(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4136010号
(P4136010)
(45)発行日　平成20年8月20日(2008.8.20)　(24)登録日　平成20年6月13日(2008.6.13)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 319

請求項の数 2 (全 18 頁)

(21)出願番号　特願平8-90104
(22)出願日　平成8年3月18日(1996.3.18)
(65)公開番号　特開平9-253289
(43)公開日　平成9年9月30日(1997.9.30)
審査請求日　平成15年3月14日(2003.3.14)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地
(74)代理人　100084227
弁理士　今崎　一司
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１の１６４の５

審査官　高橋　三成

(56)参考文献　特開平０４－１１４６７６（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－２５４２０９（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２９４５６６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動入賞口と、該始動入賞口への打玉の入賞により制御手段の制御に基づいて複数の識別情報を変動表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果としての識別情報が予め定めた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生する遊技機において、
前記可変表示装置は、
特別可変表示装置と、
該特別可変表示装置の表示結果に対応する表示結果を導出表示する飾り可変表示装置とからなり、
該飾り可変表示装置は、
複数の識別情報を配列する第一識別情報列と、
複数の識別情報を配列すると共に前記第一識別情報列との間で二重階層構造をなす第二識別情報列と、を備え、
前記第一識別情報列及び前記第二識別情報列は、個々に変動表示するように制御されると共に、複数の当りラインが設定され該複数の当りラインのいずれかに個々の識別情報の表示結果として前記特定表示結果の導出が可能であり、
前記制御手段は、
前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記可変表示装置での表示結果導出以前に決定する特定表示結果決定手段と、

該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記特別可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する特別識別情報選択手段と、

該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記飾り可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する飾り識別情報選択手段と、を備え、

該飾り識別情報選択手段は、前記複数の当りラインにおいて前記第一識別情報列と前記第二識別情報列とで同一の当りラインでリーチ状態が発生しないように識別情報を選択することを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記特定表示結果決定手段が前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とすることを決定したときに、前記飾り識別情報選択手段は、前記第一識別情報列と前記第二識別情報列とのうち前記特定表示結果としない識別情報列においてリーチ状態が発生しないように識別情報を選択することを特徴とする請求項１記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、始動入賞口と、該始動入賞口への打玉の入賞により制御手段の制御に基づいて複数の識別情報を変動表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果としての識別情報が予め定めた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生する遊技機に関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

従来、一般に、遊技機としてのパチンコ遊技機に設けられる可変表示装置は、複数列の可変表示部で図柄（識別情報）を可変表示し、その図柄組合せが予め定めた大当り図柄（特定表示結果）となったときに特定遊技状態を発生して遊技者に特定の遊技価値を付与するようになっていた。また、このような可変表示装置が回転ドラムによって構成されたものの中には、特開平３－６０６８１号（以下、これを先行技術という）公報に開示されているように二重ドラム構造をなすものも提案されている。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記した二重ドラム構造の先行技術は、二重ドラム構造をなす外ドラムの図柄組合せによって特定のシンボルが表示されたときにのみ内ドラムを変動して大当りのチャンスを再度付与するようになっていた。このため、外内の各ドラムを変動するのは限られた場合のみとなり、二重ドラム構造の特徴が十分に発揮されていなかった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、二重階層構造（二重ドラム構造）の可変表示装置において、各識別情報列を個々に変動制御すると共に個々の表示結果として特定表示結果の導出を可能にすることで、二重階層構造の特徴が十分に発揮できる遊技機を提供することにある。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

始動入賞口と、該始動入賞口への打玉の入賞により制御手段の制御に基づいて複数の識別情報を変動表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果としての識別情報が予め定めた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生する遊技機において、前記可変表示装置は、特別可変表示装置と、該特別可変表示装置の表示結果に対応する表示結果を導出表示する飾り可変表示装置とからなり、該飾り可変表示装置は、複数の識別情報を配列する第一識別情報列と、複数の識別情報を配列すると共に前記第一識別情報列との間で二重階層構造をなす第二識別情報列と、を備え、前記第一識別情報列及び前記第二識別情報列は、個々に変動表示するように制御されると共に、複数の当りラインが設定され該複数の当りラインのいずれかに個々の識別情報の表示結果として前記特定表示結果の導出が可能であり、前記制御手段は、前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記可変表示装置での表示結果導出以前に決定する特定

表示結果決定手段と、該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記特別可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する特別識別情報選択手段と、該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記飾り可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する飾り識別情報選択手段と、を備え、該飾り識別情報選択手段は、前記複数の当りラインにおいて前記第一識別情報列と前記第二識別情報列とで同一の当りラインでリーチ状態が発生しないように識別情報を選択するので、従来のような各識別情報列の変動制限を設けることなく、第一及び第二の識別情報列を個別の識別情報列として設けることができ、ひいては二重階層構造の特徴を十分に発揮することで遊技の興趣向上が可能になる。

【０００５】

【０００６】

また、前記特定表示結果決定手段が前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とすることを決定したときに、前記飾り識別情報選択手段は、前記第一識別情報列と前記第二識別情報列とのうち前記特定表示結果としない識別情報列においてリーチ状態が発生しないように識別情報を選択する場合には、二重階層構造に起因して判別し難い虞のある当り外れの判定を明瞭に報知することができ、ひいては当り外れの判定誤りによるトラブルが回避できる。

【０００７】

なお、図１に示す普通可変入賞球装置４により、本発明の始動入賞口の一例を構成し、特別可変表示装置２６及び飾り可変表示装置３０により、該始動入賞口への打玉の入賞により制御手段の制御に基づいて複数の識別情報（飾り図柄）を可変表示する本発明の可変表示装置の一例を構成し、該可変表示装置の表示結果としての該識別情報が予め定めた特定表示結果（大当り対応図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生するようになっている。したがって、前記可変表示装置は、特別可変表示装置２６と、該特別可変表示装置２６の表示結果に対応する表示結果を導出表示する飾り可変表示装置３０とから構成されている。

【０００８】

また、図３に示す左・中・右の外ドラム３５～３７により、前記複数の識別情報を配列する本発明の第一識別情報列の一例を構成している。

【０００９】

また、図３に示す左・中・右の内ドラム３８ａ～３８ｃにより、前記複数の識別情報を配列すると共に前記第一識別情報列との間で二重階層構造をなす本発明の第二識別情報列の一例を構成している。

【００１０】

また、図１４乃至図１６に示す外内の各飾り図柄の変動制御により、個々に前記識別情報を変動制御する前記第一識別情報列及び前記第二識別情報列の構成の一例を示している。

【００１１】

また、図１１に示す大当り対応図柄の設定により、複数の当りラインが設定され該複数の当りラインのいずれかに個々の識別情報の表示結果として前記特定表示結果の導出を可能にした前記第一識別情報列及び前記第二識別情報列の構成の一例を示している。

【００１２】

また、図７に示すＣ＿ＲＮＤ１により、前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記可変表示装置での表示結果導出以前に決定する本発明の特定表示結果決定手段の構成の一例を示し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ，Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｃ，Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｒにより、該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記特別可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する特別識別情報選択手段の構成の一例を示し、Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＯ，Ｋ＿ＲＮＤ＿ＣＯ，Ｋ＿ＲＮＤ＿ＲＯ，Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＩ，Ｋ＿ＲＮＤ＿ＣＩ，Ｋ＿ＲＮＤ＿ＲＩ，により、特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記飾り可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する本発明の飾り識別情報選択手段の構成の一例を示している。また、図１２（Ｂ）により、前記複数の当りラインにおいて前記第一識別情報列と前記第

二識別情報列とで同一の当りラインでリーチ状態が発生しないように識別情報を選択する本発明の飾り識別情報選択手段の構成の一例を示している。

【００１３】

また、図１２（Ｂ）により、前記特定表示結果決定手段が前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とすることを決定したときに、前記第一識別情報列と前記第二識別情報列とのうち前記特定表示結果としない識別情報列においてリーチ状態が発生しないように識別情報を選択する本発明の飾り識別情報選択手段の構成の一例を示している。

【００１４】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して本発明の実施形態について説明する。先ず、図１を参照して実施形態に係る遊技機（図示ではパチンコ遊技機）の遊技盤１の構成について説明する。図１は、遊技盤１を示す正面図である。図１において、遊技盤１の表面には、発射された打玉を誘導するための誘導レール２がほぼ円状に植立され、該誘導レール２で区画された領域が遊技領域３を構成している。遊技領域３のほぼ中央には、左・中・右の各飾り図柄の可変表示（以下、変動ともいう）を可能にする飾り可変表示装置３０が配置されている。この飾り図柄は、後述の特別可変表示装置２６による特別図柄の変動動作に伴った変動を行い、その表示結果は特別図柄の表示結果に対応して設定されている。即ち、特別図柄の表示結果が大当り図柄（特別表示結果）となる場合は、飾り図柄が大当り対応図柄（特定表示結果）にて表示される一方、特定図柄の表示結果がハズレの場合は、飾り図柄が大当り対応図柄以外で表示される。なお、飾り可変表示装置３０の詳細な構成については後に詳述するものである。

【００１５】

飾り可変表示装置３０の下方には、特別図柄及び飾り図柄の変動を許容する始動機能を有する普通可変入賞球装置４が配置されている。この普通可変入賞球装置４は、ソレノイド５によって垂直（通常入賞口）位置と傾動（拡大入賞口）位置との間で可動制御される一対の可動翼片６ａ・６ｂを備え、いわゆるチューリップ型役物として構成され、その普通可変入賞球装置４には入賞した打玉を検出する始動玉検出器７が設けられている。なお、可動翼片６ａ・６ｂが垂直（通常入賞口）位置のときも普通可変入賞球装置４に入賞可能になっている。また、普通可変入賞球装置４への入賞に基づく特別図柄及び飾り図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、４回）記憶され、その旨が後述の特別図柄記憶表示ＬＥＤ６１によって表示されるようになっている。

【００１６】

また、上記した普通可変入賞球装置４の左側方には、普通可変表示装置８が配置されている。普通可変表示装置８は、その上端に玉通過口９を備えると共に該玉通過口９の内部に備えた通過玉検出器１０が通過玉を検出することで、玉通過口９の下方に備えた普通図柄表示器１１での普通図柄の変動を許容するようになっている。なお、普通図柄表示器１１は、普通図柄が当り図柄となったときに、普通可変入賞球装置４の可動翼片６ａ・６ｂを所定時間が経過するまで開放制御するものであるが、後述する確率変動（大当り判定確率を通常時と異なる確率に変更した遊技状態）が生じたときには、開放時間が長くなるように設定されている。また、普通図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、４回）記憶され、その旨が普通可変表示装置８に設けられた普通図柄記憶表示ＬＥＤ１２によって表示されるようになっている。一方、普通可変入賞球装置４の右側方には、左・中・右の各特別図柄表示部２６ａ～２６ｃで個々に特別図柄を変動し得る特別可変表示装置２６が配置されている。

【００１７】

また、遊技領域３の下方部位には、取付基板１４を介して遊技盤１に取り付けられた特別可変入賞球装置１３が配置されている。特別可変入賞球装置１３の中央部には、特別可変入賞口１５が開設されており、該特別可変入賞口１５は、ソレノイド１６による開閉板１７の可動によって開閉制御されるようになっている。特別可変入賞口１５の内部は、左右２つに区画され、そのうちの左側が特定領域とされ、右側が通常領域とされる。特定領

域には、入賞玉の検出により開閉板１７を再度開成させることができる特定玉検出器１８が設けられている。一方、通常領域には入賞玉を検出するための入賞玉検出器１９が設けられている。特別可変入賞口１５の下方には、特定遊技状態の発生に伴う開閉板１７の開閉サイクル数を表示する機能と、入賞玉検出器１８及び特定玉検出器１９によって検出された入賞玉数を表示する機能と、を合せ持つ７セグメントタイプの回数・個数表示器２０が設けられている。また、取付基板１４における特別可変入賞口１５の左右の各側方には、それぞれ入賞口２１が設けられている。なお、遊技領域３を含む遊技盤１の表面には、上記した構成以外にも、風車ランプ２２、サイド飾りランプ２３、アウト口２４、バック玉防止部材２５、等が設けられている。また、パチンコ遊技機には、特定遊技状態時あるいは特別図柄の変動時等にその旨を報知する図示しない遊技効果ＬＥＤ、遊技効果ランプ、及びスピーカが設けられている。

【００１８】

しかして、上記のように構成される特別可変入賞球装置１３は、以下のように作動する。即ち、打玉が普通可変入賞球装置４に入賞して始動玉検出器７をＯＮさせると、特別可変表示装置２６が変動を開始し、所定時間後に特別図柄の表示結果が確定され、その確定された図柄の組合せが所定の大当り図柄（同一図柄のゾロ目）となったときに特定遊技状態となる。そして、この特定遊技状態においては、特別可変入賞球装置１３の開閉板１７が所定期間（例えば、２９秒）あるいは所定個数（例えば、１０個）の入賞玉が発生するまで開放する（開放サイクル）ように設定され、その開放している間遊技盤１の表面を落下する打玉を受け止めるようになっている。そして、受け止められた打玉が特定領域に入賞して特定玉検出器１８をＯＮすると、開放サイクルの終了後再度上記した開放サイクルを繰り返し、特定領域に入賞玉が入賞する毎に継続権が成立して開放サイクルを最高１６回繰り返すことができるようになっている。なお、上記始動玉検出器７のＯＮ動作による特別図柄の変動制御に伴って飾り可変表示装置３０での飾り図柄の変動制御が同時に行われるものである。

【００１９】

また、本発明の特定遊技状態は、上記に限らず以下に示す（１）～（５）の制御のうちいずれか１つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

（１）　打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御。

（２）　特定の入賞又は通過領域での打玉の検出を介在させ、打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御。

（３）　打玉の入賞に関わらず所定数の景品玉を直接排出する制御。

（４）　有価価値を有する記憶媒体（カードやレシート等）に対して有価数を加算する制御。

（５）　得点があることに基づいて遊技可能な弾球遊技機に対して得点を付与する制御。

【００２０】

次に、本実施形態の要部を構成する飾り可変表示装置３０の構成について説明する。飾り可変表示装置３０は、前記遊技盤１の表面に取り付けられる取付基板３１を有し、該取付基板３１には、長方形状の窓開口３２ａ～３２ｃが左・中・右の３箇所に開設されたドラムカバー部材３２が設けられ、さらに該ドラムカバー部材３２の各窓開口３２ａ～３２ｃを後方より一体で覆う透過性のドラムレンズ３３が設けられている。このドラムレンズ３３の後方には、図２及び図３に示す回転ドラム機構３４が設けられている。該回転ドラム機構３４は、円周面に飾り図柄が描かれて前記窓開口３２ａ～３２ｃに個々に臨設される左・中・右の外ドラム３５・３６・３７と、円周面に飾り図柄が描かれて外ドラム３５～３７の内方に個々に配される内ドラム３８ａ～３８ｃと、これら各ドラム３５～３７・３８ａ～３８ｃを収納して前記取付基板３１の裏面側に一体的に取り付けるドラム筐体３

９と、各ドラム３５～３７・３８ａ～３８ｃを個々にドラム筐体３９内に位置決め固定するドラム取付金具（図３中には、ドラム取付金具４０～４３のみを図示）と、を備えている。なお、回転ドラム機構３４を構成する左・中・右の各回転ドラム機構は、それぞれ同一構造をなしている。このため、以下の説明では、便宜的に中回転ドラム機構についてのみ説明を行うものである。

【００２１】

また、以下の説明では、上記した各ドラム３５～３７・３８ａ～３８ｃの円周面に描かれた図柄をそれぞれ左外図柄、中外図柄、右外図柄、左内図柄、中内図柄、右内図柄と称し、左外図柄及び左内図柄、中外図柄及び中内図柄、右外図柄及び右内図柄をそれぞれ左・中・右の各飾り図柄と称する。また、前記窓開口３２ａ～３２ｃは、それぞれ左・中・右の各飾り図柄を上・中・下の３図柄分停止表示する開口形状をなしている。これにより、飾り可変表示装置３０では、縦横共に３列の合計９図柄の組合せによって大当り対応図柄を決定する構成となっている。また、内ドラム３８ａ～３８ｃとの間で二重ドラム構造をなす各外ドラム３５～３７は、透過性の樹脂によって形成されており、これによって、外ドラム３５～３７の各飾り図柄の表示部分以外では、内ドラム３８ａ～３８ｃに描かれた飾り図柄が視認できるようになっている（図４参照）。

【００２２】

上記中回転ドラム機構用のドラム取付金具４１・４３には、それぞれドラム筐体３９側の係止溝３９ａと係合してドラム筐体３９との位置決めを行う係合突部４１ａ・４３ａが上下の各前端部分に形成されると共に、各ドラム３６・３８ｂの駆動源となるドラムモータ４４・４５が取り付けられている。また、内ドラム３８ｂ用のドラム取付金具４３には、窓開口３２ｃで表示する上・中・下の３図柄を個々に照明装飾するドラムランプ４６ａ～４６ｃと、該ドラムランプ４６ａ～４６ｃ用の配線基板４７と、が取り付けられている。なお、ドラムランプ４６ａ～４６ｃは、ランプハウス４８を介してドラム取付金具４３に取り付け固定されている。また、ドラム取付金具４１・４３には、上記した構成部材以外にもドラムモータ４４・４５乃至ドラムランプ４６ａ～４６ｃをドラム筐体３９側のコネクタと接続するコネクタ（図３中には、ドラム取付金具４３のコネクタ４９のみを図示）が取り付けられている。そして、以上のように構成されたドラム取付金具４１・４３は、個々に取り付けたドラムモータ４４・４５の駆動軸に各ドラム３６・３８ｂをビス５０止め固定した状態でドラム筐体３９内に収納されている。

【００２３】

一方、上記ドラム筐体３９には、ドラム取付金具４１・４３側の各コネクタと接続するコネクタ（図２中には、コネクタ５１のみを図示）と、該コネクタに接続されて前記ドラムモータ４４・４５及びドラムランプ４６ａ～４６ｃと遊技制御回路（図示しない）との電気的接続の中継を行う中継基板５２と、該中継基板５２を遊技制御回路側に繋ぐコネクタ５３と、が下面後端側に取り付けられている。なお、中継基板５２の下方には、取付金具５４を介してドラム筐体３９に取り付け固定された基板カバー５５が設けられて、中継基板５２を外乱等から保護するようになっている。また、ドラム筐体３９の後面上側には、筐体３９内の熱を効率良く外部に放出するための放熱口５６ａ（図３参照）を複数穿設した放熱部材５６が取り付けられている。これによって、前述した各ドラム３６・３８ｂの回転動作乃至ドラムランプ４６ａ～４６ｃの点灯点滅動作に伴って発生する熱を即座に筐体３９の外部に放出することができ、筐体３９内の各種構成部材が熱によって劣化するのを防止するようになっている。

【００２４】

また、上記した飾り可変表示装置３０が表示する飾り図柄の種類は、図５及び図６の各一覧表図に示す通りである。左・中・右の外ドラム３５～３７が表示する左外、中外、右外の各図柄は、図５に示すように、それぞれ「３」「５」「７」「９」の４種類４個の当り図柄と、「☆」の１種類１６個の外れ図柄と、からなる全２０図柄から構成されている。一方、左・中・右の内ドラム３８ａ～３８ｃが表示する左内、中内、右内の各図柄は、図６に示すように、それぞれ「Ｂ」「Ｌ」「Ｄ」「Ｈ」の４種類４個の当り図柄と、「☆

」の１種類１６個の外れ図柄と、からなる全２０図柄から構成されている。なお、各ドラム３５～３７・３８ａ～３８ｃの図柄は、それぞれ不透明な着色材によって描かれているが、これに限定するものではない。例えば、二重ドラム構造をなす外ドラム３５～３７の外飾り図柄を透明感のある着色材で描いたり、あるいは中ぬき文字で描くことで、外飾り図柄を介して内ドラム３８ａ～３８ｃの内飾り図柄が視認できるようにしてもよい。また、「☆」の外れ図柄をなくして当り図柄のみの構成とすることで、内飾り図柄の視認性の向上を招来してもよい。

【００２５】

前記取付基板３１の上側部には、図２に示すように、飾りＬＥＤ５７と飾りランプ５８とを内蔵してなる上側装飾部５９が設けられ、該上側装飾部５９の上端部分には、入賞口６０が設けられている。一方、取付基板３１の中央下側部には、特別可変表示装置２６及び飾り可変表示装置３０の変動未消化分を記憶する特別図柄記憶表示ＬＥＤ６１が設けられている。なお、特別可変表示装置２６及び飾り可変表示装置３０の変動未消化分を記憶する最大数は４個であり、このため、特別図柄記憶表示ＬＥＤ６１も４個設けられている。また、特別図柄記憶表示ＬＥＤ６１の左右の各側方には、それぞれ前方に突出した下側装飾部６２・６３が設けられている。下側装飾部６２・６３の上端面は、それぞれ中央の特別図柄記憶表示ＬＥＤ６１側に下り傾斜した玉転送路６２ａ・６３ａを構成しており、該玉転送路６２ａ・６３ａ上に落下した打玉は、中央側に転送された後に前記普通可変入賞球装置４の上方位置で再度自然落下されることにより普通可変入賞球装置４に入賞し易くなっている。

【００２６】

次に、前記特別図柄及び飾り図柄の各変動動作について図７乃至図１６に示すタイムチャート及び説明図等を参照して説明する。先ず、特別図柄及び飾り図柄の変動動作に用いられるランダム数を図７（Ａ）の一覧表図に基づいて説明する。ランダム数は、図７（Ａ）に示すように、大当り決定用のＣ＿ＲＮＤ１（０～２９９）、左の特別図柄（以下、これを左図柄という）表示用であり且つ大当り配列用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ（０～１４）、中の特別図柄（以下これを中図柄という）表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｃ（０～１４）、右の特別図柄（以下、これを右図柄という）表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｒ（０～１４）、大当り図柄配列用のＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲ（０～３９）、リーチ・大当り動作用のＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨ（０～９９）、左外図柄表示用のＫ＿ＲＮＤ＿ＬＯ（０～１９）、中外図柄表示用のＫ＿ＲＮＤ＿ＣＯ（０～１９）、右外図柄表示用のＫ＿ＲＮＤ＿ＲＯ（０～１９）、左内図柄表示用のＫ＿ＲＮＤ＿ＬＩ（０～１９）、中内図柄表示用のＫ＿ＲＮＤ＿ＣＩ（０～１９）、右内図柄表示用のＫ＿ＲＮＤ＿ＲＩ（０～１９）、の１２種類から構成されている。

【００２７】

そして、図７（Ｂ）に示すように、Ｃ＿ＲＮＤ１から抽出された値が「７７」であり大当りと判定されると、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌの抽出値に基づいて大当りとなる図柄及び配列が決定され、この大当り図柄が特別可変表示装置２６の各特別図柄表示部２６ａ～２６ｃに導出される。一方、Ｃ＿ＲＮＤ１で「７７」以外の値が抽出されて外れと判定されると、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒからの各抽出値に対応する外れ図柄が特別可変表示装置２６の各特別図柄表示部２６ａ～２６ｃに導出される。なお、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒからの各抽出値が偶然にも大当り図柄と一致した場合には、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｃのデータから「１」を減算して外れ図柄にして表示するものである。また、確率変動時（高確率時）には、Ｃ＿ＲＮＤ１内の「７７～８２」の各値が大当り決定用のランダム数となっている。また、上記したＣ＿ＲＮＤ１の抽出に基づく当り外れの決定に伴い、飾り可変表示装置３０にも表示結果が導出される。この場合、Ｃ＿ＲＮＤ１の抽出値によって大当りと判定されたときには、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの抽出値に基づいて大当りとなる図柄及び配列が決定され、この大当り対応図柄が飾り可変表示装置３０に導出される。一方、Ｃ＿ＲＮＤ１の抽出値によって外れと判定されたときには、Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＯ・ＬＩの各抽出値に基づく左の飾り図柄、Ｋ＿ＲＮＤ＿ＣＯ・ＣＩの各抽出値に基づく中の飾り図柄、Ｋ＿ＲＮＤ＿ＲＯ・ＲＩの各抽出値に基づく右の飾り図柄、がそれぞれ決定され、この図柄が外れ図柄として飾り可

変表示装置３０に導出される。

【００２８】

上記したＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒの各抽出値に対応する左・中・右の特別図柄は、図８に示すように、それぞれ「０～９・Ａ・Ｌ・Ｐ・Ｈ・Ｆ」の１５種類から構成されている。一方、Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＯ・ＣＯ・ＲＯの各抽出値に対応する左外・中外・右外の飾り図柄の種類は図９に示す通りであり、Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＩ・ＣＩ・ＲＩの各抽出値に対応する左内・中内・右内の飾り図柄の種類は図１０に示す通りである。また、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの抽出値に対応する大当り対応図柄の種類は図１１に示す通りである。この大当り対応図柄の組合せは、前記窓開口３２ａ～３２ｃに形成される上横ライン（上）、中横ライン（中）、下横ライン（下）、右斜めライン（右下）、左斜めライン（左下）のいずれかの当りライン上に、「３」「５」「７」「９」「Ｂ」「Ｌ」「Ｄ」「Ｈ」のいずれかの同一図柄が揃った組合せである。なお、この大当り対応図柄のうち「７」又は「Ｂ」で揃った図柄（以下、これを確変図柄という）が導出された場合、言い換えればＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの抽出値が「１０～１４・２０～２４」のいずれかとなる場合は、前記特定遊技状態の発生に加えて確変制御の実行を決定するようになっている。

【００２９】

飾り図柄及び特別図柄の具体的な変動は図１４乃至図１６のタイムチャートに示すようになっている。なお、図柄の変動は、図１２（Ａ）の一覧表図に示すパターンに基づいて行われる。変動パターンＡは、一定の速度で変動（１６．７ｍｓに１図柄変動）するパターンであり、変動パターンＢは、除々に減速して停止する（３図柄変動）パターンであり、変動パターンＣは、除々に減速するパターンであり、変動パターンＤは、一定の速度で変動（３３３．３ｍｓに１図柄変動）するパターンである。また、飾り図柄のリーチ変動態様はリーチ１・２の２種類からなり、これらリーチ１・２の選択は、図１３に示すように当り外れ毎のＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値と条件１～３とに基づいて行われる。この条件１～３は図１２（Ｂ）に示す通りであり、条件１が外ドラム３５～３７でのリーチ時、条件２が内ドラム３８ａ～３８ｃでのリーチ時、条件３が外ドラム３５～３７及び内ドラム３８ａ～３８ｃでのリーチ時となっている。なお、外ドラム３５～３７と内ドラム３８ａ～３８ｃとが同時ポジション（同一の当りライン上）でリーチ（同一Ｗリーチ）となるときは、左内ドラム３８ａの飾り図柄（Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＩ）に「１」を加算してリーチ以外とし、また、この同一Ｗリーチで内ドラム３８ａ～３８ｃが大当りするときには、左外ドラム３５の飾り図柄（Ｋ＿ＲＮＤ＿ＬＯ）に「１」を加算してリーチ以外とする。

【００３０】

先ず、図１４において、普通可変入賞球装置４に打玉が入賞し始動玉検出器７が始動信号を導出すると、その始動信号の立ち上がり時に、Ｃ＿ＲＮＤ１から数値を抽出してこれを格納する。その後、始動信号の立ち上がりより０．００２秒後には、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒ及びＫ＿ＲＮＤ＿ＬＯ・ＣＯ・ＲＯ・ＬＩ・ＣＩ・ＲＩから数値を抽出すると共に、格納したＣ＿ＲＮＤ１の読み出し及び判定を行う。なお、このような各種ランダム数の抽出に基づいてリーチとなる場合には、これと同時にＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨ及びＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲから数値を抽出する。そして、始動信号の立ち上がりより０．００４秒後に、左外・中外・右外の飾り図柄を変動パターンＡにて変動させる。その後、左外図柄は、６．２６０秒間変動パターンＡにて変動された後、０．４２０秒間変動パターンＣにて変動されて停止表示される。右外図柄は、６．６８０秒間変動パターンＡにて変動された後、０．４２０秒間変動パターンＣにて変動されて停止表示される。また、リーチ以外の中外図柄は、７．１００秒間変動パターンＡにて変動された後、０．８５０秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。

【００３１】

一方、上記した左外及び右外の各図柄の停止結果によって外飾り図柄がリーチとなる場合には、図１６に示すように、中外図柄に対してリーチ変動（リーチ１又はリーチ２）が行われる。なお、この外飾り図柄のリーチ１・２は、それぞれ前記図１３に示す「Ａ」の

条件１（外ドラムのみがリーチ）と「Ｃ」の条件３（外ドラムと内ドラムとがリーチ）との２種類があるため、図１６中には便宜的にリーチ１Ａ・１Ｃ、リーチ２Ａ・２Ｃとして記載している。先ず、リーチ１での中外図柄は、変動パターンＡで７．１００秒間変動された後、０．８５０秒間の変動パターンＣ及び１．６００～７．６８０秒間の変動パターンＤにて変動されて停止表示される。リーチ２での中外図柄は、変動パターンＡで７．１００秒間変動された後、０．８５０秒間の変動パターンＣ及び７．６８０秒間の変動パターンＤにて変動されて一旦停止される。そして、０．３００秒間の一旦停止後に０．１６７～３．３４０秒間変動パターンＡにて変動されて停止表示される。

【００３２】

また、内飾り図柄については、図１５に示すように、前記中外図柄の変動パターンＡでの変動終了時から０．８５０～１１．８７０秒が経過した時点で左内・中内・右内の飾り図柄が変動パターンＡにて変動される。その後、左内図柄は、６．２６０秒間変動パターンＡにて変動された後、０．４２０秒間変動パターンＣにて変動されて停止表示される。右内図柄は、６．６８０秒間変動パターンＡにて変動された後、０．４２０秒間変動パターンＣにて変動されて停止表示される。また、リーチ以外の中内図柄は、７．１００秒間変動パターンＡにて変動された後、０．８５０秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。

【００３３】

一方、上記した左内及び右内の各図柄の停止結果によって内飾り図柄がリーチとなる場合には、中内図柄に対してリーチ変動（リーチ１又はリーチ２）が行われる。なお、この内飾り図柄のリーチ１・２は、それぞれ前記図１３に示す「Ｂ」の条件２（内ドラムのみがリーチ）と「Ｃ」の条件３（外ドラムと内ドラムとがリーチ）との２種類があるため、図１５中には便宜的にリーチ１Ｂ・１Ｃ、リーチ２Ｂ・２Ｃとして記載している。先ず、リーチ１での中内図柄は、変動パターンＡで７．１００秒間変動された後、０．８５０秒間の変動パターンＣ及び１．６００～７．６８０秒間の変動パターンＤにて変動されて停止表示される。リーチ２での中内図柄は、変動パターンＡで７．１００秒間変動された後、０．８５０秒間の変動パターンＣ及び７．６８０秒間の変動パターンＤにて変動されて一旦停止される。そして、０．３００秒間の一旦停止後に０．１６７～３．３４０秒間変動パターンＡにて変動されて停止表示される。

【００３４】

また、特別図柄の変動は図１６に示す通りであり、前記始動玉検出器７のＯＮ動作に伴う外飾り図柄（図１６中には、飾り図柄と記載）の変動開始と同時に左・中・右の各図柄を変動パターンＡにて変動させる。そして、最終停止の内飾り図柄（図１６中には、飾り図柄と記載）が停止する１．１５０秒前に変動パターンＡから変動パターンＢに変動を換え、その変動パターンＢにて０．８５０秒間変動した後に一斉に停止表示させる。即ち、特別図柄は、飾り図柄の変動開始と同時に変動が開始され、飾り図柄が表示結果を導出する０．３００秒前に表示結果を導出するようになっている。なお、本実施形態では、以上のようなタイミングで特別図柄及び飾り図柄の変動制御を行っているが、この構成に限定するものではない。例えば、図１７のタイムチャートに示すように、始動玉検出器７（同図中には、始動入賞球検出器と記載）のＯＮ動作に伴って外飾り図柄（左外図、中外図柄、右外図柄）、内飾り図柄（左内図柄、中内図柄、右内図柄）、特別図柄（左図柄、中図柄、右図柄）を一斉に変動させ、順次、外飾り図柄、特別図柄、内飾り図柄の表示結果を導出する構成としてもよい。

【００３５】

次に、前記飾り図柄の表示結果に確変図柄が導出されることで実行される確変制御を図１８に基づいて説明する。図１８において、飾り可変表示装置３０（図１８中には、条件装置と記載）が「７・７・７」又は「Ｂ・Ｂ・Ｂ」の確変図柄を導出すると、その確変図柄の導出に伴って発生した特定遊技状態の終了と同時に確変制御を開始し、次の大当りが発生した時点で確変制御を終了する。なお、確率変動中に更に確変図柄で大当りした場合には、その大当り終了後、新たに次の大当りまで確変制御が行われる。また、このような

確変制御は、特別図柄と同様に次に説明する普通図柄に対しても行われるものである。

【００３６】

次に、前記普通図柄表示器１１に表示される普通図柄について説明する。普通図柄は、図１９（Ａ）（Ｂ）に示すように、「Ａ・ｂ・Ｃ・ｄ・Ｌ・７」の６種類であり、これらの普通図柄に対しては、０．００２秒毎に１ずつ加算される当り決定用のＷＣ＿ＲＮＤ２（３～１３）と、０．００２秒毎に１ずつ加算され且つ割り込み処理余り時間に１ずつ加算される普通図柄表示用のＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆ（０～５）と、が設けられている。ＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆ（０～５）の各ランダム数は、「Ａ・ｂ・Ｃ・ｄ・Ｌ・７」の各普通図柄に対応して設けられている。また、ＷＣ＿ＲＮＤ２（３～１３）からのランダム数の抽出において、図１９（Ｃ）に示すように、「３」の値が抽出されて当りと判定されると、普通図柄表示器１１にＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆデータの「５」に対応する「７」の当り図柄を表示して普通可変入賞球装置４を所定時間開放（入賞口の拡大）する。一方、ＷＣ＿ＲＮＤ２で「３」以外の値が抽出されて外れと判定されると、ＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆデータの値を抽出し、この値に対応する外れ図柄を普通図柄表示器１１に表示する。なお、ＷＣ＿ＲＮＤ２で外れと判定されたにも関わらずＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆで抽出された値が偶然にも当り図柄となる場合には、「Ａ」の外れ図柄を選択してこれを普通図柄表示器１１に表示するものである。また、上記ＷＣ＿ＲＮＤ２の抽出に伴う当り外れの判定は、図柄の当り確率が通常時のものであり、確率変動時（高確率時）には、ＷＣ＿ＲＮＤ２の「３～１２」の値が当り決定用の乱数となる。

【００３７】

次に、上記した普通図柄表示器１１での普通図柄の変動動作を図２０のタイムチャートに基づいて説明する。図２０において、通過玉検出器１０（同図中には、普通図柄始動玉検出器と記載）がＯＮすると、これと同時にＷＣ＿ＲＮＤ２の抽出及び格納が行われる。その後、通過玉検出器１０のＯＮから所定時間（０．００２秒）が経過すると、ＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆの抽出を行い、その０．００２秒後に普通図柄の変動を開始する。そして、通過玉検出器１０のＯＮから所定時間（２８．０００秒）後に変動を停止する。なお、図２０に示す※の確率変動時には、普通図柄の変動時間が５．２００秒に短縮される。そして、通常時において停止表示される普通図柄が当り図柄のときには、図２１（Ａ）に示すように、普通図柄が停止してから所定時間（０．００２秒）後に普通可変入賞球装置４を０．５００秒間開放する。その後、通過玉検出器１０への通過記憶がある場合には、普通可変入賞球装置４の閉鎖から０．００２秒後に、ＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆの抽出を行い、その０．００２秒後に再度普通図柄の変動を開始する。また、確率変動時において停止表示される普通図柄が当り図柄のときには、図２１（Ｂ）に示すように、普通図柄が停止してから所定時間（０．００２秒）が経過すると普通可変入賞球装置４を２．２００秒間開放し、３．０００秒のインターバルを置いた後に再度２．２００秒間開放する。その後、通過玉検出器１０への通過記憶がある場合には、普通可変入賞球装置４の閉鎖から０．００２秒後に、ＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆの抽出を行い、その０．００２秒後に再度普通図柄の変動を開始する。

【００３８】

以上のように、本実施形態に係る飾り可変表示装置３０は、二重ドラム構造をなす左・中・右の外ドラム３５～３７及び内ドラム３８ａ～３８ｃによって特定遊技状態の発生（大当り対応図柄の導出）の有無を決定するようになっている。また、この外ドラム３５～３７及び内ドラム３８ａ～３８ｃは、それぞれ始動入賞に伴って変動制御が行われ、個々に外内の各飾り図柄の表示結果として大当り対応図柄（特定表示結果）を導出するようになっている。このため、従来の二重ドラム構造のように外内のドラムに変動制限を設けることなく、個別のドラムとして設けることができ、ひいては二重ドラム構造の特徴を十分に発揮することで遊技の興趣向上を招来するようになっている。

【００３９】

また、上記した外内の各ドラム３５～３７・３８ａ～３８ｃは、１回の始動入賞毎に外内の各飾り図柄の表示結果を順次１回ずつ導出するため、毎回２度の大当りチャンスがあ

るような印象を遊技者に与えることができ、結果として射幸性の向上を招来するようになっている。また、本実施形態では、特別図柄に対する装飾的な図柄（飾り図柄）を可変表示装置３０によって表示する構成とすることで、別途、特別可変表示装置２６を設けて特別図柄の表示結果を導出している。このため、二重ドラム構造に起因して判別し難い虞のある当り外れの判定を特別可変表示装置２６の表示結果で明瞭に報知することができ、ひいては当り外れの判定誤りによるトラブルが回避できるようになっている。

【００４０】

なお、上記した実施形態は、本発明を限定するものではなく、本発明の範囲内で種々の変更が可能である。上記実施形態では、可変表示装置３０によって飾り図柄を表示する構成としているが、この構成に限定するものではない。例えば、特別可変表示装置２６を設けることなく、可変表示装置３０の表示結果によってのみ特定遊技状態の発生の有無を決定する構成としてもよい。また、可変表示装置をモーターにより駆動するドラム式の表示器を例示しているが、これに限らず、ＣＲＴ、ＬＣＤ、ＶＦＤ、ＬＥＤ等の画像表示装置を用いてもよい。この場合では、画像で二重階層構造を疑似的に表示することによって本発明の効果が得られるものである。また、遊技機の構成として、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると特定遊技状態が発生して可変入賞球装置を開放する弾球遊技機（これを俗に第１種という）を例示しているが、特にこれに限定するものではなく、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると権利発生状態となり、この状態で特定領域に打玉が入賞すると特定遊技状態が発生する弾球遊技機（これを俗に第３種という）であっても良く、さらにはスロットマシンやコインゲーム等の遊技機であっても良い。

【００４１】

【発明の効果】

以上、説明したところから明らかなように、本発明の構成においては、始動入賞口と、該始動入賞口への打玉の入賞により制御手段の制御に基づいて複数の識別情報を変動表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果としての識別情報が予め定めた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生する遊技機において、前記可変表示装置は、特別可変表示装置と、該特別可変表示装置の表示結果に対応する表示結果を導出表示する飾り可変表示装置とからなり、該飾り可変表示装置は、複数の識別情報を配列する第一識別情報列と、複数の識別情報を配列すると共に前記第一識別情報列との間で二重階層構造をなす第二識別情報列と、を備え、前記第一識別情報列及び前記第二識別情報列は、個々に変動表示するように制御されると共に、複数の当りラインが設定され該複数の当りラインのいずれかに個々の識別情報の表示結果として前記特定表示結果の導出が可能であり、前記制御手段は、前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記可変表示装置での表示結果導出以前に決定する特定表示結果決定手段と、該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記特別可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する特別識別情報選択手段と、該特定表示結果決定手段の決定結果に従う前記飾り可変表示装置の表示結果としての識別情報を選択する飾り識別情報選択手段と、を備え、該飾り識別情報選択手段は、前記複数の当りラインにおいて前記第一識別情報列と前記第二識別情報列とで同一の当りラインでリーチ状態が発生しないように識別情報を選択するので、従来のような各識別情報列の変動制限を設けることなく、第一及び第二の識別情報列を個別の識別情報列として設けることができ、ひいては二重階層構造の特徴を十分に発揮することで遊技の興趣向上が可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図１】　本発明の一実施形態における遊技盤を示す正面図である。

【図２】　飾り可変表示装置を示す縦断面図である。

【図３】　飾り可変表示装置を示す分解斜視図である。

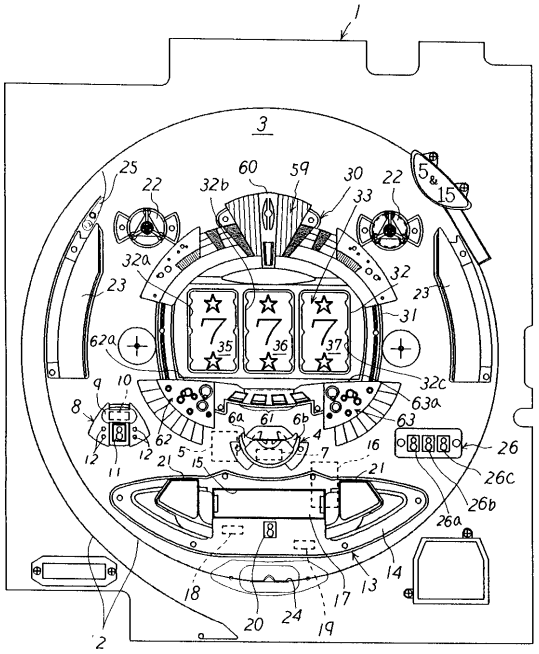
【図４】　飾り可変表示装置の二重ドラム構造を示す斜視図である。

【図５】　左外・中外・右外の各飾り図柄の種類を示す一覧表図である。

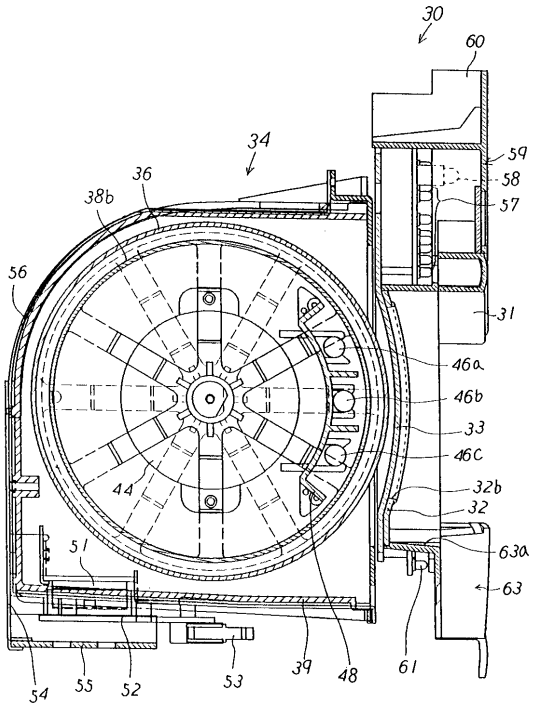
【図６】　左内・中内・右内の各飾り図柄の種類を示す一覧表図である。
【図７】　同図（Ａ）は特別図柄及び飾り図柄に用いられる各種ランダム数を示す一覧表図であり、同図（Ｂ）は選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。
【図８】　左・中・右の各特別図柄とＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒとの関係を示す一覧表図である。
【図９】　左外・中外・右外の各飾り図柄とＫ＿ＲＮＤ＿ＬＯ・ＣＯ・ＲＯとの関係を示す一覧表図である。
【図１０】　左内・中内・右内の各飾り図柄とＫ＿ＲＮＤ＿ＬＩ・ＣＩ・ＲＩとの関係を示す一覧表図である。
【図１１】　飾り図柄の大当り図柄とＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲとの関係を示す一覧表図である。
【図１２】　同図（Ａ）は各種変動パターンを示す一覧表図であり、同図（Ｂ）は各種条件を示す一覧表図である。
【図１３】　リーチ種類の選択条件となる※１を示す一覧表図である。
【図１４】　左外及び右外の各図柄の変動動作とリーチ以外での中外図柄の変動動作を示すタイムチャートである。
【図１５】　左内、右内、中内の各図柄の変動動作を示すタイムチャートである。
【図１６】　各リーチ１・２での中外各図柄の変動動作と飾り図柄及び特別図柄の変動動作の関係とを示すタイムチャートである。
【図１７】　他の実施形態における飾り図柄と特別図柄との変動動作を示すタイムチャートである。
【図１８】　確変図柄の導出に伴って発生する確率変動の動作を示すタイムチャートである。
【図１９】　同図（Ａ）は普通図柄の変動に用いられる各種ランダム数の一覧表図であり、同図（Ｂ）は普通図柄とＷＣ＿ＲＮＤ＿Ｆとの関係を示す一覧表図であり、同図（Ｃ）は選択されたランダム数によって普通図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。
【図２０】　通過玉検出器での通過検出に伴う普通図柄の変動動作を示すタイムチャートである。
【図２１】　同図（Ａ）は通常時において普通図柄が当りとなるときの普通可変入賞球装置の開放動作を示すタイムチャートであり、同図（Ｂ）は確率変動時において普通図柄が当りとなるときの普通可変入賞球装置の開放動作を示すタイムチャートである。
【符号の説明】
１　遊技盤
３　遊技領域
４　普通可変入賞球装置
７　始動玉検出器
８　普通可変表示装置
１０　通過玉検出器
１１　普通図柄表示器
１２　普通図柄記憶表示ＬＥＤ
１３　特別可変入賞球装置
１８　特定玉検出器
１９　入賞玉検出器
２６　特別可変表示装置
２６ａ～２６ｃ　特別図柄表示部
３０　飾り可変表示装置
３４　回転ドラム機構
３５～３７　外ドラム

３８ａ～３８ｃ　内ドラム
３９　ドラム筐体
４０～４３　ドラム取付金具
５９　上側装飾部
６１　特別図柄記憶表示ＬＥＤ
６２・６３　下側装飾部
６２ａ・６３ａ　玉転送路

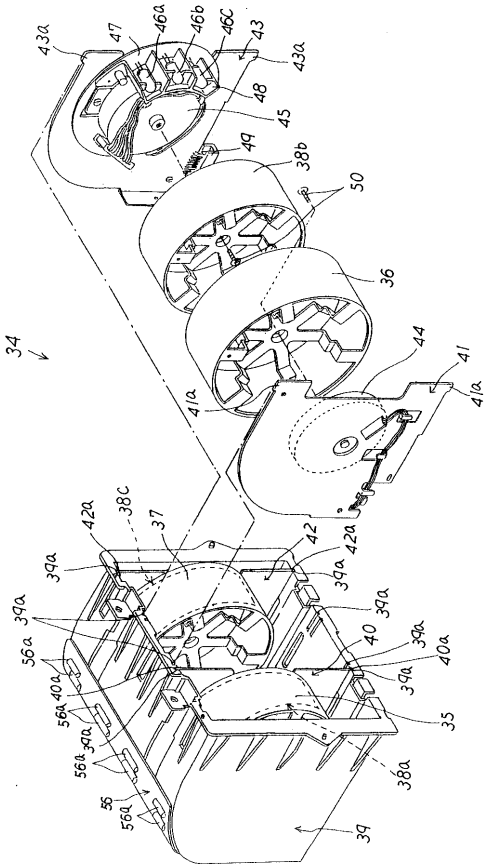
【図１】



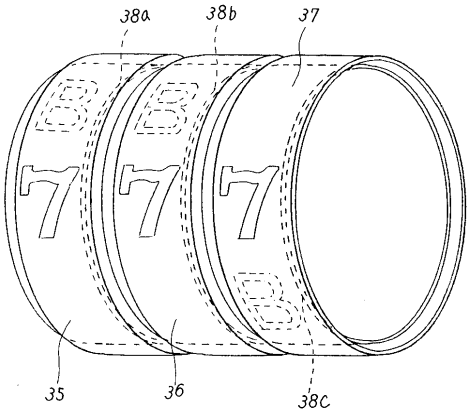
【図２】



【図３】



【図４】



【図５】

図柄種類	35 左外図柄列	36 中外図柄列	37 右外図柄列
1	3	3	3
2	☆	☆	☆
3	☆	☆	☆
4	☆	☆	☆
5	☆	☆	☆
6	5	5	5
7	☆	☆	☆
8	☆	☆	☆
9	☆	☆	☆
10	☆	☆	☆
11	7	7	7
12	☆	☆	☆
13	☆	☆	☆
14	☆	☆	☆
15	☆	☆	☆
16	9	9	9
17	☆	☆	☆
18	☆	☆	☆
19	☆	☆	☆
20	☆	☆	☆

【図６】

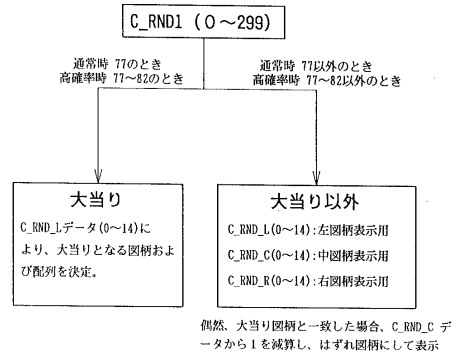
図柄種類	38a 左内図柄列	38b 中内図柄列	38c 右内図柄列
1	B	B	B
2	☆	☆	☆
3	☆	☆	☆
4	☆	☆	☆
5	☆	☆	☆
6	L	L	L
7	☆	☆	☆
8	☆	☆	☆
9	☆	☆	☆
10	☆	☆	☆
11	D	D	D
12	☆	☆	☆
13	☆	☆	☆
14	☆	☆	☆
15	☆	☆	☆
16	H	H	H
17	☆	☆	☆
18	☆	☆	☆
19	☆	☆	☆
20	☆	☆	☆

【図７】

（Ａ）

ランダム	範 囲	用 途	ランダム	範 囲	用 途
C_RND1	０～２９９	大当り決定用	K_RND_LO	０～１９	左外図柄表示用
C_RND_L	０～１４	左図柄表示用（大当り配列用）	K_RND_CO	０～１９	中外図柄表示用
C_RND_C	０～１４	中図柄表示用	K_RND_RO	０～１９	右外図柄表示用
C_RND_R	０～１４	右図柄表示用	K_RND_LI	０～１９	左内図柄表示用
C_RND_FVR	０～３９	大当り図柄配列用	K_RND_CI	０～１９	中内図柄表示用
C_RND_RCH	０～９９	リーチ・大当り動作用	K_RND_RI	０～１９	右内図柄表示用

（Ｂ）



【図８】

C_RND_L, _C, _R	左図柄列 (26a)	中図柄列 (26b)	右図柄列 (26c)
0	0	0	0
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
１０	A	A	A
１１	L	L	L
１２	P	P	P
１３	H	H	H
１４	F	F	F

【図９】

K_RND_LO _CO, _RO	左外図柄列 (35)	中外図柄列 (36)	右外図柄列 (37)
0	3	3	3
1	☆	☆	☆
2	☆	☆	☆
3	☆	☆	☆
4	☆	☆	☆
5	5	5	5
6	☆	☆	☆
7	☆	☆	☆
8	☆	☆	☆
9	☆	☆	☆
１０	7	7	7
１１	☆	☆	☆
１２	☆	☆	☆
１３	☆	☆	☆
１４	☆	☆	☆
１５	9	9	9
１６	☆	☆	☆
１７	☆	☆	☆
１８	☆	☆	☆
１９	☆	☆	☆

【図１０】

K_RND_LI _CI, _RI	左内図柄列 (38a)	中内図柄列 (38b)	右内図柄列 (38c)
0	B	B	B
1	☆	☆	☆
2	☆	☆	☆
3	☆	☆	☆
4	☆	☆	☆
5	L	L	L
6	☆	☆	☆
7	☆	☆	☆
8	☆	☆	☆
9	☆	☆	☆
１０	D	D	D
１１	☆	☆	☆
１２	☆	☆	☆
１３	☆	☆	☆
１４	☆	☆	☆
１５	H	H	H
１６	☆	☆	☆
１７	☆	☆	☆
１８	☆	☆	☆
１９	☆	☆	☆

【図１１】

C_RND_FVR	当り図柄	当りライン	C_RND_FVR	当り図柄	当りライン	C_RND_FVR	当り図柄	当りライン
0	3	上	15	9	上	30	D	上
1	3	中	16	9	中	31	D	中
2	3	下	17	9	下	32	D	下
3	3	右下	18	9	右下	33	D	右下
4	3	左下	19	9	左下	34	D	左下
5	5	上	20	B	上	35	H	上
6	5	中	21	B	中	36	H	中
7	5	下	22	B	下	37	H	下
8	5	右下	23	B	右下	38	H	右下
9	5	左下	24	B	左下	39	H	左下
10	7	上	25	L	上			
11	7	中	26	L	中			
12	7	下	27	L	下			
13	7	右下	28	L	右下			
14	7	左下	29	L	左下			

【図１２】

（A）

種別	変動パターン
A	一定の速度（16.7msに１図柄変動）
B	除々に減速して停止（３図柄変動）
C	除々に減速
D	一定の速度（333.3msに１図柄変動）

（B）

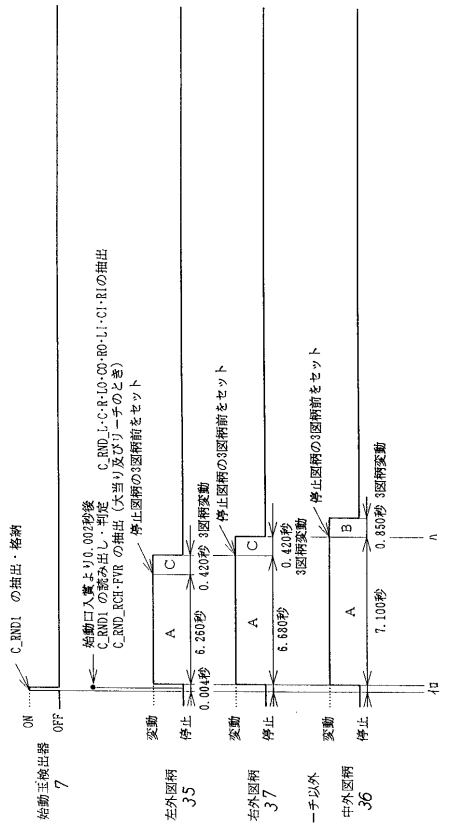
条件１	外ドラムでリーチの時
条件２	内ドラムでリーチの時
条件３	外ドラムと内ドラムでリーチの時

偶然、外ドラムと内ドラムが同時ポジションでリーチの時は左内ドラム（K_RND_LI）に１加算してハズレにして表示し、もし一方のドラムが大当りである場合は、ハズレリーチの左ドラムに１加算する

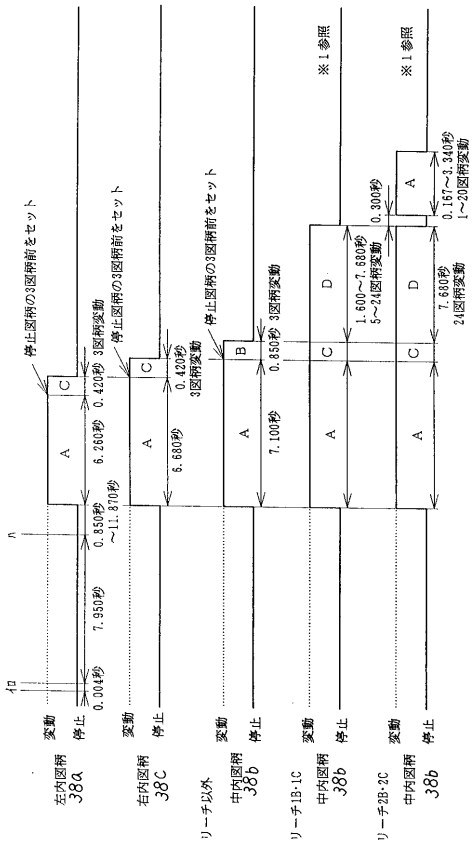
【図１３】

注記	リーチ種類		ハズレ	大当り
※1	リーチ1	A	条件1 C_RND_RCH「0～74」	条件1 C_RND_RCH「0～24」
		B	条件2 C_RND_RCH「0～74」	条件2 C_RND_RCH「0～24」
		C	条件3 C_RND_RCH「0～49」	条件3 C_RND_RCH「0～24」
	リーチ2	A	条件1 C_RND_RCH「75～99」	条件1 C_RND_RCH「25～99」
		B	条件2 C_RND_RCH「75～99」	条件2 C_RND_RCH「25～99」
		C	条件3 C_RND_RCH「50～99」	条件3 C_RND_RCH「25～99」

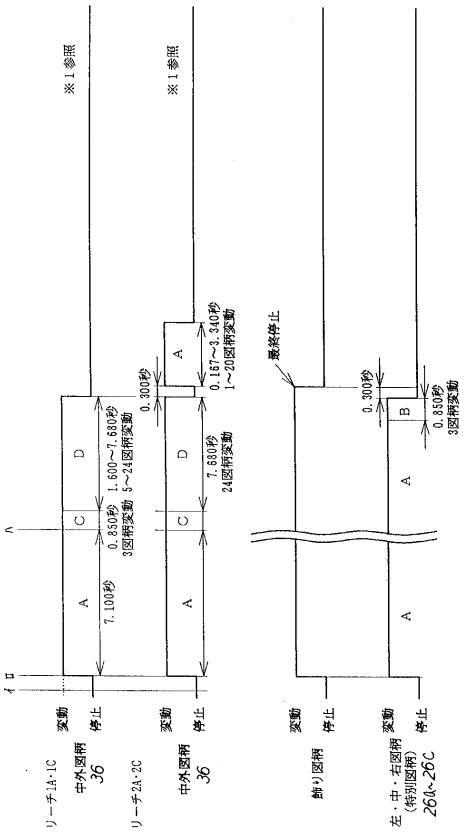
【図１４】



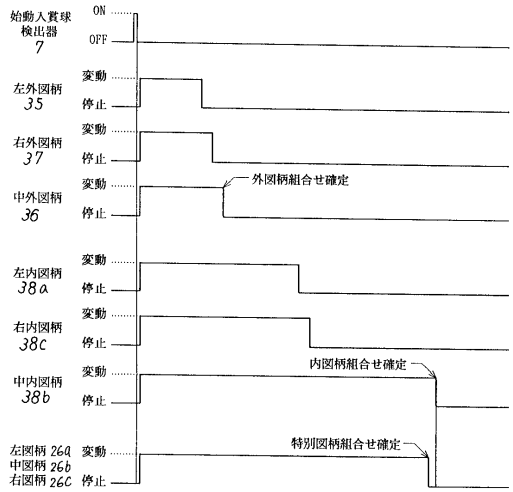
【図１５】



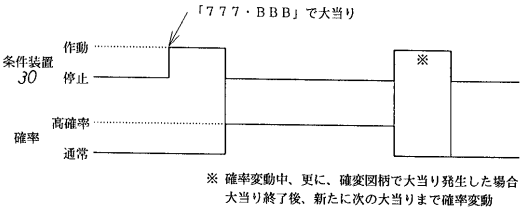
【図１６】



【図１７】



【図１８】



※ 確率変動中、更に、確変図柄で大当り発生した場合
大当り終了後、新たに次の大当りまで確率変動

【図１９】

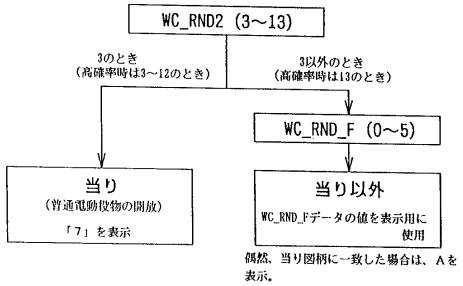
（Ａ）

ランダム	範囲	用途	加算
WC_RND2	３～１３	当り決定用	0.002秒毎に１ずつ加算
WC_RND_F	０～５	普通図柄表示用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に実行

（Ｂ）

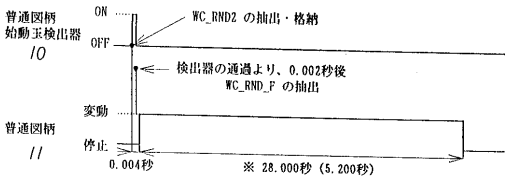
WC_RND_F	普通図柄	WC_RND_F	普通図柄
0	8	3	8
1	8	4	8
2	8	5	8

（Ｃ）



偶然、当り図柄に一致した場合は、Ａを表示。

【図２０】

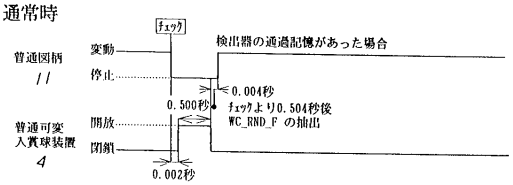


※ 確率変動時は、5.200秒に短縮される。

【図２１】

（Ａ）

通常時



（Ｂ）

確率変動時

