

【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】平成27年7月30日(2015.7.30)

【公開番号】特開2014-212(P2014-212A)

【公開日】平成26年1月9日(2014.1.9)

【年通号数】公開・登録公報2014-001

【出願番号】特願2012-137158(P2012-137158)

【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】平成27年6月5日(2015.6.5)

【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】

遊技球が流下可能な遊技領域内に、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、図柄を表示可能な図柄表示部とが設けられているとともに、遊技に係る動作を制御する制御手段と、遊技に係る情報を記憶する記憶手段とを備えており、

前記制御手段は、遊技球の前記始動入賞口への入賞に応じて、前記図柄表示部で前記図柄の変動を開始させるとともに、前記変動の開始から所定の図柄変動時間が経過すると前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させる一方、

遊技球の前記始動入賞口への入賞を検出すると、当該入賞に係る情報を保留情報として前記記憶手段に記憶するとともに、前記図柄を確定表示した際に前記保留情報を記憶していると、当該確定表示から所定のディレイ時間の経過後に前記図柄の変動を開始するといった態様で前記保留情報を順次消化するパチンコ機であって、

特定の態様で遊技者に対する告知演出を実行する告知手段を備えており、

前記制御手段は、前記保留情報が特別な保留情報であるか否かを判定し、前記保留情報が前記特別な保留情報であり、且つ、所定の条件が成立すると、前記特別な保留情報に係る前記図柄の変動を開始する直前の前記ディレイ時間中に前記告知手段を動作させることを特徴とするパチンコ機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】パチンコ機

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域へ遊技球を打ち込んで流下させて遊技するパチンコ機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般的なパチンコ機では、遊技領域へ打ち込まれた遊技球が所定の入賞口（たとえば始動入賞口）へ入賞すると、所謂大当たり抽選を実行するとともに、図柄表示部において図柄の変動表示を開始する。そして、大当たり抽選の結果が大当たりであると、所定の変動時間の経過後に大当たり図柄表示態様で図柄を確定表示させた後、大入賞装置を所定回数にわたって断続的に開成させるといった大当たり状態を生起させるようになっている。また、上記図柄の変動表示中に遊技球が所定の入賞口へ入賞すると、当該入賞及び当該入賞に伴う大当たり抽選に係る情報を、保留情報として所定個数まで記憶するようにも構成されている。

【 0 0 0 3 】

そして、たとえば特許文献 1 に記載されているように、入賞に伴う大当たり抽選の結果が「大当たり」である等の特別な保留情報が存在すると、特別な保留情報よりも先に消化される保留情報に係り、図柄を特別な確定表示態様（所謂チャンス図柄表示態様）で確定表示させることによって、遊技者に特別な保留情報が存在する旨を告知し、大当たり状態が生起する期待感を抱かせるといったパチンコ機も考案されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 2 - 8 5 6 7 5 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記特許文献 1 に記載されているようなパチンコ機は、最近多く見受けられるようになってきており、遊技者にしてみると新鮮味に乏しくなってきたという問題がある。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、上記問題に鑑みなされたものであって、所謂「大当たり」である特別な保留情報が存在する旨を、従来にない斬新な仕方で遊技者に告知するパチンコ機を提供しようとするものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項 1 に記載の発明は、遊技球が流下可能な遊技領域内に、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、図柄を表示可能な図柄表示部とが設けられているとともに、遊技に係る動作を制御する制御手段と、遊技に係る情報を記憶する記憶手段とを備えており、前記制御手段は、遊技球の前記始動入賞口への入賞に応じて、前記図柄表示部で前記図柄の変動を開始させるとともに、前記変動の開始から所定の図柄変動時間が経過すると前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させる一方、遊技球の前記始動入賞口への入賞を検出すると、当該入賞に係る情報を保留情報として前記記憶手段に記憶するとともに、前記図柄を確定表示した際に前記保留情報を記憶していると、当該確定表示から所定のディレイ時間の経過後に前記図柄の変動を開始するといった態様で前記保留情報を順次消化するパチンコ機であって、特定の態様で遊技者に対する告知演出を実行する告知手段を備えており、前記制御手段は、前記保留情報が特別な保留情報であるか否かを判定し、前記保留情報が前記特別な保留情報であり、且つ、所定の条件が成立すると、前記特別な保留情報に係る前記図柄の変動を開始する直前の前記ディレイ時間中に前記告知手段を動作させることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

なお、上記発明において、前記制御手段は、遊技球の前記始動入賞口への入賞の検出に伴い、大当たり状態を生起させるか否かを決定するための大当たり判定用乱数から数値を取得するとともに、前記大当たり判定用乱数から取得した数値を前記保留情報に含めて前記記憶手段に記憶する一方、前記保留情報に係る前記大当たり判定用乱数から取得した数値が所定の告知数値であるか否かによって、前記保留情報が前記特別な保留情報であるか

否かを判定するといった第１の構成を採用することも考えられる。

また、上記発明や第１の構成を採用したものにおいて、前記制御手段は、遊技球の前記始動入賞口への入賞の検出に伴い、前記図柄変動時間を決定するための変動時間決定用乱数から数値を取得するとともに、前記変動時間決定用乱数から取得した数値を前記保留情報に含めて前記記憶手段に記憶する一方、前記保留情報に係る前記変動時間決定用乱数から取得した数値が所定の告知数値であるか否かによって、前記保留情報が前記特別な保留情報であるか否かを判定するといった第２の構成を採用することも考えられる。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、保留情報が所謂「大当たり」であったり、「大当たり」となる信頼度の高い特定の表示演出が実行されたりするような特別な保留情報であり、且つ、所定の条件が成立していると、ディレイ時間中という従来にないタイミングで告知手段を動作させ、次に消化する保留情報が特別な保留情報である旨を遊技者に告知する。そのため、遊技者にしてみると、図柄の変動表示中や確定表示時といった従来周知なタイミング以外のタイミングにおいても告知が行われるかもしれないという期待を抱きながら遊技することができる。したがって、従来にない斬新な遊技を遊技者に提供する遊技性の高いパチンコ機とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

【図２】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図３】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図４】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【図５】ｄカウンタの数値と「基本変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図６】「基本変動パターン」と「詳細変動パターン」との対応を示した説明図である。

【図７】予定情報を受信した際のサブ制御装置での制御を示したフローチャート図である。

。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。

。

【００１２】

（パチンコ機の全体的な説明）

図１は、パチンコ機１を前面側から示した説明図である。また、図２は、遊技盤２を前面側から示した説明図である。さらに、図３は、パチンコ機１を後面側から示した説明図である。

パチンコ機１は、遊技盤２の前面に形成された遊技領域１６内へ遊技球を打ち込み、遊技領域１６内を流下させて遊技するものであって、遊技盤２は、支持体として機能する機枠３の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠５を介して設置されている。また、遊技盤２の前方には、ガラス板を嵌め込み設置してなる前扉４が、左端縁を軸として片開き可能に機枠３に蝶着されており、該前扉４によって閉塞される遊技盤２の前方空間が遊技領域１６とされている。

【００１３】

当該遊技領域１６は、遊技盤２の前面に円弧状に配設された外レール２３及び内レール２４等によって囲まれており、遊技領域１６に左部における両レール２３、２４間が遊技球を遊技領域１６内へ打ち込むための発射通路１３とされている。また、遊技領域１６の略中央には、「０」～「９」の数字からなる装飾図柄を表示するための図柄表示部６が設けられている。さらに、図柄表示部６を囲むように種々の電動役物を備えたセンター部材２６が遊技盤２に設置されており、該センター部材２６の左方には、遊技球が通過可能なゲート部材６０が設けられている。加えて、遊技領域１６におけるセンター部材２６の下

方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口 19 と、一对の翼片を開閉動作可能に備えたチューリップ式電動役物 17 と、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置 18 とが設置されている。

【0014】

さらに、遊技領域 16 外となる遊技盤 2 の右下部には、保留情報の数を表示する 4 つの LED からなる保留表示部 20 と、特別図柄を表示するための 7 セグメント表示器からなる特別図柄表示部 61 とが設けられている。なお、保留表示部 20 や特別図柄表示部 61 は、前扉 4 を閉塞したとしても、前扉 4 の前方にいる遊技者から視認可能な位置に設けられている。

【0015】

また、機枠 3 の前面側であって上記遊技盤 2 の下方には、遊技球を発射装置 10 へ供給するための供給皿 7、及び供給皿 7 から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿 8 が取り付けられており、供給皿 7 は前扉 4 の開放に伴い、貯留皿 8 はミドル枠 5 の開放に伴い夫々機枠 3 に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿 8 の右側には、発射装置 10 を作動させるためのハンドル 9 が回動操作可能に設置されている。加えて、供給皿 7 の前方には、遊技者が任意に押し込み操作可能な押しボタン 25 が設けられている。

さらに、前扉 4 の上部には、効果音や各種メッセージ等を報音する一对のスピーカ 14、14 が設けられており、前扉 4 の側部には、パチンコ機 1 の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数の LED を備えたランプ部材 15、15 が設けられている。

【0016】

一方、機枠 3 の後面側には、供給皿 7 へ貸球や賞品球として払い出される遊技球を貯留するための貯留タンク 11、当該貯留タンク 11 と連結された払出装置 12、払出装置 12 における払い出し動作を制御する払出制御装置 28、及び各制御基板や装置・部材に電源電圧を供給するための電源装置 29 等が設置されている。また、21 は、合成樹脂製のカバー状に形成されたセンターカバーであって、当該センターカバー 21 の内部には、遊技に係る主たる制御（たとえば、所謂「大当たり抽選」等）を実行するためのメイン制御装置 30（図 4 に示す）、図柄表示部 6 における表示動作等を制御する表示制御装置 50（図 4 に示す）、ランプ部材 15 の点灯 / 点滅動作等を制御する発光制御装置 51（図 4 に示す）、スピーカ 14 からの報音動作を制御する音制御装置 52（図 4 に示す）、及び表示制御装置 50 や音制御装置 52 等の動作を統合的に制御するサブ制御装置 40（図 4 に示す）等が設置されている。尚、22 は、パチンコ機 1 をトランスに接続するためのプラグであり、27 は、アースである。

【0017】

次に、パチンコ機 1 の制御機構について、図 4 をもとに説明する。図 4 は、パチンコ機 1 の制御機構を示したブロック図である。

メイン制御装置 30 には、「大当たり抽選」の実行とともに下記部材の動作を制御するメイン CPU 32、ROM や RAM 等といった記憶手段 33、タイマ 34、及びインターフェイス 35 等が搭載されたメイン制御基板 31 が内蔵されている。そして、該メイン制御基板 31 は、インターフェイス 35 を介して、始動入賞口 19 やチューリップ式電動役物 17、大入賞装置 18、払出制御装置 28、電源装置 29、及び特別図柄表示部 61 等と接続されている。また、メイン制御基板 31 は、サブ制御装置 40 内に内蔵されたサブ統合基板 41 とともに電氣的に接続されている。

【0018】

記憶手段 33 には、「大当たり抽選」に使用する c カウンタ（大当たり判定用乱数）、及び主に特別図柄や装飾図柄の変動時間である基本変動パターン（図柄変動パターン）を決定する d カウンタ（変動時間決定用乱数）等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（たとえば 1 割込 2.000ms）のうちに 1 ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであって、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数からの数値の取得とみなすことができる。また、c カウンタは 0 ~ 700（701 通り）の間を、d カウンタは 0 ~ 30（31

通り)の間を夫々ループカウントするようになっている。そして、メインCPU32は、遊技球の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への入賞検出を契機として、cカウンタ及びdカウンタから夫々1つの数値を取得する(所謂「大当たり抽選」を実行する)。

【0019】

また、記憶手段33には、特別図柄表示部61に表示する特別図柄と、図5に示す如くdカウンタの数値と基本変動パターンとを対応づけた基本変動パターン決定テーブルとが記憶されている。この基本変動パターンとは、主に特別図柄及び装飾図柄の変動時間(変動開始から確定表示までの時間)を規定するものである。さらに、記憶手段33には、たとえば特別図柄表示部61において特別図柄が変動表示中に始動入賞口19へ遊技球が入賞したような場合に、当該入賞に伴うcカウンタ及びdカウンタの取得数値を保留情報として最大4つまで記憶する保留情報記憶領域が設けられている。尚、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数は、後述するようにサブ統合基板41による制御のもと、保留表示部20で点灯表示されて遊技者に報知される。また、保留情報は、特別図柄及び装飾図柄が確定表示される度に記憶した順番で順次消化され、該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

【0020】

サブ制御装置40には、サブ統合CPU42、記憶手段43、タイマ44、及びインターフェイス45等が搭載されたサブ統合基板41が内蔵されている。該サブ統合基板41は、インターフェイス45を介してメイン制御基板31と電氣的に接続されているとともに、表示制御装置50、発光制御装置51、及び音制御装置52と電氣的に接続されており、サブ統合CPU42は、後述するようにメイン制御基板31から大当たり抽選に係る信号を受信すると、その信号の内容に応じて各制御装置を制御し、スピーカ14やランプ部材15の動作や、図柄表示部6における装飾図柄の表示動作を制御するようになっている。さらに、サブ統合基板41には、インターフェイス45を介して、押しボタン25、及び保留表示部20等も接続されている。

【0021】

また、記憶手段43には、図柄表示部6に表示する装飾図柄を記憶する図柄記憶領域(図示せず)と、該装飾図柄の詳細な変動表示態様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターン(図柄変動パターン)を記憶した図柄変動パターン記憶領域46とが設けられており、種々の詳細変動パターンが図6に示す如くメイン制御基板31で決定される基本変動パターンと対応づけて記憶されている。

【0022】

そして、上記パチンコ機1における基本的な遊技動作について、以下簡略に説明する。

遊技者によってハンドル9が回動操作されると、発射装置10が作動し、発射通路13を介して遊技球が遊技領域16内へ打ち込まれる。そして、遊技領域16内を流下する遊技球が始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17へ入賞すると、当該入賞がメインCPU32により検出される。すると、メインCPU32は、入賞検出のタイミングでcカウンタ及びdカウンタから1つの数値を取得するとともに、特別図柄表示部61において特別図柄を変動表示中であるか否か、及び保留情報の有無を確認する。そして、特別図柄表示部61において特別図柄が変動中でなく、且つ、保留情報が1つも存在しない場合、予め記憶手段33に設定されている大当たり判定用テーブルを参照し、今回取得したcカウンタの数値が所定の「大当たり数値(たとえば“0”又は“300”)」であるか否か、すなわち今回の「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。そして、「大当たり抽選」の結果、「大当たり」である(すなわち、大当たり判定用乱数から取得した数値が「大当たり数値」である)と、図5(b)に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、dカウンタの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す(変動時間決定用乱数から取得した数値をもとに図柄変動時間を決定する)。一方、「大当たり抽選」の結果、「外れ」である(すなわち、大当たり判定用乱数から取得した数値が「大当たり数値」以外の数値である)と、図5(a)に示す基本変動パターン決定テーブルを用

い、dカウンタの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す。その後、メインCPU32は、「大当たり抽選」の結果（「大当たり」であるか「外れ」であるか）、及び読み出した基本変動パターン（特に変動時間）の種類を示す情報を含んだ開始コマンドを作成するとともに、当該開始コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。また、特別図柄表示部61において特別図柄を所定の態様で変動させるとともに、タイマ34による計時を開始する。そして、読み出した基本変動パターンの変動時間が経過すると、「大当たり抽選」の結果に対応する特別図柄を確定表示させる（「大当たり」の場合には大当たり特別図柄表示態様である“3”又は“7”で、「外れ」の場合には“-”で夫々確定表示させる）とともに、停止信号を含んだ停止コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。

【0023】

一方、特別図柄表示部61において特別図柄を変動表示中であつたり、保留情報の有無を確認した際に保留情報が存在した場合には、当該入賞に伴うcカウンタ及びdカウンタの取得数値を保留情報として記憶する。このとき、メインCPU32は、当該保留情報に係るcカウンタの取得数値が「大当たり数値」であるか否かの判定はしない（すなわち、始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への遊技球の入賞に起因して「大当たり抽選」は実行するものの、その結果までは参照しない）。また、保留情報記憶領域に記憶されている保留情報の数が既に最大値に達している、cカウンタ及びdカウンタの取得数値を保留情報として記憶することなく削除する。

なお、チューリップ式電動役物17の開閉動作に関しては、ゲート部材60への遊技球の通過をもって、「大当たり抽選」同様の乱数からの数値の取得による「抽選」を実行し、当選した場合にのみチューリップ式電動役物17の翼片を所定の設定時間だけ開動作させるようになっている。

【0024】

一方、サブ統合CPU42では、開始コマンドを受信すると、該開始コマンドに含まれている「大当たり抽選」の結果に応じて最終的に確定表示する装飾図柄を決定するとともに、図柄変動パターン記憶領域46から基本変動パターンに対応する詳細変動パターンを読み出し、タイマ44により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって図柄表示部6における装飾図柄を変動表示させる。そして、停止コマンドの受信に伴い、上記決定した装飾図柄を図柄表示部6に確定表示する。つまり、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、同一の装飾図柄を3つ並べる大当たり装飾図柄表示態様（たとえば“2・2・2”や“7・7・7”）で確定表示させる。また、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、3つのうち少なくとも1つの装飾図柄が異なる外れ装飾図柄表示態様（たとえば“1・2・3”）で確定表示させる。

【0025】

そして、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、メインCPU32は、「大当たり状態」の開始を報知する開始デモ、大入賞装置18の扉部材の所定回数にわたる断続的な開成、及び「大当たり状態」の終了を報知する終了デモからなる「大当たり状態」を生起させる。

一方、「大当たり抽選」の結果が「外れ」であると、装飾図柄及び特別図柄の確定表示後、保留情報が存在する場合には、特別図柄を確定表示する度に記憶されている保留情報のうち最も古い保留情報について、特別図柄の変動を開始する直前に「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか否かを判定するとともに図柄変動時間を決定し、開始コマンドを送信する等の上記同様の制御を実行するとともに、当該最も古い保留情報を保留情報記憶領域から削除する。このとき、メインCPU32は、特別図柄を確定表示してから所定のディレイ時間の経過後に、最も古い保留情報に係る特別図柄の変動表示を開始するとともに、サブ統合CPU32へと開始コマンドを送信する。また、保留情報が存在しない場合には、次の始動入賞口19又はチューリップ式電動役物17への遊技球の入賞をもって「大当たり抽選」及びその結果の判定等を実行する。なお、ディレイ時間は、予め設定されているものとする。また、ディレイ時間中においては、特別図柄及び装飾図柄ともに各図柄表示部で確定表示された図柄のまま停止表示となっている。

【 0 0 2 6 】

(保留情報の内容の告知演出)

ここで、本発明の要部となる保留情報の内容の告知演出、すなわち保留情報を先読みした結果、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である等の特別な保留情報であった場合にその旨を遊技者に告知する演出について説明する。

メインCPU32は、cカウンタ及びdカウンタの取得数値を保留情報として記憶する際、cカウンタ及びdカウンタの取得数値、及び当該保留情報が何個目の保留にもとづくものであるかを予定情報としてサブ統合基板41へ送信する。一方、サブ統合基板41の記憶手段43には、受信した予定情報を記憶する予定情報記憶領域47が設けられている。そして、サブ統合CPU42は、予定情報を受信すると予定情報記憶領域47へ記憶するとともに、保留表示部20においてLEDを1つ点灯させて合計の点灯数を1つ増加させる。また、開始コマンドの受信にもとづいて、予定情報記憶領域47から最も古い予定情報を削除するとともに、保留表示部20においてLEDを1つ消灯させて合計の点灯数を1つ減少させる。さらに、記憶手段43には、メイン制御装置30に設定されている大当たり判定用テーブルと対応する先読み判定用テーブルが設定されており、「大当たり数値」に対応する数値が「第1告知数値」とされている。

【 0 0 2 7 】

そして、サブ統合CPU42では、図柄表示部6において装飾図柄を変動表示している状態において予定情報を受信すると、その度に図7に示すような先読み制御を実行する。

まず、サブ統合CPU42は、メインCPU32で作成された予定情報を受信すると、受信した予定情報に係るcカウンタの取得数値が「第1告知数値」であるか否かを判定する(S1)。つまり、サブ統合CPU42が予定情報判定手段53となる。そして、受信した予定情報に係るcカウンタの取得数値が「第1告知数値」である(S1でYESと判断する)と、当該予定情報に係る装飾図柄の変動表示を開始する直前のディレイ時間(すなわち、当該予定情報を消化する直前の停止コマンドの受信に伴う装飾図柄の確定表示から、当該予定情報の消化に係る開始コマンドの受信に伴う装飾図柄の変動表示開始までの間となるディレイ時間)中に、次に消化する予定情報が特別な予定情報(ここでは、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である予定情報)であることを遊技者に告知するための特定告知演出を実行するか否かを乱数の取得等を用いた抽選(以下、演出決定抽選といい、該演出決定抽選における当選確率(実行すると判断する確率)は1/3となっている)により決定する(S3)。つまり、サブ統合CPU42が演出決定手段54となり、特定告知演出を実行すると決定する(演出決定抽選の結果が当選であり、S3でYESと判断する)と、特定告知演出を実行するとの旨を告知情報として当該予定情報に含めた状態で予定情報記憶領域47へと記憶する(S4)。

【 0 0 2 8 】

次に、受信した予定情報に係るcカウンタの取得数値が「第1告知数値」でない(S1でNOと判断した)場合、今度は受信した予定情報に係るdカウンタの取得数値にもとづき図柄変動パターン記憶領域46を参照し、当該予定情報を消化する際の詳細変動パターンがスーパーリーチB(特定の詳細変動パターン)であるか否かを判定する(S2)。つまり、サブ統合CPU42が再び予定情報判定手段53となり、dカウンタの取得数値が「第2告知数値」であるか否かを判定しているとみなすことができる。そして、受信した予定情報に係るdカウンタの取得数値が「第2告知数値」である(S2でYESと判断する)とS3へ進み演出決定抽選を実行する。すなわち、当該予定情報に係る装飾図柄の変動表示を開始する直前のディレイ時間中に、次に消化する予定情報が特別な予定情報(ここでは、装飾図柄がスーパーリーチBにしたがって変動表示される予定情報)であることを遊技者に告知するか否かの演出決定抽選を実行し、当該演出決定抽選の結果が当選であると、特定告知演出を実行するとの旨を告知情報として当該予定情報に含めた状態で予定情報記憶領域47へと記憶する(S4)。一方、dカウンタの取得数値が「第2告知数値」でないと判断(S2でNOと判断)した場合、及び特定告知演出を実行しないと決定した(演出決定抽選の結果が非当選であり、S3でNOと判断した)場合には、特定告知演

出を実行しないとの旨を告知情報として予定情報に含めた状態で予定情報記憶領域４７へと記憶する（Ｓ４）。なお、スーパーリーチＢは、図５及び図６からも明らかなように、「大当たり抽選」の結果が「外れ」である場合には極めて選ばれにくい一方、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である場合には「外れ」である場合よりも選ばれやすくなっており、出現率は低いものの出現すると大当たり装飾図柄表示態様で確定表示される可能性が高い、所謂「大当たり」である信頼度の高い詳細変動パターンとなっている。

【００２９】

そして、サブ統合ＣＰＵ４２は、停止コマンドを受信し装飾図柄を確定表示する度に、消化すべき予定情報の有無を確認し、予定情報が存在する場合には、次に消化する予定情報の告知情報を確認する。すなわち、サブ統合ＣＰＵ４２が予定情報確認手段５６となり、告知情報が特定告知演出を実行するという内容であると、音制御装置５２を介して、ディレイ時間中にスピーカ１４から特定効果音を報音するという特定告知演出を実行し、次に消化する予定情報が特別な予定情報である旨を遊技者に告知する。一方、告知情報が特定告知演出を実行しないという内容であると、たとえ次に消化する予定情報が、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であったり、装飾図柄がスーパーリーチＢにしたがって変動表示したりする特別な予定情報であったとしても特定告知演出を実行しない。

【００３０】

なお、「大当たり状態」が生起すると、サブ統合ＣＰＵ４２は、「大当たり状態」の終了後に最初に消化する予定情報について、「大当たり状態」中（開始デモ及び終了デモを含む）に確認する。つまり、１つ以上の予定情報が存在する状態において「大当たり状態」が生起した場合、及び予定情報が存在しない状態において「大当たり状態」が生起し、「大当たり状態」中に新たな予定情報が発生した場合のどちらであっても、「大当たり状態」の終了後に最初に消化する予定情報について「大当たり状態」中に確認する。そして、告知情報が特定告知演出を実行するという内容であると、「大当たり状態」中に上記同様の特定告知演出を実行する。

【００３１】

（本実施形態のパチンコ機による効果）

上述したような制御を実行するパチンコ機１によれば、予定情報に係るｃカウンタの取得数値が「第１告知数値」又はｄカウンタの取得数値が「第２告知数値」であり、且つ、演出決定抽選の結果が当選である（所定の条件が成立している）と、ディレイ時間中という従来にないタイミングでスピーカ１４から特定効果音を報音するという特定告知演出を実行し、次に消化する予定情報が、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であったり、「大当たり」である信頼度の高いスーパーリーチＢにしたがって装飾図柄が変動表示したりするといった特別な予定情報である旨を遊技者に告知する。そのため、遊技者にしてみると、図柄の変動表示中や確定表示時といった従来周知なタイミング以外のタイミングにおいても「大当たり」等に係る告知が行われるかもしれないという期待を抱きながら遊技することができる。したがって、従来にない斬新な遊技を遊技者に提供する遊技性の高いパチンコ機１とすることができる。

【００３２】

（本発明の変更例について）

なお、本発明のパチンコ機に係る構成は、上記実施形態に何ら限定されるものではなく、パチンコ機の全体的な構成は勿論、保留情報の告知に係る構成等についても、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で必要に応じて適宜変更可能である。

【００３３】

たとえば、上記実施形態では、特定告知演出としてスピーカ１４から特定効果音を報音するという構成を採用しているが、ディレイ時間中に告知動作するのであれば、たとえばランプ部材１５を特定の態様や色で点滅／点灯させたり、センター部材２６に設けられている電動役物内のＬＥＤを特定の態様や色で点滅／点灯させる、図柄表示部６に所定の告知メッセージを表示する等の構成を採用することも可能である。また、スピーカ１４から報音させるものとしては、効果音の代わりに、特定の楽曲や音声であっても何ら問題はな

い。さらに、スピーカやランプ部材 15、図柄表示部 6 を告知手段として兼用するのではなく、別途専用の告知手段を設けることも可能である。

【0034】

また、告知手段をディレイ時間中にのみ動作させるのではなく、その後の図柄の変動表示中等において継続的にスピーカ 14 から特定効果音を報音し続ける等、ディレイ時間後にも告知手段を継続して動作させたとしても何ら問題はない。

さらに、上記実施形態では、メイン制御装置 30 からサブ制御装置 40 へと開始コマンドと停止コマンドとを送信するように構成しているが、開始コマンドのみを送信し、停止コマンドについては送信せず、サブ制御装置 40 では開始コマンドの受信からのタイマ 44 による計時にもとづいて装飾図柄を確定表示するように構成することも可能である。したがって、ディレイ時間とは、開始コマンドを受信してから開始コマンドに含まれている図柄変動時間が経過したタイミングから次の開始コマンドを受信するまでの時間となる。

【0035】

さらにまた、大当たりとして、たとえば大当たり状態の終了後に大当たり確率が増大する高確率状態（特定遊技状態）が生起する特定大当たりと、そのような高確率状態が生起しない非特定大当たりとの 2 つの大当たりが設定されているパチンコ機であると、演出決定抽選の結果に加え、「大当たり抽選」の結果が「特定大当たり」となるような場合（たとえば、大当たり判定用乱数からの取得数値が第 1 告知数値であり、且つ、特定大当たりとするか非特定大当たりとするかを決定する確変判定用乱数からの取得数値が特定大当たりとなる第 3 告知数値である等）に、ディレイ時間中に特定告知演出を実行するように構成することも可能である。

【0036】

また、サブ制御装置 40 において、同じ基本変動パターンに対して複数の異なる詳細変動パターン（たとえば所謂擬似連回数が異なっている等）が設定されており、どの詳細変動パターンにて装飾図柄を変動表示させるか乱数を用いた変動パターン決定抽選により決定するようなパチンコ機であると、演出決定抽選の結果に加え、予定情報を受信したタイミングでサブ制御装置が変動パターン決定抽選により詳細変動パターンを決定し、該詳細変動パターンが特定の詳細変動パターンである（たとえば、変動時間決定用乱数からの取得数値が第 2 告知数値であり、且つ、変動パターン決定抽選による取得数値が第 4 告知数値である等）と特定告知演出を実行するような構成とすることも可能である。

【0037】

さらに、上記実施形態では、図柄の変動表示中における始動入賞口 19 又はチューリップ式電動役物 17 への遊技球の入賞に起因して「大当たり抽選」は実行するものの、その結果までは参照しないとしているが、「大当たり抽選」の結果までもを入賞のタイミングで参照するように構成することも可能である。

さらにまた、上記実施形態では、「大当たり抽選」として大当たり判定用乱数と変動時間決定用乱数との 2 つの乱数から数値を取得しているが、たとえば大当たり判定用乱数の取得数値を用いて、大当たりか否かのみならず図柄変動時間までもを決定するように構成することも可能であり、「大当たり抽選」として使用する乱数の数についても適宜変更可能である。

加えて、上記実施形態では、大当たり判定用乱数からの取得数値と変動時間決定用乱数からの取得数値との 2 つの数値をもとに告知演出の有無を決定しているが、何れか一方の数値のみにもとづいて告知演出の有無を決定しても何ら問題はない。

【0038】

また、上記実施形態では、図柄表示部 6 とは別に保留表示部 20 を設けているが、図柄表示部 6 において保留数を表示する（すなわち、図柄表示部 6 が保留表示部としての機能をも有する）ように構成することも可能である。

さらに、上記実施形態では、メイン制御装置 30 とサブ制御装置 40 との 2 つの制御装置に分けて制御するように構成しているが、メイン制御装置 30 のみで制御するように構成してもよく、メイン制御装置 30 のみで制御する際には、予定情報等を作成する必要は

なく、保留情報のみを用いて演出決定抽選を実行し、保留情報に告知情報を含ませて記憶するような構成とすればよい。

加えて、上記実施形態では、特別図柄と装飾図柄との２つの図柄を用いるパチンコ機１について説明しているが、特別図柄のみを用いたパチンコ機として構成することも当然可能である。

【符号の説明】

【 ０ ０ ３ ９ 】

１・・・パチンコ機、６・・・図柄表示部、１４・・・スピーカ（告知手段）、１６・・・遊技領域、１９・・・始動入賞口、３０・・・メイン制御装置（制御手段）、３３・・・記憶手段、４０・・・サブ制御装置（制御手段）、４２・・・サブ統合ＣＰＵ、４３・・・記憶手段、４４・・・タイマ、４７・・・予定情報記憶領域、５２・・・音制御装置（制御手段）、５３・・・予定情報判定手段、５４・・・演出決定手段、５６・・・予定情報確認手段。