

CR(A) 真・花の慶次X (ニューギン)

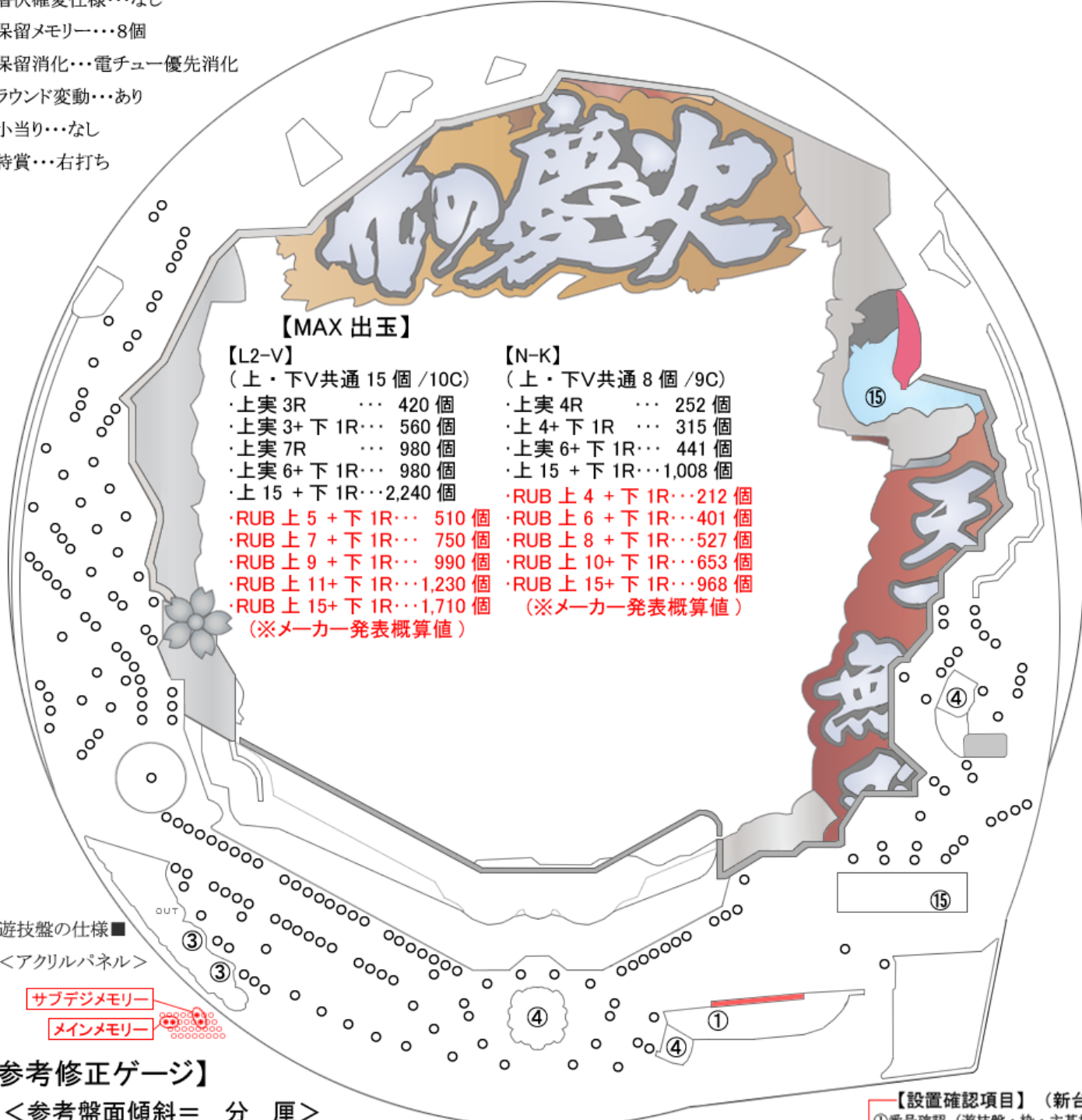
【L2-V】 確率 = 1/319.7 確変 = ・初 50.0%・継続 65.0%

電サポ = フル / 100回 賞球 = 4&1&3&15&15

【N-K】 確率 = 1/99.9 確変 = ・初 50.0%・継続 100.0%(ST=75)

電サポ = ・ST 含 / 100回・通常後 / 40回 賞球 = 4&1&4&8&8

- 機種タイプ…V確ST
- 潜伏確変仕様…なし
- 保留メモリー…8個
- 保留消化…電チュー優先消化
- ラウンド変動…あり
- 小当り…なし
- 特賞…右打ち



【MAX 出玉】

【L2-V】

(上・下V共通 15個 / 10C)

- ・上実 3R … 420個
- ・上実 3+下 1R… 560個
- ・上実 7R … 980個
- ・上実 6+下 1R… 980個
- ・上 15 + 下 1R… 2,240個
- ・RUB 上 5 + 下 1R… 510個
- ・RUB 上 7 + 下 1R… 750個
- ・RUB 上 9 + 下 1R… 990個
- ・RUB 上 11+ 下 1R… 1,230個
- ・RUB 上 15+ 下 1R… 1,710個

(※メーカー発表概算値)

【N-K】

(上・下V共通 8個 / 9C)

- ・上実 4R … 252個
- ・上 4+下 1R … 315個
- ・上実 6+下 1R… 441個
- ・上 15 + 下 1R… 1,008個
- ・RUB 上 4 + 下 1R… 212個
- ・RUB 上 6 + 下 1R… 401個
- ・RUB 上 8 + 下 1R… 527個
- ・RUB 上 10+ 下 1R… 653個
- ・RUB 上 15+ 下 1R… 968個

(※メーカー発表概算値)

■遊技盤の仕様■

<アクリルパネル>

サブデジメモリー

メインメモリー

【参考修正ゲージ】

<参考盤面傾斜 = 分 厘>

【設置確認項目】 (新台)

- ①番号確認 (遊技盤・枠・主基板)
- ②主基板 (かしめ・封印シール)
- ③払出基板 (ケース破損・開封)
- ④その他基板 (破損・開封・コネクタ)
- ⑤遊技釘・風車 (本数・形状・材質)
- ⑥発射装置 (実発射にて確認)
- ⑦払出装置 (実入賞の払出にて確認)
- ⑧図柄作動確認 (液晶・メイン・サブ)

【点検確認】 (部品)

- | | |
|--|--|
| <p>A : 製造番号・番号票の点検</p> <p>1:遊技盤番・2:枠・3:主基板</p> <p>B : 主基板等の点検</p> <p>4:主基板のケース異常・開封</p> <p>5:主基板の形状異常・異物</p> <p>6:払出基板のケース異常・開封</p> <p>7:払出基板の形状異常・異物</p> <p>8:ロムの形状・装着異常</p> <p>C : 形状異常・異物の点検</p> <p>9:周辺基板・10:中継端子板</p> <p>11:外部端子板・13:コネクタ</p> <p>12:ユニット接続端子板・14:配線</p> <p>15:裏バック・16:遊技くぎ及び風車</p> <p>17:上下皿</p> | <p>D : 発射装置の点検 (確認)</p> <p>18:タッチセンサー作動確認</p> <p>19:発射個数・20:球飛び位置</p> <p>E : 遊技基本動作の点検 (確認)</p> <p>21:入賞賞球数・22:最大入賞数</p> <p>23:役物作動・24:図柄表示作動</p> <p>F : その他の点検</p> <p>25:全ての接続箇所点検</p> <p>26:スピーカーの作動確認</p> <p>27:各種ランプの点灯確認</p> |
|--|--|