

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和3年12月9日(2021.12.9)

【公開番号】特開2019-170499(P2019-170499A)

【公開日】令和1年10月10日(2019.10.10)

【年通号数】公開・登録公報2019-041

【出願番号】特願2018-60250(P2018-60250)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年10月29日(2021.10.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

前記第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

前記第一乱数取得手段により前記第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された前記第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

或る前記第一保留に関する前記第一当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第一保留に係る前記第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき前記第一識別情報の停止表示態様と前記第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

前記第一遊技内容決定手段による決定に従い、前記第一識別情報表示部にて前記第一識別情報を変動表示させた後に前記第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

前記第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

前記第二乱数取得手段により前記第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された前記第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

或る前記第二保留に関する前記第二当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第二保留に係る前記第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき前記第二識別情報の停止表示態様と前記第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内

容決定手段と、

前記第二遊技内容決定手段による決定に従い、前記第二識別情報表示部にて前記第二識別情報を変動表示させた後に前記第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

前記第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記第一識別情報が停止表示された後又は前記第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

前記第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は前記第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、前記第一演出用図柄及び前記第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

前記第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した前記第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した前記第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

前記第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した前記第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した前記第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

前記第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した前記第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した前記第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

前記第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した前記第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した前記第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

前記第一演出用図柄は、複数の変動速度により変動表示可能に構成されており、

前記第二演出用図柄は、一定の変動速度により変動表示可能に構成されており、

前記第一演出用図柄が最終表示態様で表示された場合には、前記第一演出用図柄の周りにエフェクトが発生可能に構成されている一方、前記第二演出用図柄が最終表示態様で表示された場合には、前記第二演出用図柄の周りにエフェクトが発生しないよう構成されており、

前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の前記第一演出用図柄列のそれぞれに前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第一演出用図柄からなる前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の前記第二演出用図柄列のそれぞれに前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第二演出用図柄からなる前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

複数の前記第一演出用図柄列と、複数の前記第二演出用図柄列とは、同数の図柄列であ

り、

前記第一識別情報又は前記第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示した際の前記第一演出用図柄の最終表示態様と、前記第一識別情報又は前記第二識別情報が当該或る停止表示態様にて停止表示してから所定期間経過後の前記第一演出用図柄の最終表示態様とを、異なる態様で表示可能であり、

前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始直前の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様であるが、前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始以降の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様に関わらず、予め定められた複数種類の表示態様である複数種類の規定表示態様のうち特定種類の規定表示態様を表示した後に当該特定種類の規定表示態様とは異なる所定種類の規定表示態様へと切り替えられるよう構成されており、

前記複数種類の規定表示態様の種類数は、前記第一演出用図柄の最終表示態様の種類数よりも少ないよう構成されており、

特定の種類の前記第一演出用図柄は、特定状況において、遊技者に対して有利度が高いことを示す特殊要素を付帯して表示可能とするよう構成されており、

前記特定の種類の前記第一演出用図柄とは異なる種類の前記第一演出用図柄は、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、

前記第二演出用図柄は、いずれの種類の前記第二演出用図柄であっても、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、

前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せは、RAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリア処理が実行される前の前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せの表示態様に関わらず、予め定められた表示態様にて表示されるよう構成されており

前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せに係る前記予め定められた表示態様として、少なくとも特定の表示態様を有しており、

前記第一演出用図柄は、特定の表示要素と所定の表示要素との組合せにて表示され得るよう構成されており、

RAMクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を第一表示要素とし、RAMクリア処理が実行される前ににおける前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を前記第二表示要素とし、前記第一表示要素と前記第二表示要素と同じ種類の前記特定の表示要素である場合、RAMクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第一表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素と、RAMクリア処理が実行される前ににおける前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第二表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素とが異なる種類となり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

前記第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
前記第一乱数取得手段により前記第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を
充足するまで当該取得された前記第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記
憶手段と、

或る前記第一保留に関する前記第一当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第
一保留に係る前記第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき前記
第一識別情報の停止表示態様と前記第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内
容決定手段と、

前記第一遊技内容決定手段による決定に従い、前記第一識別情報表示部にて前記第一識
別情報を変動表示させた後に前記第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情
報表示制御手段と、

前記第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
前記第二乱数取得手段により前記第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を
充足するまで当該取得された前記第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記
憶手段と、

或る前記第二保留に関する前記第二当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第
二保留に係る前記第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき前記
第二識別情報の停止表示態様と前記第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内
容決定手段と、

前記第二遊技内容決定手段による決定に従い、前記第二識別情報表示部にて前記第二識
別情報を変動表示させた後に前記第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情
報表示制御手段と、

前記第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記第一識別情報が停止表示され
た後又は前記第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記第二識別情報が停止表
示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可
能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表
示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第一演出用図柄の最終表示
態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第二演出用図柄の最終表示
態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、

前記第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は前記第二識別情報の変
動表示開始から停止表示までの期間内において、前記第一演出用図柄及び前記第二演出用
図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

前記第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様

に対応した前記第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した前記第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

前記第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した前記第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した前記第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

前記第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した前記第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した前記第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

前記第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した前記第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した前記第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

前記第一演出用図柄は、複数の変動速度により変動表示可能に構成されており、

前記第二演出用図柄は、一定の変動速度により変動表示可能に構成されており、

前記第一演出用図柄が最終表示態様で表示された場合には、前記第一演出用図柄の周りにエフェクトが発生可能に構成されている一方、前記第二演出用図柄が最終表示態様で表示された場合には、前記第二演出用図柄の周りにエフェクトが発生しないよう構成されており、

前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の前記第一演出用図柄列のそれぞれに前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第一演出用図柄からなる前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の前記第二演出用図柄列のそれぞれに前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第二演出用図柄からなる前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

複数の前記第一演出用図柄列と、複数の前記第二演出用図柄列とは、同数の図柄列であり、

前記第一識別情報又は前記第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示した際の前記第一演出用図柄の最終表示態様と、前記第一識別情報又は前記第二識別情報が当該或る停止表示態様にて停止表示してから所定期間経過後の前記第一演出用図柄の最終表示態様とを、異なる態様で表示可能であり、

前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始直前の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様であるが、前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始以降の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様に関わらず、予め定められた複数種類の表示態様である複数種類の規定表示態様のうち特定種類の規定表示態様を表示した後に当該特定種類の規定表示態様とは異なる所定種類の規定表示態様へと切り替えられるよう構成されており、

前記複数種類の規定表示態様の種類数は、前記第一演出用図柄の最終表示態様の種類数よりも少ないよう構成されており、

特定の種類の前記第一演出用図柄は、特定状況において、遊技者に対して有利度が高いことを示す特殊要素を付帯して表示可能とするよう構成されており、

前記特定の種類の前記第一演出用図柄とは異なる種類の前記第一演出用図柄は、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、

前記第二演出用図柄は、いずれの種類の前記第二演出用図柄であっても、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、

前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せは、RAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリア処理が実行される前の前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せの表示態様に関わらず、予め定められた表示態様にて表示されるよう構成されており

前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せに係る前記予め定められた表示態様として、少なくとも特定の表示態様を有しており、

前記第一演出用図柄は、特定の表示要素と所定の表示要素との組合せにて表示され得るよう構成されており、

R A Mクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を第一表示要素とし、R A Mクリア処理が実行される前ににおける前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を前記第二表示要素とし、前記第一表示要素と前記第二表示要素と同じ種類の前記特定の表示要素である場合、R A Mクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第一表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素と、R A Mクリア処理が実行される前ににおける前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第二表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素とが異なる種類となり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する

まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で、第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第1更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第1更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新とし

て第2更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。