

「C R 竹内力のムラマサ」シリーズ

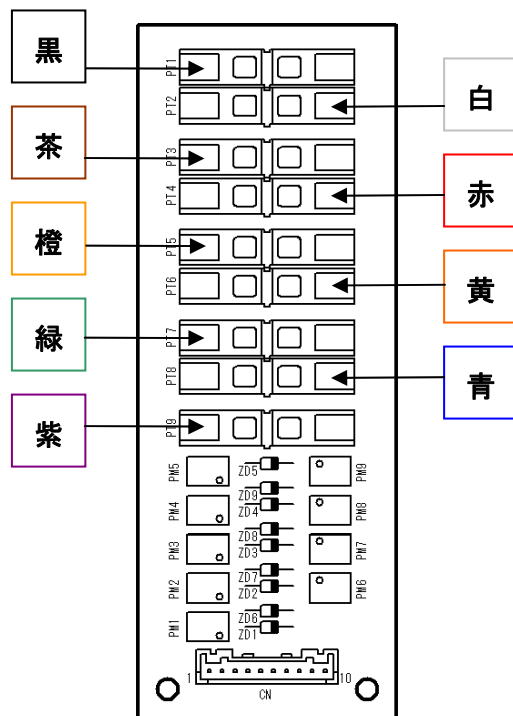
情報説明

●情報出力について

PT1	黒 2P	1	白	前枠・中枠が開放状態の間出力
		2	黒	
PT2	白 2P	1	白	賞球10個で1パルス(約56m秒)出力
		2	灰	
PT3	茶 2P	1	白	大当たり中(※2)及び、全変動短縮中に出力
		2	茶	
PT4	赤 2P	1	白	大当たり中(※1)に出力
		2	赤	
PT5	橙 2P	1	白	最小ラウンド以外(※2)での役物連続作動装置作動中に出力 (但し、ジャンプアップボーナス時は1Rの3回目開放以後にON)(※4)に出力
		2	橙	
PT6	黄 2P	1	白	上始動口及び下始動口(普通電役)に入賞ごとに1パルス(約56m秒)出力
		2	黄	
PT7	緑 2P	1	白	特別図柄が停止ごとに1パルス(約56m秒)出力
		2	緑	
PT8	青 2P	1	白	大当たり中(※1)及び、小当たり(※3)中に出力
		2	青	
PT9	紫 2P	1	白	全変動短縮中に出力
		2	紫	

無接点出力、無極性で各プッシュターミナルから出力されます。

定格電圧:AC30V 絶対最大定格電流:AC120mA



※1・・・2R当り（出力時間10.4秒）を含みます。

※2・・・2R当りは除きます。（大当たり終了後に変動短縮が付く2R当りは含みます。）

※3・・・変動短縮中の小当りは除きます。

※4・・・電チューサポートあり時に当たった場合は、オープニングから出力します。

【接続例】

①	②
<p>一部のジャンプアップボーナスの1Rの2回目開放まで・小当り・一部の2R大当りを出力しない方法 <u>(橙)(紫)、及び(緑)に接続します。</u></p>	<p>小当り・2R大当りを出力する方法 <u>(青)(紫)、及び(緑)に接続します。</u></p>
<p>橙 → 7R大当たり中(変動短縮未作動時のジャンプアップボーナスは1Rの3回目開放以降)、及び、変動短縮未作動時に大当たり終了後に変動短縮が付く2R当たり中。 紫 → 変動短縮中 緑 → スタート(図柄確定回数)</p>	<p>青 → 7R大当たり中、2R大当たり中、及び、小当たり中(変動短縮中の小当りは除く) 紫 → 変動短縮中 緑 → スタート(図柄確定回数)</p>
<p>※この方法だと下記の特性があります。 (1)7R大当たり中(変動短縮未作動時のジャンプアップボーナスは1Rの3回目開放以降)、変動短縮未作動時に大当たり終了後に変動短縮が付く2R当たり中に出力されます。(出力された2R大当たり後は確変状態の背景に移行するため、結果的に確変を推測するゲーム性は損なわれません。) (2)TSは辛めに出ます。 (3)T1Yは少な目に出ます。 (4)ジャンプアップボーナスの1Rの2回目開放まで・2R・小当たり中の入賞により、若干低ベースが高めに出る可能性があります。</p>	<p>※この方法だと下記の特性があります。 (1)7R大当たり中、2R大当たり中及び小当たり中に出力されます。(確変を推測するゲーム性は損なわれません。) (2)TSは甘めに出ます。 (3)T1Yは少な目に出ます。 (4)低ベースは正常に出ます。</p>