

パチスロリング  
第二章、開怨——。



# CONCEPT GUIDE

©1998「リング」[らせん]製作委員会

**取扱注意** 本資料は本ゲーム機を対面とした遊技場での使用を前提とした資料です。本資料に記載された内容は本ゲーム機の仕様や設定に依存する場合があります。最新の情報に基づいて変更される可能性がありますのでご注意ください。



セールスポイント

転載禁止 confidential 10th Anniversary

受け継がれる

高稼働

# リングの系譜 × パチスロ

「CRリング」シリーズ10周年渾身の新筐体

高稼働を生み出す

## ① Fusion Core

フュージョンコア

## ② リングシステム



呪眼役物

呪いの手役物

レア役解除 & ゲーム数解除

高ループ ART

ハイスペック設計

プレイヤー震撼の

## ③ 市場最恐上乗せ



市場最恐級の  
上乗せ



平均ストック  
4.3個 &  
平均上乗せ  
150G

ラッキーバト



# リングシステム for パチスロ

転載禁止 confidential  
©1998「リング」6社共同制作委員会



# 高稼働を生み出すリングイズムを正統継承!

パチスロでは他にない「サプライズ当り」

後ろ髪引かれる複数前兆

## 演出



通常時に突然...

役物落下で  
大当り!

### ヤメづらい!

レア役  
CZ前兆

ゲーム数  
BONUS  
前兆

レア役  
ART  
前兆

## ゲーム フロー

ARTへのハードルが低い

様々な大当りルート



約40%で  
ART



### 狙い易い!

CZ  
経由

レア役  
直撃

ゲーム数  
解除

## スペック

初当りまで比較的 low 投資

出玉獲得イメージがわかりやすい

平均投資  
**8,000円**  
(設定1)

### 見返り十分!

678

1226

平均TY 最低ループ率  
**588 50%**  
(設定1)

パチスロリング  
呪いの7日間の稼働貢献は  
**22週!**





上乗せシステム

転載禁止 confidential  
©1998「リング」(BSE)制作委員会



# 高稼働に向けて追加した最恐の上乗せ性能!

## ループ倍率上乗せ



基礎 **ゲーム数 × ループ率**

# 大変なことに...!?

+

G

## ∞バースト

金BAR揃いで突入



毎ゲームどちらかを上乗せ



OR

7ゲーム間のSTタイプ ※継続イメージ



ストックすればSTを再セット!

約 12 SET

平均 **24G間**

毎ゲーム乗せ続ける!?

ループ率 約 **80%**



# 高稼働に繋がる明確で「打つ理由」のあるフロー!



# 高稼働を作るプレイヤー満足達成型スペック!

● 貞子ボーナス : 1/352.3~1/249.7

● 呪縛RUSH : 1/728.5~1/394.7

純増 約2.0枚/G

1セット 40G

継続率+ストック  
+ゲーム数上乘せ

継続率 50%~85%

平均254G継続 (設定1)

平均TY 588

(設定1/貞子BONUS+呪縛RUSH)

● コイン単価 : 2.4円 (設定1)

● 千円ペース : 約45G

● チャンスゾーン2種類

召魂ZONE : 約34% (設定1/貞子BONUS時)

超召魂ZONE : 100% (設定1/貞子BONUS時)



## 配当

### 貞子BONUS



リプレイ	3個	100%
9枚or10枚	3個	100%
2枚	3個	100%
1枚or3枚or10枚	3個	100%
MB	3個	100%

設定	貞子BONUS	呪縛RUSH	出玉率
1	1/352.3	1/728.5	98.1%
2	1/334.7	1/691.3	99.3%
3	1/318.9	1/616.1	101.8%
4	1/295.8	1/544.0	104.6%
5	1/271.1	1/475.8	107.6%
6	1/249.7	1/394.7	111.9%

## ルール配列



## 停止形



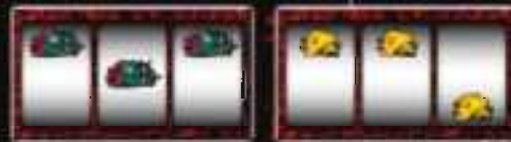
中役チェリー

小役チェリー



大役チェリー

スイカ



チャンス目

チャンス目

※順押し時順六ヶを押し限定



## 高稼働のために徹底してプレイヤーニーズに対応!

### 高稼働に向けた工夫

### プレイヤー心理

①レア役でボーナス&ART当選

⇒ ◎ボーナス契機のみより期待感がある

②ゲーム数による狙い目搭載

⇒ ◎データカウンターが打つ理由になる

③ボーナスからのART当選率を高く設定

⇒ ◎ハードルが低く、ボーナスを引けば何とかなる

④前兆演出を多数持たせる

⇒ ◎常に何かが起こっている印象になる  
◎もしかしたら…と次の千円を使う

⑤ループ率を高く設定

⇒ ◎上乗せさせられなくても継続する安心感

⑥特化ゾーンは毎ゲーム上乗せに

⇒ ◎確実に乗る期待感&納得感

⑦一撃大量上乗せを搭載

⇒ ◎5.5号機でも出せそうな気になる

通常時

ART中

## 前作の強みを継承しつつ、5.5号機の課題を解決!