

スペック表

設定	歌姫 BONUS	AT バルキリータイム
1	1/ 276	1/ 507
2	1/ 271	1/ 495
3	1/ 258	1/ 461
4	1/ 237	1/ 407
5	1/ 216	1/ 359
6	1/ 204	1/ 331

配当表

	歌姫BONUS
	シェリルBONUS トライアングルチャンス
	ランカBONUS トライアングルチャンス
	アルトBONUS トライアングルチャンス
	超時空BONUS
	3 or 8 or 13枚
	リプレイ
	リプレイ

リール配列



レア役の停止形

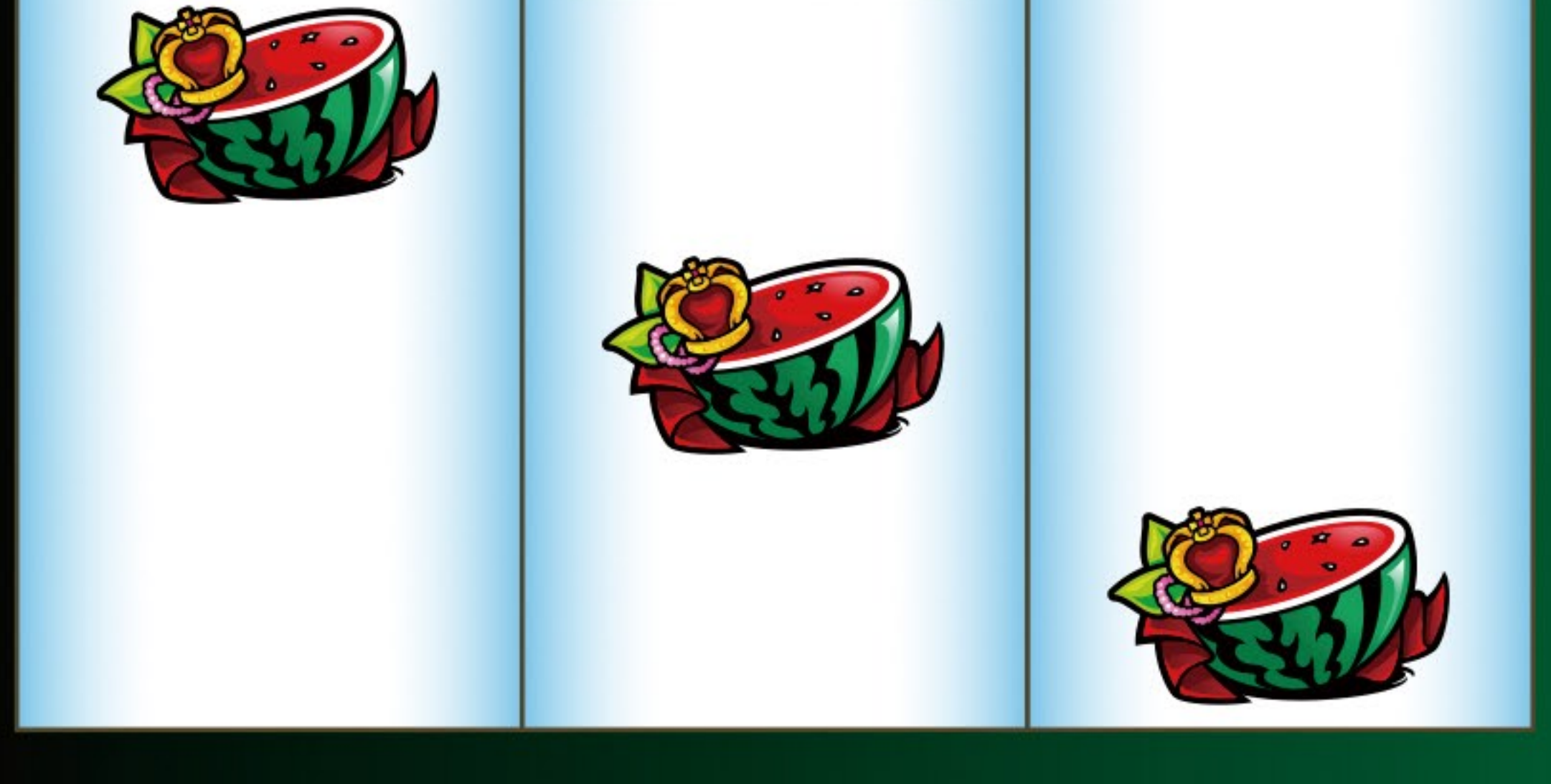
弱チェリー



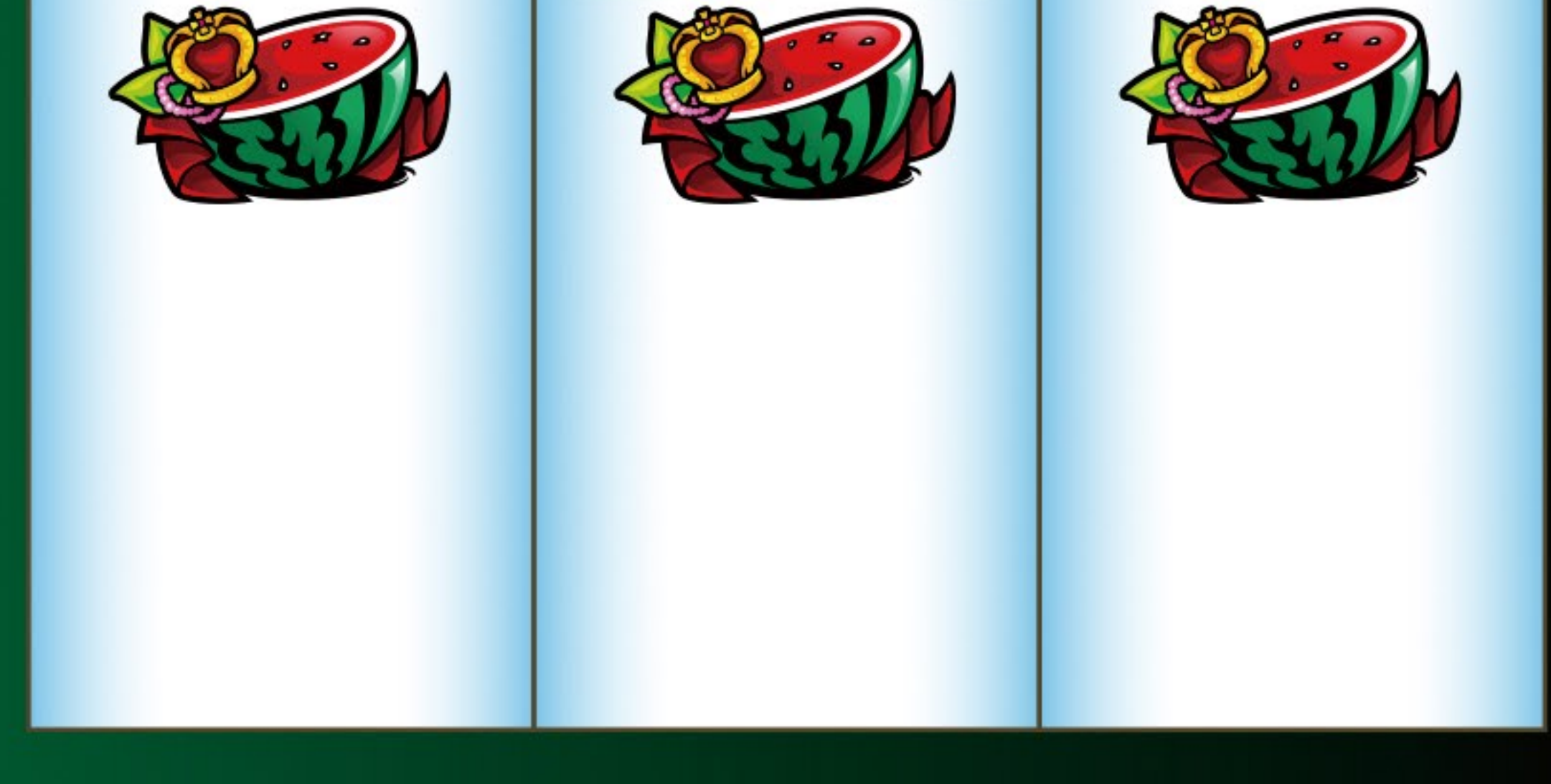
強チェリー



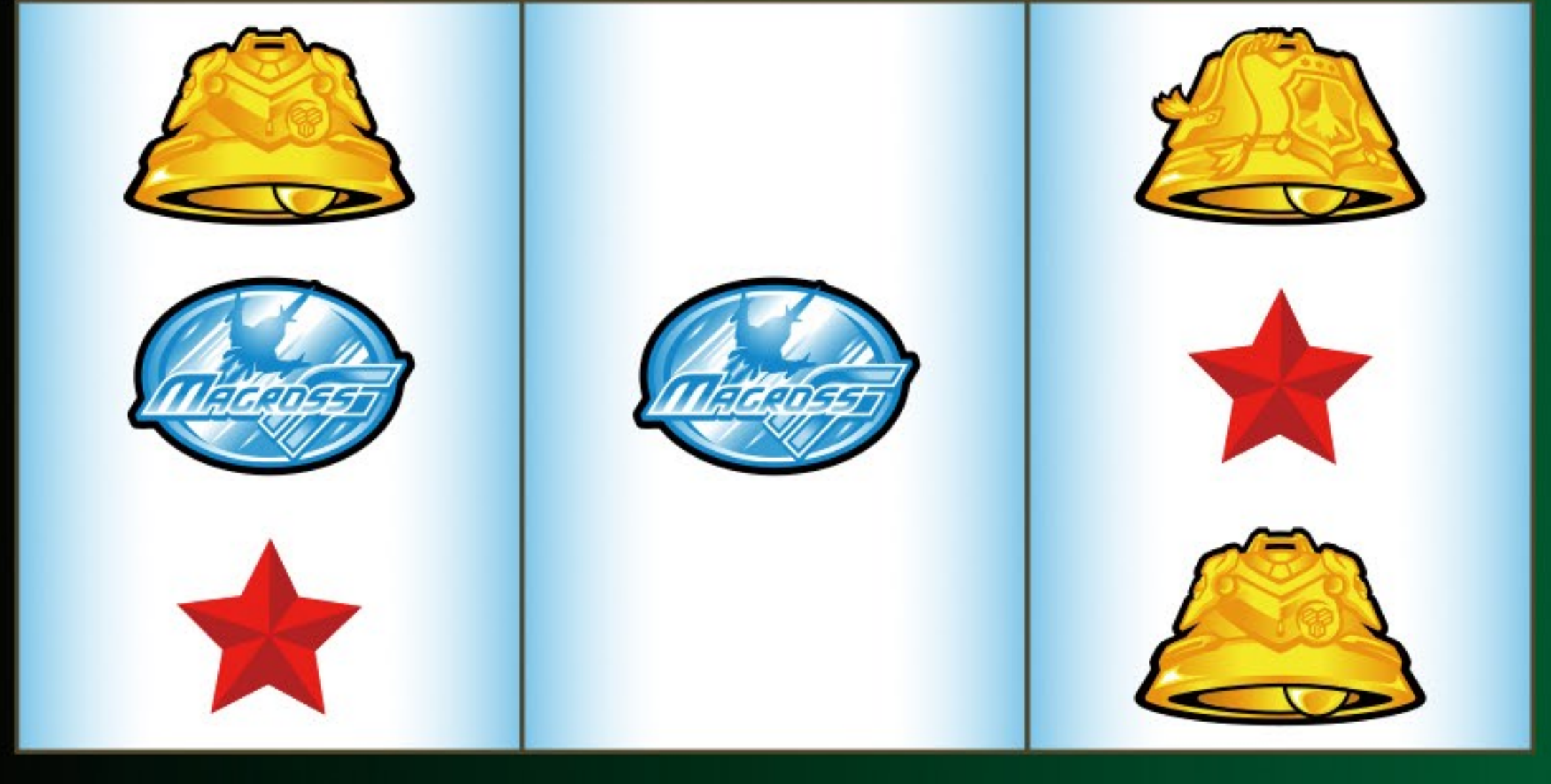
弱スイカ



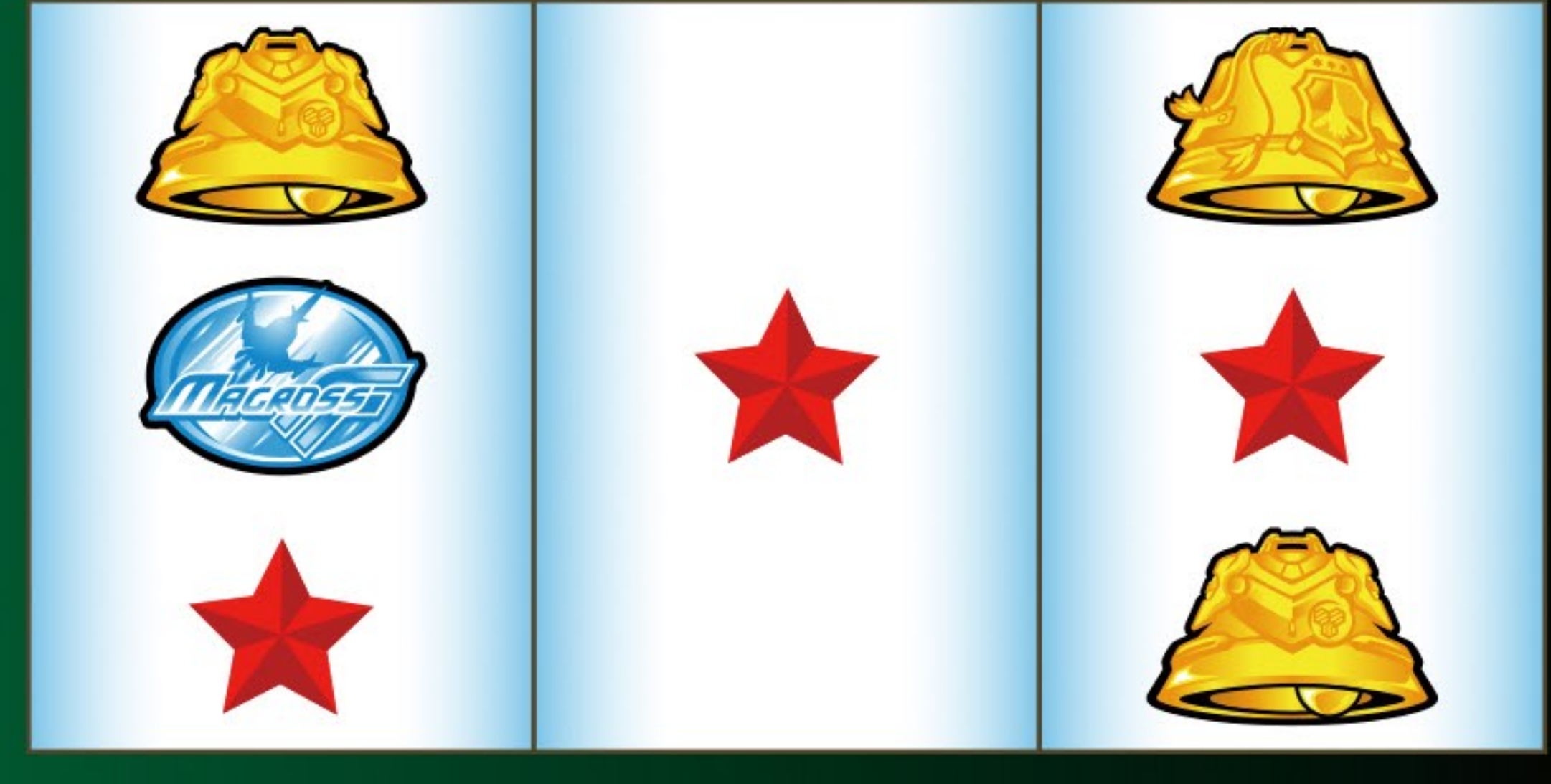
強スイカ



チャンス目A

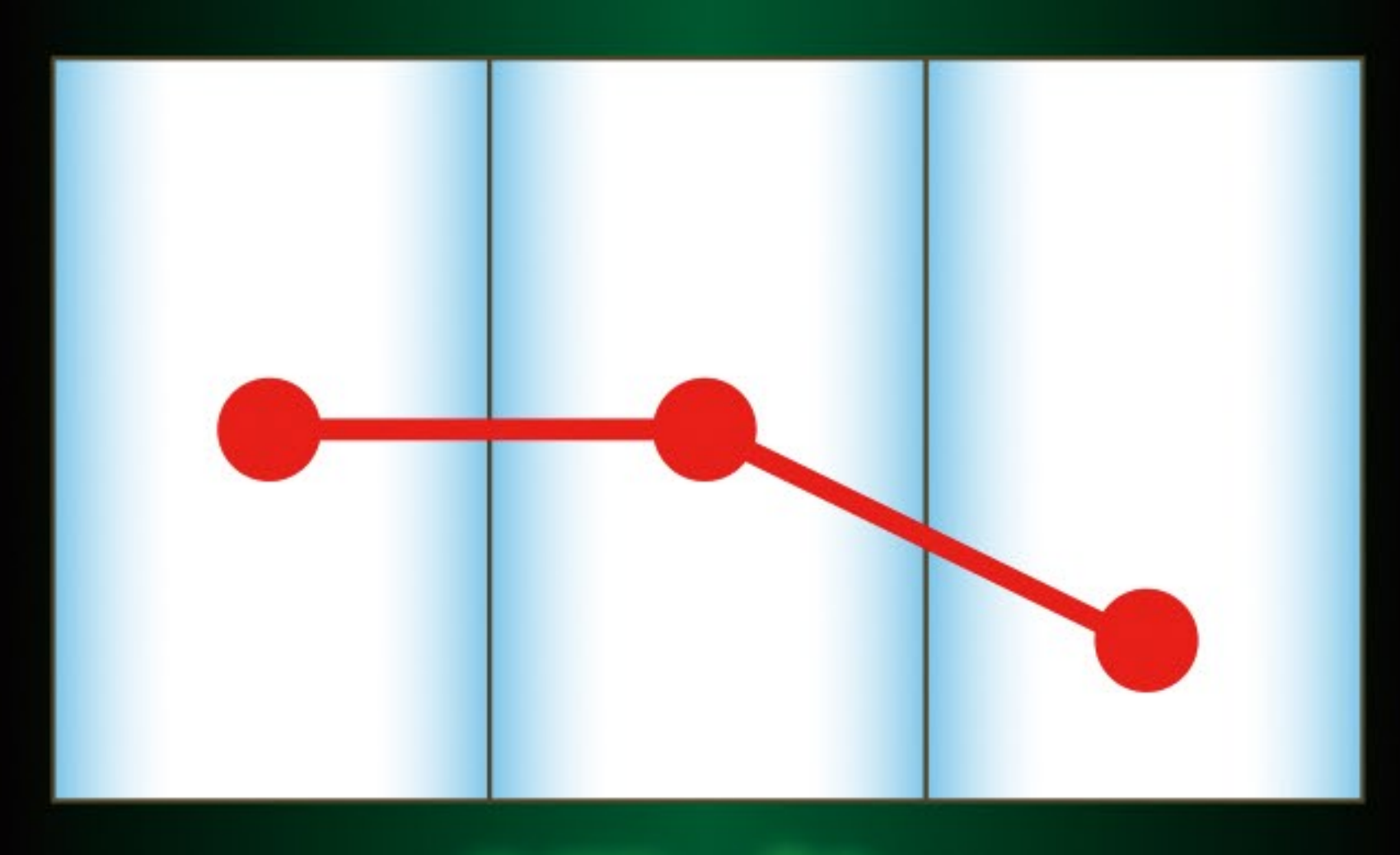


チャンス目B



★ = ・・・ ※見た目上の構成役の一部となります

有効ライン



1ライン

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。その場合、事前に遊技機から報知されます。

ココに注目! 状態によってレア役の期待度・出現率が変化!?

歌姫レア役

キャラによってレア役期待度が変化

シェリル → の期待度アップ
ランカ → の期待度アップ

歌姫ナビ

中か右か? 運命の2択!

押し順で or が成立!?
チャンスを自力でつかみ取れ!

通常時

美星学園

市街地

マヤン島 **高確!?**

歌姫CHARGE & 歌前兆の期待度アップ

グリフィスパーク

歌前兆のチャンス

歌姫CHARGE

ゲーム数加算ゾーン

歌前兆

歌姫BONUSのチャンス

メドレーステップアップ

歌姫BONUS or トライアングルチャンス突入濃厚!?

歌姫BONUS

継続ゲーム数 20G 純増 約5枚/G

レア役でトライアングルチャンスを抽選

歌姫ZONE

歌姫ZONE シェリル

成立で大チャンス

歌姫ZONE ランカ

成立で大チャンス

継続ゲーム数 **15G**

成功期待度 **約50%**

メドレーステップアップ
高確率状態
揃いで
トライアングルチャンス濃厚!?

トライアングルチャンス

純増 約1.5枚/G

バルキリータイムの初期ゲーム数を抽選

シェリルLIVE or ランカLIVE ならチャンス

超時空LIVE なら大チャンス

AT バルキリータイム 純増 約1.5枚/G

ATゲーム数上乗せ
歌姫ドライブ
AT中BONUS
AT中高確 を抽選

歌姫ドライブ

継続ゲーム数 10G or 20G+a
成功期待度 約50%

AT中BONUS高確率ゾーン

AT中BONUS 純増 約5枚/G

シェリル BONUS
ランカ BONUS
アルト BONUS

翼の舞チャンス獲得で
ATゲーム数上乗せ
歌姫ドライブ
超時空バジュラッシュ
超時空バルキリータイム
いずれかのチャンス

歌姫ドライブストックゾーン

超時空バジュラッシュ

継続ゲーム数 10G
純増 約5枚/G

歌姫ドライブ複数ストックの大チャンス
終了後はAT中BONUS濃厚!?

上位AT 超時空バルキリータイム

純増 約5枚/G

もってけBONUSが約90%でループ
※上位AT「超時空バルキリータイム」中のSTパートとBONUSパートの継続期待値

ループ終了後は最終決戦に突入り引き戻しのチャンス

コンプリート機能搭載機 1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。その場合、事前に遊技機から報知されます。

☆☆ 歌姫CHARGE ☆☆

主な突入契機 ・ 通常時のレア役 など

3種類の
ゲーム数加算ゾーン
が存在

CHARGE

+15G以上の
加算濃厚!?

シェリルCHARGE

毎ゲーム
加算抽選
成立で
+50G以上の
加算濃厚!?

ランカCHARGE

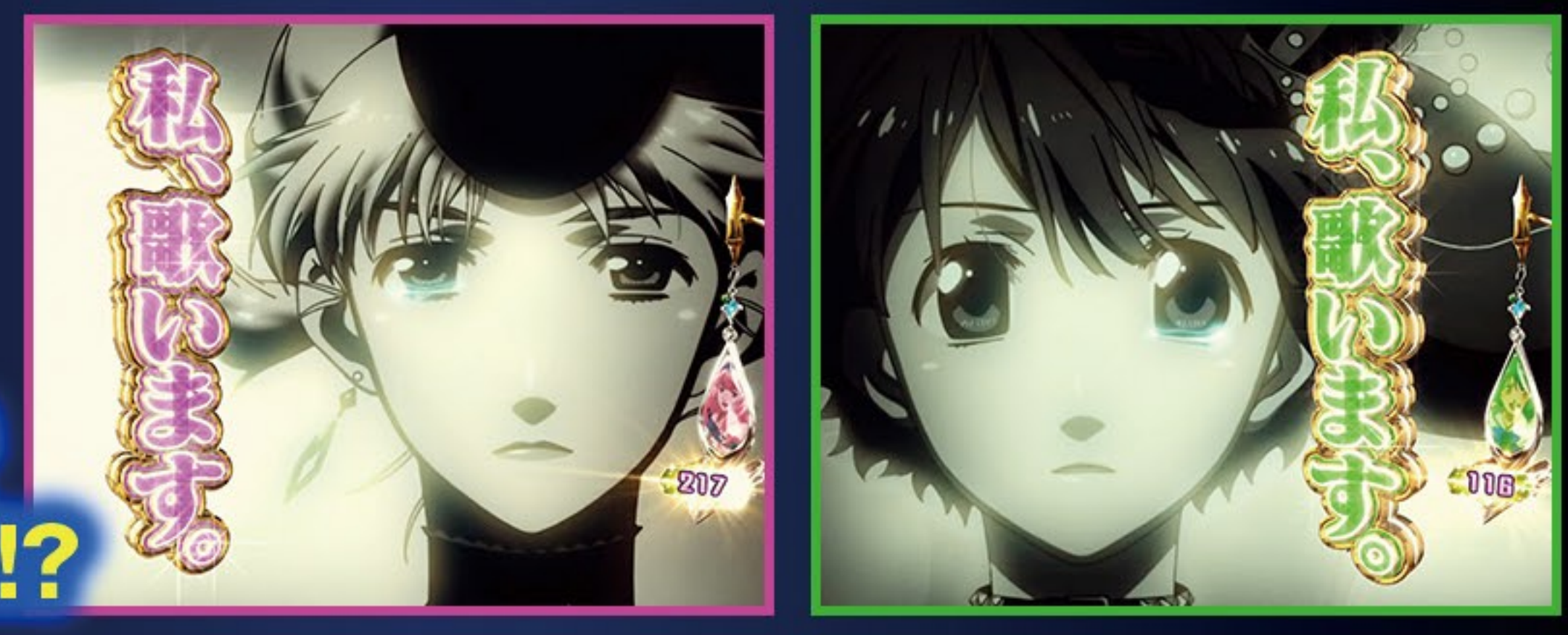
最終ゲームで加算抽選
アイコンの色によって
期待度変化
成立で
+50G以上の
加算濃厚!?

CHECK 突入画面での 強・強 成立や、
加算ゲーム数が+300Gを超えると歌姫BONUS濃厚!?

☆☆ 歌前兆 ☆☆

主な突入契機 ・ 通常時の規定ゲーム数消化 ・ 通常時のレア役 など

通常時に
発生する
前兆ステージ
連続演出成功で
歌姫BONUS濃厚!?



シェリル前兆は
成立でチャンス

ランカ前兆は
成立でチャンス

CHECK デュエット前兆発生で歌姫BONUS期待度アップ
成立どちらもチャンス

通常時 ステップアップ

☆☆ シェリルグレード ☆☆



☆☆ ランカグレード ☆☆



発生した時点で
歌姫BONUS以上が濃厚!?

揃い

歌姫BONUS
濃厚!?

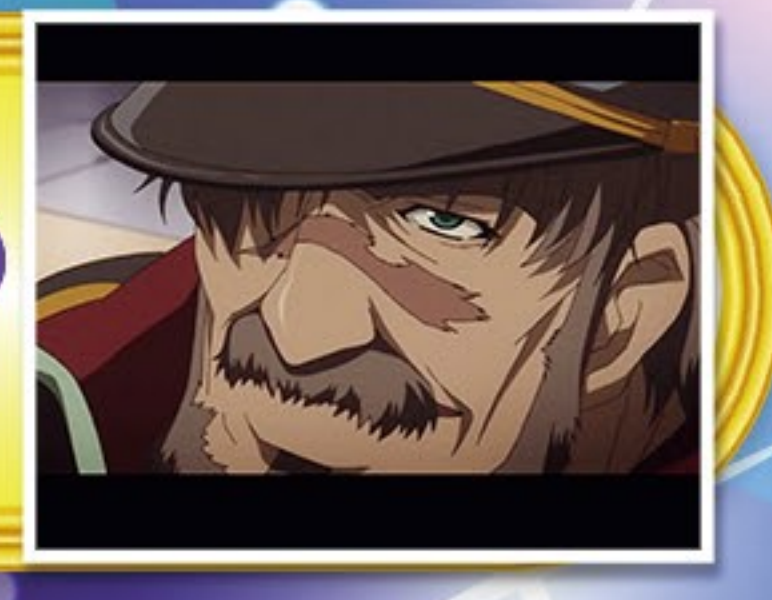


or 揃い

トライアングルチャンス
濃厚!?



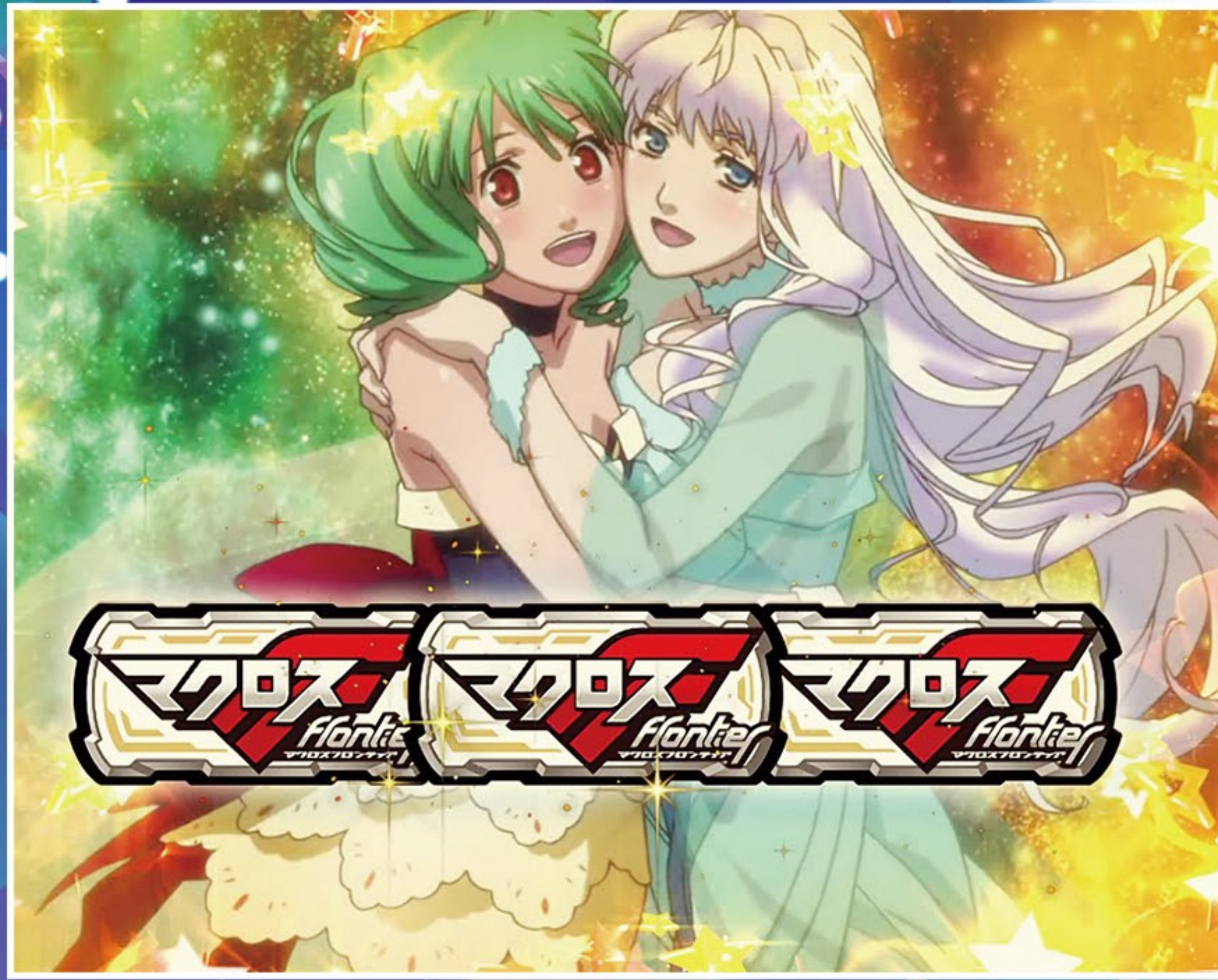
CHECK ステップアップ SU3後にフリーズ発生で超時空BONUS & 超時空バルキリータイム濃厚!?



コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

主な突入契機	・歌前兆成功 ・メドレーステップアップの揃い など
継続ゲーム数	20G
純増	約5枚/G



レア役で
トライアングルチャンスを選

**歌姫BONUS終了後は
歌姫ZONEに突入!?**

※トライアングルチャンス非当選時

CHECK

エピソード発生でトライアングルチャンス濃厚!?



歌姫ZONE



成功期待度
約50%

主な突入契機	・歌姫BONUS終了後 など
継続ゲーム数	15G

**メドレーステップアップ高確率状態 毎ゲーム全小役で抽選
揃いでトライアングルチャンス濃厚!?**

歌姫ZONE シェリル





成立の次ゲームはメドレーステップアップ発生の大チャンス

歌姫ZONE ランカ





成立の次ゲームはメドレーステップアップ発生の大チャンス

CHECK

メドレー開始前のセリフによって
成功期待度が変化



コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

主な突入契機

・歌姫BONUSの一部
・メドレーステップアップの7揃い など

純増 約1.5枚/G



選択された
キャラクターに
よって
上乘せ性能が変化

バルキリータイムの初期ゲーム数を抽選

早乙女アルト 1G

+40

PUSHで獲得!?

平均ゲーム数 約40G

シェリルLIVE 8G

+10

毎ゲーム上乘せ抽選
成立で大チャンス

平均ゲーム数 約70G

ランカLIVE 8G

RANKA LEE

最終ゲームで上乘せ抽選
ランクアップ発生で
最終ゲームの上乗せ期待度アップ
成立で大チャンス

平均ゲーム数 約70G

超時空LIVE 8G

TOTAL +240

毎ゲーム上乘せ抽選
成立で大チャンス

平均ゲーム数 約200G

CHECK

ルーレット発生時のレア役は超時空LIVE突入のチャンス



AT バルキリータイム

主な突入契機

・トライアングルチャンス終了後 など

純増 約1.5枚/G

レア役による抽選は多種多彩



ATゲーム数上乘せ



歌姫ドライブ



AT中BONUS



AT中高確

CHECK

AT中高確のレア役は歌姫ドライブ or AT中BONUSの大チャンス



コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

主な突入契機
 ・AT中のレア役 ・翼の舞チャンスの一部
 ・超時空バジュラッシュ中のストック など

継続ゲーム数 10G or 20G + α

純増 約1.5枚/G

AT中BONUS
高確率ゾーン

シェリルドライブ

ランカドライブ

ユニゾンドライブ



成立でAT中BONUS濃厚!?

成立でAT中BONUS濃厚!?

or 成立でAT中BONUS濃厚!?



歌姫ナビは
AT中BONUSの大チャンス
 中か右か? 運命の2択!
 押し順で or が成立!?
 チャンスを自力でつかみ取れ!



チャンス目A・B成立で
歌姫ナビ1択状態に
なるチャンス
 非対応レア役は
ユニゾンドライブ昇格のチャンス
※非対応レア役はシェリルドライブ中の 成立
ランカドライブ中の 成立が該当

CHECK 歌姫ドライブにはループ性あり!? ユニゾンドライブは高継続に期待

AT中BONUS



主な突入契機
 ・AT中のレア役 ・歌姫ドライブ成功
 ・超時空バジュラッシュ後 など

純増 約5枚/G



- シェリルBONUS 継続ゲーム数 20G 成立でATゲーム数上乗せ濃厚!?
- ランカBONUS 継続ゲーム数 20G 成立でATゲーム数上乗せ濃厚!?
- アルトBONUS 継続ゲーム数 50G 成立でATゲーム数上乗せ濃厚!?

- 翼の舞チャンス獲得で
ATゲーム数上乗せ
歌姫ドライブ
超時空バジュラッシュ
超時空バルキリータイム
いずれかのチャンス
- AT中BONUSかと思いきや
超時空バジュラッシュ
突入のパターンも!?
- 10回目の
AT中BONUSは
エピソード発生濃厚!?
※エピソード中は歌姫ナビが非発生

CHECK エピソード発生で超時空バルキリータイム濃厚!?

コンプリート機能搭載機 1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。その場合、事前に遊技機から報知されます。

主な突入契機

・AT中BONUSの一部 など

純増

約5枚/G

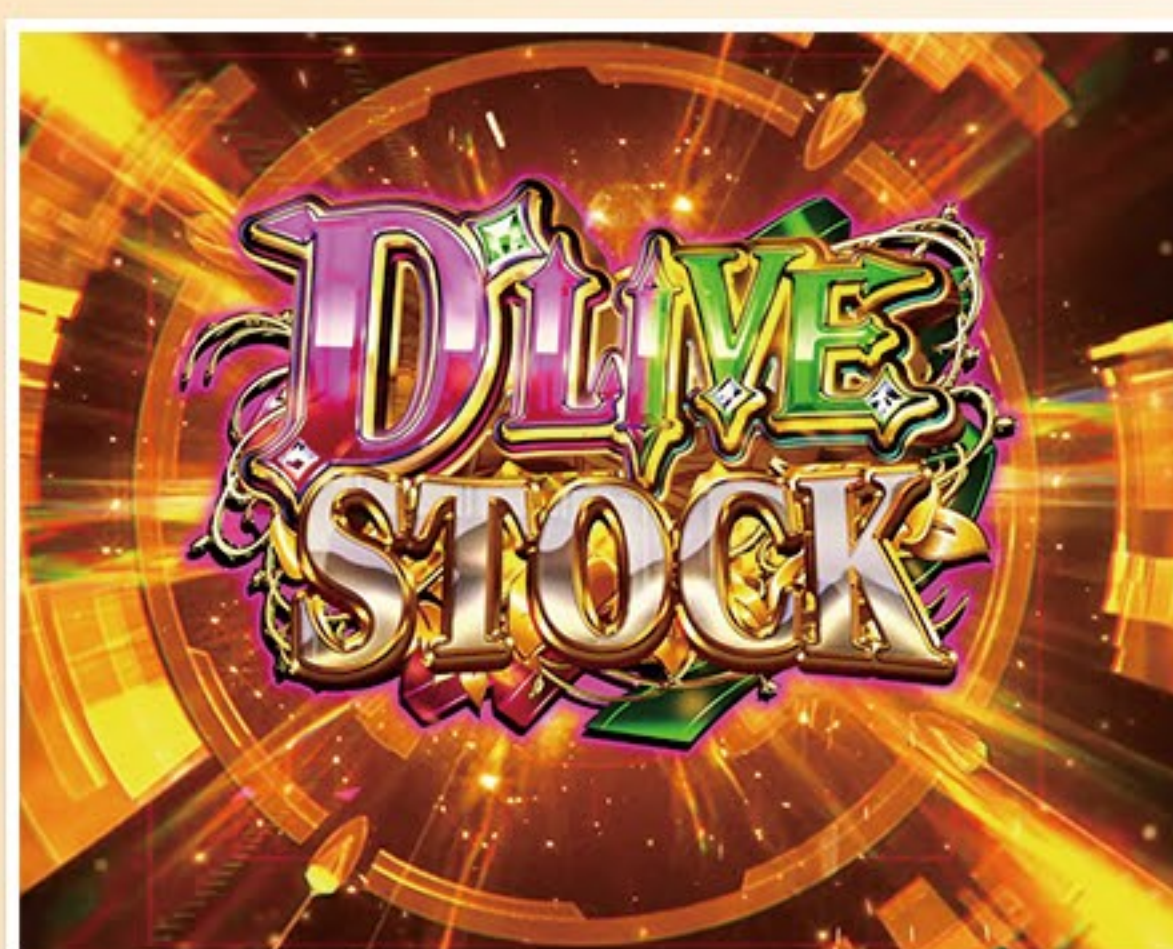
**AT中BONUSの消化中に
ロゴが完成すれば突入濃厚!?**



AT中BONUSの終了後に突入し、いずれかの報酬を獲得!?



ATゲーム数上乘せ



歌姫ドライブ



超時空バジュラッシュ



超時空
バルキリータイム

CHECK

報酬決定ゲームのレア役は
超時空バジュラッシュ or 超時空バルキリータイムのチャンス



歌姫ドライブ
ストックゾーン

超時空バジュラッシュ

主な突入契機

・AT中BONUS当選の一部
・翼の舞チャンスの一部 など



継続 ゲーム数	10G
純増	約5枚/G
平均 ストック個数	3個



歌姫ドライブ
複数ストックのチャンス



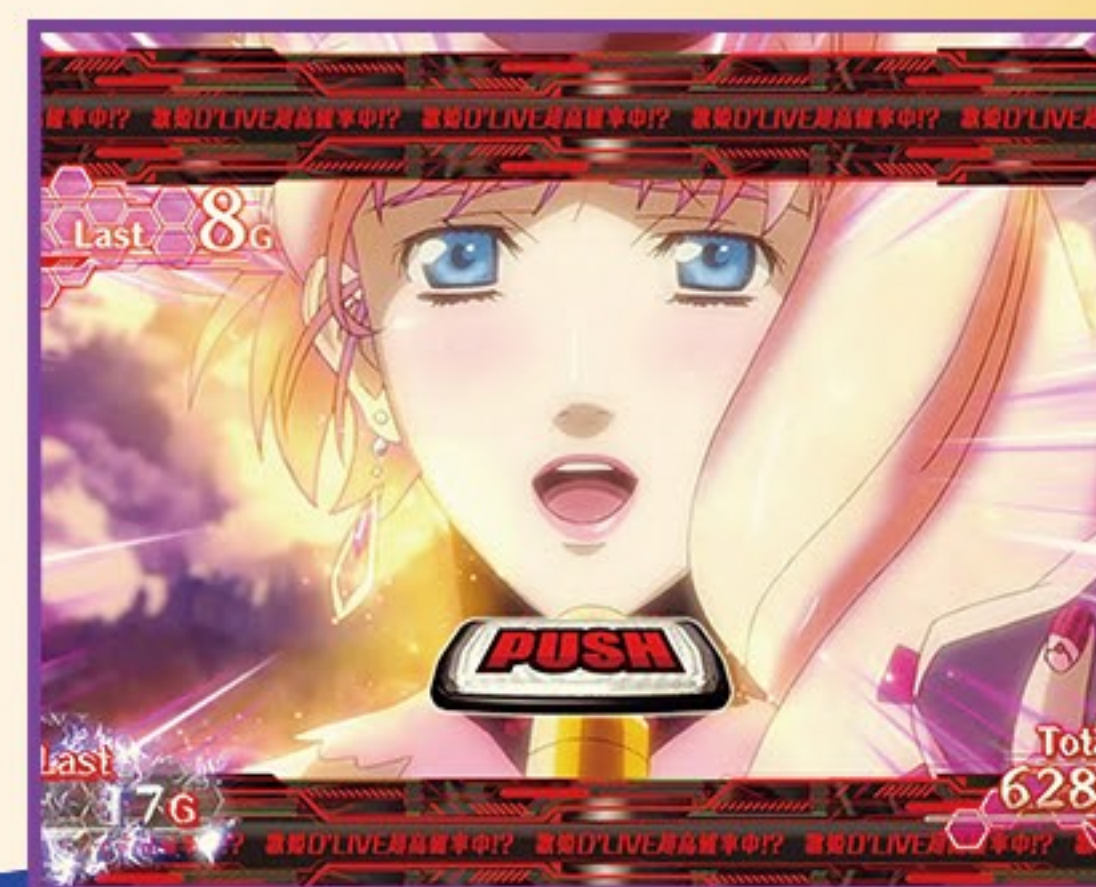
終了後はAT中BONUS濃厚!?

消化中の演出で歌姫ドライブ
ストック期待度が変化

**アルト攻撃はストックの
大チャンス**



低



歌姫ドライブストック期待度



高

CHECK

毎ゲーム全小役でストック抽選 レア役ならストック濃厚!?

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

マクロス4 上位AT 超時空バルキリータイム

主な突入契機
 ・翼の舞チャンスの一部
 ・AT中BONUSのエピソード発生後
 ・超時空BONUS終了後
 ・最終決戦成功 など

継続ゲーム数 **5G** 純増 **約5枚/G**

超時空バルキリータイムと
 もってけBONUSが
 高確率でループ



図柄が揃えば
 もってけBONUS濃厚!?

約**90%**
 ループ



もってけBONUS後は
 超時空バルキリータイム5Gを再セット!?

**超時空BONUS終了後 or AT中BONUSの
 エピソード発生後はデカルチャーステージに突入!?**

突入時のバルキリータイム残りゲーム数は…
もってけBONUSの初期ゲーム数に加算!?

もってけBONUS

継続ゲーム数 **20G+α**
 純増 **約5枚/G**

レア役は
 もってけBONUSの
 ゲーム数上乗せ抽選

CHECK

レア役からのもってけBONUSは初期ゲーム数に期待



最終決戦

成功期待度
約50%

主な突入契機
 ・超時空バルキリータイム終了後
 ・エンディング到達後 など

超時空バルキリータイムの引き戻しゾーン



バジュラ撃破で
 超時空バルキリータイム
 濃厚!?

CHECK

最終決戦中のレア役は超時空バルキリータイムのチャンス
 最終ゲームのレア役は超時空バルキリータイム濃厚!?

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
 その場合、事前に遊技機から報知されます。