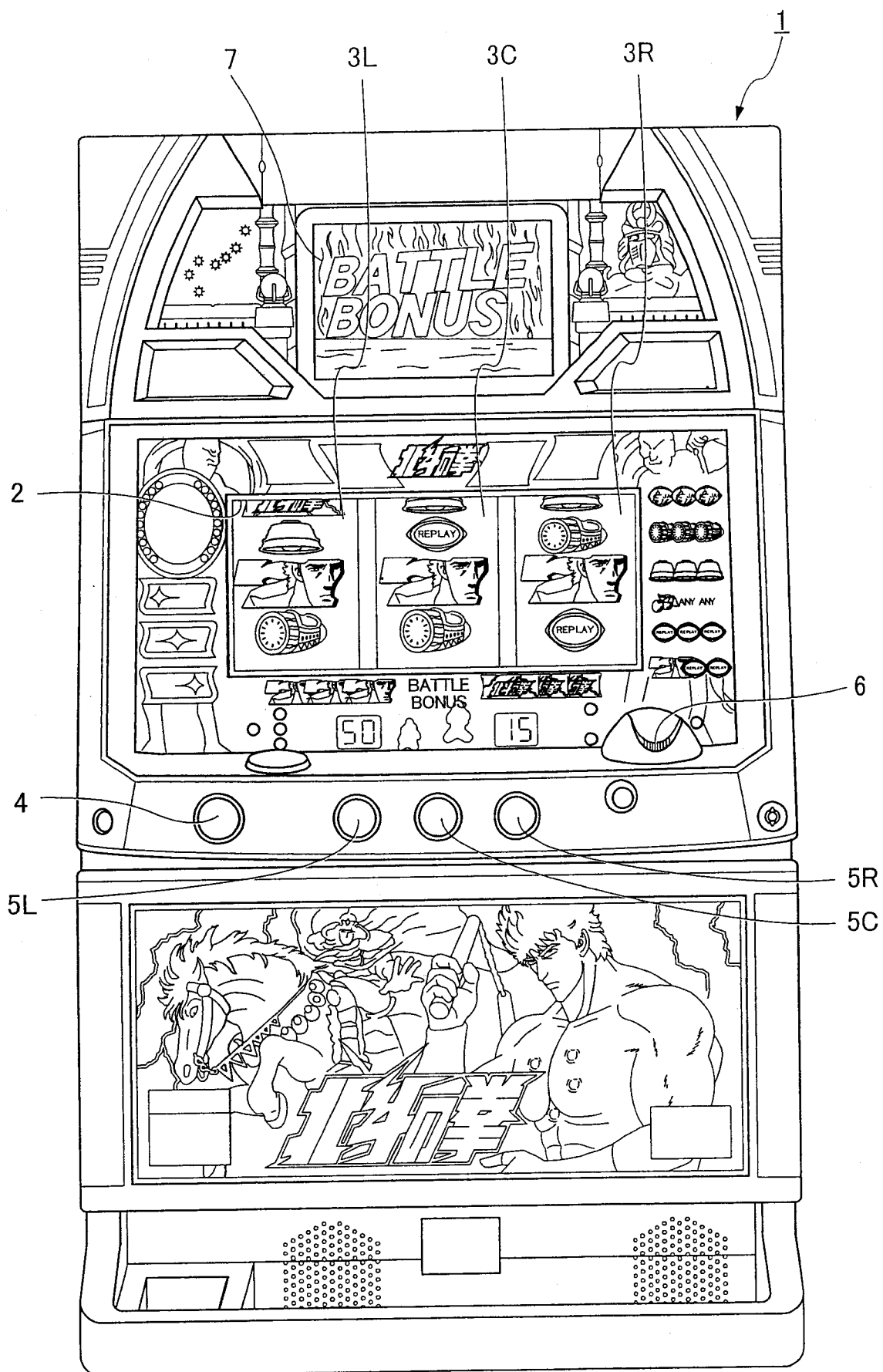
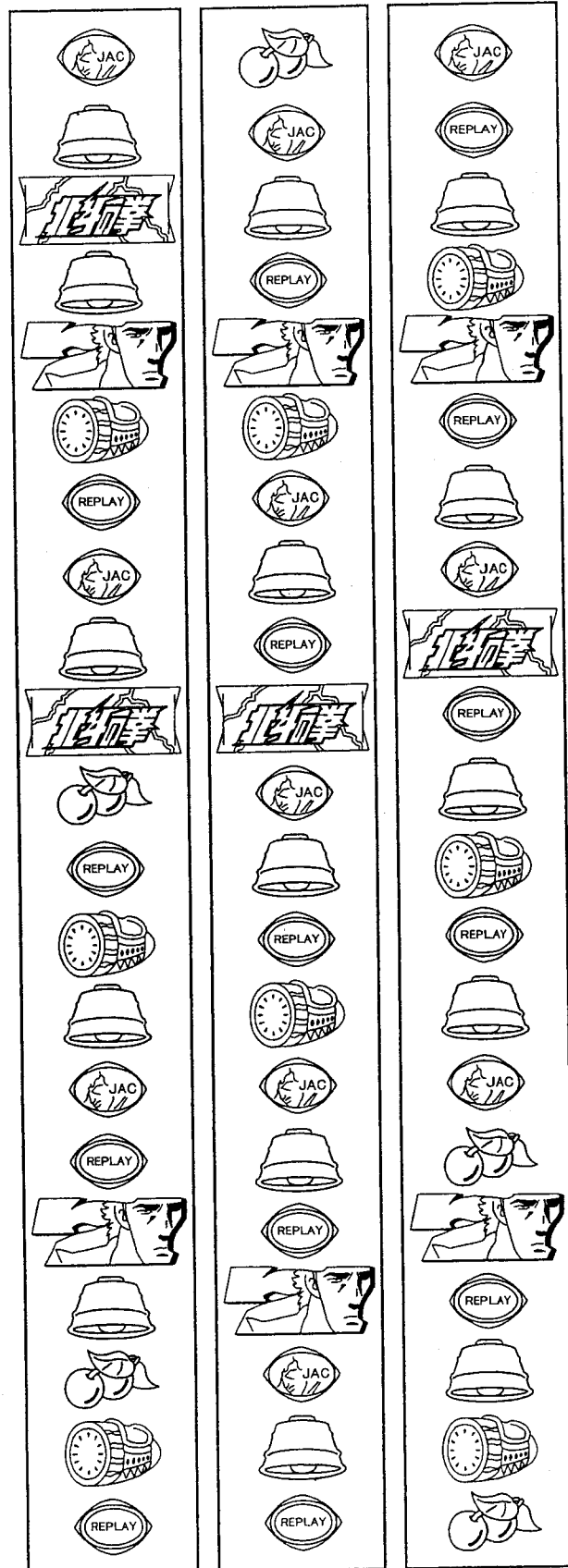
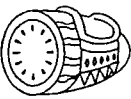
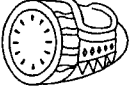
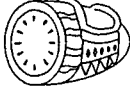


【図1】

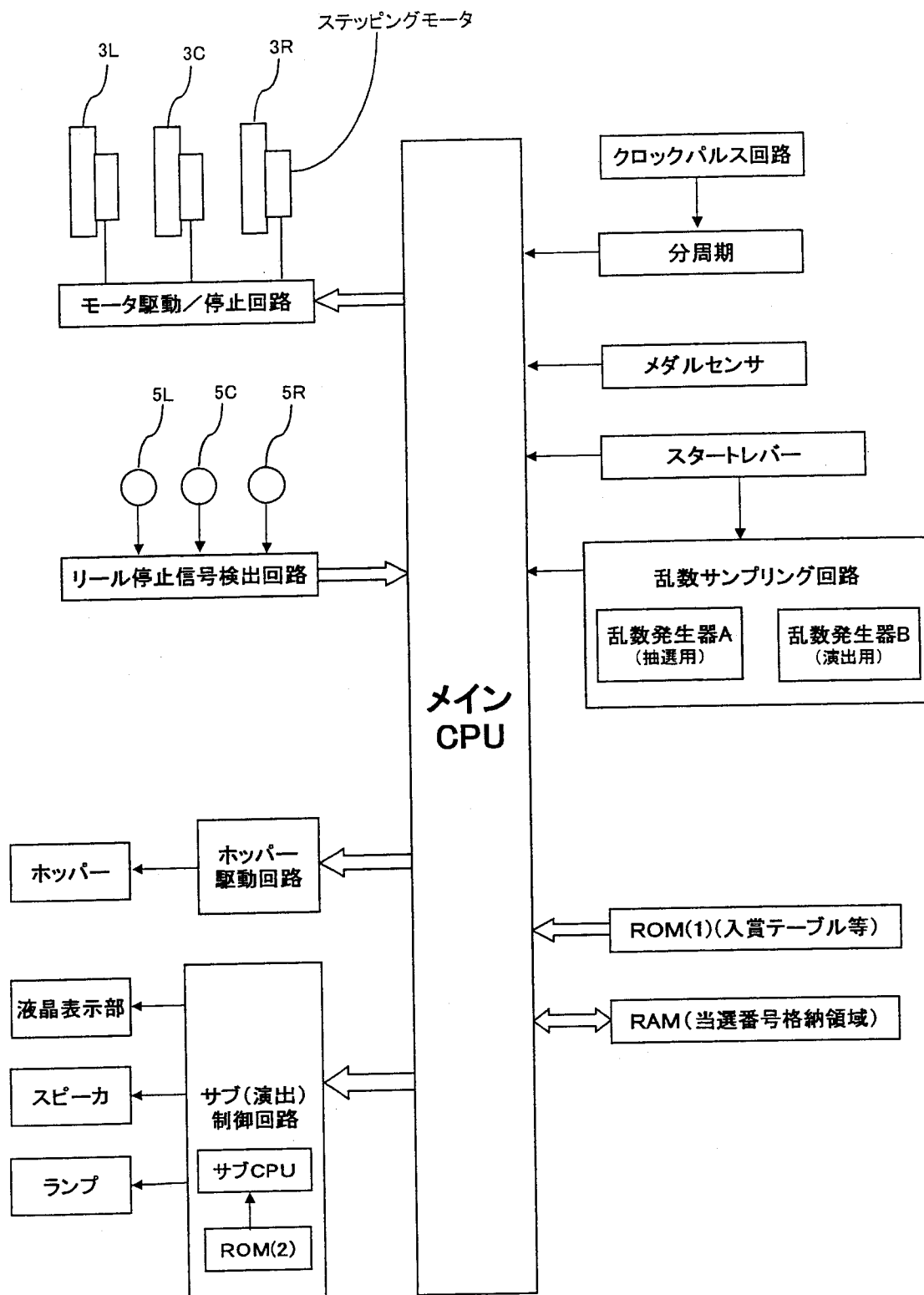




【図3】

	左リール 3L図柄	中リール 3C図柄	右リール 3R図柄	役の内容
② RB役 JAC三つ揃い				5枚払出 ＋ ボーナスイン
③ ベル三つ揃い				10枚払出
④ スイカ三つ揃い				6枚払出
⑤ チェリー		—	—	2枚払出し
⑥ リプレイ三つ揃い				リプレイ
⑦ RB中 15枚役	 	 	 	JACゲーム中 15枚払出

【図4】制御回路を示すブロック図



【図5】演出態様一覧表

演出種類	該当演出パターン	レバー操作	回転開始音	第1押下	第2押下	第3押下	当選番号
演出種類1: 通行人演出	7	通行人登場	ギター前兆音	通行人黄シャツ	—	—	3
		通行人登場		—	通行人黄シャツ	—	
		通行人登場		—	—	通行人黄シャツ	
	12, 13	通行人登場	ギター前兆音	通行人黄シャツ	—	—	2
		通行人登場		—	通行人黄シャツ	—	
		通行人登場		—	—	通行人黄シャツ	
	16, 17	通行人登場	ギター前兆音	通行人黄シャツ	—	—	1
		通行人登場		—	通行人黄シャツ	—	
		通行人登場		—	—	通行人黄シャツ	
	10	通行人登場	ギター前兆音	通行人黄シャツ	—	—	4
		通行人登場		—	通行人黄シャツ	—	
		通行人登場		—	—	通行人黄シャツ	
	8, 9, 11, 14	通行人登場	ギター前兆音	通行人白シャツ	—	—	0, 2, 3, 4, 5
		通行人登場		—	通行人白シャツ	—	
		通行人登場		—	—	通行人白シャツ	
演出種類2: バット演出	7	黄缶1個	通常開始音	—	—	—	3
		黄缶3個		黄缶1個	—	—	
		—		黄缶3個	—	—	
	12, 13	黄缶1個	ギター前兆音	—	—	黄缶1個	2
		黄缶3個		—	—	黄缶3個	
		—		—	—	—	
	16, 17	黄缶1個	通常開始音	—	—	—	1
		黄缶3個		黄缶1個	—	—	
		—		黄缶3個	—	黄缶1個	
	10	黄缶1個	ギター前兆音	黄缶1個	—	—	4
		黄缶3個		黄缶3個	—	—	
		—		—	—	黄缶1個	
	8, 9, 11, 14	空き缶1個	通常開始音	—	—	—	0, 2, 3, 4, 5
		—		空き缶1個	—	—	
		—		—	—	空き缶1個	
演出種類3: リン演出	7, 11, 14	リン転ぶ	通常開始音	リン転ぶ	—	—	0, 2, 3, 4
		—		—	リン転ぶ	—	
		—		—	—	リン転ぶ	
	8, 9, 11~14	リン回りがくる	通常開始音	リン回りがくる	—	—	0, 2, 3, 4, 5
		—		—	リン回りがくる	—	
		—		—	—	リン回りがくる	
	8, 9, 11, 14, 16, 17	リンしゃがみこむ	通常開始音	リンしゃがみこむ	—	—	0, 1, 2, 3, 4, 5
		—		—	リンしゃがみこむ	—	
		—		—	—	リンしゃがみこむ	
	8, 9, 10, 11, 14	リン跳く	通常開始音	リン跳く	—	—	0, 2, 3, 4, 5
		—		—	リン跳く	—	
		—		—	—	リン跳く	
演出種類4: オーラ演出	7	黄オーラ+オーラ音	通常開始音	黄オーラ	—	—	3
		白オーラ+オーラ音		—	黄オーラ	—	
		白オーラ+オーラ音		—	—	黄オーラ	
	12, 13	黄オーラ+オーラ音	通常開始音	黄オーラ	—	—	2
		白オーラ+オーラ音		—	黄オーラ	—	
		白オーラ+オーラ音		—	—	黄オーラ	
	16, 17	黄オーラ+オーラ音	通常開始音	黄オーラ	—	—	1
		白オーラ+オーラ音		—	黄オーラ	—	
		白オーラ+オーラ音		—	—	黄オーラ	
	10	黄オーラ+オーラ音	通常開始音	黄オーラ	—	—	4
		白オーラ+オーラ音		—	黄オーラ	—	
		白オーラ+オーラ音		—	—	黄オーラ	
	8, 9, 11, 14	白オーラ+オーラ音	通常開始音	—	—	黄オーラ	0, 2, 3, 4, 5
		—		—	—	—	
		—		—	—	—	
演出種類5: 影(敵)演出	7	人影+出現音	通常開始音	黄ザコ出現	黄ザコ突かれる	黄ザコ倒れる	3
	12, 13	人影+出現音	通常開始音	緑ザコ出現	緑ザコ突かれる	緑ザコ倒れる	2
	16, 17	人影+出現音	通常開始音	赤ザコ出現	赤ザコ突かれる	赤ザコ倒れる	1
	10	人影+出現音	通常開始音	青ザコ出現	青ザコ突かれる	青ザコ倒れる	4
	11	人影+出現音	通常開始音	白ザコ出現	白ザコ突かれる	白ザコ倒れる	0, 2, 3, 4, 5
演出種類6: 押し順演出	1	黄ザコ3人出現 (手前から左中右)	通常開始音	黄ザコ(左)倒れる	黄ザコ(中)倒れる	黄ザコ(右)倒れる	3
	2	黄ザコ3人出現 (手前から左右中)	通常開始音	黄ザコ(左)倒れる	黄ザコ(右)倒れる	黄ザコ(中)倒れる	
	3	黄ザコ3人出現 (手前から中左右)	通常開始音	黄ザコ(中)倒れる	黄ザコ(左)倒れる	黄ザコ(右)倒れる	
	4	黄ザコ3人出現 (手前から中右左)	通常開始音	黄ザコ(中)倒れる	黄ザコ(右)倒れる	黄ザコ(左)倒れる	
	5	黄ザコ3人出現 (手前から右左中)	通常開始音	黄ザコ(右)倒れる	黄ザコ(左)倒れる	黄ザコ(中)倒れる	
	6	黄ザコ3人出現 (手前から右中左)	通常開始音	黄ザコ(右)倒れる	黄ザコ(中)倒れる	黄ザコ(左)倒れる	
演出無し	15	—	通常開始音	—	—	—	0, 2

【図6】当選確率テーブル

入賞態様	当選番号	ストック待ちゲーム, ストック放出ゲーム		ストックゲーム	
		乱数値範囲	当選割合	乱数値範囲	当選割合
チェリー	1	64784 ~ 65535	0.011475	64784 ~ 65535	0.0114746
スイカ	2	64234 ~ 64783	0.008392	64234 ~ 64783	0.0083923
ベル	3	29734 ~ 64233	0.526428	29734 ~ 64233	0.5264282
リプレイ	4	20756 ~ 29733	0.136993	2065 ~ 29733	0.4221954
JAC	5	18692 ~ 20755	0.031494	1 ~ 2064	0.0314941
ハズレ	0	0 ~ 18691	0.285217	0 ~ 0	0.0000153

この数字は乱数発生器Aからの抽選用乱数値である。

【図7】演出パターンテーブル

演出パターン	ストック待ちゲーム、ストック放出ゲーム										ストックゲーム				RBゲーム	
	当選番号										当選番号				当選番号	
	ハズレ(0)	チェリー(1)	スイカ(2)	ベル(3)	リプレイ(4)	JAC(5)	ハズレ(0)	チェリー(1)	スイカ(2)	ベル(3)	リプレイ(4)	JAC(5)	ハズレ(0)	チェリー(1)	ハズレ(0)	当たり(1)
1				57686～65535 (10850/65536)						57686～65535 (10850/65536)						
2				43836～54685 (10850/65536)						43836～54685 (10850/65536)						
3				32986～43835 (10850/65536)						32986～43835 (10850/65536)						
4				22136～32985 (10850/65536)						22136～32985 (10850/65536)						
5				11286～22135 (10850/65536)						11286～22135 (10850/65536)						
6				436～11285 (10850/65536)						436～11285 (10850/65536)						
7				0～434 (435/65536)						0～434 (435/65536)						
8				435 (1/65536)		0～65535 (65536/65536)				435 (1/65536)		0～65535 (65536/65536)				
9					65535 (1/65536)						23020～65535 (42516/65536)					32768～65535 (32768/65536)
10					0～65533 (65534/65536)						0～21468 (21469/65536)					0～32766 (32767/65536)
11					65534 (1/65536)						21469～23019 (1551/65536)				0～65535 (65536/65536)	32767 (1/65536)
12				0～46653 (46654/65536)						0～46653 (46654/65536)						
13				46656～65535 (18880/65536)						46656～65535 (18880/65536)						
14	0～65534 (65535/65536)			46655 (1/65536)			0～65534 (65535/65536)			46655 (1/65536)						
15	65535 (1/65536)			46654 (1/65536)			65535 (1/65536)			46654 (1/65536)						
16		0～23152 (23153/65536)						0～23152 (23153/65536)								
17		23153～65535 (42383/65536)						23153～65535 (42383/65536)								

表中の空白は選択されない。
この数字は乱数発生器Bからの演出用乱数値である。

【図8】停止テーブル対応表

ストック待ちゲーム

ストック待ちゲーム	演出パターン	左回胴第1停止 停止テーブル
	1	0-5
	2	0-5
	3	0-1 0-2
	4	0-1 0-2
	5	0-1 0-2
	6	0-1 0-2
	7	0-5 0-6
	8	0-1 0-2 0-5 0-6
	9	0-1 0-2
	10	0-3 0-4
	11	0-1 0-2
	12	1-0 1-1
	13	0-0
	14	0-0 0-1 0-2
	15	0-0 0-1 0-2
	16	0-7
	17	1-2 1-3

ストックゲーム

ストックゲーム	演出パターン	左回胴第1停止 停止テーブル
	1	0-5
	2	0-5
	3	0-1 0-2
	4	0-1 0-2
	5	0-1 0-2
	6	0-1 0-2
	7	0-5 0-6
	8	0-1 0-2 0-5 0-6
	9	0-1 0-2
	10	0-3 0-4
	11	0-1 0-2
	12	1-0 1-1
	13	0-0
	14	0-0 1-5 1-6
	15	0-0 2-0 2-1 2-2 2-3 2-4 2-5
	16	0-7
	17	1-2 1-3

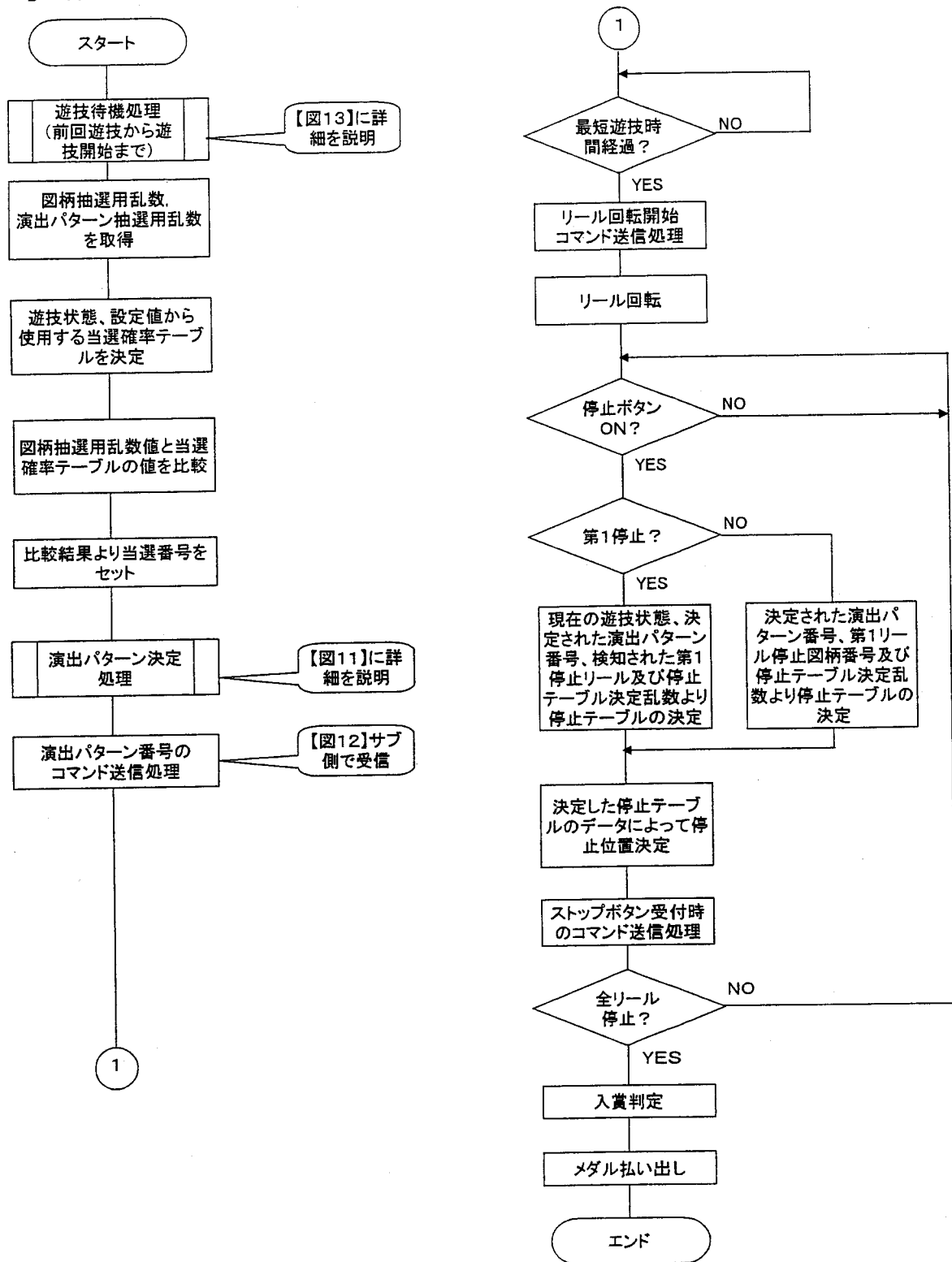
ストック放出ゲーム

ストック放出ゲーム	演出パターン	左回胴第1停止 停止テーブル
	1	0-5
	2	0-5
	3	1-5 1-6
	4	1-5 1-6
	5	1-5 1-6
	6	1-5 1-6
	7	0-5 0-6
	8	0-5 0-6
	9	0-3 0-4
	10	0-3 0-4
	11	0-3 0-4
	12	1-0 1-1
	13	0-0
	14	0-0 1-5 1-6
	15	0-0 1-5 1-6
	16	0-7
	17	1-2 1-3

【図9】「0-1」～「0-7」の停止テーブル

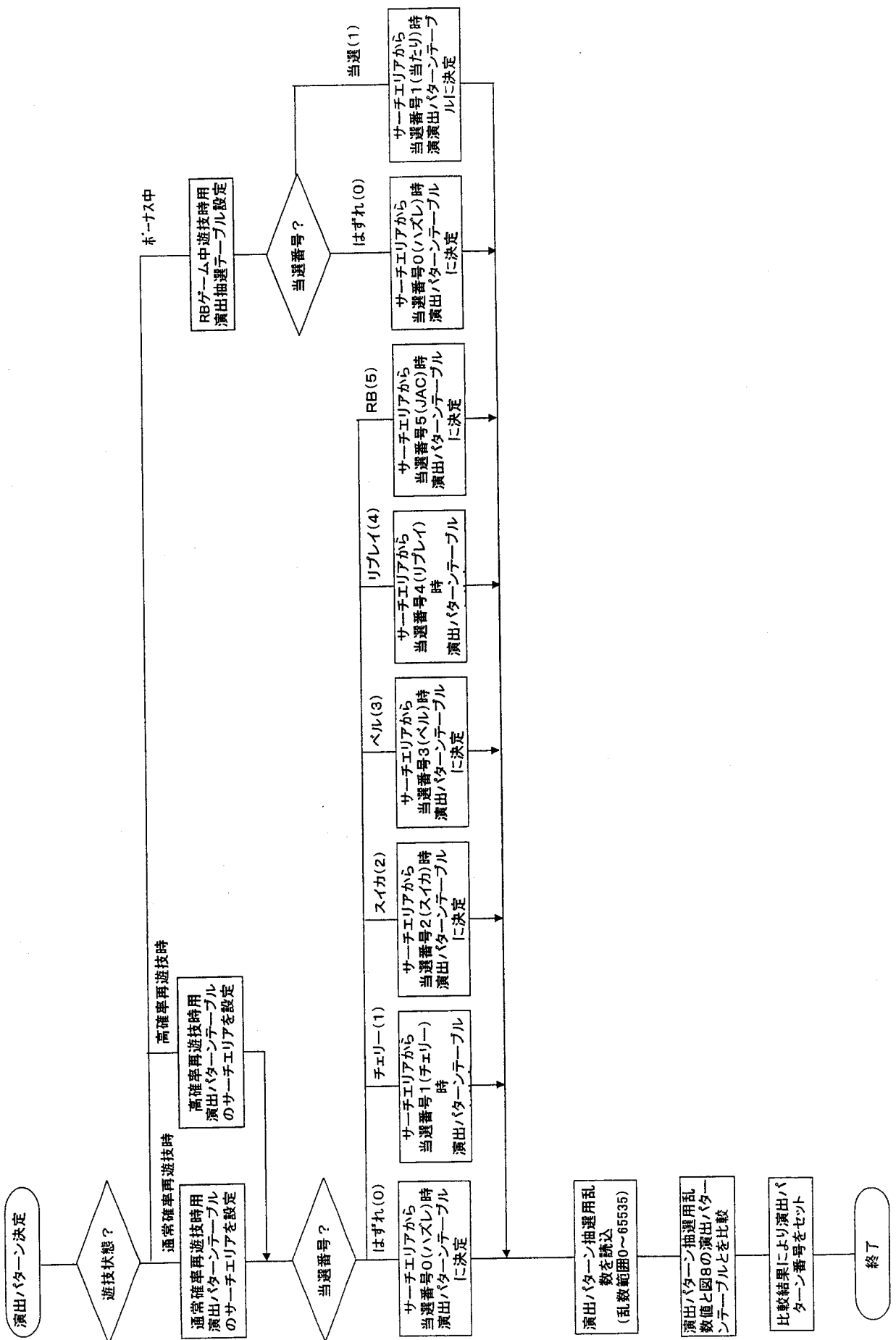
停止 受付時図柄番号	回胴 図柄配列	検索ビット位置							
		7	6	5	4	3	2	1	0
		ずらし コマ数	ずらし コマ数	ずらし コマ数	ずらし コマ数	ずらし コマ数	ずらし コマ数	ずらし コマ数	ずらし コマ数
0	JAC	3	5	5	1	5	1	1	5
1	リプレイ	2	4	4	5	4	4	4	5
2	スイカ	1	3	3	4	3	3	3	5
3	チェリー	1	2	2	4	3	2	2	5
4	ベル	1	1	1	2	1	3	1	5
5	セブン	5	4	2	1	1	2	1	5
6	リプレイ	5	3	1	1	1	1	1	5
7	JAC	4	2	1	2	2	2	1	5
8	ベル	3	1	1	1	1	1	1	5
9	スイカ	2	5	4	5	5	4	4	5
10	リプレイ	1	4	3	5	4	3	3	5
11	チェリー	1	3	2	4	3	2	2	5
12	北斗の拳	1	2	1	3	2	1	1	5
13	ベル	5	1	1	2	1	2	1	5
14	JAC	4	5	3	1	1	3	1	5
15	リプレイ	3	4	2	1	1	2	2	5
16	スイカ	2	3	1	5	5	4	1	5
17	セブン	2	2	3	5	4	3	3	5
18	ベル	5	1	2	4	3	2	2	5
19	北斗の拳	5	2	1	3	2	1	1	5
20	ベル	4	1	1	2	1	2	1	5

【図10】全体の動作を示すフローチャート



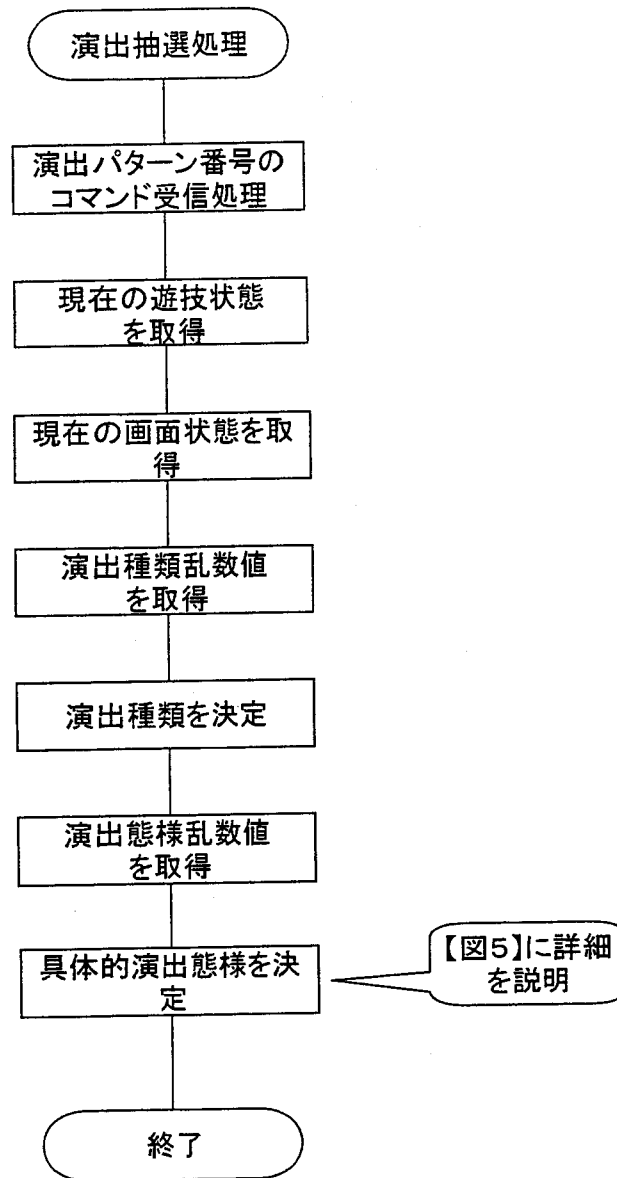
【図11】演出パターン番号決定のフローチャート

メイン側



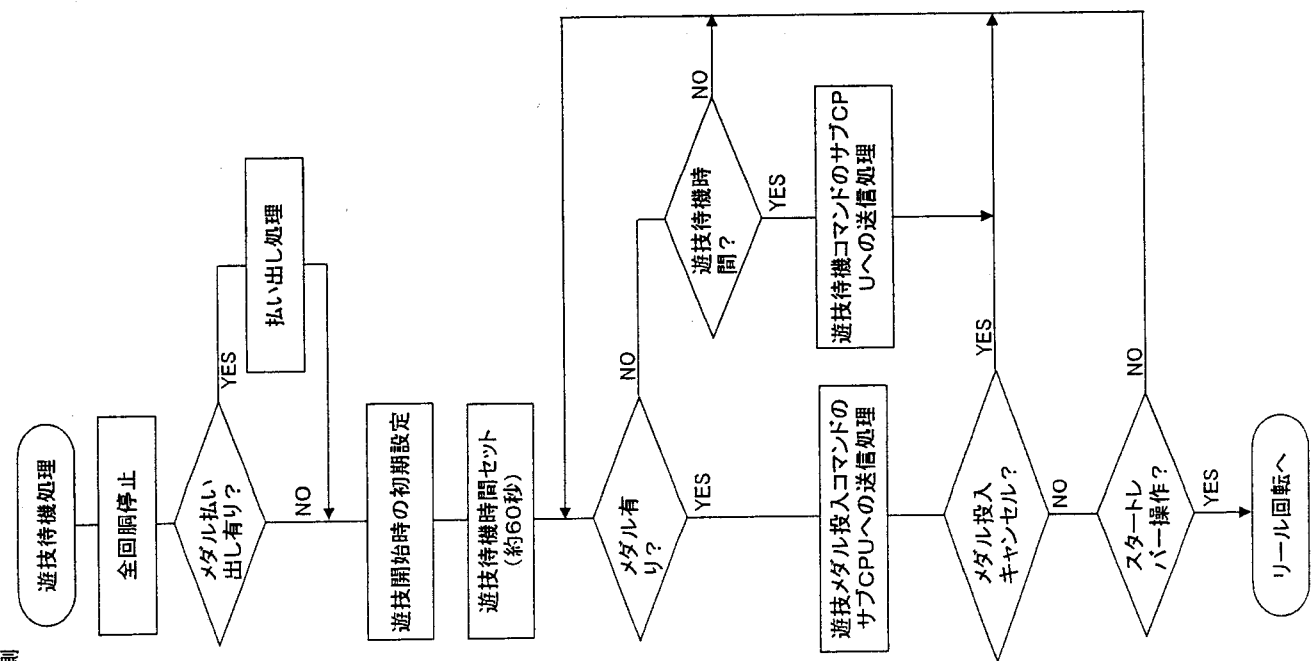
【図12】具体的演出態様決定のフローチャート

サブ側



サブ側

遊技待機処理



二、三、四、五、六

