

## リール配列



## 配当

	革命 BONUS
	決戦 BONUS
	SPECIAL CHANCE
15枚	---+ リプレイ
リプレイ	---+ リプレイ
3枚	---+ リプレイ
リプレイ	---+ リプレイ

## スペック表

設定	CZ	BONUS
1	1/ 277	1/ 519
2	1/ 275	1/ 516
3	1/ 274	1/ 514
4	1/ 269	1/ 507
5	1/ 264	1/ 499
6	1/ 258	1/ 490

## レア役の停止形

### 弱チェリー

↑		
↓		

### 強チェリー


### スイカ


### チャンス目A


### チャンス目B

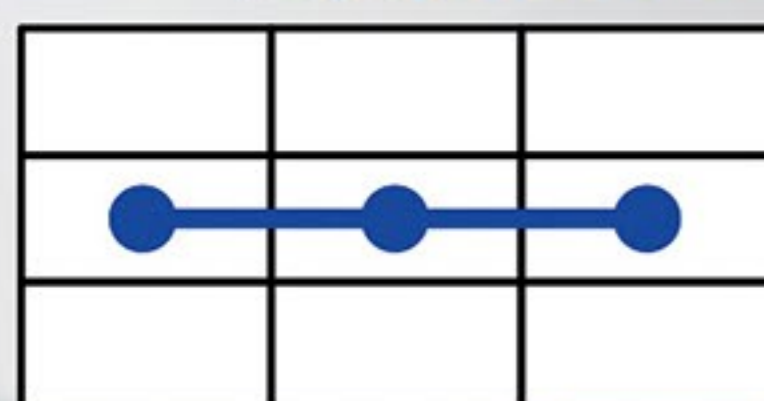

### 共闘ベル


### 共闘リプレイ


### 共闘スイカ


※上記図柄組み合わせは見た目上の一部です

## 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。

⚠️ 押し順ナビには必ず従ってください  
押し順ナビ非発生時は左押し推奨

## 通常時



革命アクセル  
高確!?  
規定ゲーム数  
消化でCZ抽選

革命アクセル

ブーストチャンス



ゲーム数加算  
特化ゾーン



ゲーム数加算 or CZ or  
BONUSを抽選

低

CZ前兆期待度

高



CZ

### Vチャレンジ



10G継続

BONUS期待度  
約52%

攻撃成功やV揃いでBONUS濃厚!?  
3人共闘なら期待度大幅アップ



### BONUS

革命BONUS

50G+α継続



払い出しカウンタ  
「666」突破でAT突入!?  
※小役を取りこぼしても枚数は加算されます

決戦BONUS

ナビ8回+α



敵を撃破し  
ATを掴み取れ!



AT

## 革命RUSH / 超革命RUSH

### 高継続ループタイプ × ゲーム数&セット数上乘せ



純増  
約7.2枚/G



1セット  
10~100G+α



AT最大継続率 約90%

※超革命RUSH時(通常転落時の引き戻し抽選含む)

### コンプリート機能搭載機

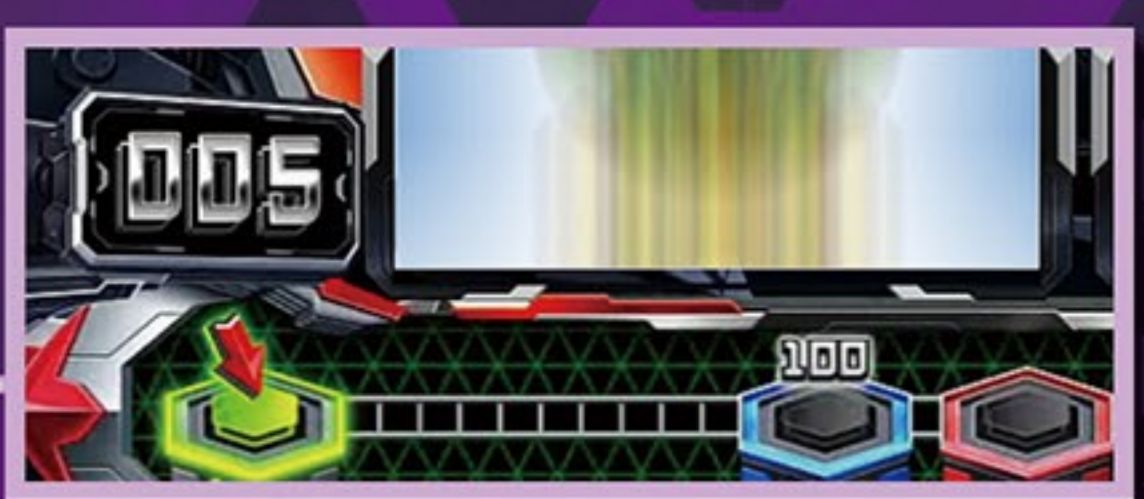
1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。  
その場合、事前に遊技機から報知されます。

## 規定ゲーム数消化による抽選

ゲーム数の色が  
変化すると  
CZ前兆発生の  
チャンス



毎ゲーム  
加算抽選を行う



**CHECK** 白マスでCZ前兆が発生すると…!?

## レア役による抽選

ゲーム数加算

革命アクセル



ブーストチャンス

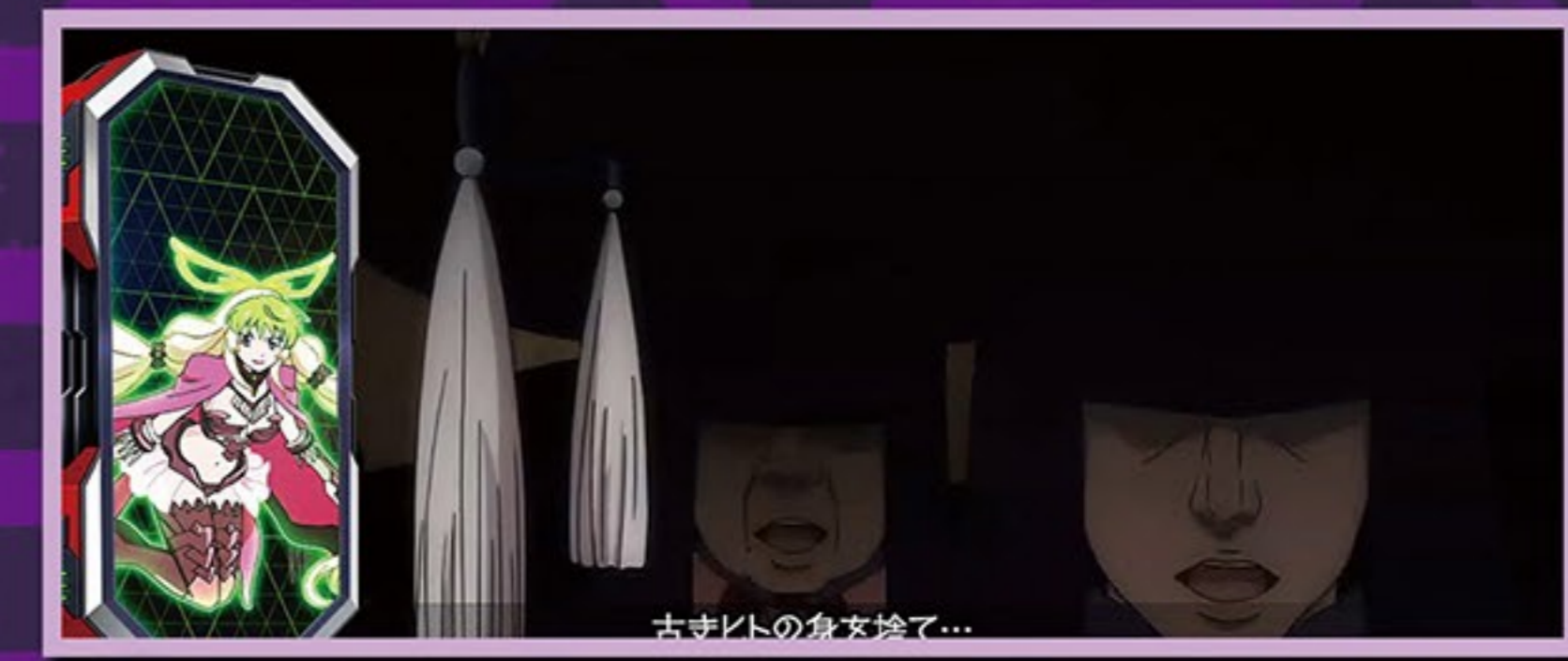


共闘レア役は革命アクセル&  
ブーストチャンスの期待度アップ!?

**CHECK** 革命アクセル高確状態が存在!?

# 前兆ステージ

滞在ステージによって期待度が変化



消化中は演出に注目! 発生する演出によって…!?

**CHECK** 次回予告発生時はCZ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

- ・通常時の小役



- ・毎ゲームの加算抽選
- ・レア役の加算抽選
- ・ブーストチャンスでの加算抽選

全てがパワーアップ!?  
2倍速なら2倍!?  
3倍速なら3倍!?



革命アクセル中の共闘レア役は倍率昇格 or BONUSのチャンス



5倍速中の共闘レア役はBONUS濃厚!?

# ブーストチャンス

主な突入契機

- ・通常時のレア役

突入時は10G以上の加算が発生!?

二人の再会



ビーストハイ



光の玉女



★の数が多いほど期待度アップ



ブーストチャンス中のレア役はゲーム数大量加算 or CZ or BONUS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。

### 主な突入契機

- ・通常時の規定ゲーム数消化
- ・ブーストチャンス



攻撃成功 or V揃いで  
BONUS濃厚!?

BONUS  
期待度 **約52%**



参戦キャラ  
(下記のいずれか)

参戦キャラによって期待度変化



3人共闘は大チャンス

### 参戦キャラ別の期待度

犬塚キユーマ	山田ライゾウ	流木野サキ	連坊小路アキラ	野火マリエ
低				高

期待度

### 時綺ハルト



Vを狙え演出発生でチャンス

### 流木野サキ



でBONUS濃厚!?

### 犬塚キユーマ



でチャンス

### 連坊小路アキラ



全小役でチャンス  
レア役ならBONUS濃厚!?

### 山田ライゾウ



でチャンス

### 野火マリエ



唯一単独で参戦するキャラクター!  
全小役で大チャンス!?

**CHECK** CZ中の強レア役 or 共闘レア役はBONUS濃厚!?

**CHECK** 赤カットイン発生でV揃いの大チャンス

### 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

- ・革命アクセル中の共闘レア役
- ・ブーストチャンス
- ・CZ成功時



純増 約**7.2**枚/G

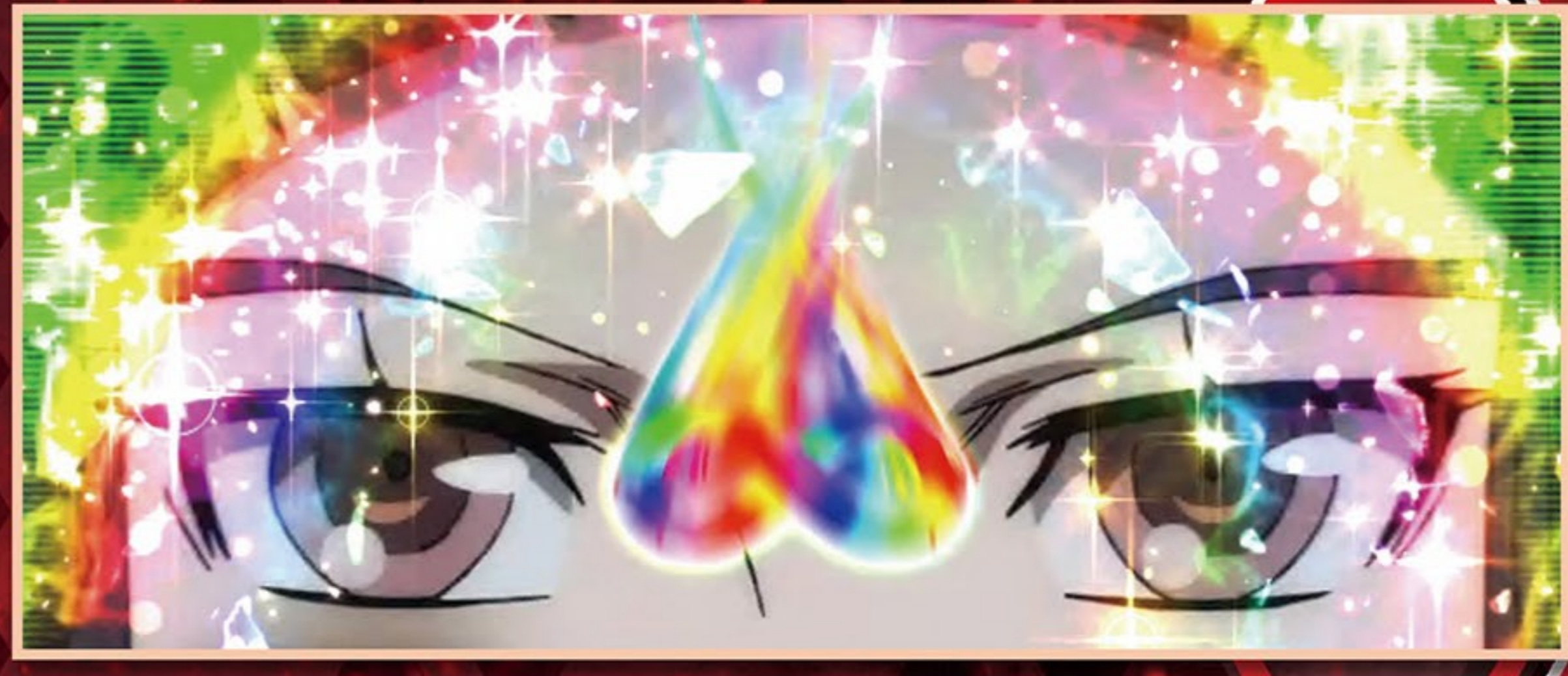
AT期待度 約**55%**



払い出し666枚到達でAT濃厚!?  
※小役を取りこぼしても枚数は加算されます



全役でHOLD抽選  
HOLD中はゲーム数減算がストップ!?



マリエ覚醒でAT濃厚!?  
払い出し666枚まで継続濃厚!?

**CHECK** 規定ゲーム数消化後も ナビが発生し続ける限り継続!?

# 決戦BONUS

継続ゲーム数  
**ナビ8回 +a**

主な突入契機

- ・ブーストチャンス
- ・CZ成功時

バトル準備中



ナビ8回発生後にバトル突入!?

AT期待度 約**35%**

バトル中



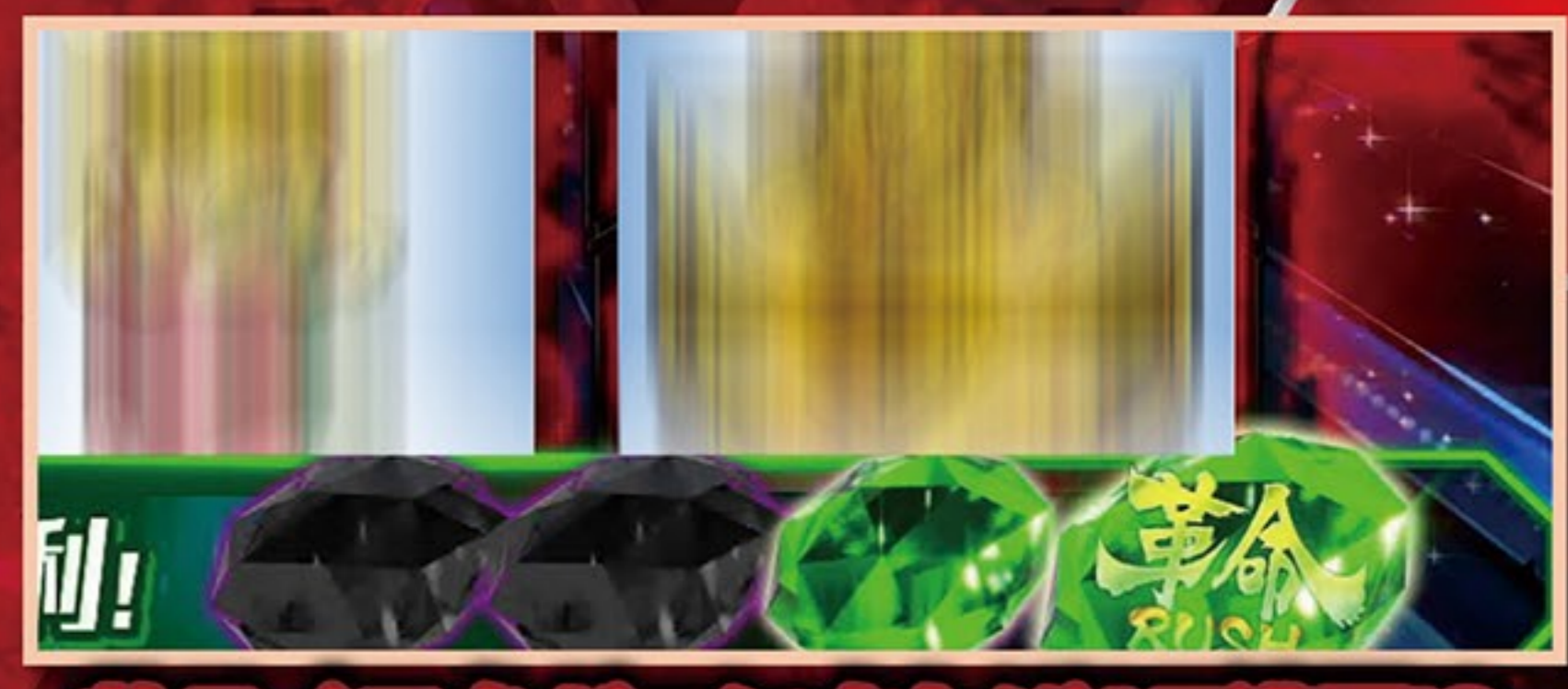
押し順 の1stナビで攻撃を決定!?



敵が2連続で選ばれると敗北!?



レア役は攻撃パターン昇格のチャンス



敵ライフをゼロにすればAT濃厚!?

低 **ジー・エッジ** **ヴルトガ** **ハラキリブレード** 高  
攻撃パターン別の敵ライフ減算期待度

**CHECK** 押し順 の左1stナビ発生でAT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

- ・革命/決戦BONUS成功時
- ・ハラキリチャレンジ成功時
- ・AT引き戻し成功時

## 革命RUSH / 超革命RUSHとハラキリチャレンジが高確率でループ!



AT最大継続率

# 約90%

※超革命RUSH時  
(通常転落時の引き戻し抽選含む)



※革命RUSH時



※超革命RUSH時

純増	約7.2枚/G
1セット	10~100G+α

## レア役はゲーム数 or セット数の上乘せ抽選



### が3つ点灯すれば超革命RUSHに昇格!?



革命/決戦BONUS失敗 or ハラキリチャレンジ失敗からの通常時はAT引き戻しのチャンス

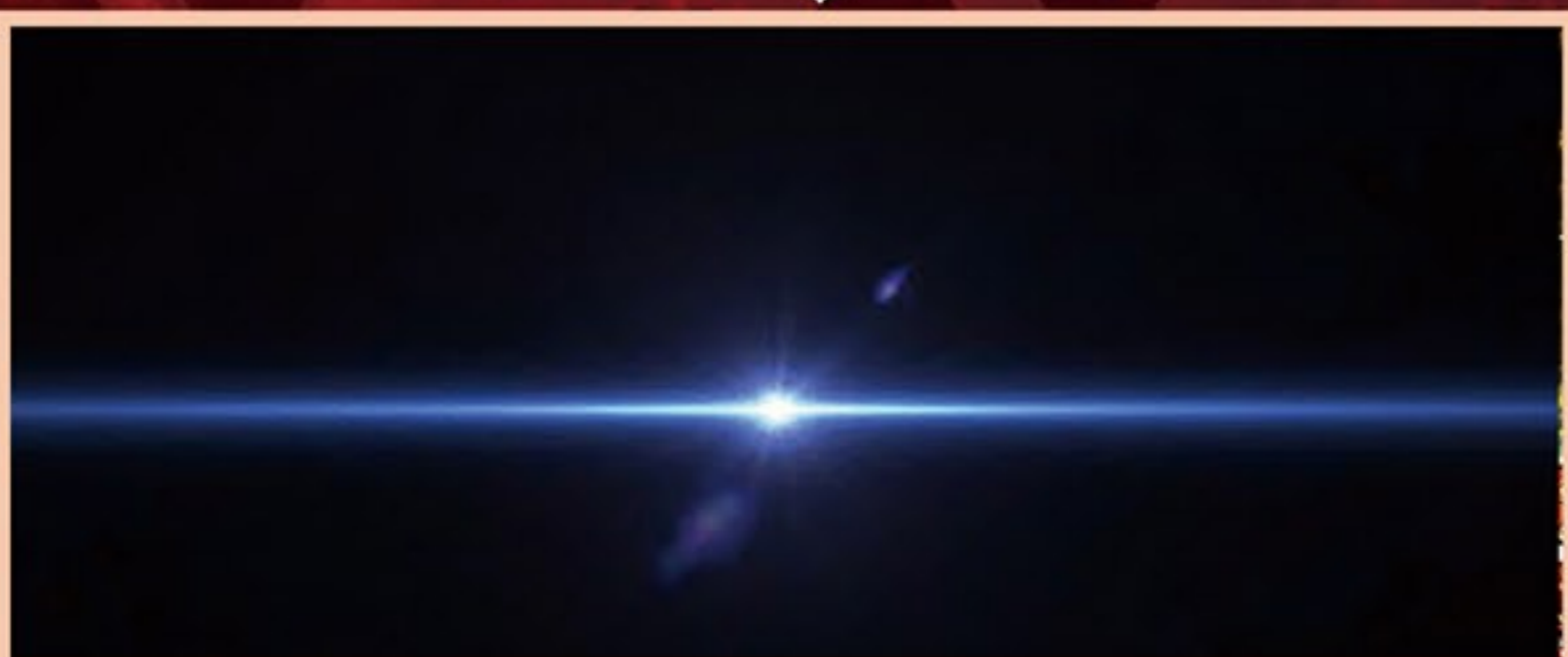
### コンプリート機能搭載機

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。



主な突入契機

- ・革命/超革命RUSH終了時



液晶ブラックアウト発生  
で継続濃厚!?

様々な演出で継続示唆



PUSHボタン飛び出し



カウントダウン違和感

革命分岐発生で継続濃厚!?



が揃えばハラキリDRIVEのチャンス

**CHECK** ハラキリDRIVE発生で大量ゲーム数上乘せのチャンス

## ハラキリDRIVE / 追撃DRIVE

主な突入契機

- ・ハラキリチャレンジ
- ・革命分岐



カウントアップでゲーム数を決定



100G上乘せ時は  
追撃DRIVE発生のチャンス



追撃DRIVE発生時は毎ゲーム  
100G上乘せのチャンス

50G以上のゲーム数  
上乘せチャンス

**CHECK** 追撃DRIVEの最大継続率は約77%

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。



パチスロが今よりもっともっと楽しくなる!

一緒に知りたい!

# はじめてのスラスロ



スマート博士

し男くん

## ?? スラスロって何? ??

博士ー! 早速だけどスラスロってなんなの?



正式名は「スマートパチスロ」と言ってな。簡単に言うとメダルを手で投入せずに遊べるスゴい台なのじゃ!

う〜ん。なんだかちょっと難しそうだなあ...



ほっほっほ。そんな事はない。まずは筐体について簡単に説明するぞ!

## スラスロのメリットは??

台の簡単な仕組みはわかったけどスラスロのメリットって何?



メダルを手で投入する手間がなくて打ちやすいし、メダルを落とす心配もない。ストレスフリーで遊べるぞい!

そっか! メダルを手で投入しなくていいならスムーズに遊べるね♪



それにスラスロのメリットはまだまだ他にもあるんじゃ!

## コレがスラスロ筐体だ!

スラスロ筐体



クレジット



今までのパチスロにコレが追加されるぞ! 専用ユニットにお金を入れて貸出されたメダルが下皿の代わりにココへ加算されるイメージだ!



獲得したメダルは台に記録される。計数機が各台についているみたいなもんじゃな!

そうなんだ、凄いね!



## スラスロはココがスゴい!

1 簡単操作でストレスフリー

2 メダルとの接触が無くなるので衛生的

3 スラスロならではのゲーム性も!

へえええ〜! ゲーム性も変わるだなんて今後が楽しみだなあ♪



**⚠ 離席時の注意点** 台を確保した状態で離席する際は、ホール様のルールに従ってください。

※上記はあくまでスマートパチスロの一例になります。機種によってクレジットの位置や仕様が異なります。

## 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。



※パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは18歳になってから。



# 具体的に遊び方を教えるぞ!

## メダルを貸出してみよう!



それでは早速メダルを貸出するところからやってみようかのう

はい! まずは専用ユニットにお金を入れて貸出ボタンを押せばいいんだね。コレは簡単!



専用ユニットにお金を入れて貸出ボタンをプッシュ!



台にメダルが加算されたら準備完了!

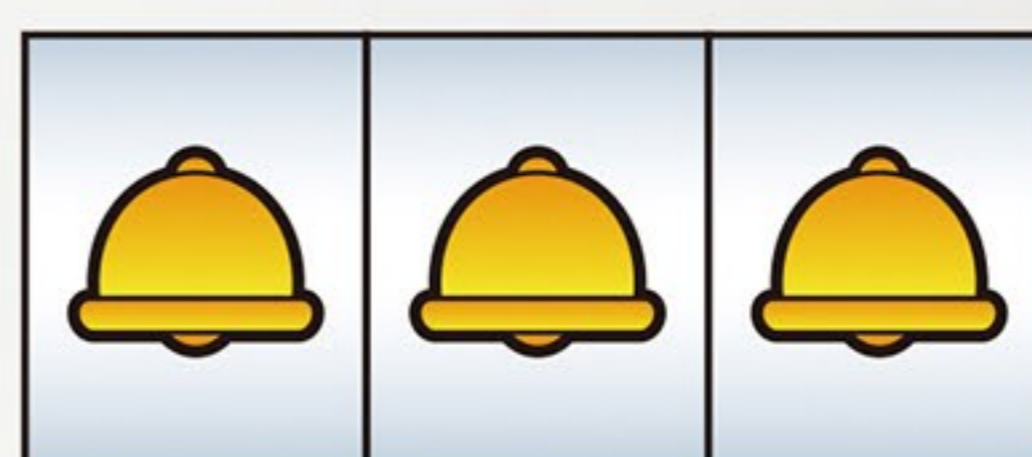
※メダルの貸出枚数は、ホール様によって異なります。

## !! 実際に打ってみよう!!



メダルを貸出したらMAXBETを押してレバーを叩くだけじゃ!

ここは今までのパチスロと同じだから迷う事ないね!



払い出し有りの小役が揃ったら...



クレジットに獲得枚数が加算!

獲得したメダルはすべて台に記録!

## !! ヤメる時も超簡単!!



ヤメる時はメダルを専用ユニットに移してICカードを受け取るだけじゃな

メダルを流さなくていいからヤメる時もすごく簡単だね!



メダルサンド 現金投入口 獲得メダル数 88850 度数 遊技 888 計数ボタンを長押しして獲得したメダルを専用ユニットに移動させよう!



返却ボタンを押してICカードを受け取るだけでOK!

簡単操作でカードを受け取り!

## 他にわからない事があった場合は店員さんに聞いてみよう!

**⚠ 離席時の注意点** 台を確保した状態で離席する際は、ホール様のルールに従ってください。

※上記はあくまでスマートパチスロの一例になります。機種によってクレジットの位置や仕様が異なります。

### 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。



※パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは18歳になってから。