

実績の“SEVEN RUSH”第3弾!



RAGNAROK  
ラグナロクサーガ  
SAGA

転載禁止

営業用資料

MARKETING MATERIALS







プレイヤー全方位仕様

本作の「SEVEN RUSH」第3弾

# 神SPEC X SEVEN RUSH

神の威光で  
クは覚醒する

POINT1

単純

金運は **四柄が揃えば大当たり!** クが揃えば上乗せ!

POINT2

明快

大当たりは **1/8192でも5回保証+MAX90%ループ!**

POINT3

興奮

朝モードの存在で **SEVEN RUSHが覚醒!**

転載禁止



# セールスポイント①

RAGNAROK  
SAGA

## 「わかりやすいゲーム性＆プレイ感」で誰でも打てる!

### 神SPEC

×

### SEVEN RUSH

図柄が揃えば大当たり!



画面に「奇数・英字図柄」が揃えばRUSH!

モードとレア役が重要!



モードを画面で  
推測する楽しみ!



高モード中にレア役を引くほどRUSHのチャンス!

7が揃えば上乘せ!



メインルールに「7図柄」が揃うたびに上乘せ!

出目で面白さアップ!



SEVEN RUSH中は  
楽しみだらけ!

毎ゲーム7図柄の停止形にドキドキ!

転載禁止



# セールスポイント②

RAGNAROK SAGA

## 「引けるプレミアム」が最高のSEVEN RUSHを生み出す!

### 神SPEC

×

### SEVEN RUSH

変わらぬ期待感1/8192!



グングニル図柄揃いは高継続のSEVEN RUSH!

毎ゲーム期待できる神演出!



全回転フリース!

遅れ!

PUSHボタンから!



地面が開けば!

輸出現で!

プレイヤーの「ヒキ」たいを後押し!

グングニルで性能が飛躍!



上乗せは安心の最低150G以上!

SEVEN RUSH 継続率 **MAX 90%**

180G 210G 240G

高継続率でさらなる上乗せ!

アルティメット級の平均上乗せ **約 300G OVER!** 転載禁止



# セールスポイント③

RAGNAROK  
SAGA

## 「もう一つのモード」がカタマリと期待感を作る!

### 神SPEC

×

### SEVEN RUSH

闇モードはSEVEN RUSH強化!



画面の図柄が「闇」に染まると闇モード!

ダークサイドゾーンはすべてを強化!



グングニル図柄テンパイハズレからダークサイドゾーンへ突入!

約15G継続

レア役高確率状態

闇モード突入のチャンス

高継続&100G上乗せを誘発!



初当りからスタートダッシュが可能!

RUSHストックを誘発!



神話RUSH中に引くとRUSHストック確定!

もちろん7脚い時の  
100G上乗せ  
期待度アップ!

転載禁止



# ゲームフロー

RAGNAROK SAGA

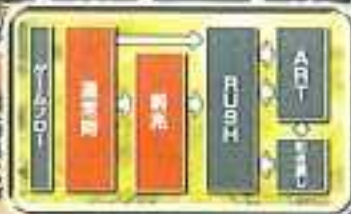
「いつものフロー」に前兆追加で遊戯を盛り上げる!





# 通常時/前兆

RAGNAROK  
SAGA



## 高ベースの剛延び感を私試する「モード演出と前兆演出」

### 通常時

【モードの種類】

通常A

通常B

高確準備

高確

超高確

■確定後、モードアップに期待  
■7割までの直撃当選も

モードアップで  
高確を目指す

■レア役なしでもRUSHのチャンス  
■超高確はRUSH当選まで継続

【高確図景】



アースガルド



ミッドガルド



ヨドゥンヘイム



ニブルヘイム

### 前兆ステージ

前兆ステージが長いほどRUSH突入&継続期待度アップ!



狼の冬までいけば  
高継続!

### 神話モード

モードアップに期待できる特殊ステージ!  
神話モード後待機モードの期待感でやまられない!



サウンドノベルゲームの扉に  
進む物語と共にモードアップ!



イラスト出現で  
高モードに期待!



文字色変化で  
モードアップ!



ギェルヴィの章は  
高確or本前兆!

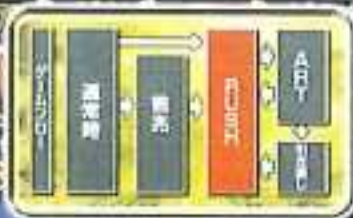


本が燃えれば  
前兆ステージへ!

転載禁止



# RUSH



無限の期待感を与える他では味わえない「7揃いの連続」

RUSH  
性能

7揃いで  
上乗せ

30 or 100G 最高  
継続率 90%



## SEVEN RUSH



平均継続率  
約132%

- ART開始前に必ず突入
- 7揃い最低保証2回以上

ゲーム数獲得ゾーン

ハズレマリア役後は100Gのチャンス! 100G上乗せ時は次回も100Gの期待大!



7揃い最低2回保証

3回を超えると高継続の期待大!

ARTのたびに夢が見られる仕様!

## 神話RUSH



平均継続率  
約248%

- RUSHの一部で突入
- 7揃い最低保証3回以上

9章到達 =  
RUSHストック  
期待度大...

60%超!

ゲーム数獲得&RUSHストックチャンス

7揃いはもちろんハズレマリア役でも継続! SMBなら最低+2章も進行!



上乗せしながらストックを目指す!

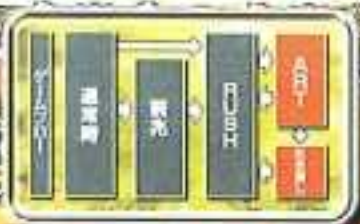
転落しない限り毎ゲーム章は進む!

9章到達で...

転載禁止



# ART「ラグナロク」①



## 「上乗せ＆ストック＆引き戻し」の新待が入り混じるART

### ART性能

- 純増2.0枚/G
- 1セット60G以上
- ゲーム数上乗せあり
- RUSHストックあり

- ①バトル勝利でゲーム数上乗せを期待す
- ②スフィアパーツ集めでRUSHストックを期待す
- ③ヴァルハラで引き戻しを期待す



ステージに応じてチャンスリプレイの押し順ナビ発生率が変化!

嵐モードはバトル突入のチャンス!

RUSH スフィアパーツを3つ集めると「RUSH」を1つストック!

1つ目 2つ目 3つ目

画面上部にストック表示

転載禁止



# ART「ラグナロク」②



## SEVEN RUSHを手繰り寄せる2つの「自カゾーン」

### バトル

- 1セット8G
- ベル&レア役で攻撃
- バトル勝利で報酬獲得

ゲーム数上乘せ&スフィアパーツ獲得チャンス



撃破後は通常!  
完全撃破なら  
50G以上のRUSH!  
早期撃破はチャンス!



チャンスマスでのベルorレア役は  
大ダメージを与えるチャンス!



チャンス  
リプレイは  
早敗確定!

ゲーム数上乘せは  
20/50/100Gの3つ!

+100G



さらに  
スフィアパーツの  
獲得!

### ヴァルハラ

#### ART引き戻しゾーン



レア役なら  
必ずARTが  
揃う!



焔の数だけチャンス!



基本3G内で図柄が揃えば再びRUSHへ!

3ゲーム消化してもスフィア  
パーツがあれば一つにつき  
再度3ゲームのチャンス!



残ったスフィアパーツは持ち越し!



転載禁止



# 筐体

RAGNAROK  
SAGA

## 期待感を刺激する「3つのランプと三番スクリーン」

### ① オーディングアイズ



オーディンの眼が未来を予知!



上昇せ100G!



全ナビでバトル確定!

予知が発生すれば各状況で「何か」が起こる!

### ② トリプルスクリーン

ウィザード筐体を活かした期待感煽るスクリーン!



平面スクリーン

ラグナロクスクリーン  
※斜めアングルから見たイメージです

神話スクリーン

動く! 回る! で期待感を演出!



### ③ スフィアパーツ

スフィア獲得数を表示!



1つ!

2つ!

3つでCRUSH!

1つや2つならヴァルハラでの引き戻し期待度アップ!

### ④ パワーランプ

様々なタイミングでチャンスを知知!



消灯

不意に発光!

発光すればチャンス!

転載禁止



# 演出

RAGNAROK  
SAGA  
WORLD BOOK

## 常に「RUSHとゲンゲニルを期待させる」演出群

### 通常時

 ミーミルの泉演出 ルーンの色で告知!	 神話下着演出 神話モードに期待!	 スレイブニル演出 4G連続で!	 トールハンマー演出 停止間前を先読み!
 互殺演出 高モードでゲンゲニル闘い!	 フェンリル幻影演出 喧嘩えが聞こえれば!	 団体振動演出 第1停止時に制動すれば!	
ステージチェンジ演出			
 ヴァルム演出	 ヴァービフレスト演出	 ヴァーウィンプル演出	
ヴァンガードステージ合エンジ発生で後述ステージへ!			

### ART中

 押し懸べルナビ演出 全でのナビが回転すれば!	 バトルチャンス演出 押し懸正解でバトル!	 ルーン文字演出 レア目のチャンス!	 雷雲バトル予告演出 バトル移行のチャンス!
 スフィアバニツ下演出 第3停止まで行けば!	 ルーレット演出 バトル勝利の即賞を告知!	バトル中演出	
 攻撃振り演出 攻撃のチャンス!	 ロックオン演出 攻撃期待度アップ!		

### 通常時/ART中共通

 データサイバネ花演出 画面がモヤに包まれると!	 巨獣の船演出 レア役否定で!	 PUSHボタンの演出 PUSHで様々な展開が!	 ゲンゲニル演出 発生時点でチャンス!	 キンクンガップ演出 地面が開ききれば!	 全回転フリーズ演出 高継続のRUSHへ!
--------------------------------	-----------------------	--------------------------------	---------------------------	----------------------------	-----------------------------

転載禁止










# Q&A

RAGNAROK  
SAGA

質問	回答
Q.1 救済機能はありますか？	A. あります。ART間999Gor1499GでART当選→前兆を介して発動となります。
Q.2 設定変更時の挙動は？	A. ステージはアースガルド、RT状態はRB終了後と同様の状態(RT0)に移行し、出目は「357」となります。また救済機能ゲーム数はクリアされ、内部モードを再抽選します。
Q.3 電源OFF→ON時の挙動は？	A. 電断時は、ステージはアースガルド、出目は「357」となります。なお、ART及びSEVEN RUSH中の電断はすべての状態を引き継ぎます。
Q.4 ペナルティはありますか？	A. 変則押しによる出玉抽選に対してのペナルティはありません。ただし、ART中(準備中含む)の押し順番違いによるRT状態の転落は起こります。SEVEN RUSH中にRT状態が転落した場合は、  が揃わずに上乗せを行います。
Q.5 コイン単価は？	A. 推定で2.9円前後となります(設定1)。
Q.6 設定推測ポイントは？	A. ART初当り、上段ベル確率、ヴァルハラ開始時の出目などです。
Q.7 ユニメモは搭載していますか？	A. 搭載しています。実機でのミッションは非搭載ですが、遊技データの記録・確認は可能です。
Q.8 データカウンタの信号の上がり方は？	A. SEVEN RUSH中の  揃いがBB信号、  揃い(RB)はRB信号として上がります。