

【 Sammy パチスロ北斗の拳 転生の章 】

情報出力に関する資料

1 遊技台 外部集中端子板からの各信号内容

1番ピン	IN
2番ピン	OUT
3番ピン	AT初当り(中段ベルを2回獲得したら出力します※)
4番ピン	AT中8枚ベル成立30回ごとに出力
5番ピン	AT中
6番ピン	コモン
7番ピン	AT中
8番ピン	セキュリティ

注意 4番ピンは30回成立するごとに約1秒間出力OFFします。
3番ピン信号は初回のみ出力します。2セット目以降は出力しません。
※ベルを取りこぼすと再度中段ベルを獲得する必要があります

ART設定プログラム(子役頻度・差枚数)では継続回数をカウント出来ない為、光センサーを使用することで継続回数をカウント出来るようになります。

○補足○

※神拳勝舞ランプは闘神演舞の後に必ず点灯します。
※神拳勝舞終了後に消灯します。

神拳勝舞→継続抽選演出

闘神演舞→AT中演出

百裂乱舞→AT中の上乘せ特化ゾーン

SPバトル→AT中のSPバトル。百裂乱舞、神拳勝舞から突入することはありません。

大一電機産業株式会社
サービス課



神拳勝舞ランプ

© 武論尊・原哲夫 / NSP 1983, © NSP 2007 版權許諾証 YGL-126 © Sammy

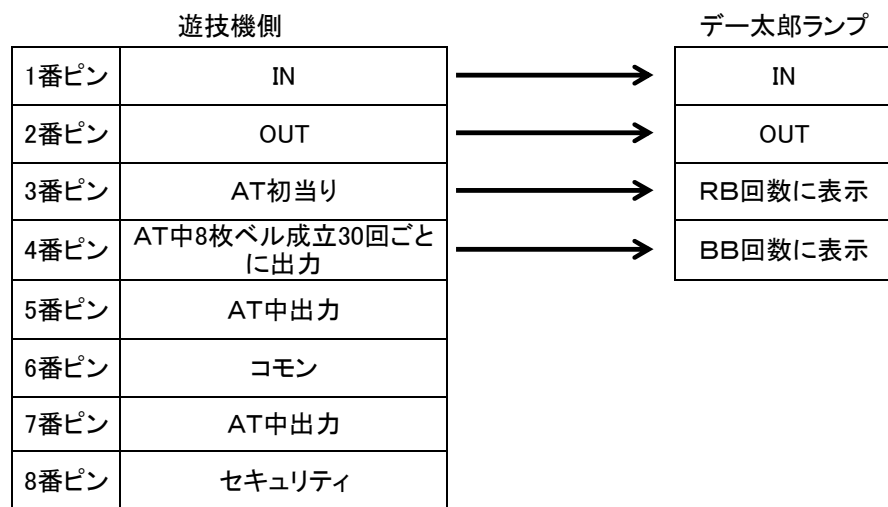
① デフォルト仕様

遊技台から出力情報のみでデー太郎ランプにカウントする場合

※表示内容※

BB回数にベルが30回成立した回数、RB回数にAT初当り回数を表示します。

この場合、神拳勝舞回数はカウント出来ません。



実稼働データ例

① 闘神演舞(AT)初当り回数	15回
闘神演舞(AT)回数	50回
② 神拳勝舞回数	50回
③ SPバトル回数	3回
④ ベルが30回成立した回数	38回

注意点

闘神演舞が大連荘したり、途中でSPバトルが発生すると誤差が発生する場合があります。

デー太郎ランプの表示

BB	RB	BB=④
38	15	RB=①

BB→闘神演舞の連荘回数イメージ※1

RB→AT初当り回数を表示します。

難易度 **低**



© 武論尊・原哲夫 / NSP 1983. © NSP 2007 版權許諾証YGL-126 © Sammy

※1→実際に連荘した回数と誤差が発生します。

①

光センサーを使用しない場合

機種により下記設定を入れることにより、獲得枚数を、AT中を一塊で取ることが出来ます。(信号の出方により合わないこともあります)

1.グラフ部継続回数表示 :連荘時に継続回数を表示する

3.連荘突入ゲーム数 :1ゲーム

2.継続中の履歴グラフ更新 :しない

4.連荘でカウントするボーナス :BBのみ

○各機種設定番号一覧

機種	設定番号	設定入力値
ランプ10	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1
	09-03	1

Ver07-05確認済み

機種	設定番号	設定値
ε	00-19	1
	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1

Ver04-04確認済み

機種	設定番号	設定値
MEGA10	00-19	1
	00-26	1
	01-12	0
	01-45	1
	01-49	1

Ver03-04確認済み

機種	設定番号	設定値
MZM	00-19	1
	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1

Ver05-01確認済み

機種	設定番号	設定値
GIGA MAX	00-19	1
	00-26	1
	01-12	0
	01-45	1
	01-49	1

Ver01-04確認済み

機種	設定番号	設定値
Z	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1

Ver05-01確認済み

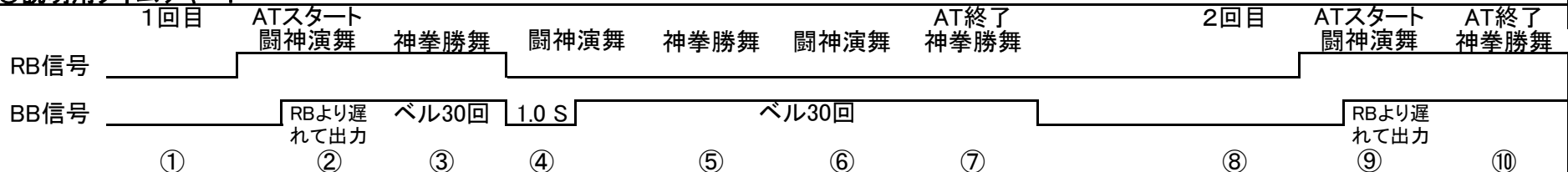
機種	設定番号	設定値
Leon	00-19	1
	00-26	1
	01-12	0
	01-43	1
	01-47	1

Ver02-03確認済み

機種	設定番号	設定値
フレア	00-24	1
	00-30	1
	01-22	0
	01-57	1
	01-61	1

Ver01-03確認済み

◎説明用タイムチャート



※上記設定を入力した場合の表示
大当り表示

履歴グラフ表示

⑦終了時

⑩終了時



BB回数	RB回数
2	1
獲得枚数	継続回数
420	2

BB回数	RB回数
3	2
獲得枚数	継続回数
125	1

※履歴回数の色は機種によって異なります
※履歴の無い状態からの初回大当り時に1つ余分に出来ることがあります

② HT光センサーハーネスセットを使用した場合表示例

※設置先の管轄所轄において、設置出来ない地域もございますのでご注意ください。

※表示内容※

BB回数に神拳勝舞(AT継続バトル)発生回数

RB回数にAT初当り回数を表示します。

推奨取得方法

難易度 **低**

遊技機側			デー太郎ランプ	
1番ピン	IN	→	IN	
2番ピン	OUT	→	OUT	
3番ピン	AT初当り		RB回数に表示	
4番ピン	AT中8枚ベル成立30回ごとに出力		BB回数に表示	
5番ピン	AT中出力	→		
6番ピン	コモン			
7番ピン	AT中出力			
8番ピン	セキュリティ			

使用部品
HT光センサーハセスセット(DYR-A251) 1セット

※弊社の光センサーパックがお手元にある場合は
HT分岐ハーネスを追加することで上記と同じ
内容でご使用いただけます。

光センサー

神拳勝舞ランプ



© 武論尊・原哲夫/NSP 1983. © NSP 2007 版權許諾証YGL-126 © Sammy

実稼働データ例

① 闘神演舞(AT)初当り回数	15回
闘神演舞(AT)回数	50回
② 神拳勝舞回数	50回
③ SPバトル回数	3回
④ ベルが30回成立した回数	38回

神拳勝舞は闘神演舞の後に必ず発生するため
正確なAT回数が取得できます。

※闘神演舞ランプでの取得でも回数はカウントできますが、
ゲーム内容によりデータに多少の誤差が生じる可能性
があります。

6/7追記 ※コンピュータ出力に大当回数が多く上がる場合があります。
下記ランプ機種は設定でランプと同数を上げることが出来ます。

○対応機種

・デー太郎ランプLEON ・デー太郎ランプ11
・デー太郎ランプMEGA10 ・デー太郎ランプフレア ・デー太郎ランプGIGA MAX

○設定内容

機能23-14:コンピュータBB出力設定を"2"に変更してください

デー太郎ランプの表示

BB	RB	BB=②
50	15	RB=①

BB→神拳勝舞発生回数※1

RB→AT初当り回数を表示し、
AT中常にランプ演出します。

※1→光センサーが感知した回数を表示します。

②

HT光センサーハーネスを使用した場合

機種により下記設定を入れることにより、獲得枚数を、AT中を一塊で取ることが出来ます。(信号の出方により合わないこともあります)

1.継続中の履歴グラフ更新 :しない

2.グラフ部継続回数表示 :連荘時に継続回数を表示する

3.連荘突入ゲーム数 :1ゲーム

4.連荘開始ボーナス :BBのみ

○各機種設定番号一覧

※グラフ下に継続回数が表示されません

機種	設定番号	設定入力値
ランプ10	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1
	09-03	1

Ver07-05確認済み

機種	設定番号	設定値
MZM	00-19	1
	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1

Ver05-01確認済み

機種	設定番号	設定値
Z	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1

Ver05-01確認済み

機種	設定番号	設定値
ε	00-19	1
	00-25	1
	01-12	1
	01-18	1

Ver04-04確認済み

機種	設定番号	設定値
Leon	00-19	1
	00-26	1
	01-12	0
	01-43	1
	01-47	1

Ver02-03確認済み

機種	設定番号	設定値
MEGA10	00-19	1
	00-26	1
	01-12	0
	01-45	1
	01-49	1

Ver03-04確認済み

機種	設定番号	設定値
GIGA MAX	00-19	1
	00-26	1
	01-12	0
	01-45	1
	01-49	1

Ver01-04確認済み

機種	設定番号	設定値
フレア	00-24	1
	00-30	1
	01-22	0
	01-57	1
	01-61	1

Ver01-03確認済み

◎説明用タイムチャート

ゲーム数 獲得数	1回目							2回目		
	150	ATスタート 闘神演舞	神拳勝舞 光入力	闘神演舞	神拳勝舞 光入力	闘神演舞	AT終了 神拳勝舞 光入力	250	ATスタート 闘神演舞	AT終了 神拳勝舞 光入力
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
		55	(10)	40	(2)	40	(10)		60	(3)
		120	20	120	10	120	20		120	5

※上記設定を入力した場合の表示
大当たり表示



履歴グラフ表示



⑦終了時

BB回数	RB回数
3	1
獲得枚数	継続回数
420	3

⑩終了時

BB回数	RB回数
4	2
獲得枚数	継続回数
125	1

※履歴回数の色は機種によって異なります

※履歴の無い状態からの初回大当たり時に1つ余分に出来ることがあります