

【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18年6月22日(2006.6.22)

【公開番号】特開2005-198902(P2005-198902A)

【公開日】平成17年7月28日(2005.7.28)

【年通号数】公開・登録公報2005-029

【出願番号】特願2004-9658(P2004-9658)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

【手続補正書】

【提出日】平成18年4月26日(2006.4.26)

【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】請求項6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項6】

前記所定の演出は、

前記変動表示により導出した複数の識別情報が前記特定表示結果の一部を構成し、残りの識別情報が変動表示を継続している表示態様、あるいは、導出された全て又は一部の識別情報が前記特定表示結果の全て又は一部を構成しながら同期して変動表示している表示態様であるリーチ演出表示状態であり、

前記変動表示制御手段は、前記識別情報の変動表示の開始から停止までの間ににおいて、前記識別情報画像データ特定手段で特定された識別情報の画像データを読み出して、表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報の画像変化を伴わない変動表示を実行し、前記リーチ演出表示状態が成立したことに基づいて、既に停止している識別情報について、前記識別情報変化画像データ特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示手段に出力する処理を繰り返すことにより画像変化を伴う識別情報を表示し、変動中の識別情報について識別情報画像データ特定手段により特定された識別情報の画像データと前記演出画像データ特定手段とにより特定された演出画像の画像データとを合成して前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返して実行する、

ことを特徴とする請求項2乃至5のいずれか1項に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項6に記載の遊技機は、前記所定の演出は、前記変動表示により導出した複数の識別情報が前記特定表示結果の一部を構成し、残りの識別情報が変動表示を継続している表示態様、あるいは、導出された全て又は一部の識別情報が前記特定表示結果の全て又は一部を構成しながら同期して変動表示している表示態様であるリーチ演出表示状態であり、

前記変動表示制御手段(例えば、CPU133, VDP136)は、前記識別情報の変

動表示の開始から停止までの間ににおいて、前記識別情報画像データ特定手段で特定された識別情報の画像データを読み出して、表示画像を生成し、前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返すことにより、識別情報の画像変化を伴わない変動表示を実行し、前記リーチ演出表示状態が成立したことに基づいて、既に停止している識別情報について、前記識別情報変化画像データ特定手段により特定された画像データを読み出して表示画像を生成し、前記画像表示手段に出力する処理を繰り返すことにより画像変化を伴う識別情報を表示し、変動中の識別情報について識別情報画像データ特定手段により特定された識別情報の画像データと前記演出画像データ特定手段とにより特定された演出画像の画像データとを合成して前記画像表示装置に出力する処理を順次繰り返して実行する、ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0043】

第1のリーチ変動表示パターンでは、図16(b-1)に示すように左変動表示領域DLと右変動表示領域DRで下方向に変動していた左図柄が同一の図柄(図16では特別図柄「4、5、6」)で停止し、リーチ状態が成立する。以後、図16(b-1)～(e-1)に示すように、左変動表示領域DLと右変動表示領域DRでは、各特別図柄は停止したまま、表示形態の異なる画像を順次表示するアニメーション表示(特別図柄の画像変化を伴う表示)を行う。一方、中変動表示領域DCでは、図16(b-1)～(e-1)に示すように、特別図柄に演出用の画像を合成して変動表示を行う。このとき、特別図柄自体のアニメーション表示はないが、演出用の画像のアニメーション表示を行う。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0045】

一方、第2のリーチ変動表示パターンでは、図16(b-2)に示すように左変動表示領域DLと右変動表示領域DRで下方向に変動していた左図柄が同一の図柄(図16では特別図柄「7」)で停止し、リーチ状態が成立する。リーチとなった特別図柄は縦横1.5倍程度に拡大表示される。以後、図16(b-2)～(e-2)に示すように、左変動表示領域DLと右変動表示領域DRでは、各特別図柄は停止したまま、表示形態の異なる画像を順次表示するアニメーション表示を行う。この第2のリーチ変動表示パターンにおける停止図柄のアニメーション表示は、同一のキャラクタであっても、第1のリーチ変動表示パターンにおけるキャラクタの画像変化(図16では、うなづくような動き)とは異なる画像変化(図16では吠えるような動き)を示すように構成されている。一方、中変動表示領域DCでは、図16(b-2)～(e-2)に示すように、特別図柄に演出用の画像を合成して変動表示を行う。その後、中図柄の変動表示が停止すると、左・右図柄のアニメーション表示も停止し、最終的に3つの特別図柄が確定(停止)すると、大当たり又はハズレが定まる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0085

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0085】

図10(b)に示す速度・方向テーブルT3の表示制御データは、図16に示す第1の

リーチ変動表示パターン（リーチ1）と第2のリーチ変動表示パターン（リーチ2）における左図柄の変動表示制御データに対応する。この速度・方向テーブルT3は、i)変動表示の開始当初は、表示画像がリングの画像（第1画像）と対応するキャラクタ1の画像（第2画像）との合成画像（画像A）であることが特定され、さらに、「標準（）」及び「アニメーション無し」が指定されて、表示領域DL内に縦方向に3図柄が配列した状態で各図柄のアニメーション無しで下方向にスクロールする表示がなされる。ii)変動速度を変化させながら変動表示を継続し、変動開始から所定時間（5006ms）経過後に、変動を停止させる。第1のリーチ変動表示パターンについては、「標準停止（3図柄停止）」を指定し、表示領域DL内に縦方向に3図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングとキャラクタ1との合成画像（画像A）を表示する。一方、第2のリーチ変動表示パターンについては、「1図柄停止」が指定され、表示領域DL内に1つの図柄を1.5倍のサイズで配列した状態で変動を停止させ、リングとキャラクタ1の合成画像（画像A）を表示する。この段階では、アニメーション表示は行わない。iii)さらに、所定時間（800ms）経過後（リーチ状態が成立した後）、第1のリーチ変動表示パターンについては、リングとキャラクタ1との合成（画像A）によるアニメーション表示を行い、第2のリーチ変動表示パターンについては、リングとの合成対象をキャラクタ2に切り換えて、リングとキャラクタ2との合成画像（画像B）によるアニメーション表示を行う。iv)表示を5200ms継続した後、表示図柄を確定し、確定表示を1000ms実行して、次の表示に移行する。確定表示期間中も、アニメーション表示は継続される。ただし、第2のリーチ変動表示パターンについては、表示される特別図柄はリングとキャラクタ1の合成画像である。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0086

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0086】

一方、図10(c)の速度・方向テーブルT3の表示制御データは、図16に示す第1及び第2の変動表示パターンの右図柄の変動制御データに対応する。この速度・方向テーブルT3は、i)変動表示の開始当初は、表示画像がリングの画像（第1画像）と対応するキャラクタ1の画像（第2画像）との合成画像（画像A）であることが特定され、さらに、「標準（）」及び「アニメーション無し」が指定されて、表示領域DR内に縦方向に3図柄が配列した状態で各図柄のアニメーション無しで下方向にスクロールする表示がなされる。ii)変動速度を変化させながら変動表示を継続し、変動開始から所定時間（5806ms）経過後に、変動を停止させ、各表示図柄のアニメーション表示を行う。第1のリーチ変動表示パターンについては、「標準停止（3図柄停止）」を指定し、表示領域DR内に縦方向に3図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングとキャラクタ1との合成（画像A）によるアニメーション表示を行う。第2のリーチ変動表示パターンについては、「1図柄停止」が指定され、表示領域DR内に1つの図柄を1.5倍のサイズで配列した状態で変動を停止させ、リングとの合成対象をキャラクタ2（第3画像）に切り換えて、リングとキャラクタ2との合成画像（画像B）によるアニメーション表示を行う。この段階で、停止した左図柄と右図柄の特別図柄が揃って、リーチ状態が成立する。iii)演出表示を5200ms継続した後、表示図柄を確定し、確定表示を1000ms実行して、次の表示に移行する。確定表示期間中も、アニメーション表示は継続される。ただし、第2のリーチ変動表示パターンについては、表示される特別図柄はリングとキャラクタ1の合成画像（画像A）である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0087】**

一方、図10(d)の速度・方向テーブルT3の表示制御データは、図16に示す第1及び第2の変動表示パターンの中図柄の変動制御データに対応する。この速度・方向テーブルT3は、i)変動表示の開始当初は、表示画像がリングの画像(第1画像)と対応するキャラクタ1の画像(第2画像)との合成画像(画像A)であることが特定され、さらに、「標準()」及び「アニメーション無し」が指定されて、表示領域DR内に縦方向に3図柄が配列した状態で各図柄のアニメーション無しで下方向にスクロールする表示がなされる。ii)変動速度を変化させながら変動表示を継続し、変動開始から所定時間(7_106ms)経過後(リーチ状態成立後)に、画像データとして「画像C」を指定し、リングとキャラクタ1と演出画像との合成によるアニメーションと伴わない変動表示を2400msだけ行う。iii)その後、画像データを「画像A」に戻して、リングとキャラクタ1との合成によるアニメーションと伴わない変動表示を1500msだけ行う。iv)変動開始から所定時間(11006ms)経過後に、第1のリーチ変動表示パターンについては、「標準停止(3図柄停止)」を指定し、表示領域DC内に縦方向に3図柄を配列した状態で変動を停止させ、リングとキャラクタ1との合成(画像A)によるアニメーション表示を行う。第2のリーチ変動表示パターンについては、「1図柄停止」が指定され、表示領域DC内に1つの図柄を1.5倍のサイズで配列した状態で変動を停止させ、リングとキャラクタ1との合成画像(画像A)によるアニメーション表示を行う。v)この確定表示を1000ms実行して、次の表示に移行する。

【手続補正8】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0098****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0098】**

次に、表示領域サイズデータT2で特定されるサイズの表示領域(太枠)を図11(b)に示す表示領域サイズデータT2で定義される基準位置(0, 150)(図11(b)にC1で示される位置)に位置させる。図11(b)に示す表示領域の大きさは(150, 460)であり、この領域のサイズと位置で範囲でVRAM138上の画像をクリッピングし、フレームバッファを介して変動表示装置4に出力する。即ち、識別情報画像データ特定手段が、VRAM138に展開された特別図柄の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域指定手段が指定した表示領域のサイズで特定して、クリッピングして、画像表示装置に出力し、変動表示画像を表示する。

【手続補正9】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0099****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0099】**

次に、速度・方向テーブルT3から特別図柄の変動速度(変動開始からの経過時間によるが、40, 20, 10, 8...のいずれかの値)と、変動開始からの経過時間を順次読み出し、表示領域を、経過時間に応じて、上方向へ移動し(図11(b)のCX11~CX13)、1フレーム時間毎に表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置4に出力する。同様の処理を繰り返して、表示領域が150ドット上方向へ移動すると、図11(b)のC2の表示位置となり、表示領域の座標が(0, 0)に到達する。

【手続補正10】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0104****【補正方法】変更**

【補正の内容】**【0104】**

図12(a)は、停止表示している特別図柄が「6、5、4」の場合の例であり、この場合には、リングの「6-1」～「6-5」、「5-1」～「5-5」、「4-1」～「4-5」の画像と、キャラクタ1の「6-1」～「6-5」、「5-1」～「5-5」、「4-1」～「4-5」の画像を読み出し、対応するもの同士をVRAM138上で合成し、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番に配列する。そして、切り出し位置を、経過時間に応じて、D1～D5というように、アニメ番号の大きい方に順次シフトしながら、1フレーム時間毎に表示領域でクリッピングした画像をフレームバッファを介して順次、変動表示装置4に出力する。即ち、識別情報変化画像データ特定手段が、VRAM138に展開された特別図柄の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域指定手段が指定した3図柄分の表示領域のサイズで特定して、クリッピングして、画像表示装置に出力し、表示態様の変化する画像を表示する。

【手続補正11】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0105****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0105】**

同様に、図12(b)は、1図柄で停止表示している特別図柄が「5」の場合の例であり、この場合には、リングの「5-1」～「5-5」の画像と、キャラクタ1の「5-1」～「5-5」の画像を読み出し、対応するもの同士を合成し、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番にVRAM138に配列する。そして、切り出し位置を、E1～E5というように、経過時間に応じてアニメ番号の大きい方に順次シフトしながら、1フレーム時間毎に1図柄分の表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置4に出力する。即ち、識別情報変化画像データ特定手段が、VRAM138に展開された特別図柄の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域指定手段が指定した1図柄分の表示領域のサイズで特定して、クリッピングして、画像表示装置に出力し、表示態様の変化する画像を表示する。

【手続補正12】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0107****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0107】**

例えば、標準()変動でアニメーション有りの場合には、抽出図柄数「4」に従って、表示対象の4つの特別図柄を特定する。例えば、特別図柄「6」、「5」、「4」、「3」を特定する。次に、インデックスデータテーブルT1を参照して、リングの「6」～「3」のアニメ番号1～5の画像データとキャラクタ1(キャラクタ2でもよい)の種類「6」～「3」のアニメ番号が1～5の画像データ(即ち特別図柄とキャラクタ1の「6-1」～「6-5」～「3-1」～「3-5」の画像データ)を画像ROM137から読み出す。そして、読み出したリングの画像とキャラクタの画像のうち、対応するもの同士を合成し、図13(a)に示すように、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番にVRAM138上に展開する。そして、切り出し位置を、F1～F5に示すように、経過時間に応じて、アニメ番号の大きい方に順次シフトしながら、1フレーム時間毎に3図柄分の表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置4に出力する。なお、クリッピング位置の縦方向の制御は、図11(b)を参照して説明した制御と同様である。

【手続補正13】**【補正対象書類名】明細書**

【補正対象項目名】0108

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0108】

同様に、例えば、1図柄()変動でアニメーション有りの場合には、抽出図柄数「2」に従って、2つの特別図柄、例えば、「6」と「5」を特定し、インデックスデータテーブルT1を参照して、リングの「6」と「5」のアニメ番号1～5の画像データとキャラクタ1(キャラクタ2でもよい)の種類「6」と「5」のアニメ番号が1～5の画像データ(即ち特別図柄とキャラクタ1の「6-1」～「6-5」と「5-1」～「5-5」の画像データ)を画像ROM137から読み出し、対応するもの同士を合成し、図13(b)に示すように、アニメ番号を横軸方向に、特別図柄の番号を縦軸方向に順番にVRAM138上に展開する。そして、切り出し位置を、G1～G5に示すように、経過時間に応じて、アニメ番号の大きい方に順次シフトしながら、1フレーム時間毎に1図柄分の表示領域でクリッピングした画像を順次、変動表示装置4に出力する。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0109

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0109】

なお、リーチ成立後の特別図柄と演出画像とを合成する場合には、図11(a)に示すように、切り出した特別図柄の画像(リングとキャラクタの合成画像)上に、図8(d)や図14に示した演出画像データのうち経過時間に応じた演出画像を特定し、VRAM138上でこれらを合成する。例えば、経過時間に応じて特定した演出画像を4段に配列し、特別図柄の表示範囲と同一の表示範囲で表示対象範囲を特定してクリップする。特別図柄のクリップ画像と演出画像のクリップ画像をVRAM138上で合成して、順次、変動表示装置4に出力する。即ち、識別情報変化画像データ特定手段が、VRAM138に展開された特別図柄の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域指定手段が指定した表示領域のサイズで特定してクリッピングし、演出変化画像データ特定手段が、VRAM138に展開された演出の画像のうちの表示対象の画像を、表示領域指定手段が指定した表示領域のサイズで特定してクリッピングし、変動表示制御手段がこれらをVRAM138上で合成して、画像表示装置に出力し、表示態様の変化する画像を表示する。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0150

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0150】

次に、特定された特別図柄(0～9)を、対応する拡大率、回転角度で、予め指定されている配列(縦並びや横並び)で仮想的に配置する(ステップS504)。なお、画像データを実際に配列する必要はない。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0156

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0156】

さらに、読み出した画像データを拡大・縮小・回転・透過処理を行って配置し直して、VRAM138上に展開する(ステップS512)。この処理により、VRAM138上に、特別図柄とキャラクタの合成画像、或いは、特別図柄とキャラクタと演出画像との合

成画像、のマトリクスが、図11(ａ)、図12(ａ)、(ｂ)、図13(ａ)、(ｂ)のように適宜形成される。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

次に、展開した画像データを通知されたクリッピング範囲でクリッピングする(ステップS513)。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0179

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0179】

画像データを表示する度に、画像ROM137から画像データを読み出すように説明したが、特別図柄の変動表示に必要な画像データ又は利用頻度の高い画像データを)を電源投入時等に予めVRAM138の所定領域に展開し、画像データを表示する際に加工用のエリアに展開し、その加工エリアから画像データ特定手段又は演出画像データ特定手段が表示する際の画像データを特定してもよい。この場合、VRAM138の所定領域は、画像データ記憶手段を構成する。これにより、画像ROM137から画像データを読み出す処理を省くことができ、特別図柄の変動表示する際の処理負担が軽減し、余った処理時間を他の画像処理に使用することができ、より多くの(多彩な)特別図柄の変動表示画像を表示制御することが可能となる。特別図柄の画像データが圧縮された状態で画像ROM137に格納されている場合には、電源投入時などに圧縮画像データを伸張して、VRAM138の所定領域に展開するため、より特別図柄の画像を表示する負担が軽減されると共に多彩な表示制御を行うことができる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0188

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0188】

さらに、パチンコ遊技機1やスロットマシンの動作をシミュレーションするゲーム機などにも本発明を適用することができる。また、特別図柄(識別情報)の変動開始条件が成立する契機としては、例えば、スロットマシンにおけるスロットレバーの押下、2種や3種のパチンコ遊技機における図柄変動の開始条件の成立などを広く含むものである。また、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【手続補正20】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図10】

表示領域サイズデータT2

	x	y	表示位置	抽出図柄数	基準位置	拡大率	回転角度	
(a)	標準(↓)	150	460	(10,10)	4	(0,150)	1	0
	標準(↑)	150	460	(10,10)	4	(0,0)	1	0
	1図柄(↓)	150	150	(210,210)	2	(0,150)	1.5	0
	1図柄(↑)	150	150	(210,210)	2	(0,0)	1.5	0
	横(←)スクロール	450	150	(10,210)	7	(150,0)	0.8	0
	横(→)スクロール	450	150	(10,210)	7	(0,0)	0.8	0
	標準停止	150	460	(10,10)	3	(0,150)	1	0
	1図柄停止	150	150	(210,210)	1	(0,0)	1.5	0

* 画像A:第1画像+第2画像、画像B:第1画像+第3画像、画像C:第1画像+第2画像+演出画像

演出時の左特別図柄の変動～停止までの速度・方向テーブルT3

変動速度	カウンタ	時間ms	リーチ1			リーチ2		
			変動方向	アニメ	画像データ	変動方向	アニメ	画像データ
40	20	800	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	10	200	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
10	10	100	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
8	10	80	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
4	10	40	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
0.1	33000	3300	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
4	4	16	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
8	10	80	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
19	10	190	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	10	200	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
停止までの時間			5006					
停止時間			800	3図柄停止	無し	画像A	1図柄停止	無し
停止後演出時間			5200	3図柄停止	有り	画像A	1図柄停止	有り
図柄確定時間			1000	3図柄停止	有り	画像A	1図柄停止	有り
総時間			12006					

演出時の右特別図柄の変動～停止までの速度・方向テーブルT3

変動速度	カウンタ	時間ms	リーチ1			リーチ2		
			変動方向	アニメ	画像データ	変動方向	アニメ	画像データ
40	20	800	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	10	200	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
10	10	100	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
8	10	80	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
4	10	40	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
0.1	41000	4100	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
4	4	16	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
8	10	80	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
19	10	190	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	10	200	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
停止までの時間			5806					
停止後演出時間			5200	3図柄停止	有り	画像A	1図柄停止	有り
図柄確定時間			1000	3図柄停止	有り	画像A	1図柄停止	有り
総時間			12006					

演出時の中央特別図柄の変動～停止までの速度・方向テーブルT3

変動速度	カウンタ	時間ms	リーチ1			リーチ2		
			変動方向	アニメ	画像データ	変動方向	アニメ	画像データ
40	20	800	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	10	200	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
10	10	100	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
8	10	80	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
4	10	40	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
0.1	41000	4100	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
4	4	16	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
8	10	80	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
19	10	190	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	75	1500	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
20	120	2400	標準(↓)	無し	画像C	標準(↓)	無し	画像C
20	75	1500	標準(↓)	無し	画像A	標準(↓)	無し	画像A
停止までの時間			11006					
停止後演出時間			1000	3図柄停止	有り	画像A	1図柄停止	有り
図柄確定時間			12006					