# 製品詳細資料

# 頂き挑戦!!

ぱちんこ CR あしたのジョー

twitter,Facebook,ブログ等へのお客様転載・コピー・販売等の二次利用厳禁

サミー株式会社

ノーガード
炎JOE覚悟のNGスペック
頂JOE BONUS
(約2,160個+小当りRUSH「GTR」)
小当りRUSHの常識を破壊!!
圧倒的爽快感!!「GTR」
限界突破RUSH
小当りRUSHの体感バランスを
極限まで追求!!
02

# 4大注目演出

## 真炎JOEゾーン

勝利期待度
大幅アップ!?

バトルリーチ・力石リーチで突入!?

## 10カウントCHANCE
(7テン煽り成功)

リーチに
発展すれば
さ期待大!?

「JOEストック×2個以上」+
「SP後半以上に発展」!?

## ブタ群予告

リーチ後に黄金のブタ達が画面を駆け抜ける!!

## キリン柄

様々な予告で発生!?

twitter,Facebook,ブログ等への告知掲載禁・コピー・録画等その他の不正利用禁止

サミー株式会社

# ゲームフロー

小当りRUSH体感を極限まで高めた「NGスペック」降臨!!

## 通常時 左打ち

矢吹丈ステージ

アニメステージ

回想ステージ

白木葉子ステージ

スタジアムステージ

宿命BATTLE BONUS (6R)

勝利

敗北

## JOE FIGHTING RUSH 高 右打ち

ジョーが勝てば!?

低 勝利期待度 高

引き戻し

敗北

## REVENGE FIGHT RUSH 低 右打ち

引き戻しからのRUSH突入に期待!!

敗北

引き戻し

## 頂JOE BONUS 高 右打ち

twitter.Facebook.ブログ等への無断転載・コピー・記事等の二次利用厳禁

サミー株式会社

# 激JOE&炎JOE

ストックした分だけ
チャンスが発生!!

## 激JOEストック

突入タイミングは多彩!

## 炎JOEゾーン

7図柄が出現した数だけアイコンをストック!?

予告中

リーチ後

特化ゾーン

ストック放出時はジョーのアクションにも注目!!

滞在中は全ての演出が
大幅にパワーアップ

twitter、Facebook、ブログ等への無断転載・コピー・記事等の二次利用厳禁

サミー株式会社

# 通常時の予告

## 保留変化予告

該当保留で炎JOEゾーンへ!?

停止した相手とのバトルへ!?

## 強敵ZONE先読み予告

突入すればチャンス!?

ステージに応じた相手とのバトルへ!?

## セブンZONE先読み予告

7図柄停止で
激JOEストック!?

赤ステージなら
ストック濃厚!?

## パンチギミック先読み予告

エフェクトに注目!

ギミック発動で
スーパー発展!?

## 炎JOE準備中先読み予告

「炎」の文字が出現!

該当変動で
炎JOEゾーンへ!?

**保留先読みやステージ専用を始め**
**予告パターンはほかにも多数搭載**

## JOE連続予告

続くほどチャンス!?

金フレームなら
大チャンス!?

## 根性チャンジ

対戦相手やガードの
パターンで期待度変化!

ノーカードなら
期待度アップ!?

## BOXER'S RUSH

繰り出す技がポイント!

対戦相手の
組み合わせも重要!

## 回想連続予告

回想するキャラに注目!

壁の色が変われば
期待度アップ!?

## 戦いのゴングに繋がる多彩な演出

### 次回予告

発生すれば大チャンス!?

### ジョー覚醒予告

覚醒すればバトル後半へ直行!?

### ドライブチャンス

バトル後半以上へ発展!?

### クロスカウンター演出

成功すれば大チャンス!?

### 力石出現煽り

リーチ後に力石登場で!?

### リングイン煽り

ギミックが発動すればチャンス!?

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

サミー株式会社

# 通常時リーチ①

## バトルリーチ前半

対戦相手は4パターン

ジョーとライバルたちの激闘が展開!

バトル後半への発展に期待!!

発展演出から直接後半へ行くことも!

パンチ&ベルトギミックが発動すればバトル後半へ!?

## CHANCE UP

対戦相手チェンジ

開始タイトル

文字の色

アイテム系の色

観客カットイン

導光板

シェイクビジョンやロゴ振動もアリ!

## バトルリーチ後半

真炎JOEへの突入がポイント!

後半に発展でチャンス!

さらに!

## 真炎JOEゾーン突入で期待度急JOE昇!!

後半の様々なタイミングで突入!

真炎JOEゾーン突入で白熱のバトルがさらにヒートアップ!

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

サミー株式会社

# 通常時リーチ②

## 力石リーチ

発展した時点で大チャンス!?

少年院で力石とジョーが対峙!

真炎JOEゾーン突入で
さらに期待度アップ!

### CHANCE UP

開始タイトル　シネスコ&文字色

シェイクビジョンやロゴ振動もアリ!

力石との公式戦なら…!!

## エピソードリーチ

ベルトギミック完成から発展!?

力石のエピソードなら
期待度アップ!?

### CHANCE UP

開始タイトル　シネスコ&文字色

ロゴ振動もアリ!

エピソードリーチは
ベルトギミックを契機に発展!

## ほかにも多彩なリーチパターンを搭載!

### ダイジェストリーチ

背景の色変化やカットインの
有無で期待度が変化!?

### 成功すれば連続予告や力石リーチへ

力石のカットインなら
さらに期待度アップ!?

停止した図柄で
発展先を示唆!

### トリプルクロスカウンター

激JOEストック×5個で!?

### ミッションリーチ

ミッションは全部で4種類
同じ演出が連続すると…!?

### 成功すれば連続予告やバトル後半へ

ゴロマキ機器の
乱闘なら必ず発展!?

タイトルやアイテム
背景の色に注目!

### 全回転リーチ

連続予告が4回続くと!?

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

サミー株式会社

# JOE FIGHTING RUSH・REVENGE FIGHT RUSHの予告

## 保留先読み予告

バーニングゾーン

ZONE中にバトルへ発展すれば…!!

カットイン先読み予告

スポットライト先読み

開始時バイブ先読み

開始音先読み

青保留以上ならバトルでの敗北なし!?

## 共通予告

アタッカー開放予告

効果音と光を伴いNGアタッカーが開放!?

味方カットイン予告

実況予告

ロゴが振動するロゴガタ予告なども存在!

右打ち中の
激JOEストックは…!?

## バトル発展予告

多彩なパターンでバトル発展を示唆!!

赤図柄HOLD予告

ルーレット予告

パネル予告

成功すればバトル発展&大チャンス!?
7図柄煽り成功なら頂JOE BONUS!?

呼びかけSU予告

ライバル煽り予告

## 即当り対応予告

カウントダウン予告

加速予告

発生時は即当りのチャンス!?

金やキリン柄なら!?

## チャンスアップパターンも満載

twitter.Facebook.ブログ等への無断転載・コピー・記事等の二次利用厳禁

サミー株式会社

# バトルリーチ(JOE FIGHTING RUSH・REVENGE FIGHT RUSH)

## バトル開始 対戦相手と開始画面、敵の攻撃パターンに注目!

大炎JOEドライブギア発動で
頂JOE BONUS!?

## 2ndバトル 突入した時点で敗北の可能性ナシ!

敵が強力な攻撃を繰り出すほど期待度アップ!

鎖が解けるほどチャンスアップ!?
全て解ければドライブギア発動&頂JOE BONUS!?

## VSハリマオ 連打でハリマオのガードを崩せば!?

バトルになった時点で
敗北はナシ!?

## VS金竜飛 背景エフェクトで期待度が変化!?

バトル発展でチャンス!
展開に要注目だ

## VSカーロス・リベラ 攻撃に対するジョーの対応に注目!

カーロスは強敵!!
展開に注目!!

## VSホセ・メンドーサ ホセの攻撃と登場する味方キャラが重要!

最強のチャンピオン
敗北の大ピンチ!?

twitter、Facebook、ブログ等への無断転載・コピー・記事等の二次利用厳禁

サミー株式会社

限界突破RUSH

# GTR(小当りRUSH)

## 従来の常識を破壊する圧倒的爽快感の小当りRUSH!

## GTR中の流れ

頂JOE BONUS → GTRスタート → 小当り確率 約1/1.02 ほぼ毎変動 小当りゲット!

バトル発展

一旦GTRが終了
対戦相手で期待度変化!?

→ 敗北 → ショート開放 → REVENGE FIGHT RUSH

→ 勝利 → JOE BONUS → JOE FIGHTING RUSH

→ 勝利 → 頂JOE BONUS

→ エクストラボーナス

**7図柄揃い大当りでGTR再突入!!**

### NGアタッカーも発動!!

唯一無二の爽快感を実現!!

## GTR中の専用演出

ZONE先読み予告

ZONE先読み予告中は
バトル敗北はナシ!?

敵出現煽り予告

回避できればGTR継続

敵シルエット予告

登場キャラと色に注目!

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

サミー株式会社

# 大当り

## 宿命BATTLE BONUS(6R)

勝利期待度 約61%

### 攻撃キャラ決定

力石攻撃

ギミック完成

### 復活煽り

失敗

メーターMAX

ジョーが勝てば JOE FIGHTING RUSH

### チャンスパターンにも注目!

開始タイトルの色

カットインの種類

セリフの色

終了画面からの復活パターンもアリ!!

## JOE BONUS(6Ror16R)

終了後はJOE FIGHTING RUSHへ!?

ギミック完成で頂JOE BONUS!?

## 頂JOE BONUS(16R)

終了後はGTRへ!?

GTR中専用のパターンも!?

## ラウンド中に視聴できる楽曲は全部で10種類!

| 楽曲名 | 使用 |
|---|---|
| あしたのジョー | あしたのジョー OP |
| 燃だ炎の栄光 | あしたのジョー2 OP |
| 力石徹のテーマ | あしたのジョー ED |
| あしたのジョー(21st century ver.) | – |
| 青春の終章~JOE…FOREVER~ | あしたのジョー2 劇場版 |
| 美しき敵たち | あしたのジョー 劇場版 |
| 男たちのリング | 前作で使用 |
| Fighting for the tomorrow | 前作で使用 |
| 紅蓮Firestorm | 新規搭載 |
| Nameless shining star | 新規搭載 |

楽曲によってラウンド中のムービーも変化!

twitter.Facebook.ブログ等への無断転載・コピー・記事等の二次利用厳禁

サミー株式会社

# CRあしたのジョーFC

取扱注意

| 型式名 | | CRあしたのジョーFC |
|---|---|---|
| タイプ | | 確変(並列消化) |
| 大当り確率 | 低確率 | 約 1/319.7 |
| | 高確率 | 約 1/50.4 |
| 小当り確率 | 特図1 | − |
| | 特図2 | 約 1/1.02 |
| 賞球数 | | 1 & 4 & 15 |
| 賞球数詳細 | 始動口 | ヘソ(特図1):4個　電チュー(特図2):1個　右始動口(特図2):1個 |
| | 大入賞口 | アタッカー：15個 |
| | その他入賞口 | 左外・左中・左内：4個 |
| カウント | | 9C |
| 確変割合 | | 65% |
| 時短回数 | | 100回 |

| | | 特別図柄1 | | |
|---|---|---|---|---|
| ラウンド | 特別図柄種類 | ラウンド | 出玉（払出し） | 比率 |
| | 詳細 | 16R確変 | 約2,160個 | 10% |
| | | 6R確変 | 約810個 | 55% |
| | | 6R通常 | 約810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確変 | 約2,160個 | 32.5% |
| | | 6R確変 | 約810個 | 32.5% |
| | | 2R通常 ※ショート開放 | 約148個 | 35% |

| 特別図柄変動秒数(通常時) | 状態/保留玉個数 | 0~1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 【通常ステージ】特図1 | 13.33秒 | | 7.33秒 | 3.83秒 |
| | 【通常ステージ】特図2 | 300～500秒の間で34パターンのランダム振り分け | | | |

| 特別図柄変動秒数(電サポ中)(特図2) | 状態/保留玉個数 | 0~1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 【JOE FIGHTING RUSH】1回転目 | 13.33秒 | | | |
| | 【JOE FIGHTING RUSH】2回転～ | 1.83秒 | | | |
| | 【GTR(小当りRUSH中)】 | 0.77秒 | | | |
| | 【REVENGE FIGHT RUSH】1回転目 | 13.33秒 | | | |
| | 【REVENGE FIGHT RUSH】～99回転 | 1.83秒 | | | |
| | 【REVENGE FIGHT RUSH】100回転目 | 7.33秒 | | | |

※変動秒数は、最も選択される割合の高い変動秒数を記載しています。(通常時の特図2変動秒数を除く)
※図柄固定時間は特図1・2ともに 0.50秒になります。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 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：2997/3001 | |
| | 変動時間 | 通常時0.60秒　時短時平均0.10秒 | |
| | 電役開放秒数 | 通常時 | 時短時 |
| | | 2回（0.20秒） | 3回(5.70秒) |
| | 規定入賞数 | 9 | |
| 電気容量 | | 250VA | |

ラウンド振分（円グラフ）

特別図柄1

特別図柄2

※ショート開放

大当り詳細

| 特図種類 | 大当りの種類 内容 | 大当りの種類 出玉(払出し) | 振分け | 電サポ回数 電サポなし(低) | 電サポなし(高) | 電サポあり(低) | 電サポあり(高) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 特図1 | 16R確変 | 約2,160個 | 10% | 0回 | 0回 | 0回 | 0回 |
| | 6R確変 | 約810個 | 55% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 |
| | 6R通常 | 約810個 | 35% | 100回 | 100回 | 100回 | 100回 |
| 特図2 | 16R確変 | 約2,160個 | 32.5% | 0回 | 0回 | 0回 | 0回 |
| | 6R確変 | 約810個 | 32.5% | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 | 10,000回 |
| | 2R通常※ | 約148個 | 35% | 100回 | 100回 | 100回 | 100回 |

※ショート開放

各種数値

| | | | |
|---|---|---|---|
| 時短100回での引き戻し率 | 約27% | 確変＋時短100回の合算継続率 | 約74% |
| 初回大当りからのGTR(小当りRUSH)突入率 | 約31% | | |

外部情報出力（大当り・確変）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+小当りRUSH中 |
| CN7 | 青 | 当り3 | 全大当り(当り1と同じ) |
| CN8 | 赤 | 当り4 | 全小当り |
| CN9 | 橙 | 当り5 | 小当り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算し、賞球予定数10個毎に0.128秒間信号を出力 |