



販売禁止

遊パズル RUSH

商品説明資料
MARKETING MATERIALS



時代アスチカ

688以上

B-CT

伝説再来!!

P-CT

遊パチスペック
ならでの
再現力!!

時代は**B-CT**から**P-CT**へ!!

“遊パチスペック”だから実現できた

CT機の新興奮!!

遊パチポイント1



B-TYPEのよほど高い大当たり確率!

遊びやすい大当たり確率だから、何度でも勝負できる!!

遊パチポイント2



アステカを萌渾させるCT突入率!

大当たり(設定6)の約半分がCTに突入!!

遊パチポイント3



CT中に解放される懐かしのBGM!

CT継続率は約73%! 継続するほど、歴代CT機サウンドが!!

CT[でかちりRUSH]

転載禁止

スロット4号機「アステカ」の興奮をばちんこで再現！ 新たな伝説へ！

■アステカのゲーム性(B-CT)

通常時

高いボーナス確率

CT突入抽選

ボーナス終了後
2回に1回

CT[チャレンジタイム]

概ね150G継続で200枚獲得
小役で増やしなが
らボーナスを目指す

目指すはCT！ 初当りの度に1/2のドキドキ！！

自身のテクで出玉を勝ち取る楽しさ！



CT機の流れを再現！
これがP-CTだ！

通常時

高い大当たり確率
約1/99.9 約1/79.9
(設定1) (設定B)

初当たり時のCT突入率

約47%
(設定B・特選引き戻し込み)

CT[でかちりRUSH]

小当たりと大当たりで出玉を獲得
平均獲得期待個数
2,000個OVER!

目指すはCT！ 運命の20回転にドキドキ！！

自身のヒキで出玉を勝ち取る楽しさ！
小当たりRUSHは約73%ループ
(設定C)

CT【でかちりRUSH】出玉増加イメージ

転載禁止

「でかちりRUSH」でハマって増やし、「EXTRA RUSH」で当たって積み上げる!

■「でかちりRUSH」のスランプイメージ



他の小当たりRUSH機では味わえない出玉獲得体験!

■「でかちりRUSH」の仕組み



🍒 or 🍒 当りはアタッカー1回開放! 🍒 揃いはアタッカー2回開放!



大当りは小当たりの上乗せで表現!



2つの当りで出玉を積み上げる!

でかちりカウントダウン(DCD)

転載禁止

RUSHをかけた運命の20回転!

完走すれば「でかちりRUSH」突入! ドキドキの20回転!



完走期待値
約**36%**
(設定5)



完走できなくても...



大当りの50%が「でかちりRUSH」へ
突入する2段構え!

てかちりキミック

転載禁止

てかちりキミック爆発でチャンス到来! 嬉しい瞬間を明確化!



通常時



高信頼度リーチ

右打ち中

通常時は7セグ+αの楽しみを! 右打ち中は液晶機の喜びを!

「アニメ→実写」が当り前となった市場に一石を投じる「7セグ→液晶」の新たな期待感!

ゲームフロー

転載禁止

でかちりカウントダウン

DCD完走or右打ち中の確変大当りで「でかちりRUSH」突入!



小当りRUSHの継続率は約73%!!

(設定6)

●確変割合: 50%、時短引き戻し率: 約47%

あらゆる状況でプレイヤーを期待させる多彩な演出!

P図柄

通常時



セグに「P」が止まれば
でかちりギミック爆発!?

でかちりJUDGEルーレット

チャレンジ
ボーナス後



懐かしのルーレットで
RUSHの当否をジャッジ!

でかちりルーレットSPリーチ

通常時



記憶が甦るサウンドと
ルーレット演出で
大当りをお知らせ!

サウンドストップ

でかちり
RUSH中



でかちりRUSH中に突然
BGMが止まれば…
あの喜びを再現!

フリース演出

通常時



突如訪れる歓喜!
(10R確変+でかちりRUSH直撃!)

でかちりZONE

でかちり
RUSH中



突入すれば
「RUSH継続保証」、
「大当り期待度大幅アップ」の
安心区間!
※ZONE中にのみ有効

サウンド

転載禁止

興奮が甦る! ユニバーサル歴代CT機サウンドを全14曲搭載!



エスブ
[1998年]



アステカ
[1999年]



ワードオブライツ
[1999年]



エヌジャーCT
[2000年]



デルソル2
[2000年]



ディーエイチ2
[2001年]



アステカレジェンドR
[2002年]

この他にも条件を
満たせば、懐かしの
楽曲が解放される!



スベツカ

転載禁止

低確率	1/99.9 (設定1)		1/79.9 (設定6)		小当たり確率	1/1.19		
高確率	1/25.1 (設定1)		1/20.1 (設定6)		賞球	1 & 1 & 6 & 4 & 10 <small>(特1) (特2) (一般左) (一般右) (アタッカー)</small>		
確変割合	50%						ラウンド	5R or 10R
時短回数	20回 or 50回						カウント	6 カウント
特図種類	大当たり種類	ラウンド数	払い出し個数	振り分け	移行先			
特図1 (ヘン) <small>低確中・時短なしの場合</small>	確変	10R	600個	5%	次回大当たりまで「でかちりRUSH」 ①			
	通常	5R	300個	45%	20回転の「でかちりカウントダウン」 ^{※1} ②			
特図2 (電チュー) <small>確変中・時短中の場合</small>	通常	5R	300個	50%	20回転の「チャンスタイム」 ③			
	確変	10R	600個	20%	次回大当たりまで「でかちりRUSH」 ④			
通常	5R	300個	30%	次回大当たりまで「でかちりRUSH」 ⑤				
通常	5R	300個	50%	50回転の「チャンスタイム」 ⑥				

※1：20回転消化後に「でかちりRUSH」へ移行

POINT1

10R確変はどの状態で当選しても「でかちりRUSH」へ移行！

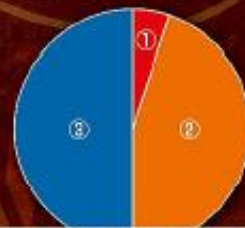
POINT2

初当たりからの「でかちりRUSH」突入率は
設定1 約46%^{※2} 設定6 約47%^{※2}！

POINT2

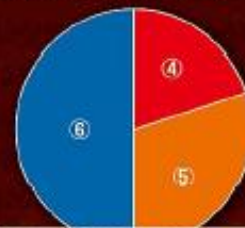
「でかちりRUSH」の継続率は
設定1 約70%^{※2} 設定6 約73%^{※2}！

■特図1(ヘン)



■特図2(電チュー)

■特図2(電チュー)



※2：時短引き戻し込み