

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-55264

(P2006-55264A)

(43) 公開日 平成18年3月2日(2006.3.2)

| | | |
|----------------------------|---------------|-------------|
| (51) Int. Cl. | F I | テーマコード (参考) |
| A63F 7/02 (2006.01) | A63F 7/02 320 | 2C088 |
| | A63F 7/02 313 | |

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 14 頁)

| | | | |
|-----------|------------------------------|----------|--|
| (21) 出願番号 | 特願2004-238261 (P2004-238261) | (71) 出願人 | 598018432 株式会社ジェイビー 東京都新宿区天神町6番地 |
| (22) 出願日 | 平成16年8月18日 (2004.8.18) | (74) 代理人 | 100085394 弁理士 廣瀬 哲夫 |
| | | (72) 発明者 | 鳥越 宏幸 東京都新宿区天神町6番地 株式会社ジェイビー内 |
| | | (72) 発明者 | 田中 紀康 東京都新宿区天神町6番地 株式会社ジェイビー内 |
| | | Fターム(参考) | 2C088 AA31 BC14 |

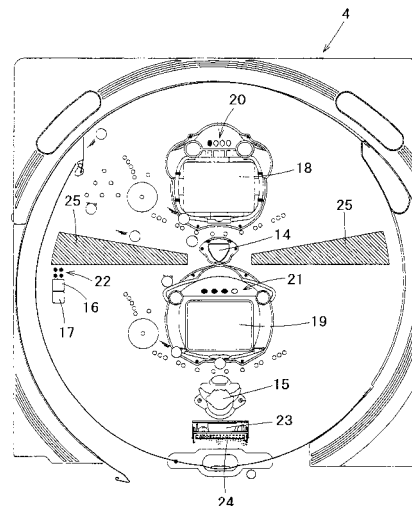
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 図柄表示装置を二つ設けるにあたり、保留記憶機能に起因して、各図柄表示部の利用率に大きな偏りが生じる不都合を回避する。

【解決手段】 パチンコ遊技機 1 は、第一始動口 1 4 に対する遊技球の入賞に応じて、第一の特別図柄を変動表示する第一図柄表示部（第一特別図柄表示装置 1 6、第一演出図柄表示装置 1 8）と、第一図柄表示部が変動表示状態のとき、第一始動口 1 4 に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第一保留記憶手段と、第二始動口 1 5 に対する遊技球の入賞に応じて、第二の特別図柄を変動表示する第二図柄表示部（第二特別図柄表示装置 1 7、第二演出図柄表示装置 1 9）と、第二図柄表示部が変動表示状態のとき、第二始動口 1 5 に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第二保留記憶手段とを備える。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口に対する遊技球の入賞に応じて、図柄表示部が表示する特別図柄を変動させ、当該特別図柄の変動中は、前記始動口に対する入賞を所定個数まで保留記憶する弾球遊技機であって、

第一始動口に対する遊技球の入賞に応じて、第一の特別図柄を変動表示する第一図柄表示部と、

前記第一図柄表示部が変動表示状態のとき、前記第一始動口に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第一保留記憶手段と、

第二始動口に対する遊技球の入賞に応じて、第二の特別図柄を変動表示する第二図柄表示部と、

前記第二図柄表示部が変動表示状態のとき、前記第二始動口に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第二保留記憶手段と

を備えることを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、前記第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、前記第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1 + n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1 以上の整数

が成立することを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機。

20

【請求項 3】

前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、前記第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、前記第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1、かつ、N = n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1 以上の整数

が成立することを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、前記第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、前記第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N < n_1 + n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1 以上の整数

が成立することを特徴とする請求項 1 又は 3 記載の弾球遊技機。

30

【請求項 5】

前記第一保留記憶手段の保留記憶個数を表示する第一保留記憶表示部と、前記第二保留記憶手段の保留記憶個数を表示する第二保留記憶表示部とを備えることを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数を表示する合計保留記憶表示部を備えることを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の弾球遊技機。

40

【請求項 7】

前記第一図柄表示部は、第一の特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、第一の特別図柄に係る演出図柄を変動表示する第一演出図柄表示装置とを含み、

前記第二図柄表示部は、第二の特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置と、第二の特別図柄に係る演出図柄を変動表示する第二演出図柄表示装置とを含み、

前記第一保留記憶表示部は、前記第一演出図柄表示装置内又はその近傍に配置され、

前記第二保留記憶表示部は、前記第二演出図柄表示装置内又はその近傍に配置され、

前記合計保留記憶表示部は、前記第一特別図柄表示装置及び / 又は前記第二特別図柄表

50

示装置の近傍に配置される
ことを特徴とする請求項 6 記載の弾球遊技機。

【請求項 8】

前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数表示と、前記第一保留記憶手段の保留記憶個数表示と、前記第二保留記憶手段の保留記憶個数表示とに兼用される保留記憶表示部を備えることを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 9】

前記保留記憶表示部は、保留記憶個数に応じて表示される複数の保留記憶表示要素を配置して構成され、前記第一保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、前記保留記憶表示要素を第一の表示色又は第一の図柄で表示し、前記第二保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、前記保留記憶表示要素を第二の表示色又は第二の図柄で表示することを特徴とする請求項 8 記載の弾球遊技機。

10

【請求項 10】

前記保留記憶表示部は、保留記憶個数に応じて表示される複数の保留記憶表示要素を一列に配置して構成され、前記第一保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、一端側の前記保留記憶表示要素から表示を始め、前記第二保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、他端側の前記保留記憶表示要素から表示を始めることを特徴とする請求項 8 又は 9 記載の弾球遊技機。

【請求項 11】

前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数が最大値 N に達したとき、それを報知する保留記憶満杯報知手段を備えることを特徴とする請求項 1 ~ 10 のいずれかに記載の弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、二つの特別図柄表示部を備えるパチンコ遊技機などの弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

始動口に対する遊技球の入賞に応じて、特別図柄表示部が表示する特別図柄を変動させ、この表示図柄が所定の組み合わせで停止したとき、遊技者に有利な状態を出現させる弾球遊技機が普及している。通常、この種の弾球遊技機は、図柄変動状態において始動口に遊技球が入賞した場合、所定個数（例えば 4 個）を限度として、特別図柄の変動に係る権利を保留記憶するように構成されている。

30

【0003】

近年、二つの特別図柄表示部を設け、各特別図柄表示部で異なる特別図柄を表示する弾球遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照。）。このような弾球遊技機によれば、特別図柄に係る抽選機会が増えるだけでなく、二つの特別図柄表示部で趣向の異なる演出を行うことが可能になるので、弾球遊技機の遊技性を高めることが可能になる。

【特許文献 1】特開 2003 - 260248 号公報

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に示される弾球遊技機では、二つの特別図柄表示部のうち、一方の特別図柄表示部だけに保留記憶機能を設けているため、他方の特別図柄表示部を狙って遊技すると、保留記憶機能が働かず、遊技者にとって不利になる可能性がある。その結果、保留記憶機能を有する特別図柄表示部だけが選択的に利用されることになり、特別図柄表示部を二つ設けた効果が存分に発揮されないという問題がある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

50

本発明は、上記の如き実情に鑑みこれらの課題を解決することを目的として創作されたものであって、始動口に対する遊技球の入賞に応じて、図柄表示部が表示する特別図柄を変動させ、当該特別図柄の変動中は、前記始動口に対する入賞を所定個数まで保留記憶する弾球遊技機であって、第一始動口に対する遊技球の入賞に応じて、第一の特別図柄を変動表示する第一図柄表示部と、前記第一図柄表示部が変動表示状態のとき、前記第一始動口に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第一保留記憶手段と、第二始動口に対する遊技球の入賞に応じて、第二の特別図柄を変動表示する第二図柄表示部と、前記第二図柄表示部が変動表示状態のとき、前記第二始動口に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第二保留記憶手段とを備えることを特徴とする。このように構成すれば、第一図柄表示部及び第二図柄表示部に保留記憶機能を持たせることができるため、いずれか一方の図柄表示部だけに保留記憶機能を持たせる場合のように、各図柄表示部の利用率に大きな偏りが生じることを回避でき、その結果、図柄表示部を二つ設けたことによる効果を存分に発揮することができる。

10

また、前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、前記第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、前記第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1 + n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1以上の整数

が成立することを特徴とする。このように構成すれば、例えば、合計保留記憶個数の最大値が4である場合、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「3:1」、「2:2」又は「1:3」というように、明確に振り分けることができる。

20

また、前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、前記第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、前記第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1、かつ、N = n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1以上の整数

が成立することを特徴とする。このように構成すれば、例えば、合計保留記憶個数の最大値が4である場合、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「4:4」として、早い者勝ちで保留記憶を行うことができる。

また、前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、前記第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、前記第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N < n_1 + n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1以上の整数

が成立することを特徴とする。このように構成すれば、例えば、合計保留記憶個数の最大値が4である場合、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「2:3」、「3:2」、「2:4」、「4:2」、「3:3」、「3:4」、「4:3」又は「4:4」として、早い者勝ちで保留記憶を行うことができる。

30

また、前記第一保留記憶手段の保留記憶個数を表示する第一保留記憶表示部と、前記第二保留記憶手段の保留記憶個数を表示する第二保留記憶表示部とを備えることを特徴とする。このように構成すれば、各図柄表示部の保留記憶個数を明確に示すことができる。

40

また、前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数を表示する合計保留記憶表示部を備えることを特徴とする。このように構成すれば、両図柄表示部の合計保留記憶個数を明確に示すことができる。

また、前記第一図柄表示部は、第一の特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、第一の特別図柄に係る演出図柄を変動表示する第一演出図柄表示装置とを含み、前記第二図柄表示部は、第二の特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置と、第二の特別図柄に係る演出図柄を変動表示する第二演出図柄表示装置とを含み、前記第一保留記憶表示部は、前記第一演出図柄表示装置内又はその近傍に配置され、前記第二保留記憶表示部は、前記第二演出図柄表示装置内又はその近傍に配置され、前記合計保留記憶表示部は、前

50

記第一特別図柄表示装置及び/又は前記第二特別図柄表示装置の近傍に配置されることを特徴とする。このように構成すれば、第一の特別図柄表示と、第一の特別図柄に係る演出図柄表示と、第二の特別図柄表示と、第二の特別図柄に係る演出図柄表示を別々の表示装置で行うことができるだけでなく、各保留記憶表示部の配置が最適化されるので、特別図柄表示、演出図柄表示及び保留記憶表示の視認性を向上させることができる。

また、前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数表示と、前記第一保留記憶手段の保留記憶個数表示と、前記第二保留記憶手段の保留記憶個数表示とに兼用される保留記憶表示部を備えることを特徴とする。このように構成すれば、保留記憶表示部の個数を削減し、コストダウンを図ることができる。

また、前記保留記憶表示部は、保留記憶個数に応じて表示される複数の保留記憶表示要素を配置して構成され、前記第一保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、前記保留記憶表示要素を第一の表示色又は第一の図柄で表示し、前記第二保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、前記保留記憶表示要素を第二の表示色又は第二の図柄で表示することを特徴とする。このように構成すれば、第一及び第二保留記憶手段の保留記憶個数を同じ保留記憶表示部で表示しても、各保留記憶手段の保留記憶個数を識別することが可能になる。

10

また、前記保留記憶表示部は、保留記憶個数に応じて表示される複数の保留記憶表示要素を一列に配置して構成され、前記第一保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、一端側の前記保留記憶表示要素から表示を始め、前記第二保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、他端側の前記保留記憶表示要素から表示を始めることを特徴とする。このように構成すれば、第一及び第二保留記憶手段の保留記憶個数を同じ保留記憶表示部で表示しても、各保留記憶手段の保留記憶個数を識別することが可能になる。

20

また、前記第一保留記憶手段と前記第二保留記憶手段の合計保留記憶個数が最大値Nに達したとき、それを報知する保留記憶満杯報知手段を備えることを特徴とする。このように構成すれば、合計保留記憶個数が満杯であることを明確に示すことができる。

【発明の効果】

【0006】

以上のように構成された本発明によれば、第一図柄表示部及び第二図柄表示部に保留記憶機能を持たせることができるので、いずれか一方の図柄表示部だけに保留記憶機能を持たせる場合の如く、各図柄表示部の利用率に大きな偏りが生じることを回避でき、その結果、図柄表示部を二つ設けたことによる効果が存分に発揮される。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

[第一実施形態]

次に、本発明の第一実施形態について、図1～図7を参照して説明する。図1及び図2において、1はパチンコ遊技機(弾球遊技機)であって、該パチンコ遊技機1は、パチンコ島に固定される外枠2に対して、開閉自在に取り付けられている。パチンコ遊技機1の側方隣接位置には、台間玉貸し機3が並設され、この台間玉貸し機3に、現金又はプリペイドカードを投入することにより、台間玉貸し機3又はパチンコ遊技機1から遊技球が貸し出され、パチンコ遊技が可能になる。

40

【0008】

パチンコ遊技機1の正面は、遊技球が発射される遊技盤4と、その前方を覆う開閉自在なガラス枠5と、遊技球を溜める上皿6と、上皿6の余剰球を溜める下皿7と、遊技球の発射操作を行う発射ハンドル8と、遊技球の貸出操作を行う貸出操作部9と、効果音を出力するスピーカ10とを備えており、また、パチンコ遊技機1の背面は、払出用の遊技球を溜める遊技球タンク11と、遊技球タンク11内の遊技球を上皿6に払い出す賞球払出装置12と、遊技球を発射する発射モータ13と、後述する各種の制御基板とを備えている。

【0009】

図3に示すように、遊技盤4には、第一及び第二始動口14、15と、第一及び第二特

50

別図柄表示装置 16、17と、第一及び第二演出図柄表示装置 18、19と、第一及び第二保留記憶表示部 20、21と、合計保留記憶表示部 22と、大入賞口 23を開閉させる特別電動役物（大入賞口開閉機構）24とが配置されている。第一始動口 14に遊技球が入賞すると、第一の特別図柄に係る抽選処理が行われ、第二始動口 15に遊技球が入賞すると、第二の特別図柄に係る抽選処理が行われる。第一又は第二の特別図柄に係る抽選に当選すると、特別電動役物 24が連続的に開閉動作（例えば、15ラウンド）され、遊技者が多くの遊技球を獲得できる。

【0010】

第一及び第二特別図柄表示装置 16、17は、演出図柄表示装置 18、19に比べて簡易な表示デバイス、例えば 7セグメント LED を用いて構成されている。第一特別図柄表示装置 16は、第一始動口 14に対する遊技球の入賞に応じて、第一の特別図柄を変動表示し、これを所定時間後に停止させる。また、第二特別図柄表示装置 17は、第二始動口 15に対する遊技球の入賞に応じて、第二の特別図柄を変動表示し、これを所定時間後に停止させる。第一及び第二特別図柄表示装置 16、17が停止表示する特別図柄は、特別図柄抽選の当り/外れを示すものであれば特に制限はない。例えば、特別図柄表示装置 16、17が 1桁表示の 7セグメント LED で構成される場合は、外れするとき「-」、ノーマル当りのとき「1」、「2」、「4」、「6」、「8」、「9」、確変当りのとき「3」、「5」、「7」を表示する。

10

【0011】

第一及び第二演出図柄表示装置 18、19は、特別図柄表示装置 16、17に比べて表現力の高い表示デバイス、例えば液晶パネルを用いて構成されている。第一演出図柄表示装置 18は、第一始動口 14に対する遊技球の入賞に応じて、第一の特別図柄に係る演出図柄を変動表示し、これを所定時間後に停止させる。また、第二演出図柄表示装置 19は、第二始動口 15に対する遊技球の入賞に応じて、第二の特別図柄に係る演出図柄を変動表示し、これを所定時間後に停止させる。第一及び第二演出図柄表示装置 18、19が表示する演出図柄は、特別図柄抽選の当り/外れを示すものであれば特に制限はない。例えば、3つの図柄を変動表示し、当りのときは同じ図柄で停止させる。また、第一及び第二演出図柄表示装置 18、19においては、図柄表示だけでなく、リーチ予告演出、スーパーリーチ演出、大当り演出など、様々な演出表示を行うことができる。

20

【0012】

第一特別図柄表示装置 16（第一演出図柄表示装置 18）の図柄変動中において、第一始動口 14に遊技球が入賞すると、第一の特別図柄変動に係る権利が所定個数を限度として保留記憶される。また、第二特別図柄表示装置 17（第二演出図柄表示装置 19）の図柄変動中において、第二始動口 15に遊技球が入賞すると、第二の特別図柄変動に係る権利が所定個数を限度として保留記憶される。第一及び第二の特別図柄変動に係る合計保留記憶個数には、制限があり（例えば 4 個）、これを超えないように各特別図柄変動に係る最大保留記憶個数が設定される。

30

【0013】

各保留記憶表示部 20、21及び合計保留記憶表示部 22は、例えば複数個の LED を用いて構成されている。第一保留記憶表示部 20は、第一の特別図柄変動に係る保留記憶個数を表示し、第二保留記憶表示部 21は、第二の特別図柄変動に係る保留記憶個数を表示し、合計保留記憶表示部 22は、第一及び第二の特別図柄変動に係る保留記憶の合計個数を表示する。本実施形態では、第一保留記憶表示部 20を第一演出図柄表示装置 18の近傍に配置し、第二保留記憶表示部 21を第二演出図柄表示装置 19の近傍に配置し、合計保留記憶表示部 22を第一及び第二特別図柄表示装置 16、17の近傍に配置している。

40

【0014】

尚、保留記憶表示部 20、21及び合計保留記憶表示部 22の配置は、本実施形態の配置に限定されないことは勿論であり、適宜変更することができる。また、保留記憶表示部 20、21及び合計保留記憶表示部 22は、演出図柄表示装置 18、19の中に配置して

50

もよい。つまり、本発明は、演出図柄表示装置 18、19 における表示画面の一部を利用して保留記憶個数を表示する場合も含まれる。また、図 3 ~ 図 5 に示す実施形態では、第一及び第二演出図柄表示装置 18、19 を上下に並べて配置しているが、左右に並べて配置してもよい。また、遊技盤 4 の遊技領域を仕切る仕切壁 25 の有無も任意である。

【0015】

本実施形態では、第一及び第二の特別図柄変動に係る合計保留記憶個数の最大値を N 、第一の特別図柄変動に係る最大保留記憶個数を n_1 、第二の特別図柄変動に係る最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1、かつ、N = n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1 以上の整数

が成立するようにしてある。すなわち、合計保留記憶個数の最大値が 4 である場合は、各特別図柄変動に係る最大保留記憶個数を「4 : 4」とし、早い者勝ちで保留記憶が行われる。

【0016】

図 3 は、第一の特別図柄変動に係る保留記憶が 1 個、第二の特別図柄変動に係る保留記憶が 3 個の状態を示しており、第一保留記憶表示部 20 の LED が 1 個、第二保留記憶表示部 21 の LED が 3 個、合計保留記憶表示部 22 の LED が 4 個点灯している。この状態では、合計保留記憶個数が最大値に達しているため、第一始動口 14 や第二始動口 15 に遊技球が入賞しても、第一及び第二の特別図柄変動に係る保留記憶個数はこれ以上増加しない。

【0017】

図 4 は、第一の特別図柄変動に係る保留記憶が 3 個、第二の特別図柄変動に係る保留記憶が 1 個の状態を示しており、第一保留記憶表示部 20 の LED が 3 個、第二保留記憶表示部 21 の LED が 1 個、合計保留記憶表示部 22 の LED が 4 個点灯している。この状態では、合計保留記憶個数が最大値に達しているため、第一始動口 14 や第二始動口 15 に遊技球が入賞しても、第一及び第二の特別図柄変動に係る保留記憶個数はこれ以上増加しない。

【0018】

図 5 は、第一の特別図柄変動に係る保留記憶が 4 個、第二の特別図柄変動に係る保留記憶が 0 個の状態を示しており、第一保留記憶表示部 20 の LED が 4 個、第二保留記憶表示部 21 の LED が 0 個、合計保留記憶表示部 22 の LED が 4 個点灯している。この状態では、合計保留記憶個数が最大値に達しているため、第一始動口 14 や第二始動口 15 に遊技球が入賞しても、第一及び第二の特別図柄変動に係る保留記憶個数はこれ以上増加しない。

【0019】

次に、パチンコ遊技機 1 の基板構成について、図 6 を参照して説明する。図 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、少なくとも主基板 26 と、該主基板 26 からの演出コマンドに応じて、演出処理を行う周辺基板 27 とを備えている。本実施形態の主基板 26 は、主制御基板 28、払出制御基板 29、発射モータ制御基板 30 及び特別図柄表示制御基板 31 を含み、周辺基板 27 は、演出図柄表示制御基板 32、音声制御基板 33 及びランプ制御基板 34 を含んでいる。

【0020】

払出制御基板 29 には、玉切れスイッチ 35、払出センサ 36、払出モータ 37 などが接続されており、主制御基板 28 からの払出信号に応じて、遊技球の払い出しを行うほか、台間玉貸し機 3 からの貸出信号に応じて、遊技球の払い出しを行う。また、発射モータ制御基板 30 には、発射スイッチ（ハンドル角センサ）38、タッチセンサ 39、発射モータ 13 などが接続されており、発射スイッチ 38 及びタッチセンサ 39 が ON のとき、発射モータ 13 を駆動させる。また、特別図柄表示制御基板 31 には、第一及び第二の特別図柄表示装置 16、17 が接続されており、主制御基板 28 からの表示信号に応じて、第一及び第二の特別図柄表示装置 16、17 に特別図柄を表示させる。

10

20

30

40

50

【0021】

主制御基板28には、入賞口(図示せず)に対する遊技球の入賞を検出する入賞口スイッチSW1、第一の始動口14に対する遊技球の入賞を検出する第一始動口スイッチSW2、第二の始動口15に対する遊技球の入賞を検出する第二始動口スイッチSW3、ゲート(図示せず)に対する遊技球の通過を検出するゲートスイッチSW4、大入賞口23に対する遊技球の入賞を検出する大入賞口スイッチSW5、大入賞口23のVゾーン(特定の領域)に対する遊技球の通過を検出する特定領域スイッチSW6などのセンサ類と、特別電動役物24を開閉動作させるソレノイドSOLなどのアクチュエータ類と、第一保留記憶表示部20、第二保留記憶表示部21、合計保留記憶表示部22などの表示デバイス類とが接続されている。そして、主制御基板28は、上記各スイッチSW1~SW6の検出信号に応じて、保留記憶処理、保留記憶表示処理、特別図柄抽選処理、特別図柄表示処理、演出コマンド送信処理などを行う。

10

【0022】

演出図柄表示制御基板32には、第一及び第二の演出図柄表示装置18、19が接続されており、主制御基板28からの演出コマンドに応じて、演出図柄表示装置18、19に演出図柄を表示させる。また、音声制御基板33には、スピーカ10が接続されており、主制御基板28(又は演出図柄表示制御基板32)からの演出コマンドに応じて、所定の演出音声をスピーカ10から出音させる。また、ランプ制御基板34には、発光表示ランプLが接続されており、主制御基板28(又は演出図柄表示制御基板32)からの演出コマンドに応じて、発光表示ランプLを点灯動作させる。

20

【0023】

次に、主制御基板28における保留記憶処理及び保留記憶表示処理の手順について、図7を参照して説明する。図7に示すように、主制御基板28は、第一始動口14に対する遊技球の入賞を判断し(S101)、該判断結果がYESの場合は、第一及び第二の特別図柄変動に係る合計保留記憶個数が4個未満であるか否かを判断する(S102)。この判断結果がYESの場合は、第一の特別図柄変動に係る最大保留記憶個数を確認した後(S103:本実施形態では省略してもよい)、第一の特別図柄抽選に係る基本乱数値を取得する(S104)。次に、第一の特別図柄抽選に係る記憶領域に基本乱数値を格納すると共に(S105:第一保留記憶手段)、合計保留記憶表示部22及び第一保留記憶表示部20の表示個数をインクリメントする(S106、S107)。

30

【0024】

一方、第二始動口15に対する遊技球の入賞を判断した場合は(S108)、第一及び第二の特別図柄変動に係る合計保留記憶個数が4個未満であるか否かを判断する(S109)。この判断結果がYESの場合は、第二の特別図柄変動に係る最大保留記憶個数を確認した後(S110:本実施形態では省略してもよい)、第二の特別図柄抽選に係る基本乱数値を取得する(S111)。次に、第二の特別図柄抽選に係る記憶領域に基本乱数値を格納すると共に(S112:第二保留記憶手段)、合計保留記憶表示部22及び第二保留記憶表示部21の表示個数をインクリメントする(S113、S114)。

【0025】

また、始動口14、15に対する入賞判断がいずれもNOである場合は、第一及び第二の特別図柄変動に係る合計保留記憶個数が4個であるか否かを判断し(S115)、この判断結果がYESの場合には、所定の報知動作によって、合計保留記憶個数が満杯であることを報知する(S116:保留記憶満杯報知手段)。尚、S116における報知動作としては、専用表示部(LEDなど)による報知動作、演出表示装置18、19による報知動作(背景色の変更など)、音による報知動作、可動物による報知動作などが挙げられる。

40

【0026】

叙述の如く構成された本実施形態のパチンコ遊技機1は、第一始動口14に対する遊技球の入賞に応じて、第一の特別図柄を変動表示する第一図柄表示部(第一特別図柄表示装置16、第一演出図柄表示装置18)と、第一図柄表示部が変動表示状態のとき、第一始動口14に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第一保留記憶手段と、第二始動口15

50

に対する遊技球の入賞に応じて、第二の特別図柄を変動表示する第二図柄表示部（第二特別図柄表示装置 17、第二演出図柄表示装置 19）と、第二図柄表示部が変動表示状態のとき、第二始動口 15 に対する入賞を所定個数まで保留記憶する第二保留記憶手段とを備えるため、第一図柄表示部及び第二図柄表示部に保留記憶機能を持たせることができる。これにより、いずれか一方の図柄表示部だけに保留記憶機能を持たせる場合のように、各図柄表示部の利用率に大きな偏りが生じることを回避でき、その結果、図柄表示部を二つ設けたことによる効果を存分に発揮することができる。

【0027】

また、第一保留記憶手段と第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1、かつ、N = n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1 以上の整数

が成立するようにしたので、合計保留記憶個数の最大値が 4 である場合、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「4：4」として、早い者勝ちで保留記憶を行うことができる。

【0028】

また、第一保留記憶手段の保留記憶個数を表示する第一保留記憶表示部 20 と、第二保留記憶手段の保留記憶個数を表示する第二保留記憶表示部 21 とを備えるので、各図柄表示部の保留記憶個数を明確に示すことができる。

【0029】

また、第一保留記憶手段と第二保留記憶手段の合計保留記憶個数を表示する合計保留記憶表示部 22 を備えるので、両図柄表示部の合計保留記憶個数を明確に示すことができる。

【0030】

また、第一図柄表示部は、第一の特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置 16 と、第一の特別図柄に係る演出図柄を変動表示する第一演出図柄表示装置 18 とを含み、第二図柄表示部は、第二の特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置 17 と、第二の特別図柄に係る演出図柄を変動表示する第二演出図柄表示装置 19 とを含み、第一保留記憶表示部 20 は、第一演出図柄表示装置 18 の近傍に配置され、第二保留記憶表示部 21 は、第二演出図柄表示装置 19 の近傍に配置され、合計保留記憶表示部 22 は、第一特別図柄表示装置 16 及び第二特別図柄表示装置 17 の近傍に配置されるので、第一の特別図柄表示と、第一の特別図柄に係る演出図柄表示と、第二の特別図柄表示と、第二の特別図柄に係る演出図柄表示を別々の表示装置で行うことができるだけでなく、各保留記憶表示部 20～22 の配置が最適化され、その結果、特別図柄表示、演出図柄表示及び保留記憶表示の視認性を高めることができる。

【0031】

また、合計保留記憶個数が最大値に達したとき、それを報知する保留記憶満杯報知手段を備えるので、合計保留記憶個数が満杯であることを明確に示すことができる。

【0032】

[第二実施形態]

次に、本発明の第二実施形態について、図 8 を参照して説明する。但し、第一実施形態と共通する構成については、第一実施形態の符号を付し、第一実施形態の説明を援用する。

【0033】

第二実施形態のパチンコ遊技機 1 は、第一保留記憶手段と第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値を N 、第一保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_1 、第二保留記憶手段の最大保留記憶個数を n_2 としたとき、

$$N = n_1 + n_2$$

但し、 n_1 、 n_2 は、1 以上の整数

が成立する点が第一実施形態と相違している。例えば、合計保留記憶個数の最大値が 4 で

10

20

30

40

50

ある場合、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「3：1」、「2：2」又は「1：3」というように、明確に振り分けることができる。尚、図8は、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「2：2」とした例であり、第一の特別図柄変動に係る保留記憶が2個、第二の特別図柄変動に係る保留記憶が1個の状態を示している。

【0034】

[第三実施形態]

次に、本発明の第三実施形態について、図9を参照して説明する。第三実施形態のパチンコ遊技機1は、第一保留記憶手段と第二保留記憶手段の合計保留記憶個数の最大値をN、第一保留記憶手段の最大保留記憶個数をn1、第二保留記憶手段の最大保留記憶個数をn2としたとき、

$$N < n1 + n2$$

但し、n1、n2は、1以上の整数

が成立するようにしてある。このように構成すれば、例えば、合計保留記憶個数の最大値が4である場合、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「2：3」、「3：2」、「2：4」、「4：2」、「3：3」、「3：4」、「4：3」又は「4：4」として、早い者勝ちで保留記憶を行うことができる。尚、図9は、各図柄表示部の最大保留記憶個数を「3：3」とした例であり、第一の特別図柄変動に係る保留記憶が3個、第二の特別図柄変動に係る保留記憶が1個の状態を示している。

【0035】

[第四実施形態]

次に、本発明の第四実施形態について、図10を参照して説明する。第四実施形態のパチンコ遊技機1は、第一保留記憶手段と第二保留記憶手段の合計保留記憶個数表示と、第一保留記憶手段の保留記憶個数表示と、第二保留記憶手段の保留記憶個数表示とに兼用される保留記憶表示部40を備える点が前記実施形態と相違している。

【0036】

具体的に説明すると、保留記憶表示部40は、複数色を発光可能なLED（保留記憶表示要素）を複数個配置して構成されており、第一保留記憶手段の保留記憶を表示する場合は第一の表示色（例えば赤）でLEDを発光させ、第二保留記憶手段の保留記憶を表示する場合は第二の表示色（例えば青）でLEDを発光させる。これにより、第一保留記憶手段の保留記憶個数と、第二保留記憶手段の保留記憶個数とを識別可能に表示できただけでなく、これらの合計保留記憶個数も表示することが可能になる。ちなみに、図10は、第一の特別図柄変動に係る保留記憶が2個、第二の特別図柄変動に係る保留記憶が2個の状態を示している。尚、本実施形態では、第一保留記憶手段の保留記憶と、第二保留記憶手段の保留記憶を色で区別しているが、図柄で区別するようにしてもよい。

【0037】

[第五実施形態]

次に、本発明の第五実施形態について、図11を参照して説明する。第五実施形態に係るパチンコ遊技機1の保留記憶表示部41は、保留記憶個数に応じて表示される複数の保留記憶表示要素（例えば、LED）を一行に配置して構成され、第一保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、一端側の保留記憶表示要素から表示を始め、第二保留記憶手段の保留記憶を表示するときは、他端側の保留記憶表示要素から表示を始める点が第四実施形態と相違している。

【0038】

例えば、第一保留記憶手段の保留記憶個数が1個で、かつ、第二保留記憶手段の保留記憶個数が0個のときは、4個の保留記憶表示要素のうち、左端の1個が第一の表示色で表示される（図11の（A）参照）。また、第一保留記憶手段の保留記憶個数が0個で、かつ、第二保留記憶手段の保留記憶個数が2個のときは、4個の保留記憶表示要素のうち、右側の2個が第二の表示色で表示される（図11の（B）参照）。また、第一保留記憶手段の保留記憶個数が2個で、かつ、第二保留記憶手段の保留記憶個数が1個のときは、4個の保留記憶表示要素のうち、左側の2個が第一の表示色で表示され、右端の1個が第二

10

20

30

40

50

の表示色で表示される（図 11 の（C）参照）。また、第一保留記憶手段の保留記憶個数が 3 個で、かつ、第二保留記憶手段の保留記憶個数が 1 個のときは、4 個の保留記憶表示要素のうち、左側の 3 個が第一の表示色で表示され、右端の 1 個が第二の表示色で表示される（図 11 の（D）参照）。このように構成すると、第一及び第二保留記憶手段の保留記憶個数を同じ保留記憶表示部 41 で表示しても、各保留記憶手段の保留記憶個数をより明確に区別することが可能になる。尚、図 11 では、複数の保留記憶表示要素を、左右方向に並べているが、上下方向に並べて配置してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0039】

【図 1】パチンコ遊技機の正面図である。

10

【図 2】パチンコ遊技機の背面図である。

【図 3】第一実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 4】第一実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 5】第一実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 6】パチンコ遊技機の基板構成を示すブロック図である。

【図 7】主制御基板の処理手順を示すフローチャートである。

【図 8】第二実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 9】第三実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 10】第四実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 11】（A）～（D）は第五実施形態の作用説明図である。

20

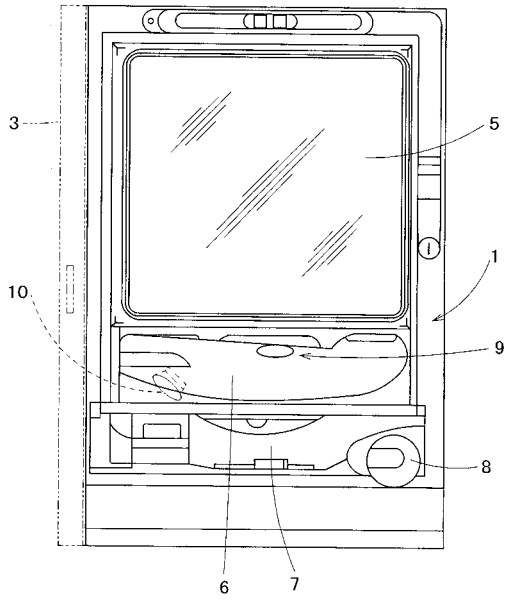
【符号の説明】

【0040】

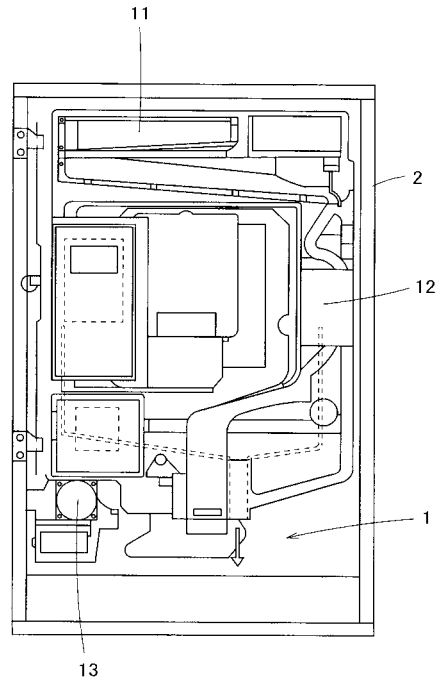
- 1 パチンコ遊技機
- 4 遊技盤
- 14 第一始動口
- 15 第二始動口
- 16 第一特別図柄表示装置
- 17 第二特別図柄表示装置
- 18 第一演出図柄表示装置
- 19 第二演出図柄表示装置
- 20 第一保留記憶表示部
- 21 第二保留記憶表示部
- 22 合計保留記憶表示部
- 28 主制御基板
- 40 保留記憶表示部
- 41 保留記憶表示部

30

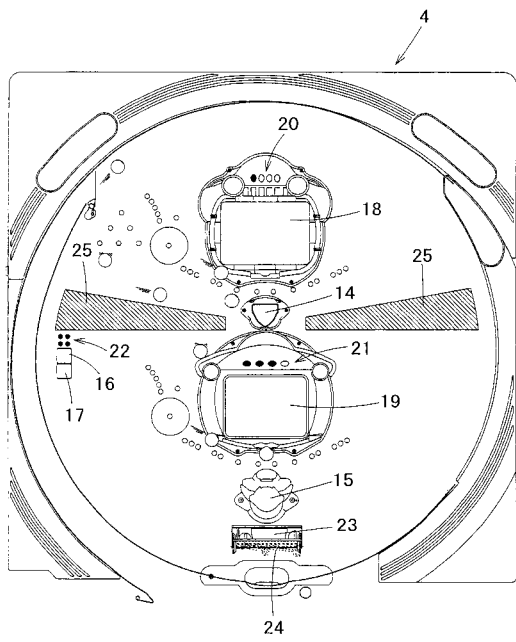
【 図 1 】



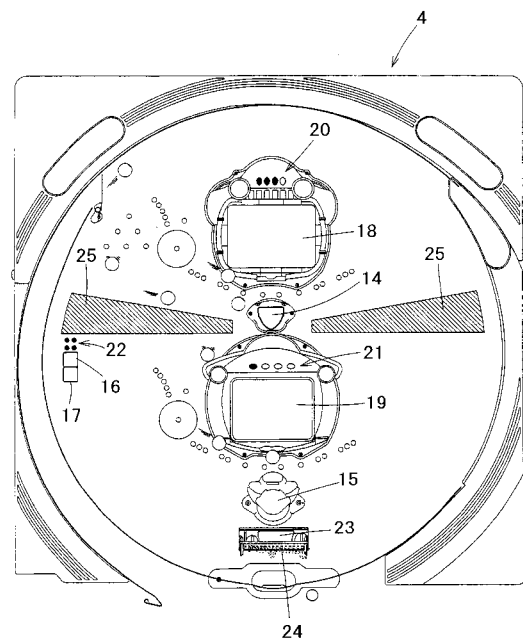
【 図 2 】



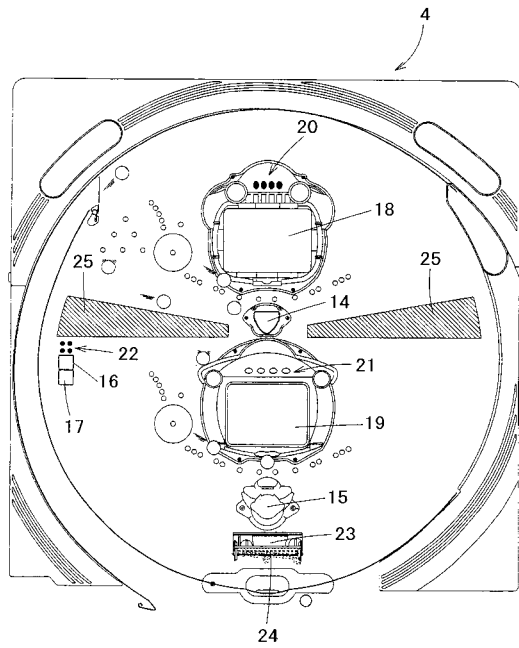
【 図 3 】



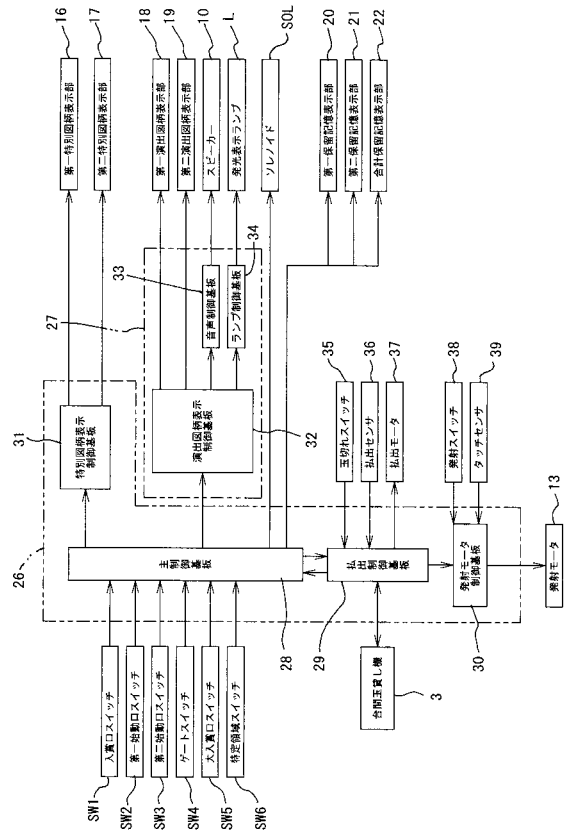
【 図 4 】



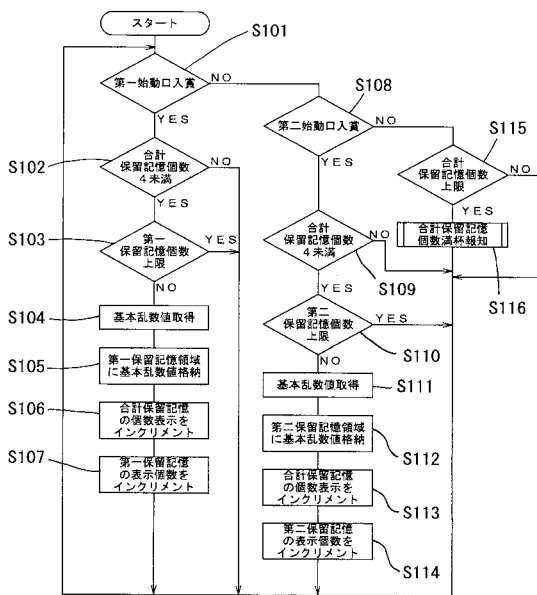
【図5】



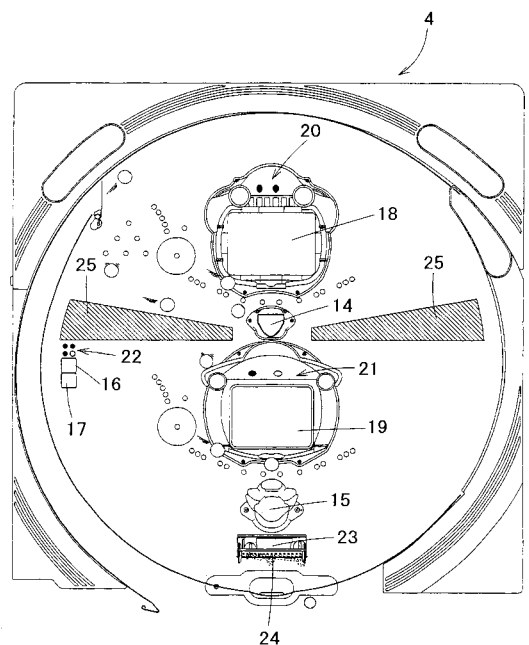
【図6】



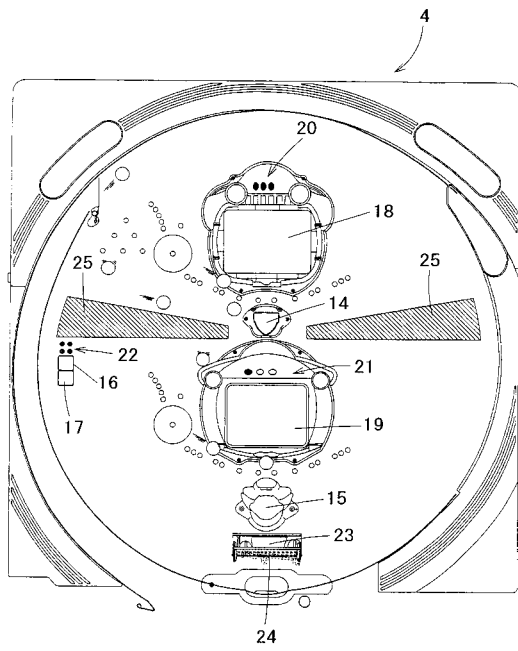
【図7】



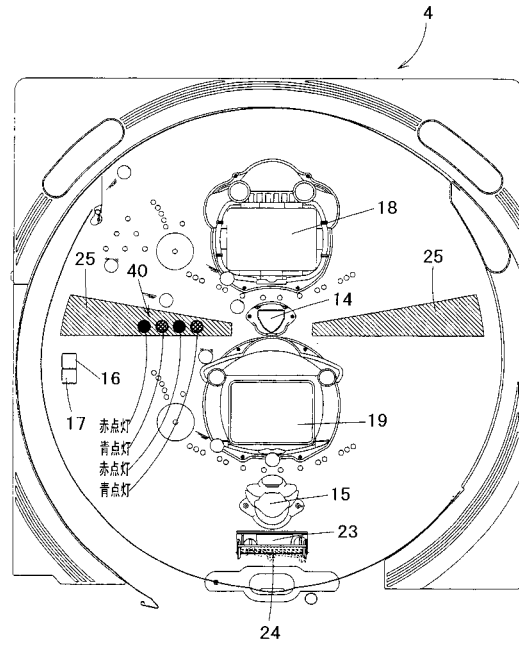
【図8】



【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】

