 0 は、転落仕様と、V 確変仕様と、を混合させた仕様であってもよい。パチンコ遊技機 1 0 は、S T 仕様と、V 確変仕様と、を混合させた仕様であってもよい。

【 0 3 4 6 】

・特別図柄の当り抽選は、大当り抽選のほか、小当り抽選を含んでもよい。当り抽選にて小当りに当選した場合、特別ゲームの終了後に小当り遊技（当り遊技）が付与される。一例として、高確非時短状態は、低確非時短状態に比して、単位時間あたりに小当りに当選する回数（頻度）、又は、単位時間あたりに小当り遊技が付与される回数（頻度）が向上する状態（所謂、小当り R U S H 仕様）であってもよい。つまり、高確非時短状態は、特定球数が増加し易い状態であってもよい。この場合、遊技状態が高確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるとき、遊技状態が低確非時短状態であって、且つ、遊技機の進行パートが変動パートであるときに比して、特定画像 S g の表示優先度を相対的に高くしてもよい。

10

【 0 3 4 7 】

・パチンコ遊技機 1 0 は、「羽根もの」、又は「ヒコーキタイプ」ともいわれる第 2 種に分類される仕様を採用してもよい。この種のパチンコ遊技機では、始動口への遊技球の入球を契機に入球装置（大入賞口）の開閉羽根（開閉部材）が開き、入球装置へ入球した遊技球が特別入賞口へ入球することによって大当り遊技が生起される。

【 0 3 4 8 】

20

・主 C P U 4 1、主 R O M 4 2、主 R A M 4 3、及び乱数生成回路 4 4 は、ワンチップに構成されていてもよい。

・遊技盤 Y B の具体的な構成は、任意に変更してもよい。

【 0 3 4 9 】

・パチンコ遊技機 1 0 は、主基板 4 0、副基板 5 0 とは別に、枠基板を備えてもよい。一例として、枠基板は、枠 C P U と、枠 R O M と、枠 R A M とを備える。このように構成する場合、主 C P U 4 1 に加えて、又は代えて枠 C P U は、特定球数を計数可能であってもよい。一例として、枠 C P U は、主 C P U 4 1 から、各種賞球コマンドを入力可能であるとともに、使用球コマンドを入力可能であって、これらの制御コマンドに基づいて、特定球数を計数してもよい。一例として、使用球コマンドは、遊技球が使用されたことを主 C P U 4 1 が特定することによって出力される制御コマンドである。一例として、枠 C P U は、第 1 始動センサ S E 1、第 2 始動センサ S E 2、第 1 カウントセンサ S E 3、第 2 カウントセンサ S E 4 などの賞球に関する信号、及び使用球センサ S E 8 などの使用球に関する信号を入力可能であるとともに、これらの信号に基づいて特定球数を計数可能であってもよい。一例として、枠 C P U と、枠 R O M と、枠 R A M とは、ワンチップに構成されていてもよい。

30

【 0 3 5 0 】

・主 C P U 4 1 に加えて副 C P U 5 1 は、特定球数を計数可能であってもよい。一例として、副 C P U 5 1 は、各種賞球コマンドを入力可能であるとともに、使用球コマンドを入力可能であって、これらの制御コマンドに基づいて、特定球数を計数してもよい。この場合、特定球数コマンドは省略してもよい。また、特定球数コマンドは、特定球数が、特定数に達したとき、第 1 規定数に達したとき、第 2 規定数に達したとき、第 3 規定数に達したとき、第 4 規定数に達したとき、第 5 規定数に達したとき、第 6 規定数に達したとき、第 7 規定数に達したとき、第 8 規定数に達したとき、終了数に達したときのうち、任意の状況で出力されてもよい。つまり、副 C P U 5 1 は、特定数コマンドに基づいて、特定球数が、特定数に達したとき、第 1 規定数に達したとき、第 2 規定数に達したとき、第 3 規定数に達したとき、第 4 規定数に達したとき、第 5 規定数に達したとき、第 6 規定数に達したとき、第 7 規定数に達したとき、第 8 規定数に達したとき及び終了数に達したときを特定可能であってもよい。主 C P U 4 1 に加えて副 C P U 5 1 が特定球数を計数可能に構成する場合、主 C P U 4 1 は、計数手段の一例であるとともに、計数手段のうち第 1 計

40

50

数手段の一例である。また、主CPU41に加えて副CPU51が特定球数を計数可能に構成する場合、副CPU51は、計数手段の一例であるとともに、計数手段のうち第2計数手段の一例である。主CPU41に加えて副CPU51が特定球数を計数可能に構成する場合、主CPU41によって計数される特定球数は、第1特定球数の一例である。主CPU41に加えて副CPU51が特定球数を計数可能に構成する場合、副CPU51によって計数される特定球数は、第2特定球数の一例である。一例として、主CPU41に加えて副CPU51が特定球数を計数可能に構成する場合、第1特定球数が遊技停止に関する情報であり、第2特定球数が特定画像Sgの表示態様に関する情報であってもよい。つまり、第1特定球数が上限数に達したことを契機として、遊技機における遊技の実行が制限される一方、第2特定球数が上限数に達しても、遊技機における遊技の実行は許容されてもよい。また、演出表示装置EHでは、第2特定球数が特定数に達したことを契機として、特定画像Sgが表示される一方、第1特定球数が特定数に達しても、特定画像Sgは表示されなくてもよい。

【0351】

主CPU41に加えて、別のCPUが、主CPU41からの制御コマンドに基づいて特定球数を計数する場合、主CPU41が特定球数計数処理を実行するタイミングと、各種制御コマンドの出力タイミングと、の違いから、主CPU41と、別のCPUとで計数した特定球数が乖離する場合がある。つまり、主CPU41が特定球数計数処理を実行した後、別のCPUが主CPU41からの制御コマンドを入力したことに基づいて、特定球数を計数するまでの期間において、主CPU41と、別のCPUとで計数した特定球数が乖離し得る。また、主CPU41は、別のCPUに制御コマンドを出力する際、制御コマンドを出力バッファに格納し、その後、出力条件が成立することで、別のCPUに制御コマンドが出力される。そして、出力バッファに格納された制御コマンドは、バックアップ情報である一方、特定球数は、非バックアップ情報である。このため、主CPU41が特定球数計数処理を実行した後、出力バッファに格納された制御コマンドが出力される前に電力供給が遮断されると、電力供給が開始したとき、主CPU41が計数する特定球数は、零である一方、別のCPUが計数する特定球数は、電源断前に出力バッファに格納されていた制御コマンドに基づいて増加し得る。このような状況では、出力バッファに格納可能な制御コマンドの最大数×賞球の最大数（賞球コマンドから特定可能な賞球数の最大数）を上限として、主CPU41と、別のCPUとで計数した特定球数が乖離し得る。一例として、出力バッファに格納可能な制御コマンドの最大数が32であり、賞球の最大数が15であると、主CPU41と、別のCPUとで計数した特定球数が、最大で480乖離する。つまり、一例として、主CPU41と、別のCPUとで計数する特定球数が乖離し得る最大数（以下、乖離数の想定上限数と示す）は、第1数よりも小さい数である。一例として、乖離数の想定上限数は、第2数よりも小さい数である。主CPU41と、別のCPUとで計数した特定球数に乖離がある場合であっても、乖離数の想定上限数が第1数、及び第2数よりも小さいため、特定画像Sgの表示態様から乖離が発生していることを認識させ難い結果、遊技の実行が制限され易さを誤認してしまうことを抑制することができる。特に、第1数、及び第2数は、乖離数の想定上限数の2倍よりも大きい。このため、より特定画像Sgの表示態様から遊技の実行が制限され易さを誤認してしまうことを抑制することができる。一例として、乖離数の想定上限数は、所定の大当り遊技の期待出玉数よりも小さい数である。

【0352】

一例として、出力バッファに格納可能な制御コマンドの最大数は任意に変更してもよい。つまり、一例として、乖離数の想定上限数は、第1数よりも大きい数であってもよい。また、一例として、乖離数の想定上限数は、第1数と同じ数であってもよい。また、一例として、乖離数の想定上限数は、第2数よりも大きい数であってもよい。また、一例として、乖離数の想定上限数は、第2数と同じ数であってもよい。また、一例として、乖離数の想定上限数は、所定の大当り遊技の期待出玉数よりも大きい数であってもよい。また、一例として、乖離数の想定上限数は、所定の大当り遊技の期待出玉数と同じ数であっても

10

20

30

40

50

よい。

【 0 3 5 3 】

・パチンコ遊技機 1 0 は、副基板 5 0 をサブ統括制御基板とし、副基板 5 0 とは別に演出表示装置 E H を専門に制御する表示制御基板、装飾ランプ L A を専門に制御する発光制御基板、スピーカ S P を専門に制御する音制御基板を備えてもよい。このようなサブ統括制御基板とその他の演出を制御する基板を含めて副基板としてもよい。また、実施形態において、単一の基板に主 C P U 4 1、及び副 C P U 5 1 を搭載してもよい。また、表示制御基板、発光制御基板、及び音制御基板を任意に組み合わせて単数又は複数の基板としてもよい。

【 0 3 5 4 】

・上記実施形態をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンでは、B E T ボタンの操作や、メダルの投入によって、掛け数（賭数ともいわれる）を設定することができる。スロットマシンでは、掛け数を設定した後、スタートレバーが操作されると、複数のリールが回転する。スロットマシンでは、複数のリールが回転した後、ストップボタンが操作されると、対応するリールの回転が停止する。そして、スロットマシンでは、全てのリールの回転が停止すると、停止した図柄組み合わせに応じて賞（メダルの付与、再遊技）が付与される。スロットマシンでは、掛け数が設定されている状態でスタートレバーが操作されてから全てのリールの回転が停止するまでが、少なくとも 1 回の変動ゲームに含まれる。また、スロットマシンでは、役抽選が行われ、役抽選においてボーナス役に当選可能となっているものがある。このようなスロットマシンでは、入賞ライン上においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが導出されることでボーナス役が入賞すると、ボーナス遊技が付与される。ボーナス遊技は、パチンコ遊技機 1 0 の大当たり遊技に相当する。

【 0 3 5 5 】

また、スロットマシンでは、役抽選においてリプレイ役（再遊技役）などの特定の役に当選する確率が異なる複数種類の遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御可能に構成されたものもある。リプレイ役などの特定の役に当選する確率が、通常遊技状態に比して高い遊技状態（所謂、R T 状態）は、持ち球が増加する、又は通常遊技状態に比して持ち球が減少し難いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 3 5 6 】

また、スロットマシンには、所定の役を入賞させるためのストップボタンの操作態様が報知される状態（所謂、A T 状態）に制御可能なものもある。A T 状態は、通常遊技状態に比して所定の役を入賞させ易くなることから、持ち球が増加する、又は通常遊技状態に比して持ち球が減少し難いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。A T 状態に制御可能なスロットマシンには、A T 状態においてボーナス遊技を模した演出を実行可能なものや、A T 状態の方がボーナス遊技に比して持ち球が増加し易いものもある。このようなスロットマシンにおいて、A T 状態は、パチンコ遊技機 1 0 の大当たり遊技に相当するといえる。

【 0 3 5 7 】

上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

（付記 1）

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定情報は、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が変化する一方、前記遊技機の進行パートにかかわらず、表示位置が同じである遊技機。

【 0 3 5 8 】

（付記 2）

10

20

30

40

50

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定情報は、遊技機の進行パートに応じて表示優先度が変化する一方、前記遊技機の進行パートにかかわらず、前記特定情報の表示面積の大きさは変化しない遊技機。

【 0 3 5 9 】

10

(付記 3)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、変動ゲームの非実行中、且つ、大当り遊技の非実行中である待機パートがあり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるとき、前記表示手段では、前記遊技機の音量、及び光量の少なくとも一方に関する特定値情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるときに前記表示手段において、前記特定値情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記特定値情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高い遊技機。

20

【 0 3 6 0 】

(付記 4)

前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるとき、前記表示手段では、前記遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるときに前記表示手段において、前記カスタマイズ情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記カスタマイズ情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

30

【 0 3 6 1 】

(付記 5)

前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるとき、前記表示手段では、デモンストレーション情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるときに前記表示手段において、前記デモンストレーション情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記デモンストレーション情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

【 0 3 6 2 】

(付記 6)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、変動ゲームの実行中である変動パートがあり、前記遊技状態が通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、識別情報を変動表示可能であり、前記識別情報には、主識別情報と、前記主識別情報に比して視認性が低い副識別情報と、があり、前記

40

50

遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記副識別情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記副識別情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高い遊技機。

【 0 3 6 3 】

(付記 7)

前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記主識別情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記主識別情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 6 4 】

(付記 8)

前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、保留中の前記変動ゲームに関する保留情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記保留情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記保留情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 6 5 】

(付記 9)

前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、前記遊技機において実行される演出のカスタマイズに関するカスタマイズ情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記カスタマイズ情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記カスタマイズ情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 6 6 】

(付記 1 0)

前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、所定契機からの前記変動ゲームの実行回数を特定可能な変動回数情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記変動回数情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記変動回数情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 6 7 】

(付記 1 1)

前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、通常態様による遊技球の発射操作を指示する打ち方情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記打ち方情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記打ち方情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 6 8 】

(付記 1 2)

前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、背景情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記背景情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記背景情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

【 0 3 6 9 】

(付記 1 3)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が

10

20

30

40

50

開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、大当り遊技の実行中である大当りパートがあり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、現在のラウンド回数を特定可能なラウンド数情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記ラウンド数情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記ラウンド数情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高い遊技機。

10

【 0 3 7 0 】

(付記 1 4)

前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、特定態様による遊技球の発射操作を指示する打ち方情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記打ち方情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記打ち方情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 7 1 】

(付記 1 5)

前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、オープニング演出を構成するオープニング情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記オープニング情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記オープニング情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

20

【 0 3 7 2 】

(付記 1 6)

前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、前記大当り遊技中に付与された賞球に関する出玉情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記出玉情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記出玉情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

30

【 0 3 7 3 】

(付記 1 7)

当り抽選において大当りに当選したとき、当該当り抽選の結果を導出する変動ゲームでは、大当りの識別情報が表示され、前記変動ゲームの終了を契機として、前記大当り遊技が付与され、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、前記変動ゲームにおいて表示された前記大当りの識別情報の種類を特定可能な種類情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記種類情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記種類情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

【 0 3 7 4 】

(付記 1 8)

前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記通過情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記通過情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

40

【 0 3 7 5 】

(付記 1 9)

当り抽選において大当りに当選したとき、当該当り抽選の結果を導出する変動ゲームでは、大当りの識別情報が表示され、前記変動ゲームの終了を契機として、大当り遊技が付与され、計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制

50

御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記変動ゲームの実行中、前記表示手段において、前記大当りの識別情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記大当りの識別情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高く、前記変動ゲームにおいて前記大当りの識別情報が表示された後、前記変動ゲームの終了を契機として前記大当り遊技が付与されるとき、前記表示手段では、前記大当りの識別情報に代えて、当該大当りの識別情報の種類を特定可能な種類情報を表示可能であり、前記大当り遊技の実行中、前記表示手段において、前記種類情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記種類情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低い遊技機。

10

【0376】

(付記20)

前記大当り遊技の実行中、前記表示手段では、現在のラウンド回数を特定可能なラウンド数情報を表示可能であり、前記大当り遊技の実行中、前記表示手段において、前記ラウンド数情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記ラウンド数情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【0377】

20

(付記21)

前記大当り遊技の実行中、前記表示手段では、特定態様による遊技球の発射操作を指示する打ち方情報を表示可能であり、前記大当り遊技の実行中、前記表示手段において、前記打ち方情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記打ち方情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【0378】

(付記22)

前記大当り遊技の実行中、前記表示手段では、オープニング演出を構成するオープニング情報を表示可能であり、前記大当り遊技の実行中、前記表示手段において、前記オープニング情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記オープニング情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

30

【0379】

(付記23)

前記大当り遊技の実行中、前記表示手段では、前記大当り遊技中に付与された賞球に関する出玉情報を表示可能であり、前記大当り遊技の実行中、前記表示手段において、前記出玉情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記出玉情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

【0380】

(付記24)

前記大当り遊技の実行中、前記表示手段では、遊技球が特定領域を通過したことを特定可能な通過情報を表示可能であり、前記大当り遊技の実行中、前記表示手段において、前記通過情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記通過情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

40

【0381】

(付記25)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に

50

達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、変動ゲームの実行中である変動パートがあり、前記遊技状態が通常遊技状態に比して有利な有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、識別情報を変動表示可能であり、前記識別情報には、主識別情報と、前記主識別情報に比して視認性が低い副識別情報と、があり、前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記副識別情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記副識別情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高い遊技機。

10

【 0 3 8 2 】

(付記 2 6)

前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、前記有利遊技状態において実行可能な変動ゲームの残り回数を特定可能な残回数情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記残回数情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記残回数情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

【 0 3 8 3 】

(付記 2 7)

前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、特定態様による遊技球の発射操作を指示する打ち方情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記打ち方情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記打ち方情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

20

【 0 3 8 4 】

(付記 2 8)

前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記主識別情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記主識別情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高いとよい。

30

【 0 3 8 5 】

(付記 2 9)

前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるとき、前記表示手段では、背景情報を表示可能であり、前記遊技状態が前記有利遊技状態であって、且つ、前記遊技機の進行パートが前記変動パートであるときに前記表示手段において、前記背景情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記背景情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低いとよい。

【 0 3 8 6 】

(付記 3 0)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定情報は、複数の単位情報によって構成されており、前記複数の単位情報のうち、特定単位情報は、前記特定球数が前記特定数に達した後、前記特定球数が第1数増加したことを契機として通常表示態様から特定表示態様に変化し、表示態様が変化してから前記特定球数が第2数減少したことを契機として前記特定表示態様から前記通常

40

50

表示態様に变化する遊技機。

【 0 3 8 7 】

(付記 3 1)

前記第 1 数と、前記第 2 数とは同じであるとよい。

(付記 3 2)

前記第 1 数、及び前記第 2 数は、所定の大当り遊技の期待出玉数よりも大きいとよい。

【 0 3 8 8 】

(付記 3 3)

前記計数手段には、第 1 計数手段と、第 2 計数手段と、があり、前記特定球数には、前記第 1 計数手段によって計数される第 1 特定球数と、前記第 2 計数手段によって計数される第 2 特定球数とがあり、前記第 1 特定球数、及び前記第 2 特定球数は、乖離することがあり、前記第 1 特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記遊技機における遊技の実行が制限される一方、前記第 2 特定球数が前記上限数に達しても、前記遊技機における遊技の実行は許容され、前記表示手段では、前記第 2 特定球数が前記特定数に達したことを契機として、前記特定情報が表示される一方、前記第 1 特定球数が前記特定数に達しても、前記特定情報は表示されず、前記第 1 数、及び前記第 2 数は、前記第 1 特定球数と、前記第 2 特定球数との、乖離数の想定上限数よりも大きいとよい。

10

【 0 3 8 9 】

(付記 3 4)

前記第 1 数、及び前記第 2 数は、前記第 1 特定球数と、前記第 2 特定球数との、乖離数の想定上限数の 2 倍よりも大きいとよい。

20

【 0 3 9 0 】

(付記 3 5)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定情報の表示は、前記特定球数が前記特定数よりも小さい終了数に達したことを契機として終了する遊技機。

30

【 0 3 9 1 】

(付記 3 6)

前記特定情報は、複数の単位情報によって構成されており、前記複数の単位情報のうち、特定単位情報は、前記特定球数が前記特定数に達した後、前記特定球数が第 1 数増加したことを契機として通常表示態様から特定表示態様に变化し、表示態様が变化してから前記特定球数が第 2 数減少したことを契機として前記特定表示態様から前記通常表示態様に变化するとよい。

【 0 3 9 2 】

(付記 3 7)

前記特定数と、前記終了数との差は、前記第 2 数と同じであるとよい。

40

(付記 3 8)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記特定情報と、前記特別

50

情報とは、表示位置が異なる遊技機。

【 0 3 9 3 】

(付記 3 9)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記特定情報は、前記特別情報に比して、前記表示手段における表示面積が小さい遊技機。

10

【 0 3 9 4 】

(付記 4 0)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、変動ゲームの非実行中、且つ、大当り遊技の非実行中である待機パートがあり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるとき、前記表示手段では、のめり込みに関する注意喚起情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるときに前記表示手段において、前記注意喚起情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記注意喚起情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低い遊技機。

20

【 0 3 9 5 】

(付記 4 1)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、大当り遊技の実行中である大当りパートがあり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるとき、前記表示手段では、のめり込みに関する注意喚起情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当りパートであるときに前記表示手段において、前記注意喚起情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記注意喚起情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低い遊技機。

30

40

【 0 3 9 6 】

(付記 4 2)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記遊技機は、複数の進行パートを含んで構成され、前記遊技機の進行パートには、大当り遊技の実行中である大当りパートと、変動ゲームの非実行中、且つ、大当

50

り遊技の非実行中である待機パートとがあり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるとき、前記表示手段では、のめり込みに関する第1注意喚起情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記大当たりパートであるとき、前記表示手段では、のめり込みに関する第2注意喚起情報を表示可能であり、前記遊技機の進行パートが前記待機パートであるときに前記表示手段において、前記第1注意喚起情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記第1注意喚起情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低く、前記遊技機の進行パートが前記大当たりパートであるときに前記表示手段において、前記第2注意喚起情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記第2注意喚起情報は、前記特定情報よりも表示優先度が低い遊技機。

【0397】

10

(付記43)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記特別情報は、機種固有の固有情報を含む遊技機。

【0398】

20

(付記44)

前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定情報と、前記特別情報とは、表示位置が異なるとよい。

【0399】

(付記45)

前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記特定情報は、前記特別情報に比して、前記表示手段における表示面積が小さいとよい。

30

【0400】

(付記46)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、払出エラーを検知する検知手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記検知手段は、遊技機における遊技の実行が制限されているときであっても、前記払出エラーを検知可能であり、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、前記検知手段によって、前記払出エラーが検知されるとき、前記表示手段では、前記払出エラーに関する払出エラー情報を表示可能であり、前記表示手段において、前記払出エラー情報と、前記特定情報とが表示されるとき、前記払出エラー情報は、前記特定情報よりも表示優先度が高い遊技機。

40

【0401】

(付記47)

前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記表示手段において、前記払出エラー情報と、前記特別情報とが表示されるとき、前記払出エラー情報は、前記特別情報よりも表示優先度が高いとよい。

50

【 0 4 0 2 】

(付記 4 8)

前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数に達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記表示手段において、前記払出エラー情報と、前記特別情報とが表示されるとき、前記払出エラー情報は、前記特別情報よりも表示優先度が低いとよい。

【 0 4 0 3 】

(付記 4 9)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、前記遊技状態が通常遊技状態であるときのベース値を計数するベース値計数手段と、前記ベース値を表示するベース値表示手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限される一方、前記ベース値表示手段におけるベース値の表示は許容される遊技機。

10

【 0 4 0 4 】

(付記 5 0)

前記遊技の実行が制限されているときであっても、前記ベース値は、変動し得るとよい。

【 0 4 0 5 】

(付記 5 1)

前記遊技の実行が制限されるときに遊技状態に応じて、前記遊技の実行が制限された後に前記ベース値が変動し得るか否かが異なるとよい。

20

【 0 4 0 6 】

(付記 5 2)

前記遊技の実行が制限されるときに遊技状態にかかわらず、前記遊技の実行が制限された後に前記ベース値が変動し得るとよい。

【 0 4 0 7 】

(付記 5 3)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、所定の大当り遊技の実行中、前記特定球数が前記上限数に達するとき、当該大当り遊技の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記大当り遊技が再開される一方、前記計数手段は前記特定球数を初期化可能である遊技機。

30

【 0 4 0 8 】

(付記 5 4)

前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数よりも小さい特定数に達したことを契機として、前記特定球数と前記上限数の差、又は前記特定球数が前記特定数に達したことを示唆する特定情報を表示可能であり、所定の大当り遊技の実行中、前記特定球数が前記上限数に達するとき、当該大当り遊技の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記大当り遊技が再開される一方、前記特定情報が表示されないとよい。

40

【 0 4 0 9 】

(付記 5 5)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段を少なくとも含む報知手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記報知手段では、電力供給が開始されることを契機として、電力供給が開始されたことを特定可能な投入報知が実行され、前記表示手段では、前記特定球数が前記上限数に

50

達したことを契機として、前記特定球数が前記上限数に達したことを特定可能な特別情報を表示可能であり、前記特別情報が表示されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される場合、前記投入報知の少なくとも一部が実行されない遊技機。

【 0 4 1 0 】

(付記 5 6)

計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記計数手段は、電力供給が開始されてから付与された賞球数と電力供給が開始されてから遊技に使用された使用球数とに基づいて、特定球数を計数し、前記特定球数が上限数に達した場合、遊技機における遊技の実行が制限され、前記遊技の実行が制限されている場合、賞球が付与されたものの、未だ遊技球の払い出しが完了していないときに電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記表示手段では、遊技球の払い出しに関する払出情報を表示可能である遊技機。

10

【符号の説明】

【 0 4 1 1 】

B T ...演出ボタン C g ...カスタマイズ画像 C Z ...貯留皿 C Z a ...払出口 D g ...デモンストレーション画像 E H ...演出表示装置 E S ...演出装置群 E Z 1 ...第 1 演出図柄 E Z 2 ...第 2 演出図柄 F g ...不正入賞エラー画像 G b ...リーチ前演出画像 G c ...カットイン画像 G c h ...払出画像 G c p ...特別画像 G d ...出玉画像 G e ...エンディング画像 G g ...変動ゲーム画像 G h ...保留ゲーム画像 G l ...左打ち画像 G m 1 ...第 1 右打ち画像 G m 2 ...第 2 右打ち画像 G n ...保留数画像 G o ...オープニング画像 G p 1 ...供給開始画像 G p 2 ...復帰画像 G r 1 ...ラウンド画像 G r 2 ...ラウンド数画像 G r 3 ...種類画像 G r 4 ...特定ラウンド画像 G r 5 ...通過画像 G s ...S R 演出画像 G t ...変動回数画像 G z ...残回数画像 H D ...発射ハンドル H g ...払出エラー画像 J B ...十字ボタン J B d ...下ボタン J B l ...左ボタン J B r ...右ボタン J B u ...上ボタン K ...遊技球 L A ...装飾ランプ L V ...演出レバー M g ...メッセージ画像 M g t 1 ...第 1 単位画像 M g t 2 ...第 2 単位画像 M g t 3 ...第 3 単位画像 M g t 4 ...第 4 単位画像 M g t 5 ...第 5 単位画像 N g 1 , N g 2 ...注意喚起画像 R ...表示領域 R g ...連荘回数画像 S E 1 ...第 1 始動センサ S E 2 ...第 2 始動センサ S E 3 ...第 1 カウントセンサ S E 4 ...第 2 カウントセンサ S E 5 ...特定センサ S E 6 ...ゲートセンサ S E 7 ...払出センサ S E 8 ...使用球センサ S g ...特定画像 S L 1 ...普通ソレノイド S L 2 ...第 1 特別ソレノイド S L 3 ...第 2 特別ソレノイド S L 4 ...振分ソレノイド S P ...スピーカ T g 1 ...第 1 特定値画像 T g 2 ...第 2 特定値画像 Y B ...遊技盤 Y B a ...遊技領域 Y B b ...表示窓口 Y B c ...発射通路 Y B d ...逆戻り防止弁 1 0 ...パチンコ遊技機 1 1 ...枠体 1 1 a ...外枠 1 1 b ...搭載枠 1 2 ...第 1 始動口 1 3 ...第 2 始動口 1 3 a ...普通開閉片 1 4 ...第 1 大入賞口 1 4 a ...第 1 特別開閉片 1 5 ...第 2 大入賞口 1 5 a ...第 2 特別開閉片 1 7 ...ゲート 1 7 a ...ゲート口 1 8 ...アウト口 1 9 a ...第 1 特別図柄表示装置 1 9 b ...第 2 特別図柄表示装置 1 9 c ...第 1 保留表示装置 1 9 d ...第 2 保留表示装置 1 9 e ...普通図柄表示装置 4 0 ...主基板 4 1 ...主 C P U 4 2 ...主 R O M 4 3 ...主 R A M 4 4 ...乱数生成回路 4 5 ...ベース表示装置 4 6 ...R A M クリアスイッチ 5 0 ...副基板 5 1 ...副 C P U 5 2 ...副 R O M 5 3 ...副 R A M

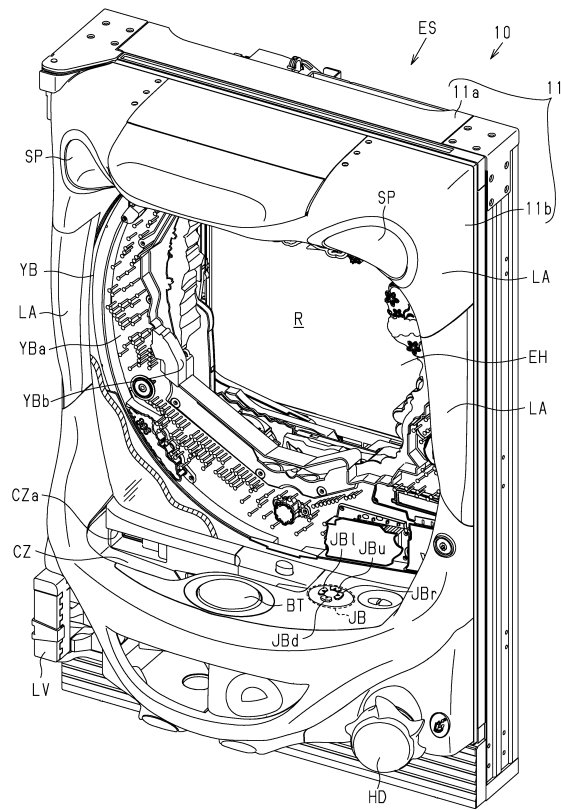
20

30

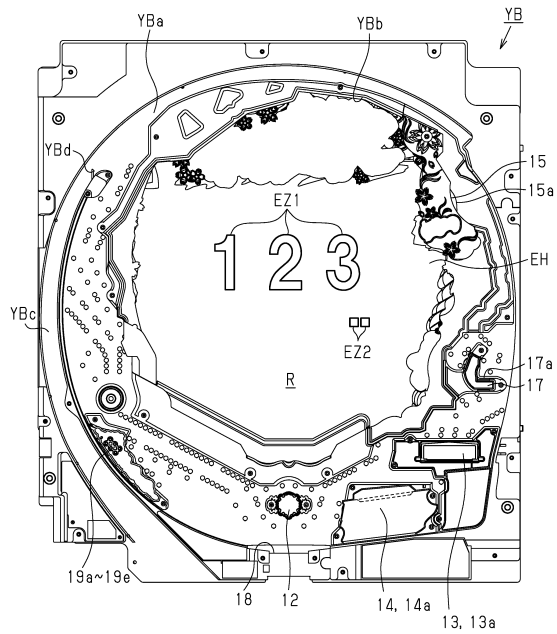
40

【図面】

【図 1】



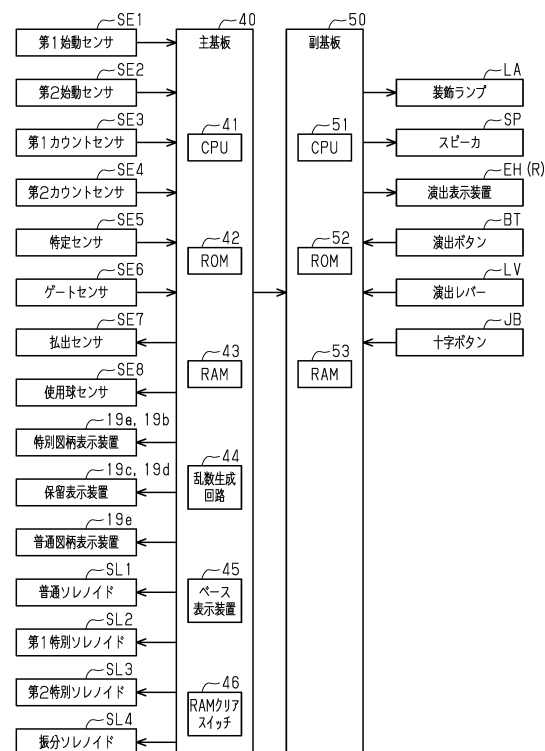
【図 2】



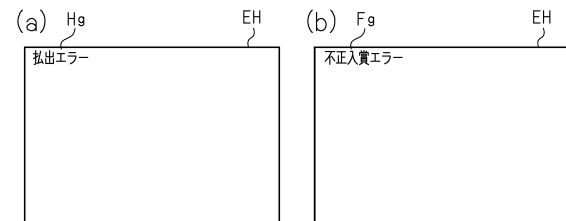
10

20

【図 3】



【図 4】

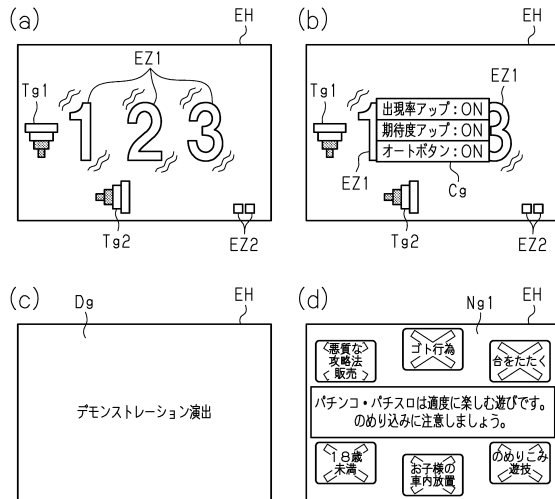


30

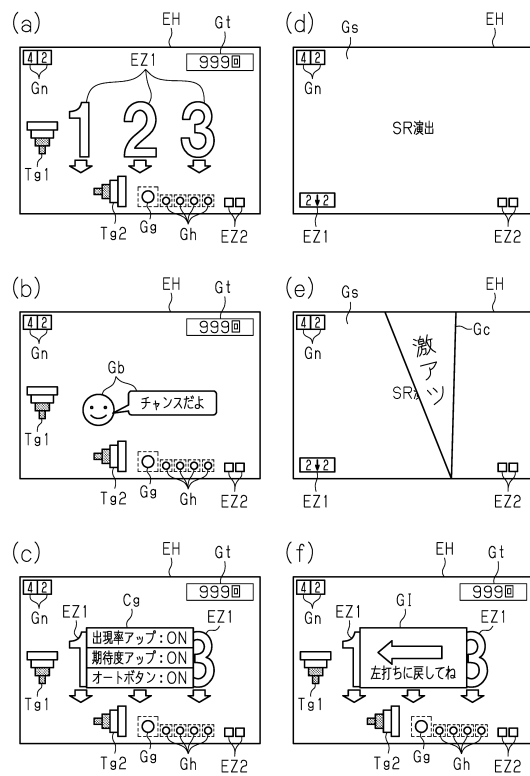
40

50

【図 5】



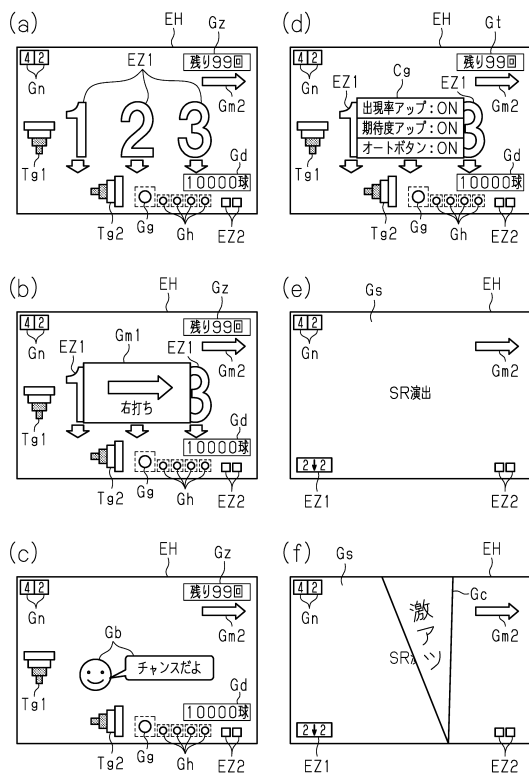
【図 6】



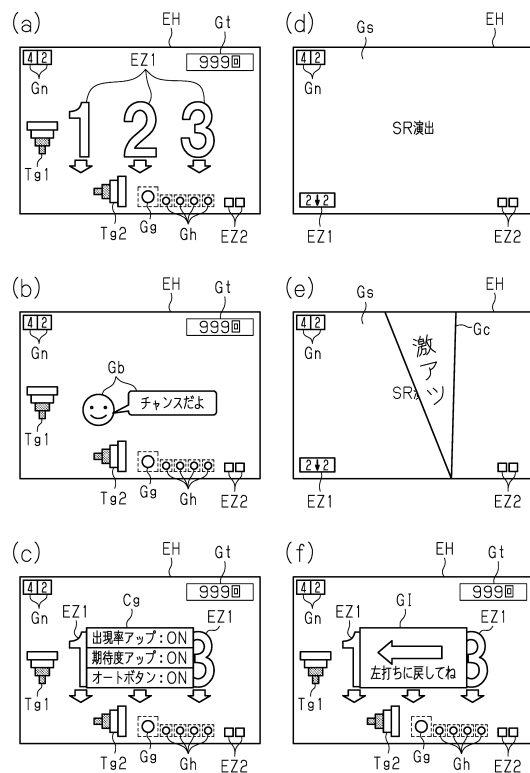
10

20

【図 7】



【図 8】

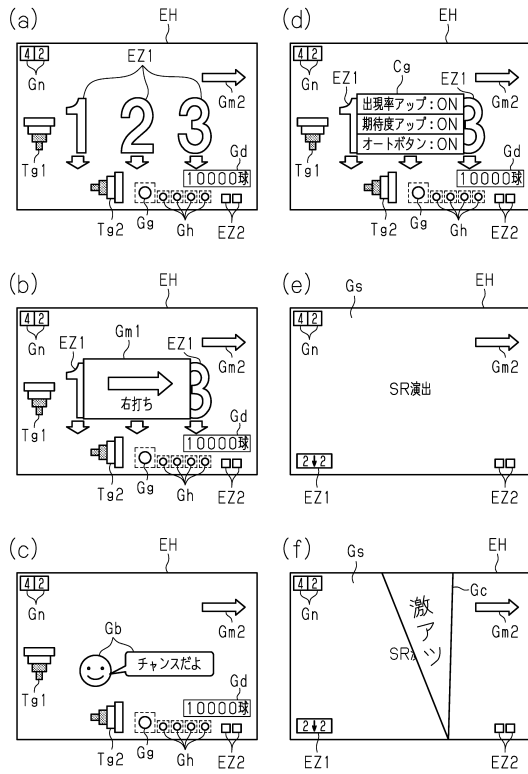


30

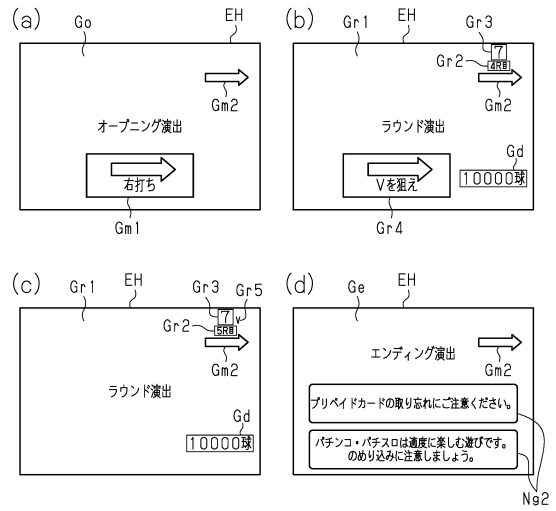
40

50

【図 9】



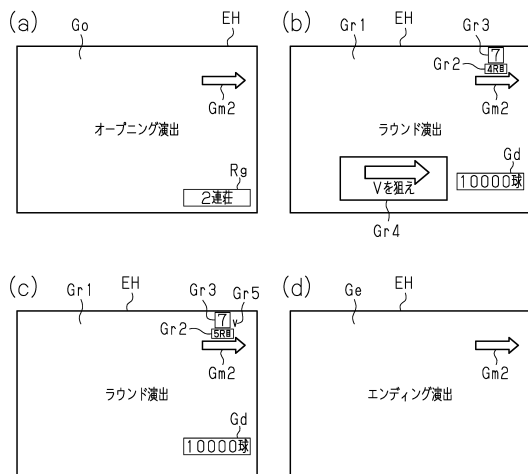
【図 10】



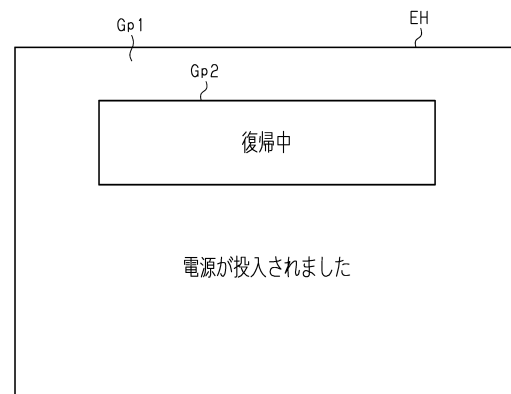
10

20

【図 11】



【図 12】

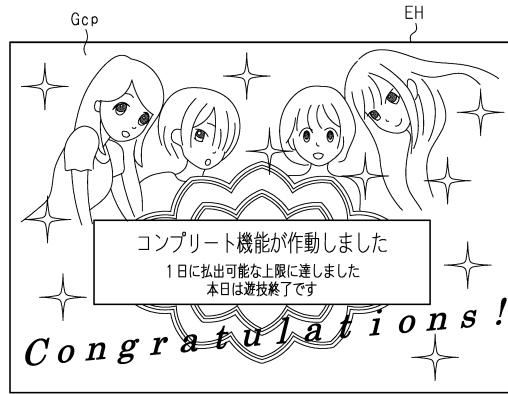


30

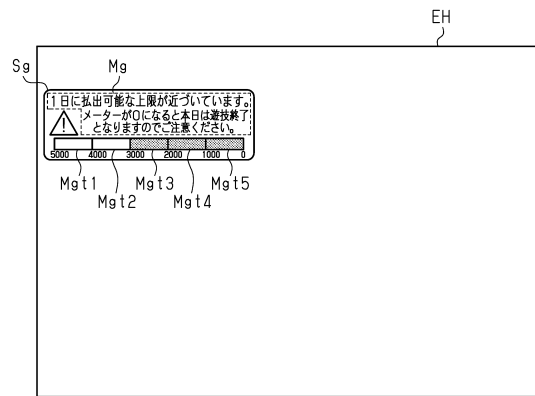
40

50

【図 13】

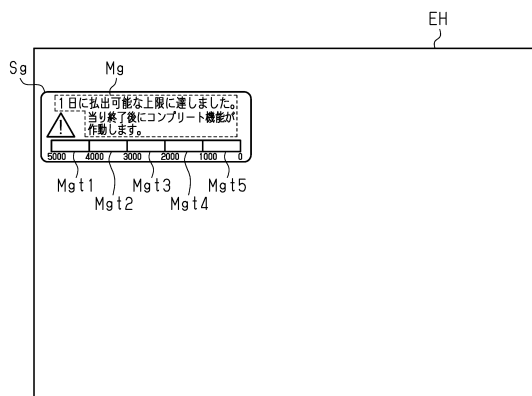


【図 14】

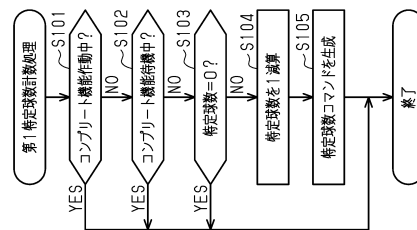


10

【図 15】



【図 16】



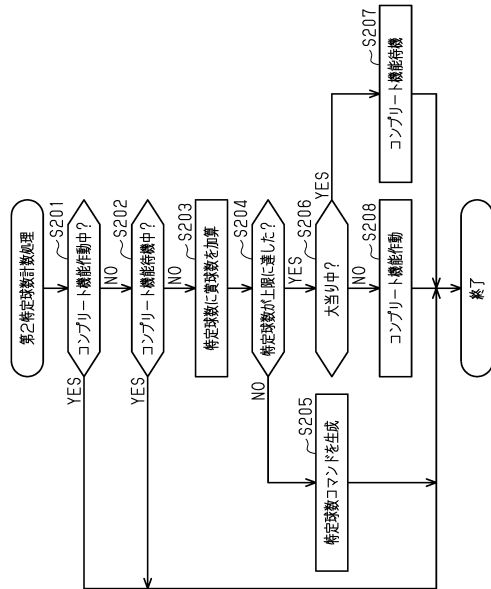
20

30

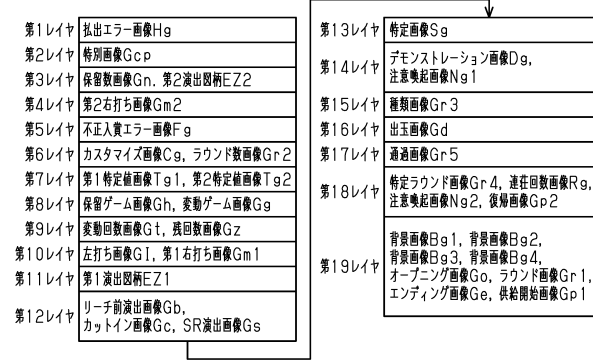
40

50

【図 17】

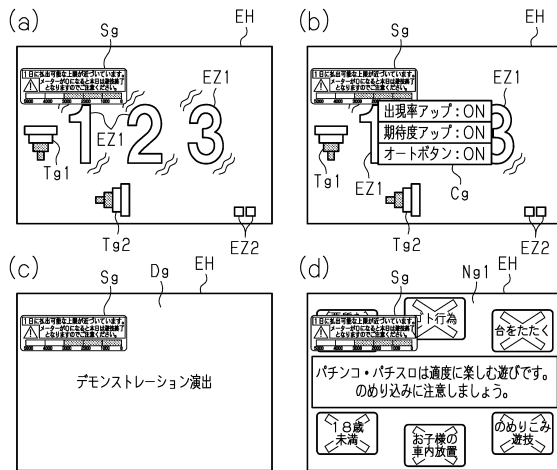


【図 18】

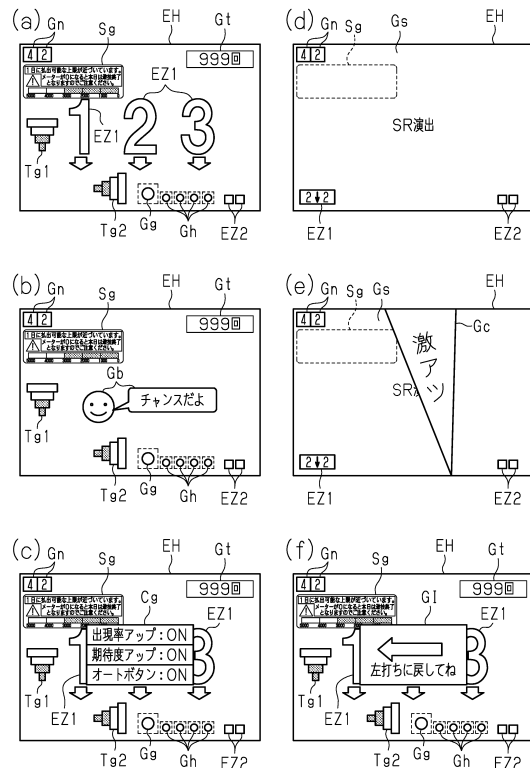


10

【図 19】



【図 20】



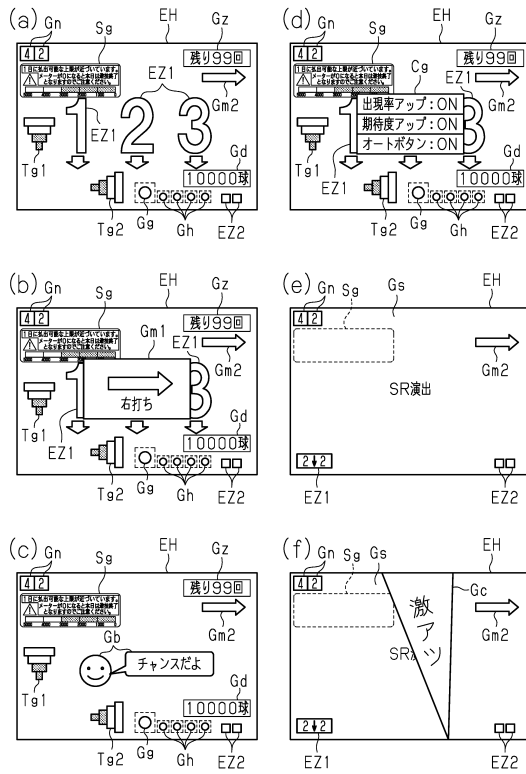
20

30

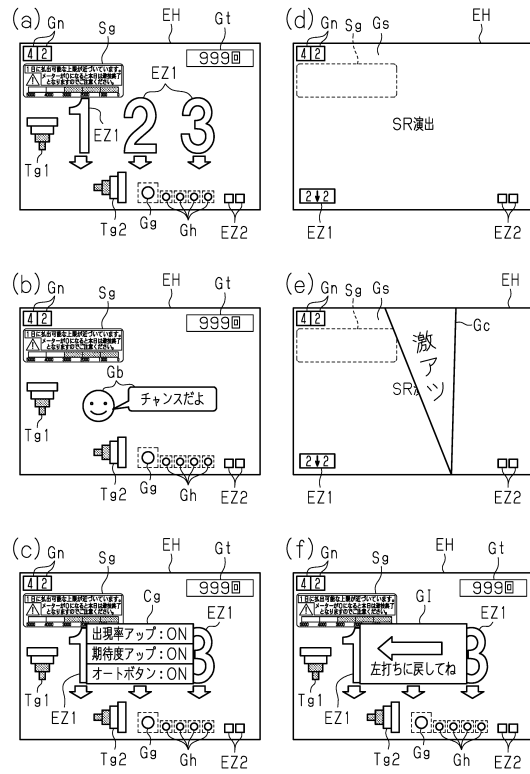
40

50

【図 2 1】



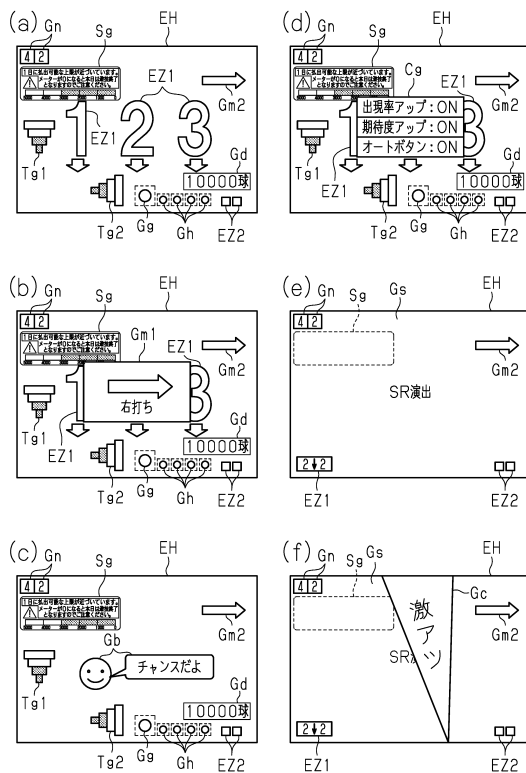
【図 2 2】



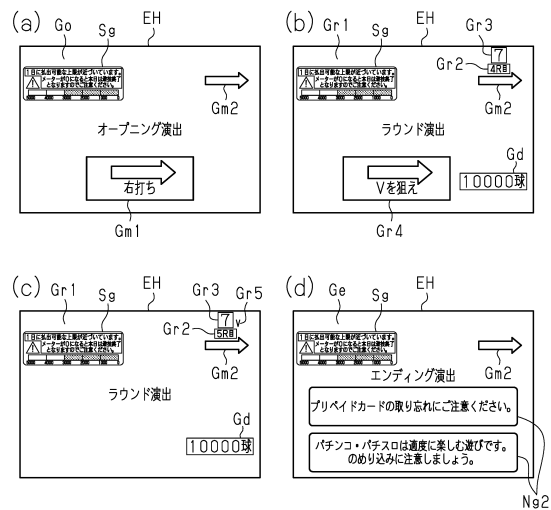
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

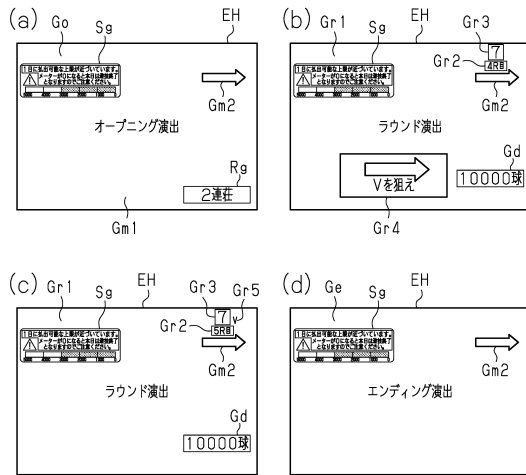


30

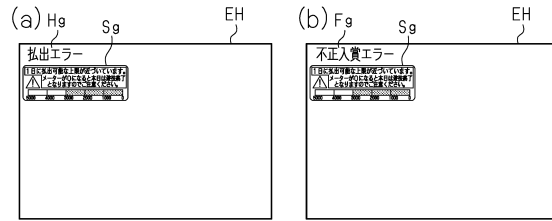
40

50

【図 25】



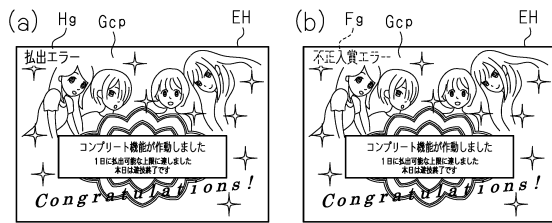
【図 26】



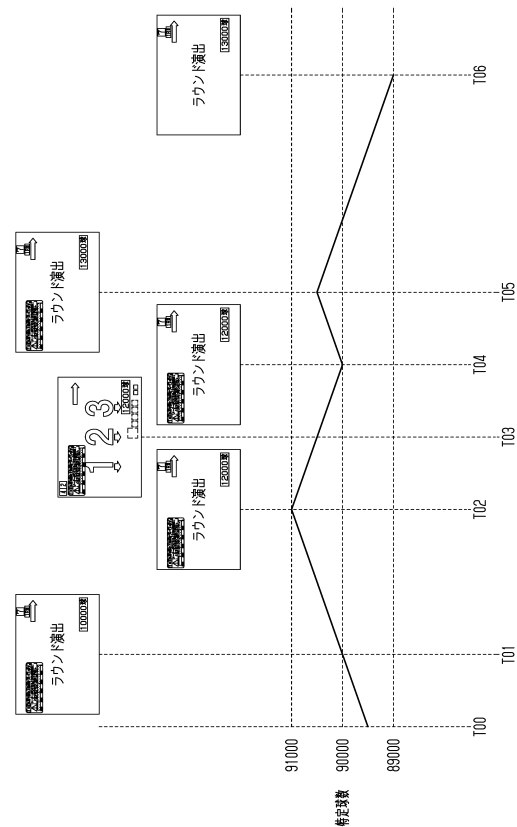
10

20

【図 27】



【図 28】

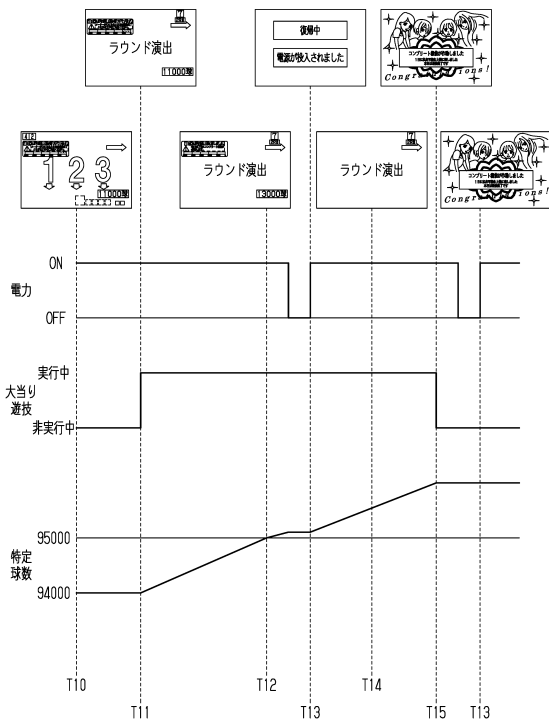


30

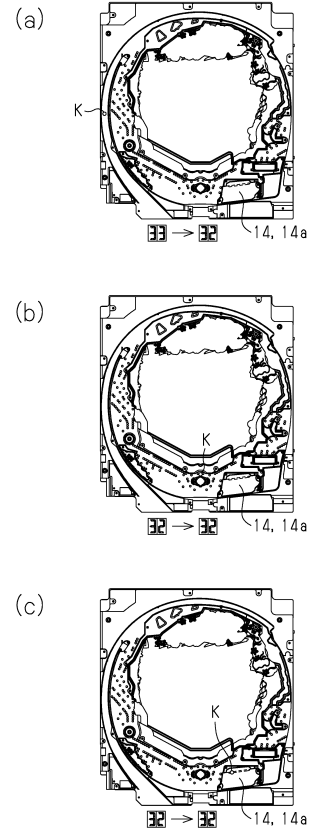
40

50

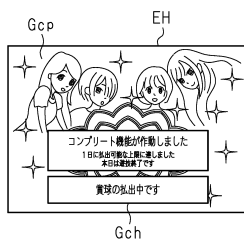
【図 29】



【図 30】



【図 31】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 高津 巨樹
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 浜田 慎一
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 杉崎 正範
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 知念 要
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 奥園 孝太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 堀池 勇太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 松永 崇
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 吉田 徹
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 山田 佳治
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 岩本 勲
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 田房 英樹
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 中島 優
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 加古 剛生
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 川北 雄大
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 達井 真嘉
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 堀井 大介
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
- 審査官 大浜 康夫
- (56)参考文献 特開2017-080049(JP,A)
特開2017-108880(JP,A)
特開2021-186570(JP,A)
特開2021-115013(JP,A)
特開2001-087527(JP,A)
特開2023-109370(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02