

パチスロ  
**GirlsGUNS**  
ガールズガンズ  
**Groovy**

**販売業者様用資料**



美少女バトル

A-TYPE

# LOCK On

ルールアクション

ループ型RT





セールスポイント

闘う美少女コンテツツ

I

Girls Guns Groovy

新時代のA+RTタイプ

ガールズ ガンス グルービー

III

GGGスペック

状態管理の自カグループRT搭載

III

Gバトルシステム



# Girls Guns Groovy

数多くの人気キャラクターを  
手掛けた制作陣がプロデュース!!

VS

元愛蔵版雑誌  
ベリッ

# とことん美少女

可愛くクールに優劣バトル



# ストーリー・キャラ紹介

世界を牛耳る大組織サキュバスコーポレーションから  
時を操る古の秘宝「クロノオーブ」を守りぬけ!!



ルーシェ・バレット  
CV:早見沙織

サーシャ・バレット  
CV:沢城みゆき

リルー  
CV:花澤香菜

普段はLiveを熱狂させる双子のロックバンド!!  
裏の顔は可愛くクールな“魔物ハンター”

悪事を働く姉ベリアを改心させるべく  
人間世界にやってきた少女



社長秘書

ニャコ  
CV:佐倉綾音

ラコ  
CV:金元寿子

リビコ  
CV:内田影

防衛課長

バルル  
CV:石原夏織

航空主任

代表取締役社長

医療部長

白蛇  
CV:三澤紗千香

ラファエル  
CV:上坂すみれ

ベリア  
CV:竹達彩奈

マルス  
CV:内田真礼

妹リルーに盗まれた「クロノオーブ」を取り戻すため、  
幹部達と共にあの手この手で追いかける!!

あらゆる分野で信頼と実績を誇るグローバル企業「サキュバスコーポレーション」その成功の裏には、代表取締役社長であるベリアが幼き頃に手にした、  
時を操る古の秘宝「クロノオーブ」の存在があった。  
ベリアは時の宝珠を悪用し、サキュバスの生業である生命エネルギー売買「魂狩り」を高効率で行い、その豊富な資金源を基に、表世界、裏世界において世界を牛耳るほどになっていた。  
そんな中、ベリアの妹であるリルーは姉の悪事に耐えかねて、その元凶であるクロノオーブを盗み出し、人間界に逃げ込んだのである。  
そのことを知ったベリアは「クロノオーブ」を取り戻すべく「サキュバスコーポレーション」の幹部「ラファエル」、「バルル」、「白蛇」、「マルス」にリルーの捜索命令を出す。  
一方、リルーは人間界において、ルーシェとサーシャという双子の姉妹と出会う。  
二人は、ロックバンド「クロスバレット」として活動する一方で、二丁の魔銃ルシファーとサタンを手にし闘う「魔物ハンター」でもあった。  
リルーから事情を聞いた二人は、「魔物ハンター」として協力することとなった。  
かくして、三人による姉ベリアを改心させるための戦いが始まる。すべての鍵は「クロノオーブ」の気まぐれの先に…



GGGスペック

# GROOVYループがA+RTタイプ新時代を撃ち抜く

リアルボーナス&ループRT



遊びやすさ重視のA+RTタイプ

ボーナス合算確率 約1/149~約1/199

※設定6~設定1

ビッグ偏向型の波が出玉の塊を創出

BB300枚 RB約90枚 BB比率約61%※設定1

CZバトルに勝利する度に突入するループRT

RT「ガンナーズハイ」「パニッシュライブ」



多彩なリアルアクション

毎Gレバーに期待を込める!!

カズツ

クイツ

連続演出中もリールから  
目が離せない!!

レア役成立!?!ボーナス!?!頻出するほどチャンスが高まる!!

レア役出現率約1/20が生み出すリアルアクション

リールがロックするほどに期待感は上昇!!

クロノフリーズ発生はチャンスの前触れ!?



裏面リールがロック!



クロノチェンジ演出発生



演出成功でチャンス!?

演出は多数! 様々なタイミングで発生するのでドキドキ!

ロングフリーズ



レバーONで発生する可能性あり!!  
発生した時点でBB!/?

リールロック発生時はクロノフリーズを祈れ!!  
ロングフリーズまで到達すれば超至福!!

アルティメットクロノバースト



レア役のスクリーンに発生の可能性あり!!  
発生した時点でBONUS!/?  
IV出現でBB!/?





RTの流れ

Gバトルに勝ち続ける限りRTが連鎖!!

CZ「Gバトル」

BONUS/RT終了後に突入  
転落リプレイ成立まで継続



成立役で戦況が変わる  
自力バトル型CZ



全状態でBONUS抽選!!  
終了後はCZへ



RT

「Gバトル」勝利で突入  
30G継続・純増約0.2枚



RT ガシナーズハイ



RT パニッシュライブ



# Gバトルの流れ

## 劣勢モード



多彩な攻防が発生!

## 優勢モード



バトルに勝てばRT!?



# バトルを制してRTを掴み獲れ!!

**CHECK 1** 2対2のバトルは出るなら攻防発生!?

押し勝つによって運命が決まる!

2対2のバトルは出るなら攻防発生!?

赤文字なら勝ち負けナシ!?

1対3で戦えば?

白文字だと戦北の可能性アリ!

**CHECK 2** 優勢か劣勢かG RT突入率が変化!

優勢 (赤) RT突入のチャンス!?

劣勢 (白) Gバトル終了のピンチ!

**CHECK 3** 味方攻撃G勝利期待度がアップ!

味方攻撃でチャンス! 敵攻撃はピンチ!

攻撃HITで敵を倒せばボーナスorRT!?

敵の攻撃がHITしたら終了のピンチ!

**CHECK 4** チャンスマップも多彩なバトル!?

リルーのカットインはチャンスアップ!

2人同時攻撃は勝利直前!?

味方攻撃時に押せば勝利のチャンス!



# Gバトルシステム詳細

## 「勝利リプレイ」を制する者がバトルを制する!!

Gバトル中の劣勢/優勢モードは勝利リプレイ(突入リプレイ)でRTへ突入!!

各リプレイ1/3、2/3、単独のフラグが存在

勝利  
リプレイ

劣勢  
リプレイ

敗北  
リプレイ

3枚役  
ごぼし目

RT30G突入  
のチャンス!!

優勢モード転落の  
チャンス!!

Gバトル終了の  
チャンス!!

モードアップor現状維持!!

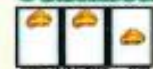
目押し不要の3種類の移行リプレイ+αで状態移行

勝利リプレイ

劣勢リプレイ

敗北リプレイ

3枚役ごぼし目



※停止形の一例

※停止形の一例

### 成立役とモード移行の早見表

発生する モード移行フラグ	Gバトル 優勢モード	Gバトル 均衡モード	Gバトル 劣勢モード	Gバトル 劣勢モード (RB後)
勝利リプレイ	◎	×	○	×
劣勢リプレイ	○	×	×	×
敗北リプレイ	×	×	○	○
3枚役の ごぼし目	△ 移行しない	○ 優勢へ移行	○ 優勢へ移行	○ 優勢へ移行

### 優勢モード



RT期待度  
高

### 優勢モードとは...

BB消化後(均衡モード)および劣勢モード中のベルごぼし目で移行するRT突入高確状態。

出現する移行リプレイ

勝利  
リプレイ

劣勢  
リプレイ

勝利リプレイが  
発生しやすいモード!!

### 均衡モードとは...

BB終了後に必ず移行し3枚役のごぼし目停止後、優勢モードへ移行。均衡モードから劣勢モード・通常モードへ転落はしない。

### 劣勢モード



RT期待度  
低

### 劣勢モードとは...

レギュラーボーナス消化後、優勢モード中のリプレイの一部で移行するRT突入低確状態。

出現する移行リプレイ

勝利  
リプレイ

敗北  
リプレイ

劣勢でも勝利リプレイ  
を引けばRTへ!!

劣勢モードは3枚役ごぼし目で優勢モードへ移行。

※RB終了後の劣勢モードでは勝利リプレイは発生しない。



# ゲームフロー

**チャンス目**  
レア演出で  
ボーナスチャンス!

クロノフリーズ発生はチャンスの前触れ!?

賞品リールがロック! クロノチェンジ演出発生 演出時でチャンス!?

演出は多岐! 様々なタイミングで発生するのでドキドキ!

## ボーナス

**BIG BONUS (BB)**

**BIG BONUS**  
300枚獲得

ボーナス終了後はRT突入を  
かけて(Gバトル)へ!

**REGULAR BONUS (RB)**

約90枚獲得

BB中は持戻モード  
RB中は寛解モード

## RT カンファーストハイorパニックライフ

30G回メダルを廻らせずにボーナスを廻せる!

1セット連続  
**30G** ループ  
タイプの  
**RT!!**

RTセット 連続セット

Gバトルに負けない限りRTがループ!

## GZ Gバトル (RT突入率約55%)

RT突入をかけた自然バトル/敵撃破でRTへ!

優勢  
RT突入の  
チャンス!?

劣勢  
CZ終了の  
ピンチ!

様々な攻防が繰り広げられる!

対戦相手は5人! 敵方攻撃でチャンス 敵攻撃でピンチ!



# 基本仕様



## 有効ライン



## リール配列



## 配当表

3BET時の最大払出しは7枚となります。2BET時(2B中・RB中)時の最大払出しは12枚となります。  
 ※配当は最大値上の図柄の一部であり、実際の図柄とは異なります。

### BIG BONUS (BB)



遊技中の払い出しが348枚を越えたと終了

ANY	ANY	3BET... 1	2B中... 12
ANY	ANY	3BET... 7	2B中... 12
ANY	ANY	3BET... 12	2B中... 12

### REGULAR BONUS (RB)



遊技中の払い出しが96枚を越えたと終了

REPLAY	REPLAY	3BET... 3	2B中... 12
REPLAY	REPLAY	3BET... 3	2B中... 12
REPLAY	REPLAY	3BET... 3	2B中... 12

## レア役の停止型

※表示し、ハズレし時のみ有効  
 ※下記は停止役となります。

<b> cherry </b> 1x Cherry, 2x ANY, 3x Cherry	<b> cherry </b> 1x Cherry, 2x ANY, 3x Cherry	<b> cherry </b> 1x Cherry, 2x Cherry, 3x Cherry
<b> cherry </b> 1x Cherry, 2x ANY, 3x Cherry	<b> SP cherry </b> 1x SP Cherry, 2x SP Cherry, 3x SP Cherry	<b> SP cherry </b> 1x SP Cherry, 2x SP Cherry, 3x SP Cherry
<b> スイカ </b> 1x Watermelon, 2x Watermelon, 3x Watermelon	<b> cherryチャンス </b> 1x Cherry, 2x Cherry, 3x Cherry	<b> cherryチャンス </b> 1x Cherry, 2x Cherry, 3x Cherry

※Gハドル中は勝利リプレイ  
 RT突入!

## レア役のボーナス重複期待度

<b> cherry </b> 1x Cherry, 2x Watermelon, 3x Cherry	<b> cherry </b> 1x Cherry, 2x Watermelon, 3x Cherry	<b> SP cherry </b> 1x SP Cherry, 2x Watermelon, 3x SP Cherry
低	中	高



# スペック

## ■基本スペック

設定	ボーナス合算確率	BB確率(300枚固定)	RB確率(MAX90枚)※1
1	1/198.6	1/327.7	1/504.1
2	1/191.6	1/318.1	1/481.9
5	1/167.2	1/275.4	1/425.6
6	1/148.9	1/273.1	1/327.7

※1 RB中は目押し位置により取りこぼしが発生する場合があります