



製品詳細資料



北斗 × 小当り RUSH



⚠ twitter, Facebook, ブログ等への無断転載・コピー・配布等の二次利用厳禁

本製品の輸入、販売等の詳細、資料、その他の詳細情報は当社のウェブサイト上で公開しております。本製品の複製、転載等の行為は法律で禁止されています。また、本製品の複製、転載等の行為は法律で禁止されています。また、本製品の複製、転載等の行為は法律で禁止されています。また、本製品の複製、転載等の行為は法律で禁止されています。

サミー株式会社

百裂アイコンがある限り百裂乱舞BONUSは終わらない!?

これぞ、北斗×小当りRUSHの神髄

百裂乱舞 BONUS

初回突入時は16R

バトル発展までは小当りRUSH継続!?

バトル開始!!!

バトル勝利で大当りor継続!?

いきなりあた!

小当り確率 約1/1

予告であた!

あたたたたたたた! 小当り! 小当り! 小当り!

百裂乱舞BONUS中は液晶左端の百裂アイコンに注目!

百裂アイコンゲット!!!

バトル勝利で大当りor継続!?

バトル開始!!!

バトル発展までは小当りRUSH継続!?



百裂アイコンの電車で当りが変化!

期待感が常に宿る!

北斗史上最高のあたたた!
百裂アイコンがある限りBONUS継続!?

百裂アイコンを乗せて、乗せて、乗せまくれ!!!

百裂乱舞バトル!

スペック



北斗史上初のバトル小当りRUSH搭載!!!

大当り&小当りが融合!

小当り確率
約1/1 この爽快感は
北斗だけ!!!

ばちこCR北斗の拳7百裂乱舞



| | | |
|-------|---|----------|
| 大当り確率 | 低確率 | 約1/319.7 |
| | 高確率 | 約1/51.2 |
| 賞球数 | 1(電チュー) & 2(抽動口) & 4(ヘソ) & 5(左入賞口) & 8(アタッカー) | |
| カウント | 10カウント | |
| 確変割合 | 65% | |

| 特図種類 | 大当り種類 | 大当り出玉 | 低分 | 電サポなし (低) | 電サポあり (低) | 電サポあり (高) | 電サポなし (高) |
|------|---------|---------|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 特図1 | 16R確変 | 約1,280個 | 50% | 0回 | 0回 | 0回 | 0回 |
| | 6R確変A | 約480個 | 15% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 |
| | 6R通常 | 約480個 | 35% | 50回 | 99回 | 99回 | 99回 |
| 特図2 | 16R確変 | 約1,280個 | 2% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 12R確変A | 約960個 | 15% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 12R確変B* | 約556個 | 15% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 6R確変A | 約480個 | 1% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 6R確変B* | 約278個 | 22% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 2R確変A | 約160個 | 6% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 2R確変B | 約160個 | 4% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 |
| 2R通常 | 約160個 | 35% | 50回 | 99回 | 99回 | 99回 | |

*12R確変B、6R確変Bはアタッカー4回開放。電サポ回数は、特図1および特図2を合わせた最大回数となります。

乱世モードのポイント

乱世バトルへの発展を祈れ!

専用予告も多数搭載!!!

| | |
|--|--|
|  |  |
| マミヤ予告 | リン・パット予告 |
|  |  |
| ゴンス予告 | ルーレット予告 |
|  |  |
| ムンチャク予告 | 慎遊予告 |

乱世BONUS後に突入!
百裂乱舞BONUSから突入の割合もあり

乱世中の予告は他にもまだまだ!

リーチ成立で



乱世バトル突入!

強敵登場で
バトルへ!?

ラオウ登場で
一撃バトルへ!?

大チャンス!?

乱世バトル勝利で百裂乱舞BONUSのチャンス!



twitter, Facebook, ブログ等への無断転載・コピー・配布等の二次利用厳禁

当サイトは、遊星の権利、商標、その他の権利を適切に行使することを目的として制作しております。当サイトは、遊星の権利を適切に行使することを目的として制作しております。遊星の権利を適切に行使することを目的として制作しております。遊星の権利を適切に行使することを目的として制作しております。

サミー株式会社

百裂乱舞BONUS詳細説明



百裂乱舞BONUS中は百裂アイコンに注目!



百裂アイコンがある限り百裂乱舞BONUS継続!?



百裂アイコン追加演出
or
バトル勝利で百裂アイコン追加!?

楽曲も変化!

百裂アイコンの数で裂拳が増加!

20裂拳以降
10裂拳毎に
楽曲が変化!



※楽曲の追加は190割まで、追加された楽曲は任意に選択可能

百裂乱舞BONUSフロー



通常時新規演出

STAGE

REACH

魂を揺さぶる、それが百裂乱舞。

必勝必勝
百裂乱舞

ACTION

EPISODE

この名を、その目に焼き付ける。


大当りで獲得できるアイコンと裂拳についての補足

| 特回種類 | 大当たり種類 | 大当たり出玉 | 番分 | 獲得アイコン種類・数 / 裂拳 |
|------|---------|---------|-----|--|
| 特回1 | 16R確変 | 約1,280個 | 50% |  × 16 = 16裂拳 |
| | 6R確変A | 約480個 | 15% | |
| | 6R通常 | 約480個 | 35% | |
| 特回2 | 16R確変 | 約1,280個 | 2% |  × 16 = 16裂拳 |
| | 12R確変A | 約960個 | 15% |  × 12 = 12裂拳 |
| | 12R確変B※ | 約556個 | 15% |  × 12 = 6裂拳 |
| | 6R確変A | 約480個 | 1% |  × 6 = 6裂拳 |
| | 6R確変B※ | 約278個 | 22% |  × 6 = 3裂拳 |
| | 2R確変A | 約160個 | 6% | |
| | 2R確変B | 約160個 | 4% | |
| | 2R通常 | 約160個 | 35% | |


※12R確変B、6R確変Bはアタッカー4秒開放

アイコンと裂拳の関係




 1個で1裂拳加算
大当たり!?



 2個で1裂拳加算
大当たり!?

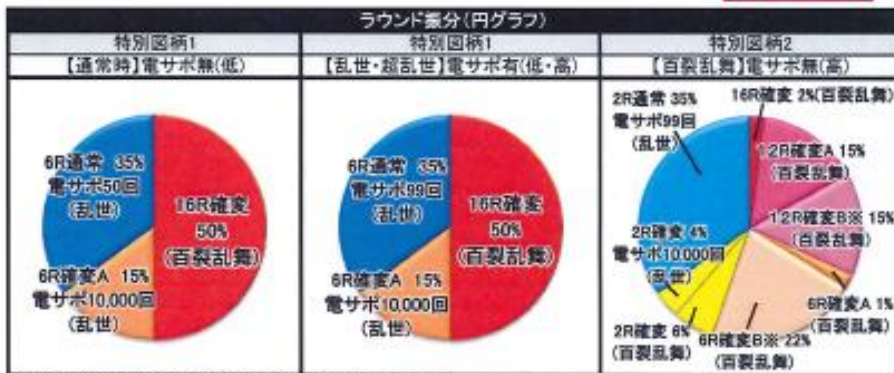


 4個で1裂拳加算
小当たり!?

CR北斗の拳7百裂乱舞FUA

取扱注意

| 型式名 | | CR北斗の拳7百裂乱舞FUA | |
|--------|--------|-----------------------|--|
| タイプ | | 種変 | |
| 大当たり確率 | 低確率 | 約 1/319.7 | |
| | 高確率 | 約 1/51.2 | |
| 小当たり確率 | 特図1 | - | |
| | 特図2 | 約 1/1.08 | |
| 賞球数 | | 1 & 2 & 4 & 5 & 8 | |
| 賞球数詳細 | 始動口 | ヘリ:4個 電チュー:1個 右始動口:2個 | |
| | 大入賞口 | アタッカー:8個 | |
| | その他入賞口 | 左入賞口:5個 | |
| カウント | | 10C | |
| 種変割合 | | 65% | |
| 時短回数 | | 50回 or 99回 | |



※12R種変B、6R種変Bは、4秒開放の大当たりとなります。

| ラウンド | 特別図柄種類 | 特別図柄1 | | | | |
|--------------------|-------------|---------|----------|---------|-------|--|
| | | ラウンド | 出玉(払出し) | 比率 | | |
| ラウンド | 詳細 | 16R種変 | 約1,280個 | 50% | | |
| | | 6R種変A | 約480個 | 15% | | |
| | | 6R通常 | 約480個 | 35% | | |
| | 特別図柄種類 | 特別図柄2 | | | | |
| | | ラウンド | 出玉(払出し) | 比率 | | |
| | | 詳細 | 16R種変 | 約1,280個 | 2% | |
| | | | 12R種変A | 約960個 | 15% | |
| | | | 12R種変B ※ | 約556個 | 15% | |
| | | | 6R種変A | 約480個 | 1% | |
| | | | 6R種変B ※ | 約278個 | 22% | |
| 2R種変 | 約160個 | | 10% | | | |
| 2R通常 | 約160個 | | 35% | | | |
| 特別図柄変動秒数(通常時)※ | 保留玉個数 | 0~1 | 2 | 3 | 4 | |
| | 【通常時】 | 特図1 | 13.43秒 | 8.10秒 | 4.10秒 | |
| 特別図柄変動秒数(電サポ中)特図2※ | 状態/変動数 | 0~1 | 2 | 3 | 4 | |
| | 【百裂乱舞】 | 特図1 | 261.75秒 | | | |
| | | 特図2 | 3.10秒 | 0.70秒 | | |
| | 【乱世(低)】 | 特図1 | 13.43秒 | 4.43秒 | 1.60秒 | |
| | | 特図2 | 261.75秒 | | | |
| | 【乱世・超乱世(高)】 | 特図1 | 13.43秒 | 4.43秒 | 1.60秒 | |
| 特図2 | | 261.75秒 | | | | |

※変動秒数は、最も選択される前金の高い変動秒数を記載しています。図柄固定時間は特図1・2ともに0.50秒(小当たり0.10秒)

| 普通図柄 | 図柄種類 | 「●●」「○○」「●○」の3通り ※「●」=赤LED消灯「○」=赤LED点灯 | | |
|-------|--------|--|-----------|--|
| | 当り図柄 | 「○○」「●○」の2通り | | |
| | 当り確率 | 通常時: 1/3001 時短時3000/3001 | | |
| | 変動時間 | 通常時平均0.60秒 時短時平均0.52秒 | | |
| | 電役開放秒数 | 通常時 | 時短時 | |
| | | 1回(0.10秒) | 3回(5.70秒) | |
| 規定入賞数 | 9 | | | |
| 電機容量 | 250VA | | | |

| 特図種類 | 大当たりの種類 | | | 電サポ回数 | | | |
|------|---------|---------|-----|---------|---------|---------|---------|
| | 内容 | 出玉(払出し) | 集分 | 電サポ無(低) | 電サポ有(低) | 電サポ有(高) | 電サポ無(高) |
| 特図1 | 16R種変 | 約1,280個 | 50% | 0回 | 0回 | 0回 | 0回 |
| | 6R種変A | 約480個 | 15% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 |
| | 6R通常 | 約480個 | 35% | 50回 | 99回 | 99回 | 99回 |
| | 16R種変 | 約1,280個 | 2% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 12R種変A | 約960個 | 15% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 12R種変B※ | 約556個 | 15% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| 特図2 | 6R種変A | 約480個 | 1% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 6R種変B※ | 約278個 | 22% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 2R種変A | 約160個 | 6% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 0回 |
| | 2R種変B | 約160個 | 4% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 |
| | 2R通常 | 約160個 | 35% | 50回 | 99回 | 99回 | 99回 |

※12R種変B、6R種変Bは、4秒開放の大当たりとなります。

| 各種取値 | | | |
|--------------|--------|--------------|--------|
| 種変継続率 | 65% | 百裂乱舞BONUS突入率 | 50% |
| 時短99回での引き戻し率 | 約26.7% | 時短50回での引き戻し率 | 約14.5% |

| 外部情報出力(大当たり・種変)に関して | | | |
|---------------------|---|-------|--------------------------------------|
| CN番号 | 色 | 名称 | 出力信号内容 |
| CN5 | 黒 | 当り1 | 全大当り |
| CN6 | 桃 | 当り2 | 全大当り+電サポ中(小当たりRUSH中も含む) |
| CN7 | 青 | 当り3 | 全大当り(当り1と同じ出力信号) |
| CN8 | 赤 | 当り4 | 全小当り |
| CN9 | 橙 | 当り5 | 小当たりRUSH中のアタッカー入賞(ゴト監視用) |
| CN10 | 水 | アウト | アウト球を10個検出する度に0.128秒間信号を出力 |
| CN11 | 茶 | メイン賞球 | 入賞時に賞球予定数を計測し、賞球予定数10個毎に0.128秒間信号を出力 |