

転載禁止



SLOT

# 鬼出男塾

目指せ/町内大会

## 商品説明資料



## セールスポイント

# 最後の119根性。 そこんところ、よろしく！

今後登場することのない、最高峰の出玉でユーザーを魅了する！



### 一目瞭然のCZ抽選システム

CBを5回引く度にCZ抽選！ CB回数は液晶に表示されるため抽選のタイミングが分かりやすく、打ち続ける要素にも！もちろん当たりやすい周期も…！！



### バトルの勝敗は全てガチ抽選

CZ&ART中のバトルの勝敗は例外なく勝負中の成立役でガチ抽選。レア役待ちではなく、ベルでも十分勝機あり！



### 夢の対戦カード

闘宴大武會では、スロットオリジナルのバトルを展開。原作にない闘いで、ファンの心をガッチリと掴む！

# GAME FLOW

## 通常時



校舎ステージ

移行するとチャンス!



三号生地区



雲峰富士



根の木

## チャンスゾーン (CZ)



直進行軍



油風呂



きよらだいよんをよるさつ  
鶯遷大四凶殺

## ビッグホーナス



赤石に勝利でART!!



たいけんばあれんていむ

## ART 大威震八連制覇



4試合を勝ち抜き「闘宴大武會」を目指せ!

4試合のゲーム数 平均30G

《第1試合》

《第2試合》

《第3試合》

《第4試合》



J/雷電 VS 機転風/丸 富樫/真流 VS 快砲船/センタク 流丸/伊達 VS 烈子/ゾーノ/龍崎 月光/桃太郎 VS 影舞/邪鬼

試合の勝敗は全て消化中のガチ抽選!

第4試合に勝利で!



おもしろいゲーム

## ART 闘宴大武會



出玉性能を上昇させた上位ART

1.8/1G 1試合のゲーム数 平均25G 上位



男塾生vs教官の夢のチーム戦!!

スロットだけのオリジナルバトルが楽しめる!

※大威震八連制覇の「闘」は正しくは「手偏に闘」の表記となります。

転載禁止

# ART中フロー

## 大威震八連制覇

ART  
1stステージ

2vs2のデュアルバトル



バトルは全て二回戦で決着

<一人目>



一人目が勝利で  
二人目が有利に!  
(一人目が負け続けてもARTは継続)



二人目が勝利で  
次の試合へ



二人目が敗北で  
大確率チャンスへ

敗北

復帰

## 闘宴大武會

ART  
2ndステージ

スロットオリジナルバトル



多彩な上乗せ契機を搭載!

超 奥義連舞



根性 (ゲーム数)  
上乗せ特化ゾーン

羅刹美像対決



闘宴ストック  
上乗せ特化ゾーン

闘宴ロゴ



闘宴ストック

敗北

復帰

大確率チャンス

引き戻しART



喝魂旗が  
持ち上げれば  
ART復帰!!

10G+転落抽選のART引き戻しゾーン

レア役以外

弱レア役

強レア役

低

復帰期待度

高

※大威震八連制覇の「震」は正しくは「手偏に震」の表記となります。

転載禁止

# 通常時フロー

通常中は「内部モード」と「抽選ランク」で管理

## 【内部モード】

CZ抽選に影響  
主にスイカで昇格抽選

## 【抽せんランク】

カウンタによる抽選に影響  
CBカウンタ満タンで抽選



ステージで内部モード示唆

## レア役前兆ルート



## CBカウンタルート



オーラ点灯中のレア役はCZ確定!!

## 鬼ヒゲジャッジ



鬼ヒゲ登場



棒を取って...



レア役による直ルートとCBカウンタによる累積抽選でCZを目指せ!

# チャンスゾーン(特訓)

それぞれゲーム性の異なる2種類の特訓

## 特訓成功で「大威震八連制覇」確定!!



### ■内部抽選(特訓共通)

成立役に応じてポイント加算抽選  
累積ポイントによるART抽選

**直進行軍** 継続G数 10G+α

関門を突破できればART!!

進む距離と成立役には  
法則性あり!

リプレイ: 3万km以上  
レア役: 10万km以上



100万km到達ならART確定!!

成功期待度  
約25%

**油風呂** 継続G数 10G+α

火が消えるまで耐えればART!!

滞在中は『根性メーター』でジャッジ期待度を示唆

教官の邪魔が入るとメーターダウン!!

仲間の応援でメーターアップ!!



成功期待度  
約53%

特訓の成否は最終ゲームでジャッジ!

※大威震八連制覇の「震」は正しくは「手偏に震」の表記となります。

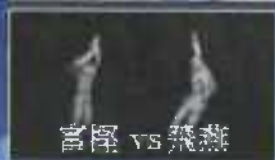
転載禁止

# チャンスゾーン(驚邏大四凶殺)

## 『驚邏大四凶殺』

期待度  
40~75%

勝利期待度



継続G数は『12G+α』平均19G

奥義が当たれば勝利確定

奥義発動の鍵を握るのは押し順ベル

奥義レベルが上がるほどベルでの撃破率上昇!

更に!勝利後のレバーでフリーズすれば  
特典の上乗せが期待できる男塾チャンスが発生!



### 押し順ベル成立時は二択勝負!



ベル入賞で奥義発動

※レア役時は必ず奥義発動  
当たらなくても奥義レベル昇格抽選  
更に、経過ゲーム数によってゲーム性が変化!

ボタンで奥義レベルを上げ

~12G  
自力でベルを揃えて奥義を  
発動させよう  
奥義レベルが高いほど  
二択成功時の勝利確率UP!

敵奥義発動ナシ!

13G~  
敵も奥義発動準備開始  
ベルは全ナビに変化!  
やられる前にやれ!

ガチンコ勝負!

転載禁止

# ART中(大威震八連制覇)

## 根性が続く限り負けはない!

■根性とは…  
無敵状態(ART保障ゲーム数)

### 四戦勝利で「闘宴大武會」へ



一人目



二人目

一人目バトルの結果に依らず  
二人目バトルへ  
二人目勝利で次戦へ移行!

根性は様々な場所で  
獲得可能!



二人目バトル開始時に  
「根性」発動  
発動中の敗北はない!



獲得した根性は液晶上部に表示  
(1根性=1G)



男塾チャンス発動のチャンス!

■大威震八連制覇突入時は20Gの導入ARTに突入。また終了後は引き戻しART「大録音チャンス(10G+α)」に突入するため、**通常よりも約60G以上のARTを獲得できる。**

※大威震八連制覇の「震」は正しくは「手備に震」の表記となります。

転載禁止



# ART中(闘宴大武會①)

## 教官達とのチーム戦! 原作にはないスロットオリジナルバトル!

チーム・対戦  
相手決定

塾生チームvs教官(1バトル平均25G)

八通で獲得した根性を引き継いで教官とバトル



成立役を参照して  
毎ゲーム奥義発動抽選

勝利後にフリーズ  
発生で男塾チャンス!



特定回数勝利後は  
チャンス!

インターバル(5G)



根性上乘せ高確

選択されるチームによって  
勝利期待度を示唆

鎮守直廊  
三人衆

豪学連

死天王

一号生

筆頭



低

勝利期待度

高



# VS

対戦相手によっても勝率が変化!  
「塾長」に勝てば男塾チャンスは目前!!

転載禁止

# ART中(闘宴大武會②)

闘宴中は奥義連係で教官に勝利せよ!

一号生チーム時

富樫が続く!

更に虎丸が続く!

最後に桃が!



奥義発動

富樫奥義発動

虎丸奥義発動

桃奥義発動

つながるほど  
勝利期待度アップ!

MAX CHAIN

なら  
勝利確定!!

仲間との連係が「闘宴大武會」のもうひとつの魅力!

「男塾チャンス」には新たな移行先が追加!

- (超) 奥義連舞 ⇒ 根性上乗せ特化ゾーン
- 羅俱美偉対決 ⇒ ストック上乗せ特化ゾーン
- 闘宴 ⇒ 闘宴ストック



二つの特化移行とストックが追加され、出玉性能アップ!

転載禁止

# 男塾チャンス



バトル勝利の次ゲームがチャンス!



発生した状態で報酬は異なる

驚羅大四凶殺・大威震八連制覇



根性ゲームを上乗せ!  
八連のバトルが有利に!



バトル勝利次ゲームに  
ブリーズすれば男塾チャンス発生



背景が赤ければ  
上位報酬のチャンス!

特化への最短ルート!

各種特化ゾーン or 根性 or  
ストック上乗せ!

闘宴大武會



報酬を上乗せし、次バトルを有利に!

※大威震八連制覇の「闘」は正しくは「手信に闘」の表記となります。

転載禁止

# ART中(特化-奥義連舞-)

## 「根性」上乘せ特化ゾーン (8G+α)

平均上乘せ40根性

- メインルール上に  が揃えば根性上乘せ!!
- レア役成立時も根性上乘せチャンス!



 揃いだけでなく、レア役成立時にも上乘せ抽選



奥義の種類に注目!



揃えば継続!

 揃い時は10根性以上獲得

性能が大幅にアップした  
超・奥義連舞も!!



ART中(特化-羅惧美偉-)

# 闘宴ストック上乘せ特化ゾーン

## 羅惧美偉対決

● 塾長とのらくびい羅惧美偉対決!!

塾長からトライを決めればストック確定!!

8セット攻防を繰り返し  
ストックの複数獲得を目指す

ストック  
期待度  
約2.5個

選手決定

攻防  
&  
結果

1セット(3G)



《出場メンバー》 出場者によって勝利・獲得ストック数期待度が異なる



松尾&田沢&秀麻呂



富樫&虎丸



伊達臣人



大豪院邪鬼



低

ストック期待度

高

転載禁止

# ART中(大鐘音チャンス)

大威震八連制覇、闘宴大武會敗北後に移行 (10G+ $\alpha$ )



10G+ $\alpha$ の引き戻し区間 全役で復帰抽選

仲間の応援に合わせて画面下の喝魂旗が上昇

強レア役: 復帰のチャンス!!  
弱レア役: 復帰のチャンス!  
その他 : 復帰抽選

ボーナス当選はもちろん復帰確定!!



仲間の人数が多いと  
チャンス!



喝魂旗が持ち上がり、敗北した一号生が再び立ち上がれば復帰確定!!

※大威震八連制覇の「男」は正しくは「手偏に男」の表記となります。

転載禁止

# ボーナス

## ART当選期待度:33%

ボーナス中は毎ゲームART抽選



オーラの色で期待度を示唆

チャンスベル確率:1/5

チャンスベルなら当選の可能性アップ!



揃いでの一発当選もあり

ART中のBIGも同様

### 巖流島決戦

桃と赤石の一騎打ち!赤石に勝利でART確定!



オーラの期待度が  
そのとき期待値に近づくと



### ART中ボーナス

ゲーム性は通常のオーラ上昇区間と同様



揃いで根性上乗せ



ボーナスIG目レバーONでフリーズ発生のチャンス



<超ビッグボーナスの恩恵>



- 超奥義連舞
- 蘭宴大武會



超ビッグボーナス中は  
根性上乗せを覚悟!!

転載禁止

# 当選役期待度

## ボーナス当選期待度

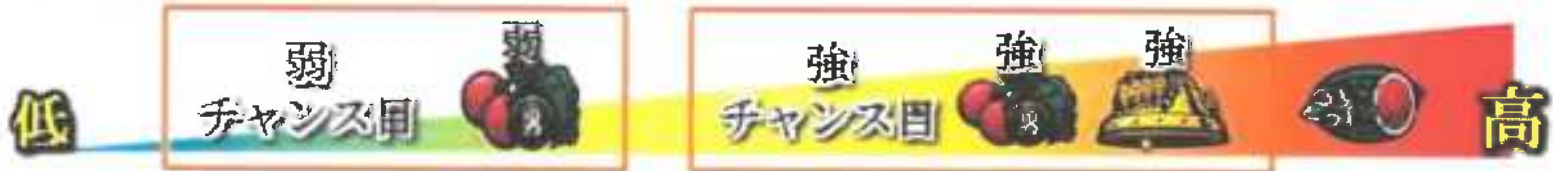


※左リール中段に [bell icon] 停止時も中段 [bell icon] 扱い

## チャンスゾーン当選期待度



## 状態移行期待度





# 配当・配列

## 配列



## 配当



BB



CB



閑宴リプレイ



ベル

9 or 11 or 13  
BB中 CB中



リプレイ



スイカ 3



—

—

チェリー 3 or 13  
CB中

※左リール中段に 停止時も中段 扱い



閑宴リプレイ



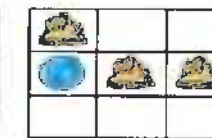
中段チェリー



強チェリー



弱チェリー



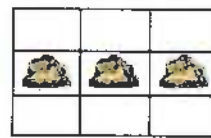
弱チャンス目



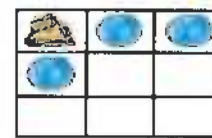
強チャンス目



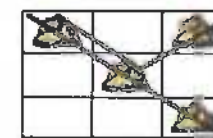
スイカ



強ベル



CB



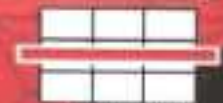
CB中ベル



打順ベル

※中右正解は右上がり

上記は最大目上の配当の一部です。



1LINE

転載禁止

# Q&A

設定変更時の挙動は？	すべての遊技状態がクリアされます。初期ステージは男魂寮ステージがセットされます。 なお、ユニメモの情報もクリアされます。
電源OFF時の挙動は？	基本的にすべての遊技状態を保持します。ただし、ステージは男魂寮ステージがセットされます。 ※CBカウンタ満タンの鬼ヒゲジャッジ中など、特定の状況のみ電源OFF前のステージを引き継ぎます。 なお、電源OFF後2時間経過でユニメモの情報をクリアします。
救済機能はありますか？	通常時BB & ART間1000G消化後、前兆を介しART「大威震八連制覇」に当選します。
ペナルティはありますか？	通常遊技は、変則押しによるペナルティなどはありません。 ただしCZ中及びART中、押し順ナビの指示に従わないと性能が下がる場合があります。
フリーズ演出はありますか？	通常時に成立したビッグボーナスの1G目のレバーON時に発生する可能性があります。 発生時は超ビッグボーナスに昇格し、消化中の根性上乘せが優遇されます。 終了後は「超奥義連舞」経由で闘宴大武會に突入します。平均獲得枚数は2700枚です。
外部端子信号はどうなってますか？	BB信号→ART中のバトル勝利ごとに+1加算（大威震八連制覇は二人目勝利で+1）。 RE信号→ART初当たり及びビッグボーナス成立で+1加算。
ART中の純増は？	ボーナス込みで1Gあたり1.8枚純増になります。
設定推測ポイントは？	ART突入時のキャラ紹介、ART中の成立したビッグボーナス終了画面に設定4以上確定の演出があります。 また通常時からのビッグボーナス当選時のART突入率にも大きな設定差があります。
コイン単価は？	2.76円となります（設定1）。
ユニメモは搭載していますか？	搭載しています。

※大威震八連制覇の「震」は正しくは「手信に震」の表記となります。

転載禁止