(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4148540号
(P4148540)
(45)発行日　平成20年9月10日(2008.9.10)　(24)登録日　平成20年7月4日(2008.7.4)

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

請求項の数 1　(全 23 頁)

(21)出願番号　特願平8-85678
(22)出願日　平成8年3月14日(1996.3.14)
(65)公開番号　特開平9-248374
(43)公開日　平成9年9月22日(1997.9.22)
審査請求日　平成15年3月11日(2003.3.11)

(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０６－１２１８７３（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－１１４６７６（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、
前記複数の識別情報を配列する第一識別情報列と、
複数の判定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が前記識別情報の表示結果を導出する以前に導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となり易いか否かが報知されるとともに、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記特定遊技状態とは異なり且つ遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生の有無が決定され、
前記制御手段は、
前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを表示結果導出以前に決定する特定表示結果決定手段と、
前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、複数種類の

リーチ変動態様からリーチ動作用カウンタの値に対応するリーチ変動態様を選択するリーチ変動態様選択手段と、

前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、前記第二識別情報列の前記複数の判定情報からリーチ判定用カウンタの値に対応する判定情報を選択する判定情報選択手段と、を備え、

前記特定表示結果決定手段により前記特定表示結果とすることが決定されるときと前記特定表示結果以外とすることが決定されるときとでリーチ変動態様の種類に対応する前記リーチ動作用カウンタのカウント値の個数の割合を変えることにより、前記リーチ変動態様選択手段によるリーチ変動態様の選択率に差異を持たせ、

前記判定情報選択手段は、前記リーチ変動態様選択手段により選択されたリーチ変動態様の種類と前記リーチ判定用カウンタの値とに応じて、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となりにくい第一リーチ変動態様が選択されたときと前記特定表示結果となり易い第二リーチ変動態様が選択されたときとの双方において選択される第一判定情報と、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一リーチ変動態様が選択されたときには選択されず前記第二リーチ変動態様が選択されたときに選択される第二判定情報と、を含む前記複数の判定情報から判定情報を選択し、

前記第一および第二リーチ変動態様には、リーチ状態が発生してから前記第一および第二リーチ変動態様に共通の変動態様でリーチ変動する期間が設定され、

前記判定情報選択手段で選択された判定情報の表示結果は、前記第一識別情報列においてリーチ状態が発生した後であって前記共通の変動態様でリーチ変動している期間中に導出されることを特徴とする遊技機。

【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、単に表示上の図柄組合せ数を増加させるだけであり、それ以外で特に遊技の興趣を向上させる構成とはなっていなかった。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、一方の識別情報列（回転ドラム）を確変制御等の特別遊技状態の発生判定に用いることで遊技の興趣を向上し得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、前記複数の識別情報を配列する第一識別情報列と、複数の判定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が前記識別情報の表示結果を導出する以前に導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となり易いか否かが報知されるとともに、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記特定遊技状態とは異なり且つ遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生の有無が決定され、前記制御手段は、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを表示結果導出以前に決定する特定表示結果決定手段と、前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、複数種類のリーチ変動態様からリーチ動作用カウンタの値に対応するリーチ変動態様を選択するリーチ変動態様選択手段と、前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、前記第二識別情報列の前記複数の判定情報からリーチ判定用カウンタの値に対応する判定情報を選択する判定情報選択手段と、を備え、前記特定表示結果決定手段により前記特定表示結果とすることが決定されるときと前記特定表示結果以外とすることが決定されるときとでリーチ変動態様の種類に対応する前記リーチ動作用カウンタのカウント値の個数の割合を変えることにより、前記リーチ変動態様選択手段によるリーチ変動態様の選択率に差異を持たせ、前記判定情報選択手段は、前記リーチ変動態様選択手段により選択されたリーチ変動態様の種類と前記リーチ判定用カウンタの値とに応じて、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となりにくい第一リーチ変動態様が選択されたときと前記特定表示結果となり易い第二リーチ変動態様が選択されたときとの双方において選択される第一判定情報と、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一リーチ変動態様が選択されたときには選択されず前記第二リーチ変動態様が選択されたときに選択される第二判定情報と、を含む前記複数の判定情報から判定情報を選択し、前記第一および第二リーチ変動態様には、リーチ状態が発生してから前記第一および第二リーチ変動態様に共通の変動態様でリーチ変動する期間が設定され、前記判定情報選択手段で選択された判定情報の表示結果は、前記第一識別情報列においてリーチ状態が発生した後であって前記共通の変動態様でリーチ変動している期間中に導出されるので、二重階層構造をなす一方の識別情報列（例えば、回転ドラム）に対して大当りの予測報知機能や特別遊技状態の発生判定機能を持たせることができ、ひいては遊技の興趣が向上できる。

【０００５】

また、前記特定表示結果決定手段により前記特定表示結果とすることが決定されるときと前記特定表示結果以外とすることが決定されるときとでリーチ変動態様の種類に対応する前記リーチ動作用カウンタのカウント値の個数の割合を変えることにより、前記リーチ変動態様選択手段によるリーチ変動態様の選択率に差異を持たせる一方、前記判定情報選択手段は、前記リーチ変動態様選択手段により選択されたリーチ変動態様の種類と前記リーチ判定用カウンタの値とに応じて、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となりにくい第一リーチ変動態様が選択されたときと前記特定表示結果となり易い第二リーチ変動態様が選択されたときとの双方において選択される第一判定情報と、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一リーチ変動態様が選択されたときには選択されず前記第二リーチ変動態様が選択されたときに選択される第二判定情報と、を含む前記複数の判定情報から判定情報を選択するので、そのリーチ変動態様の種類を前記判定情報の表示結果によって予測的に報知することで前記特定表示結果となり易いか否かを報知する構成とすることができる。

【０００６】

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（特別図柄）を変動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識別情報が予め定めた特定表示結果（大当り図柄）とな

ったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するものである。

【０００７】

また、図２に示す中外ドラム３６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。

【０００８】

また、図２に示す中内ドラム３８により、複数の判定情報（背景図柄）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。

【０００９】

また、図１１に示す中内図柄の変動制御により、前記第一識別情報列が前記識別情報の表示結果を導出する以前に導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となり易いか否かを報知する一例を示し、図１４に示す確変動作により、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記特定遊技状態とは異なり且つ遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生の有無が決定される構成の一例を示している。

【００１０】

また、図６に示すＣ＿ＲＮＤ１により、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを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、図１１に示すリーチ１及びリーチ２により、前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、複数種類のリーチ変動態様からリーチ動作用カウンタの値に対応するリーチ変動態様を選択する本発明のリーチ変動態様選択手段の構成の一例を示し、図６に示すＣ＿ＲＮＤ＿Ｋ及び図９に示す一覧表により、前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、前記第二識別情報列の前記複数の判定情報からリーチ判定用カウンタの値に対応する判定情報を選択する本発明の判定情報選択手段の構成の一例を示している。また、図１１のリーチ１及びリーチ２のＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの割振個数により、前記特定表示結果決定手段により前記特定表示結果とすることが決定されるときと前記特定表示結果以外とすることが決定されるときとでリーチ変動態様の種類に対応する前記リーチ動作用カウンタのカウント値の個数の割合を変えることにより、前記リーチ変動態様選択手段によるリーチ変動態様の選択率に差異を持たせた構成の一例を示し、図９の一覧表及び図１１のリーチ１及びリーチ２により、前記判定情報選択手段は、前記リーチ変動態様選択手段により選択されたリーチ変動態様の種類と前記リーチ判定用カウンタの値とに応じて、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となりにくい第一リーチ変動態様が選択されたときと前記特定表示結果となり易い第二リーチ変動態様が選択されたときとの双方において選択される第一判定情報（図９の「丘」図柄）と、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一リーチ変動態様が選択されたときには選択されず前記第二リーチ変動態様が選択されたときに選択される第二判定情報（図９の「噴火」図柄）と、を含む前記複数の判定情報から判定情報を選択する構成の一例を示し、更に、図１１の中外図柄が変動パターンＤで変動している期間により、前記第一および第二リーチ変動態様には、リーチ状態が発生してから前記第一および第二リーチ変動態様に共通の変動態様でリーチ変動する期間の構成の一例を示し、図１１の中内図柄の変動パターンＤの停止により、前記判定情報選択手段で選択された判定情報の表示結果は、前記第一識別情報列においてリーチ状態が発生した後であって前記共通の変動態様でリーチ変動している期間中に導出される構成の一例を示している。

【００１１】

【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・中外・右の各ドラム３５・３６・３７で識別情報（以下、これを特別図柄という）の可変表示（以下、変動ともいう）を可能にする特別可変表示装置３０が配置されている。なお、特別可変表示装置３０の詳細な構成については後に詳述するものである。

【００１２】

特別可変表示装置３０の下方には、特別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。

【００１３】

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での識別情報（以下、普通図柄という）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。

【００１４】

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。

【００１５】

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３０が変動を開始し、一定時間が経過すると、例えば左・右・中外の順で特別図柄が確定され、その確定された図柄の組合せが所定の大当り組合せ（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、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。

【００１６】

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。

【００１７】

次に、本実施形態の要部を構成する特別可変表示装置３０の構成について説明する。特別可変表示装置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、円周面に特別図柄が描かれて前記窓開口３２ａ～３２ｃに個々に臨設される左・中外・右のドラム３５・３６・３７と、円周面に背景図柄が描かれて中外ドラム３６の内方に配される中内ドラム３８と、これら各ドラム３５～３８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３９と、各ドラム３５～３８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４０～４３と、を備えている。なお、以下の説明では、便宜上、各ドラム３５～３８の円周面に描かれた図柄をそれぞれ左図柄、中外図柄、右図柄、中内図柄と称し、中外及び中内の各図柄を合せたものを中図柄と称する。また、前記窓開口３２ａ～３２ｃは、それぞれ左・中外・右の各図柄を上・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、特別可変表示装置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図柄を決定する構成となっている。また、中内ドラム３８との間で二重ドラム構造をなす中外ドラム３６は、透過性の樹脂によって形成されており、これによって、中外図柄の表示部分以外では、中内ドラム３８に描かれた中内図柄が視認できるようになっている。なお、中内図柄は、その表示結果によって後で詳述するリーチ種類の予測判定（以下、これをリーチ判定という）と確率変動の判定（以下、これを確変判定という）とを行うようになっている。

【００１８】

上記ドラム取付金具４０～４３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４０ａ～４３ａが上下の各前端部分に形成されると共に、各ドラム３５～３８の駆動源となるドラムモータ（図３中には、ドラムモータ４４・４５のみを図示）が取り付けられている。また、左・中内・右用の各ドラム取付金具４０・４３・４２には、それぞれ各窓開口３２ａ～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（図２及び図３中には、中図柄用のドラムランプ４６ａ～４６ｃのみを図示）と、該ドラムランプ用の配線基板（図３中には、配線基板４７のみを図示）と、が取り付けられている。なお、左・中・右の各図柄毎に設けられ

る上・中・下の各ドラムランプは、ランプハウス（図２及び図３中には、中図柄用のランプハウス４８のみを図示）を介して各ドラム取付金具４０・４３・４２に取り付け固定されている。また、ドラム取付金具４０～４３には、上記した構成部材以外にもドラムモータ乃至ドラムランプをドラム筐体３９側のコネクタと接続するコネクタ（図３中には、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４０～４３は、個々に取り付けたドラムモータの駆動軸に各ドラム３５～３８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。

【００１９】

一方、上記ドラム筐体３９には、ドラム取付金具４０～４３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及びドラムランプと遊技制御回路（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３５～３８の回転動作乃至ドラムランプ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。

【００２０】

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。

【００２１】

次に、特別可変表示装置３０が表示する図柄種類について説明する。先ず、左・中外・右の各ドラム３５～３７が表示する特別図柄（左図柄・中外図柄・右図柄）は、図４に示すように、それぞれ「７」「Ｂ」「Ｓ」「Ｃ」「Ｌ」「３」「Ｈ」「Ｄ」の８種類８個の当り図柄と、「☆」の１種類１２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、中内ドラム３８が表示する背景図柄（中内図柄）は、図５に示すように、中内ドラム３８の円周面を４分割した各分割領域に描かれた「海」「川」「丘」「噴火」の４種類から構成されている。なお、各ドラム３５～３８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中外ドラム３６の中外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、中外図柄を介して中内ドラム３８の中内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、中内図柄の視認性の向上を招来してもよい。

【００２２】

次に、特別可変表示装置３０による特別図柄及び背景図柄の各変動動作について図６乃至図１４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、特別可変表示装置３０の変動動作に用いられるランダム数について説明する。特別可変表示装置３０では、図６（Ａ）に示すような７種類のランダム数が使用されており、これらのランダム数は、大当り決定用のＣ＿ＲＮＤ１（０～２９９）と、左図柄表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ（０～

１９）と、中外図柄表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｃ（０～１９）と、右図柄表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｒ（０～１９）と、中内図柄表示用、言い換えればリーチ・確変判定用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｋ（０～１９）と、大当り図柄配列用のＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲ（０～３９）と、リーチ及び大当り動作用のＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨ（０～６）と、から構成されている。

【００２３】

そして、図６（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＿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、この大当り図柄が左・中外・右の各図柄の表示結果として導出される。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左・中外・右の各図柄の表示結果として導出される。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。

【００２４】

上記したＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒの各抽出値に対応する特別図柄の種類は図７に示す通りであり、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの抽出値に対応する大当り図柄の種類は図８に示す通りである。この大当り図柄の組合せは、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」「７」「Ｂ」「Ｓ」「Ｃ」「Ｌ」「Ｄ」「Ｈ」のいずれかの同一図柄が揃った組合せである。また、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値に対応する背景図柄の種類は、図９に示すように、リーチ判定時と確変判定時とで異なった設定を行い、さらにはリーチ判定時において各種リーチ１・２毎に異なった設定をしている。具体的には、リーチ判定時のリーチ１では、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「０～７」のいずれかのときに「海」の背景図柄を選択し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「８～１６」のいずれかのときに「川」の背景図柄を選択し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「１７～１９」のいずれかのときに「丘」の背景図柄を選択する。一方、リーチ判定時のリーチ２では、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「０～４」のいずれかのときに「丘」の背景図柄を選択し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「５～１９」のいずれかのときに「噴火」の背景図柄を選択する。また、確変判定時では、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「０～４」のいずれかのときに「海」の背景図柄を選択し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「５～９」のいずれかのときに「川」の背景図柄を選択し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「１０～１４」のいずれかのときに「丘」の背景図柄を選択し、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「１５～１９」のいずれかのときに「噴火」の背景図柄を選択する。

【００２５】

特別図柄（左図柄、中外図柄、右図柄）及び背景図柄（中内図柄）の具体的な変動は図１０及び図１１のタイムチャートに示すようになっている。なお、左・中外・右・中内の各図柄の変動は、図１２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、少しずつ速くした後に一定の速度で変動（１周期が約１．５００秒）するパターンであり、変動パターンＢは、一定速度から除々に減速して停止するパターンであり、変動パターンＣは、一定の速度で変動するパターンであり、変動パターンＤは、ゆっくりとした変動の後に除々に減速して停止するパターンであり、変動パターンＥは、ゆっくりと変動を開始した後に除々に減速して停止するパターンである。

【００２６】

先ず、図１０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（同図中には、始動口入賞と記載）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０．００４秒後には、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒ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Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒの抽出あるいはＣ＿ＲＮＤ１の読み出し判定に基づいてリーチとなる場合には、始動信号の立ち上がり

より０．００６秒後にＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨ及びＣ＿ＲＮＤ＿Ｋから数値を抽出する。そして、始動信号の立ち上がりより０．００８秒後に、左・中外・右の全図柄を変動パターンＡにて変動させる。その後、左図柄は、５．２００秒間変動パターンＡにて変動された後、１．０００秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。右図柄は、６．２００秒間変動パターンＡにて変動された後、１．０００秒間変動パターンＢ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、７．２００秒間変動パターンＡにて変動された後、１．０００秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。

【００２７】

一方、上記した左右の各図柄の停止結果によってリーチとなる場合には、図１１に示すように、中外図柄に対してリーチ変動が行われると共に、このリーチ変動の種類（リーチ１又はリーチ２）を予測的に判定すべく中内図柄の変動が行われる。先ず、リーチ１での中外図柄は、変動パターンＡで７．２００秒間変動された時点でリーチ該当図柄の２図柄手前のデータがセットされ、次に０．２５０秒間の変動パターンＣ及び６．１１０～７．８００秒間の変動パターンＤにて変動された後に停止表示される。一方、リーチ２での中外図柄は、変動パターンＡで７．２００秒間変動された時点でリーチ該当図柄の２図柄手前のデータがセットされ、次に０．２５０秒間の変動パターンＣ及び６．１１０～７．８００秒間の変動パターンＤにて変動された後に一旦停止される。そして、０．４００秒間の一旦停止後に０．２６０～２．６００秒間変動パターンＥにて変動されて停止表示される。また、中内図柄は、リーチ１・２のいずれのリーチ変動においても中外図柄の変動パターンＤの開始と同時に変動パターンＤで変動が開始され、その変動パターンＤにて４．０００～７．０００秒間変動された後に停止表示される。即ち、中内図柄は、前記図９の一覧表図に示した各リーチ１・２毎の選択設定に基づいた表示結果を中外図柄の停止以前に導出するようになっている。また、このような中内図柄の選択において、リーチ１では「海」「川」の出現率を高く設定すると共に「噴火」の出現率を「０」に設定し、リーチ２では「噴火」の出現率を高く設定すると共に「海」「川」の出現率を「０」に設定している（図９参照）。このため、中内図柄の表示結果が「海」「川」のいずれかのときはリーチ１の予告的な報知となり、中内図柄の表示結果が「噴火」のときはリーチ２の予告的な報知となる。従って、中内図柄は、各リーチ１・２で出現させる「丘」図柄を考慮してリーチ種類の予測判定（リーチ判定）を行う構成となっている。

【００２８】

なお、上記した各種リーチ１・２の選択実行は、図１１中に示すように、当り外れ毎の前記Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値に基づいて行われる。具体的には、特別図柄の表示結果が大当りとなる場合、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「０」のときにリーチ１が選択され、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「１～６」のいずれかのときにリーチ２が選択される。一方、特別図柄の表示結果がハズレとなる場合、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「０～５」のいずれかのときにリーチ１が選択され、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「６」のときにリーチ２が選択される。このように、本実施形態では、大当りとなるときはリーチ２の出現率を高く設定し、また、ハズレとなるときはリーチ１の出現率を高く設定することで、リーチ１を大当り期待度の低いリーチ変動（ノーマルリーチ）とする一方、リーチ２を大当り期待度の高いリーチ変動（スーパーリーチ）として設定している。このため、前述した中内図柄によるリーチ判定は、リーチ種類を予測的に判定する結果として大当りを予測的に判定するようになっている。具体的には、「噴火」を表示結果として導出した場合には、スーパーリーチ（リーチ２）を予告することで大当りする可能性が高いことを報知する一方、「海」「川」のいずれかを表示結果として導出した場合には、ノーマルリーチ（リーチ１）を予告することで大当りする可能性が低いことを報知する。よって、従来の特別図柄だけを使ったリーチに比べてより一層リーチ種類が判り易い構成となり、然も表示態様が変化することで期待感を高めることができる。

【００２９】

次に、前記中内図柄による確変判定について図１３及び図１４を参照して説明する。先ず、図１３（Ａ）において、最終停止図柄である中外図柄の停止によって大当り図柄が導

出されると、その中外図柄の停止から微少時間（０．７００秒）が経過した時点で大当りの確認判定が行われる。そして、その所定時間（１１．８００秒）後に特別可変入賞球装置１３の開閉板１７を開放すべくソレノイド１６が所定時間（２９．５００秒）ＯＮされる。開閉板１７の開放終了後の所定時間（２．０００秒）は、役物連続作動装置作動有効時間として設定され、その時間内に特定玉検出器１８がＯＮすれば、継続権が成立するように制御される。その後、図１３（Ｂ）に示すように、特別可変入賞球装置１３における開放サイクルの最終ラウンド（１６Ｒ）が終了すると、その終了と同時にＣ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出及び判定が行われ、所定時間（１．８００秒）後に確変判定用として中内図柄のみが変動される。そして、４．０００～７．０００秒間の変動後に前記Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値に応じた中内図柄が表示結果として導出される。なお、このＣ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値に応じた表示結果は、前記図９の一覧表図に示した確変判定時の選択設定に基づくものであり、「海」「川」「丘」「噴火」の出現率はそれぞれ均一に設定されている（図９参照）。

【００３０】

また、上記した確変判定において中内図柄の表示結果が「丘」となる場合、即ちＣ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「１０～１４」のいずれかとなる場合には、図１４（Ａ）に示すように、特別可変表示装置３０（図１４中には、条件装置と記載）での「丘」図柄の導出と同時に特別遊技状態としての確変制御を開始し、特別図柄の始動が５０回行われた時点で確変制御を終了する。一方、図１４（Ｂ）に示すように、中内図柄の表示結果が「噴火」となる場合、即ちＣ＿ＲＮＤ＿Ｋの抽出値が「１５～１９」のいずれかとなる場合には、「噴火」図柄の導出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判定用の「噴火」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。

【００３１】

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１５（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１５（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。

【００３２】

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１６のタイムチャートに基づいて説明する。図１６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１６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１７（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１７（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。

【００３３】

以上のように、本実施形態に係る特別可変表示装置３０は、特定遊技状態の発生（大当り図柄の導出）の有無を特別図柄の表示結果によって決定する左・中外・右の各ドラム３５～３７に加え、その中外ドラム３６との間で二重ドラム構造をなす中内ドラム３８を備えている。そして、この中内ドラム３８は、円周面に沿って複数（本実施形態では４つ）の背景図柄を配列すると共に、該背景図柄の表示結果によって特定遊技状態の終了後に確変判定を行うようになっている。このため、特別遊技状態（確変制御）の発生決定を特定遊技状態の発生決定以降に行うことができ、ひいては射幸性の向上と共に遊技の興趣向上を招来するようになっている。

【００３４】

なお、上記した実施形態（第一実施形態）では、二重ドラム構造をなす内側のドラムを確変判定用のドラムとしているが、これに限らず、外側のドラムを確変判定に用いてもよい。また、確変判定の時期については、特定遊技状態の終了時に限定するものではなく、特定遊技状態の発生決定直後や特定遊技状態中など、少なくとも特定遊技状態の発生決定以降であればよい。また、第一実施形態では、外ドラム内に中心点が同一の内ドラムを１個設けた構成を二重ドラム構造としているが、二重ドラム構造はこれに限定するものではない。以下、その他の二重ドラム構造によって確変判定を行う構成を第二実施形態として図１８乃至図２７を参照して説明する。先ず、第二実施形態に係る回転ドラム機構７０を図１８及び図１９に基づいて説明する。なお、回転ドラム機構７０は、前記第一実施形態の回転ドラム機構３４の中ドラム機構のみが異なった構成となっている。このため、便宜上、第一実施形態と同一の構成部材については同一の符号を付記すると共にその説明を省略するものである。回転ドラム機構７０の中ドラム機構は、図１８及び図１９に示すように、円周面に特別図柄が描かれて前記窓開口３２ｂに臨設される中大ドラム７１と、円周面に特別図柄が描かれて中大ドラム７１に回転自在に取り付けられる３つの中小ドラム７２ａ～７２ｃと、中大ドラム７１の駆動源となるドラムモータ７３を固設したドラム取付金具７４と、各中小ドラム７２ａ～７２ｃの駆動源となるドラムモータ７５を固設したドラム取付金具７６と、を備えている。

【００３５】

上記中大ドラム７１は、円周面の任意の３箇所にそれぞれ開口部７１ａ～７１ｃが穿設されており、該取付開口部７１ａ～７１ｃの裏面側の各開口端には、取付リブ７１ｄが突設されている。そして、中小ドラム７２ａ～７２ｃの中心軸がそれぞれ取付リブ７１ｄに取り付けられることによって、中小ドラム７２ａ～７２ｃは、それぞれ開口部７１ａ～７１ｃが穿設された任意の位置で回転自在に中大ドラム７１に取り付けられている。なお、中小ドラム７２ａ～７２ｃには、それぞれ連動歯車７７が一体的に取り付けられている。また、中大ドラム７１は、その中心軸部がドラムモータ７３の駆動軸に固定されることでＡ方向への回動が可能にドラム取付金具７４に取り付けられている（図１８参照）。一方、ドラム取付金具７６に固設されたドラムモータ７５の駆動軸には、前記連動歯車７７と歯合する駆動歯車７８が一体的に取り付けられており、該駆動歯車７８は、ドラムモータ７５の駆動力を連動歯車７７を介して各中小ドラム７２ａ～７２ｃに伝達するようになっ

ている。これにより、ドラムモータ７５は、その駆動力によって駆動歯車７８をＢ方向に回動した後、各中小ドラム７２ａ～７２ｃをそれぞれＣ・Ｄ・Ｅの方向へ同時に回動するようになっている（図１８参照）。なお、ドラム取付金具７４・７６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７４ａ・７６ａが上下の各前端部分に形成されると共に、ドラムモータ７３・７５をドラム筐体３９側の中継基板５２と接続するコネクタ（図１９中には、ドラムモータ７５用のコネクタ７９のみを図示）が取り付けられている。そして、このように構成されたドラム取付金具７４・７６を介して中大及び中小の各ドラム７１・７２ａ～７２ｃがドラム筐体３９内に収納されている。

【００３６】

次に、上記した回転ドラム機構７０が表示する特別図柄の種類について説明する。なお、以下の説明では、各ドラム３５・７１・３７・７２ａ～７２ｃの円周面に描かれた図柄をそれぞれ左図柄、中大図柄、右図柄、中小図柄と称し、中大及び中小の各図柄を合せたものを中図柄と称する。先ず、左右のドラム３５・３７が表示する左右の各図柄は、図２０に示すように、それぞれ「７」「Ｓ」「５」「Ｌ」「３」「Ｄ」の６種類６個の当り図柄と、「☆」の１種類１４個の外れ図柄と、からなる全２０図柄から構成されており、中大ドラム７１が表示する中大図柄は、「Ｓ」「Ｌ」「Ｄ」の３種類３個の当り図柄及び「☆」の１種類１４個の外れ図柄からなる全１７図柄と、前記３箇所の開口部７１ａ～７１ｃと、から構成されている。一方、開口部７１ａから中小ドラム７２ａが表示する中小図柄は、図２１（Ａ）に示すように「７」「７Ｃ」の２種類２個の当り図柄から構成されている。また、開口部７１ｂから中小ドラム７２ｂが表示する中小図柄は、図２１（Ｂ）に示すように「５」「５Ｃ」の２種類２個の当り図柄から構成されている。また、開口部７１ｃから中小ドラム７２ｃが表示する中小図柄は、図２１（Ｃ）に示すように「３」「３Ｃ」の２種類２個の当り図柄から構成されている。

【００３７】

次に、第二実施形態における特別図柄の変動動作について図２２乃至図２７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、特別図柄の変動動作に用いられるランダム数について説明する。第二実施形態の特別図柄には、図２２（Ａ）に示すような６種類のランダム数が使用されており、これらのランダム数は、大当り決定用のＣ＿ＲＮＤ１（０～２９９）と、左図柄表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ（０～１９）と、中図柄表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｃ（０～１９）と、右図柄表示用のＣ＿ＲＮＤ＿Ｒ（０～１９）と、大当り図柄配列用のＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲ（０～４４）と、リーチ及び大当り動作用のＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨ（０～６）と、から構成されている。

【００３８】

そして、図２２（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＿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、この大当り図柄が左・中・右の各図柄の表示結果として導出される。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左・中・右の各図柄の表示結果として導出される。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。

【００３９】

上記したＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒの各抽出値に対応する特別図柄の種類は図２３に示す通りであり、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｃは、前述したように中大ドラム７１の中大図柄と中小ドラム７２ａの中小図柄とからなる中図柄に対応して設けられている。Ｃ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの抽出値に対応する大当り図柄の種類は図２４に示す通りである。この大当り図柄の組合せは、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」「Ｓ」「Ｌ」「Ｄ

」のいずれかの同一図柄が揃った組合せである。また、この大当り図柄のうち中図柄が「Ｃ」を含んだ図柄で揃ったもの、言い換えればＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの抽出値が「０～１４」のいずれかとなる「３・３Ｃ・３」「５・５Ｃ・５」「７・７Ｃ・７」の図柄は、確変図柄をなしており、前記特定遊技状態の発生に加えて確変制御を特別遊技状態として発生するようになっている。

【００４０】

特別図柄の具体的な変動は図２５及び図２６のタイムチャートに示すようになっている。なお、特別図柄の変動は、前記第一実施形態の図１２の一覧表図に示すパターンに基づいて行われるものである。先ず、図２５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（同図中には、始動口入賞と記載）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０．００４秒後には、Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒ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Ｃ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒの抽出あるいはＣ＿ＲＮＤ１の読み出し判定に基づいてリーチとなる場合には、始動信号の立ち上がりより０．００６秒後にＣ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨ及びＣ＿ＲＮＤ＿Ｋから数値を抽出する。そして、始動信号の立ち上がりより０．００８秒後に、左・中大・右の各図柄を変動パターンＡにて変動させる。その後、左図柄は、５．２００秒間変動パターンＡにて変動された後、１．０００秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。右図柄は、６．２００秒間変動パターンＡにて変動された後、１．０００秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。また、リーチ以外の中大図柄は、７．２００秒間変動パターンＡにて変動された後、１．０００秒間変動パターンＢにて変動されて停止表示される。そして、この中大図柄の停止表示によって開口部７１ａ～７１ｃのいずれかが導出された場合には、中大図柄が停止した時点で変動パターンＥにて中小図柄の変動が開始され、１．０００秒（１図柄分）又は２．０００秒（２図柄分）間変動された後に停止表示される。

【００４１】

一方、上記した左右の各図柄の停止結果によってリーチとなる場合には、図２６に示すように、中大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。先ず、リーチ１での中大図柄は、変動パターンＡで７．２００秒間変動された時点でリーチ該当図柄の２図柄手前のデータがセットされ、次に０．２５０秒間の変動パターンＣ及び６．１１０～７．８００秒間の変動パターンＤにて変動された後に停止表示される。一方、リーチ２での中大図柄は、変動パターンＡで７．２００秒間変動された時点でリーチ該当図柄の２図柄手前のデータがセットされ、次に０．２５０秒間の変動パターンＣ及び６．１１０～７．８００秒間の変動パターンＤにて変動された後に一旦停止される。そして、０．４００秒間の一旦停止後に０．２６０～２．６００秒間変動パターンＥにて変動されて停止表示される。また、リーチ１・２の各変動において、中大図柄の停止表示によって開口部７１ａ～７１ｃのいずれかが導出された場合には、前記リーチ以外と同様に、中大図柄が停止した時点で変動パターンＥにて中小図柄の変動が開始され、１．０００秒（１図柄分）又は２．０００秒（２図柄分）間変動された後に停止表示される。

【００４２】

なお、上記した各種リーチ１・２の選択実行は、図２６中に示すように、当り外れ毎の前記Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値に基づいて行われる。具体的には、特別図柄の表示結果が大当りとなる場合、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「０」のときにリーチ１が選択され、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「１～６」のいずれかのときにリーチ２が選択される。一方、特別図柄の表示結果がハズレとなる場合、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「０～５」のいずれかのときにリーチ１が選択され、Ｃ＿ＲＮＤ＿ＲＣＨの抽出値が「６」のときにリーチ２が選択される。このように、第二実施形態では、前記第一実施形態と同様に、大当りとなるときはリーチ２の出現率を高く設定し、また、ハズレとなるときはリーチ１の出現率を高く設定することで、リーチ１を大当り期待度の低いリーチ変動（ノーマルリーチ）とする一方、リーチ２を大当り期待度の高いリーチ変動（スーパーリーチ）として

設定している。

【００４３】

ところで、上記した中大図柄は、リーチ状態での表示結果の導出によって大当り（特定遊技状態）の有無を決定するものであるが、その大当り決定の表示結果として開口部７１ａ～７１ｃのいずれかを導出した場合には、中小図柄の変動によって特別遊技状態（確変制御）の発生の有無を決定するようになっている。具体的には、例えば、中横ライン上で左右の図柄が「７」で揃ったリーチ状態において、中図柄の真ん中に開口部７１ａを停止表示すると、この段階で既に「７・７・７」又は「７・７Ｃ・７」のいずれかの大当り図柄の導出を決定して特定遊技状態の発生を決定する。そして、中小図柄の表示結果が「７」のときは「７・７・７」の通常の大当り図柄となって特定遊技状態のみを発生する。一方、中小図柄の表示結果が「７Ｃ」のときは「７・７Ｃ・７」の確変図柄となって特定遊技状態の発生に加えて特別遊技状態を発生するようになっている。

【００４４】

次に、前記確変図柄の導出に伴う確変動作を図２７のタイムチャートに基づいて説明する。図２７において、特別可変表示装置３０（図２７中には、条件装置と記載）が「３・３Ｃ・３」「５・５Ｃ・５」「７・７Ｃ・７」のうちいずれかの確変図柄を導出する、言い換えれば大当りに伴って抽出されるＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲの値が「０～１４」のいずれかとなる場合には、その確変図柄による大当り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。

【００４５】

以上のように、第二実施形態では、中大ドラム７１と、該中大ドラム７１の各開口部７１ａ～７１ｃに配された中小ドラム７２ａ～７２ｃとによって二重ドラム構造を構成し、中小ドラム７２ａ～７２ｃが表示する中小図柄によって特定遊技状態の発生決定後に確変判定を行うようになっている。このため、第二実施形態では、前記第一実施形態と同様に、特別遊技状態（確変制御）の発生決定を特定遊技状態の発生決定以降に行うことができ、ひいては射幸性の向上と共に遊技の興趣向上を招来するようになっている。

【００４６】

なお、上記した第一及び第二の各実施形態は、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。例えば、上記実施形態では、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。

【００４７】

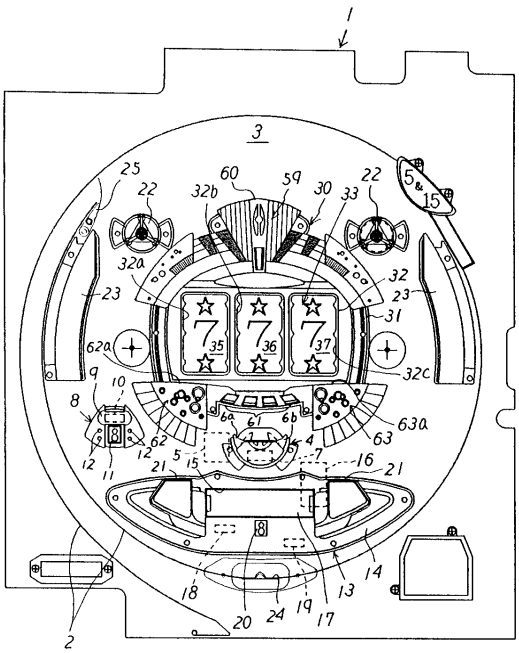
また、上記実施形態では、特別遊技状態を特別図柄及び普通図柄の確率変動制御としているが、これに限定するものではなく、例えば、特別図柄乃至普通図柄に対しての時間短縮制御又は確率変動制御を特別遊技状態としてもよい。また、電役の開放期間の延長制御、特別図柄乃至普通図柄に対しての始動通過領域の増設制御（例えば、普通入賞口を特別図柄の始動入賞口として設定変更する制御）、賞球数の増加制御（例えば、入賞に伴う賞球を通常時の１３個から１５個に増加する制御）、あるいは所定領域への通過率向上制御（例えば、始動入賞口の上流側に打玉規制装置を設け、該打玉規制装置の作動により始動入賞率を向上する制御）を特別遊技状態としてもよく、さらには前記第３種に本発明を適用した場合には、特定領域への入賞率向上制御を特別遊技状態としてもよい。

【００４８】
【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、前記複数の識別情報を配列する第一識別情報列と、複数の判定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が前記識別情報の表示結果を導出する以前に導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となり易いか否かが報知されるとともに、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となったときに導出される前記第二識別情報列の前記判定情報の表示結果によって、前記特定遊技状態とは異なり且つ遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生の有無が決定され、前記制御手段は、前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを表示結果導出以前に決定する特定表示結果決定手段と、前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、複数種類のリーチ変動態様からリーチ動作用カウンタの値に対応するリーチ変動態様を選択するリーチ変動態様選択手段と、前記第一識別情報列においてリーチ変動させることが決定されたときに、前記第二識別情報列の前記複数の判定情報からリーチ判定用カウンタの値に対応する判定情報を選択する判定情報選択手段と、を備え、前記特定表示結果決定手段により前記特定表示結果とすることが決定されるときと前記特定表示結果以外とすることが決定されるときとでリーチ変動態様の種類に対応する前記リーチ動作用カウンタのカウント値の個数の割合を変えることにより、前記リーチ変動態様選択手段によるリーチ変動態様の選択率に差異を持たせ、前記判定情報選択手段は、前記リーチ変動態様選択手段により選択されたリーチ変動態様の種類と前記リーチ判定用カウンタの値とに応じて、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一識別情報列の前記識別情報の表示結果が前記特定表示結果となりにくい第一リーチ変動態様が選択されたときと前記特定表示結果となり易い第二リーチ変動態様が選択されたときとの双方において選択される第一判定情報と、前記リーチ変動態様選択手段により前記第一リーチ変動態様が選択されたときには選択されず前記第二リーチ変動態様が選択されたときに選択される第二判定情報と、を含む前記複数の判定情報から判定情報を選択し、前記第一および第二リーチ変動態様には、リーチ状態が発生してから前記第一および第二リーチ変動態様に共通の変動態様でリーチ変動する期間が設定され、前記判定情報選択手段で選択された判定情報の表示結果は、前記第一識別情報列においてリーチ状態が発生した後であって前記共通の変動態様でリーチ変動している期間中に導出されるので、二重階層構造をなす一方の識別情報列（例えば、回転ドラム）に対して大当りの予測報知機能や特別遊技状態の発生判定機能を持たせることができ、ひいては遊技の興趣が向上できる。
【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】　特別可変表示装置を示す縦断面図である。
【図３】　特別可変表示装置を示す分解斜視図である。
【図４】　左・中外・右の各図柄の種類を示す一覧表図である。
【図５】　中内図柄の種類を示す一覧表図である。
【図６】　同図（Ａ）は特別図柄及び背景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７】　左・中外・右の各図柄とＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒとの関係を示す一覧表図である。
【図８】　大当り図柄とＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲとの関係を示す一覧表図である。
【図９】　中内図柄とＣ＿ＲＮＤ＿Ｋとの関係を示す一覧表図である。

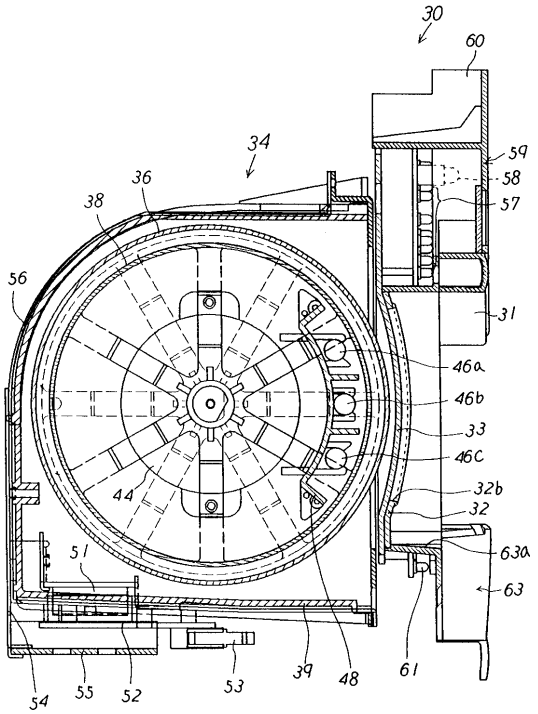
【図１０】　左・右の各図柄の変動動作とリーチ以外の中外図柄の変動動作とを示すタイムチャートである。
【図１１】　各リーチ１・２での中外及び中内の各図柄の変動動作を示すタイムチャートである。
【図１２】　特別図柄の変動パターンを示す一覧表図である。
【図１３】　同図（Ａ）は大当り図柄の導出に伴って特別可変入賞球装置が開放する動作を示すタイムチャートであり、同図（Ｂ）は特別可変入賞球装置の閉鎖後に始動記憶によって図柄が変動する動作を示すタイムチャートである。
【図１４】　同図（Ａ）（Ｂ）はそれぞれ所定の中外図柄での大当りに伴って発生する確率変動の動作を示すタイムチャートである。
【図１５】　同図（Ａ）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１６】　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１７】　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。
【図１８】　第二実施形態の特別可変表示装置を示す縦断面図である。
【図１９】　第二実施形態の特別可変表示装置を示す分解斜視図である。
【図２０】　第二実施形態の左・中大・右の各図柄の種類を示す一覧表図である。
【図２１】　同図（Ａ）～（Ｂ）はそれぞれ第二実施形態の中小図柄の種類を示す一覧表図である。
【図２２】　同図（Ａ）は第二実施形態の特別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）は第二実施形態の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２３】　第二実施形態の左・中・右の各図柄とＣ＿ＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒとの関係を示す一覧表図である。
【図２４】　第二実施形態の大当り図柄とＣ＿ＲＮＤ＿ＦＶＲとの関係を示す一覧表図である。
【図２５】　第二実施形態における左・右の各図柄の変動動作とリーチ以外の中大及び中小の各図柄の変動動作とを示すタイムチャートである。
【図２６】　第二実施形態における各リーチ１・２での中大及び中小の各図柄の変動動作を示すタイムチャートである。
【図２７】　第二実施形態における確率変動の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
３０　特別可変表示装置
３４　回転ドラム機構

３５～３８　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
７０　回転ドラム機構
７１　中大ドラム
７１ａ～７１ｃ　開口部
７２ａ～７２ｃ　中小ドラム
７３・７５　ドラムモータ
７４・７６　ドラム取付金具
７７　連動歯車
７８　駆動歯車

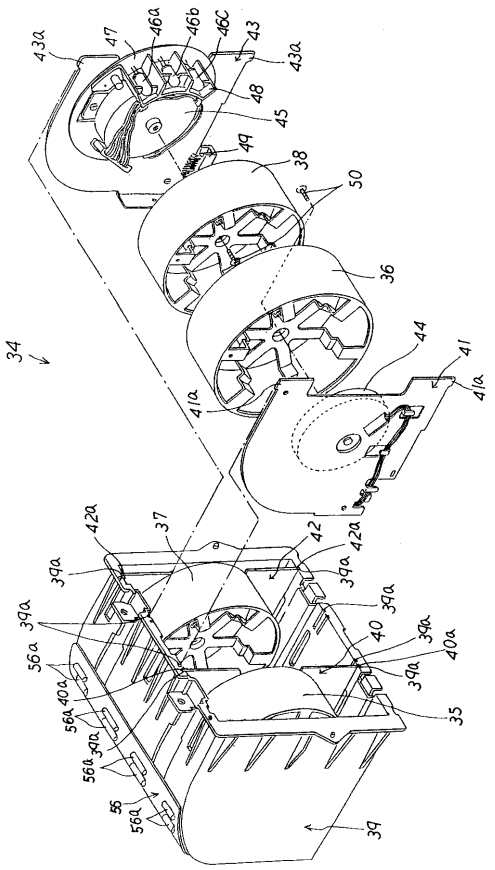
【図１】



【図２】



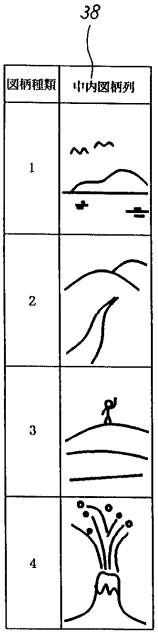
【図３】



【図４】

図柄種類	35 左図柄列	36 中外図柄列	37 右図柄列
1	7	7	7
2	☆	☆	☆
3	B	B	D
4	☆	☆	☆
5	☆	☆	☆
6	S	S	S
7	☆	☆	☆
8	☆	☆	☆
9	C	C	C
10	☆	☆	☆
11	☆	☆	☆
12	L	L	H
13	☆	☆	☆
14	3	3	3
15	☆	☆	☆
16	H	☆	L
17	☆	H	☆
18	☆	☆	☆
19	D	D	B
20	☆	☆	☆

【図５】

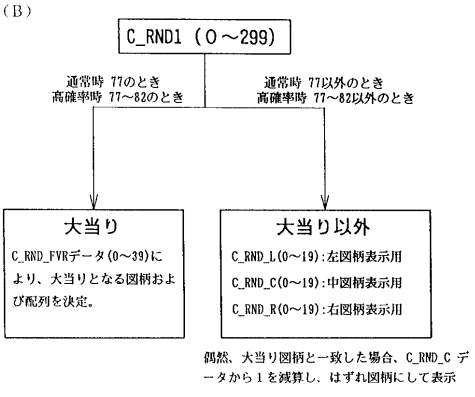


【図６】

（A）

ランダム	範 囲	用 途
C_RND1	0～299	大当り決定用
C_RND_L	0～19	左図柄表示用
C_RND_C	0～19	中外図柄表示用
C_RND_R	0～19	右図柄表示用
C_RND_K	0～19	中内図柄表示用 (リーチ・確変判定用)
C_RND_FVR	0～39	大当り図柄配列用
C_RND_RCH	0～6	リーチおよび大当り動作用

（B）



偶然、大当り図柄と一致した場合、C_RND_C データから１を減算し、はずれ図柄にして表示

【図７】

C_RND_L_C_R	左図柄列 (35)	中外図柄列 (36)	右図柄列 (37)
0	7	7	7
1	☆	☆	☆
2	B	B	D
3	☆	☆	☆
4	☆	☆	☆
5	S	S	S
6	☆	☆	☆
7	☆	☆	☆
8	C	C	C
9	☆	☆	☆
10	☆	☆	☆
11	L	L	H
12	☆	☆	☆
13	3	3	3
14	☆	☆	☆
15	H	☆	L
16	☆	H	☆
17	☆	☆	☆
18	D	D	B
19	☆	☆	☆

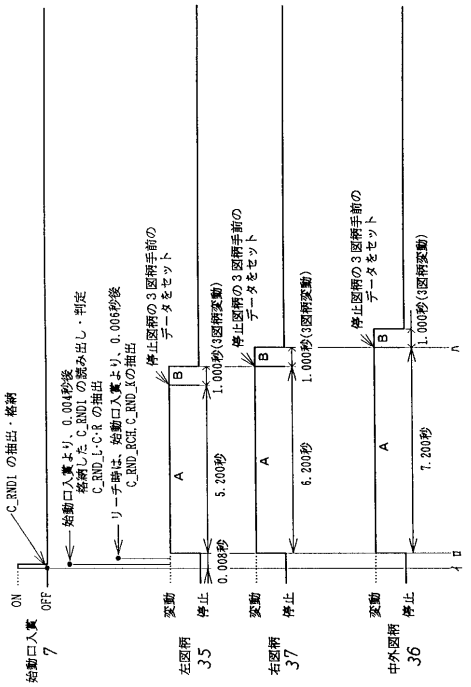
【図８】

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

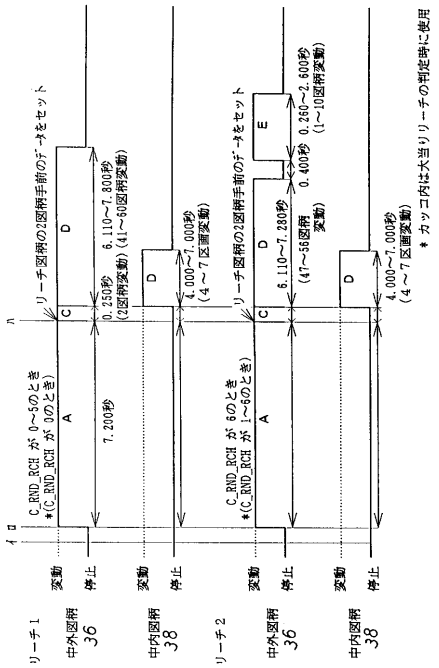
【図９】

C_RND_K	中内図柄列 (38)		
	リーチ判定時		確変判定時
	リーチ１	リーチ２	
0	海	丘	海
1			
2			
3			
4		噴火	川
5			
6			
7			
8	川		丘
9			
10			
11			
12			
13			
14			噴火
15			
16			
17	丘		
18			
19			

【図１０】



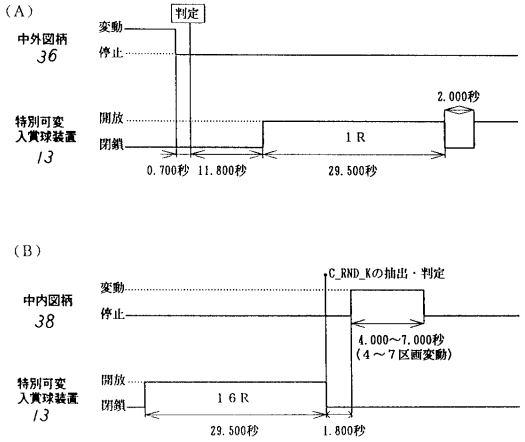
【図１１】



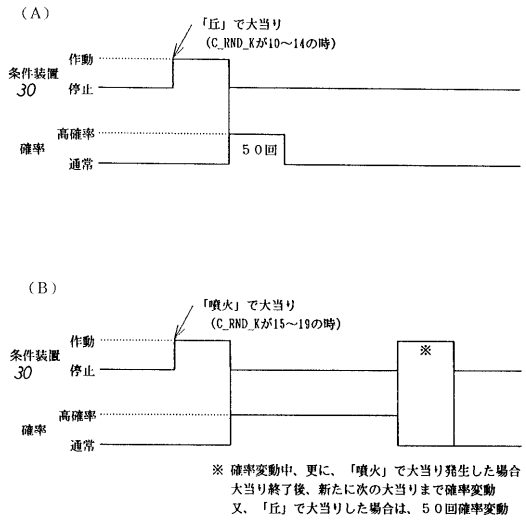
【図１２】

種別	変動
A	少しずつ速くして、一定の変動。　（1周期：約1.500秒）
B	一定の変動から、除々に遅くなって停止
C	一定の変動
D	ゆっくりとした変動後、除々に遅くなって停止
E	ゆっくりと変動開始後、除々に遅くなって停止

【図１３】



【図１４】



※ 確率変動中、更に、「噴火」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
又、「丘」で大当りした場合は、５０回確率変動

【図１５】

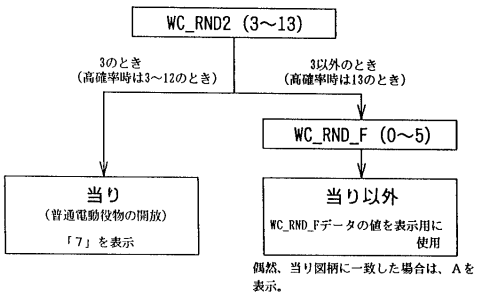
（A）

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）

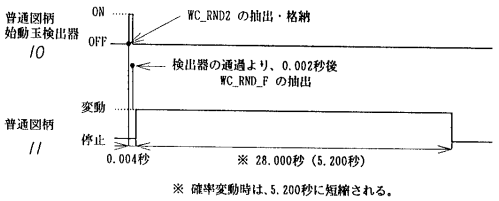
WC_RND_F	普通図柄	WC_RND_F	普通図柄
0	8	3	8
1	8	4	8
2	8	5	8

（C）

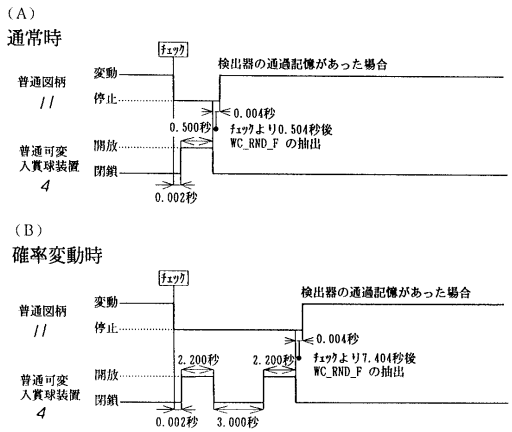


偶然、当り図柄に一致した場合は、Ａを表示。

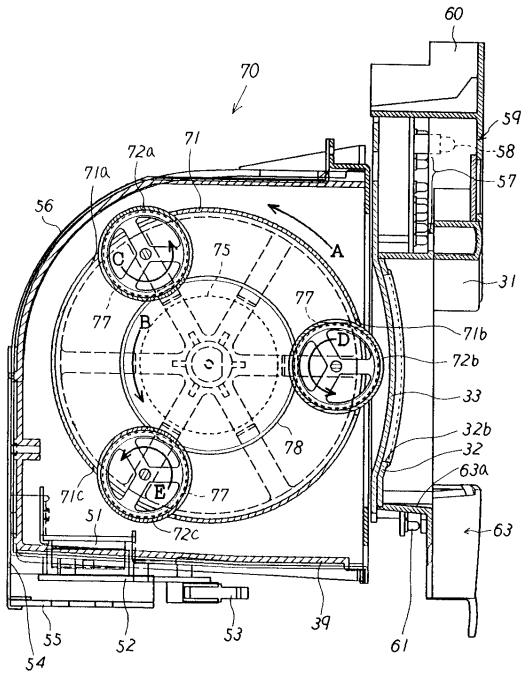
【図１６】



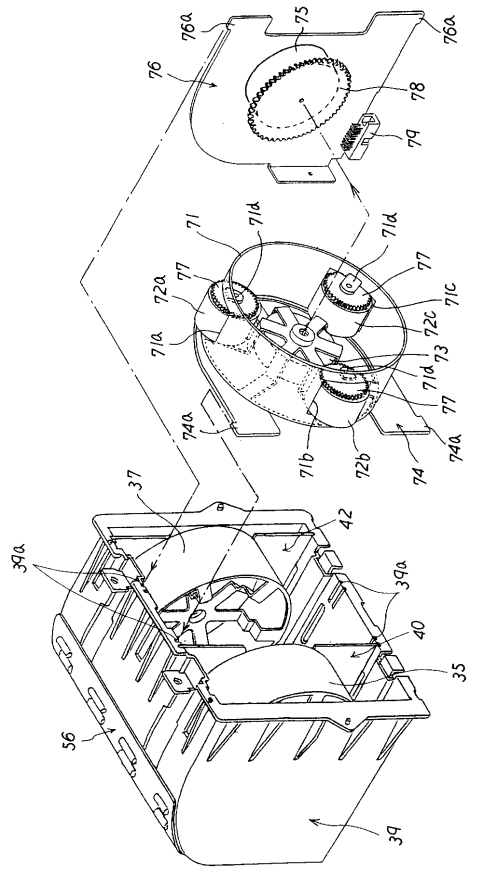
【図１７】



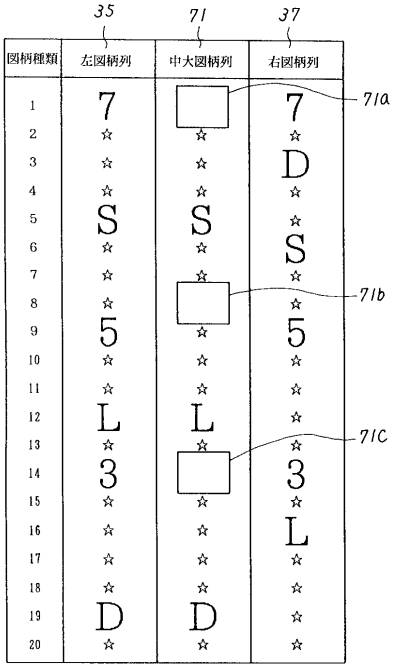
【図１８】



【図１９】



【図２０】



【図２１】

（A）

72a

図柄種類	中小図柄列１
1	7
2	7C

（B）

72b

図柄種類	中小図柄列２
1	5
2	5C

（C）

72c

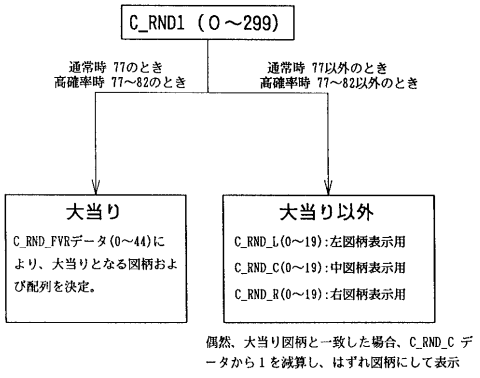
図柄種類	中小図柄列３
1	3
2	3C

【図２２】

（A）

ランダム	範 囲	用 途
C_RND1	０～２９９	大当り決定用
C_RND_L	０～１９	左図柄表示用
C_RND_C	０～２２	中図柄表示用
C_RND_R	０～１９	右図柄表示用
C_RND_FVR	０～４４	大当り図柄配列用
C_RND_RCH	０～６	リーチおよび大当り動作用

（B）



偶然、大当り図柄と一致した場合、C_RND_C データから１を減算し、はずれ図柄にして表示

【図２３】

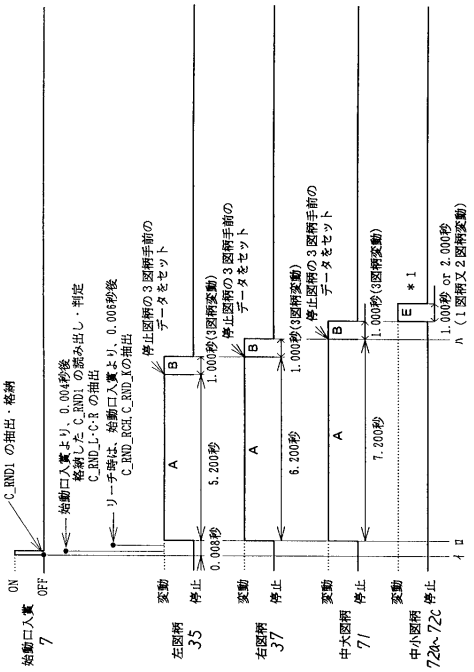
35　71, 72a～72c　37

C_RND_L, _C, _R	左図柄列	中図柄列	右図柄列
0	7	7	7
1	☆	7C	☆
2	☆	☆	D
3	☆	☆	☆
4	S	☆	☆
5	☆	S	S
6	☆	☆	☆
7	☆	☆	☆
8	5	5	5
9	☆	5C	☆
10	☆	☆	☆
11	L	☆	☆
12	☆	☆	☆
13	3	L	3
14	☆	☆	☆
15	☆	3	L
16	☆	3C	☆
17	☆	☆	☆
18	D	☆	☆
19	☆	☆	☆
20		☆	
21		D	
22		☆	

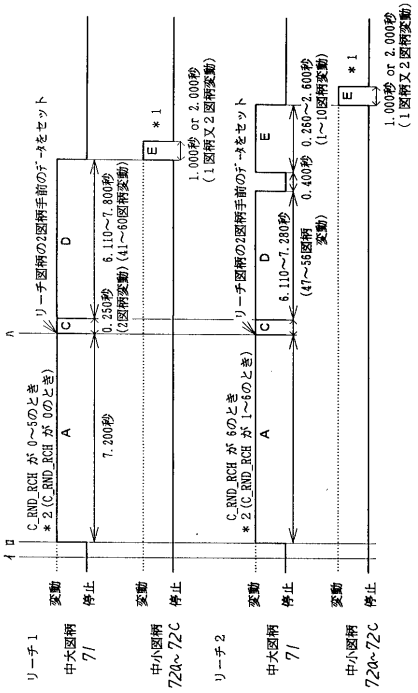
【図２４】

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	33C3	上	15	777	上	30	LLL	上
1	33C3	中	16	777	中	31	LLL	中
2	33C3	下	17	777	下	32	LLL	下
3	33C3	右下	18	777	右下	33	LLL	右下
4	33C3	左下	19	777	左下	34	LLL	左下
5	55C5	上	20	SSS	上	35	333	上
6	55C5	中	21	SSS	中	36	333	中
7	55C5	下	22	SSS	下	37	333	下
8	55C5	右下	23	SSS	右下	38	333	右下
9	55C5	左下	24	SSS	左下	39	333	左下
10	77C7	上	25	555	上	40	DDD	上
11	77C7	中	26	555	中	41	DDD	中
12	77C7	下	27	555	下	42	DDD	下
13	77C7	右下	28	555	右下	43	DDD	右下
14	77C7	左下	29	555	左下	44	DDD	左下

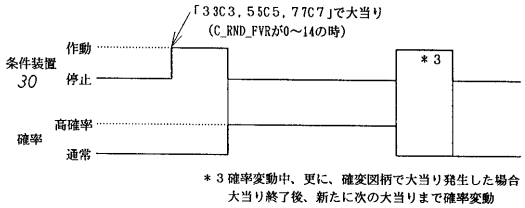
【図２５】



【図２６】



【図２７】



＊３ 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