

転載禁止

ファミスロ



Slot

営業用資料
MARKETING MATERIALS



ゲーム感覚が新しい スコアリンクST!!

BIG BONUS (BB)中は
スコアを重ねるほどランクが上昇!
このランクがST中のボーナス期待度に
直結する!!



LIKE NEW 「F」!!

JACゲームが ハイスコアGETの鍵!!

BB中は
小役ゲームとJACゲームの懐かしい構成を再現!
JAC INするほど、
スコア獲得のチャンス!!

BB後は 32G間の宇宙旅行!!

BB後は
32GのST「ギャラガゾーン」に突入!
決定したランクによって、
ボーナス確率は最大20倍にアップ!!

ゲームフロー

通常時



スイカやチェリーでチャンス!



リーチ目だと・・・!?



点灯でボーナス!

BAR比は約6:4

BIG BONUS (BB) 約4.0枚/G 純増

ギャラガ BONUS



ファイター BONUS



獲得枚数 約155枚

消化中はスコアアタックゲームに挑戦!
高ランクほどギャラガゾーンが優遇!

REG BONUS (RB)



獲得枚数 約48枚

毎ゲーム1G連抽選!



ギャラガゾーン



32GのST式
ボーナス高確率ゾーン

BB中のランクに応じて期待度が変化!



ボーナス確率が
MAX20倍!!

最大ループ率
90%以上

ボーナスは全て
ファイターBONUS!

消化後は必ず
ギャラガゾーンへ

1G連

ファイター BONUS 約4.0枚/G 純増



獲得枚数 約155枚



デュアル揃いは
スコアが2倍!!


※BONUSは告知が発生した次ゲームのレバーで自動揃います。

転載禁止

通常時の演出

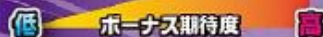
ボス遭遇でチャンス! 撃破でボーナス確定!!

リールフラッシュ演出

 成立時はフラッシュの色に注目!



白 青 赤

低  ボーナス期待度 高

青は期待度約30% 赤なら期待度約75%!!

ポイント▶ 青 or 赤フラッシュなら必ずボスバトルに発展!?

ボスバトル演出



レバーON時にボス出現でチャンス! **撃破すればボーナス確定!**

攻撃パターンで期待度が変化!



低  ボーナス期待度 高

チャンスナビ演出

レバーON時に点灯でチャンス! 点灯が多いほど期待度UP!



点灯数別対応役

Crush!	ボーナス
④まで点灯	
③まで点灯	 or 
②まで点灯	 or 
①点灯	 以外

対応役以外が揃えばボーナス!

リール消灯演出

対応役が矛盾すればボーナス!



消灯数別対応役

1 消灯	  以外
2 消灯	ハズレ or 
3 消灯	

フリーズ演出



ファイターBONUSが出現し続けるデュアルモード確定!

平均獲得枚数は1200枚以上!!

転載禁止

ボーナスの種類と当選契機

BIG BONUS中はスコアアタックに挑戦!

BIG BONUS (BB) 獲得枚数 約155枚

ギャラガ BONUS



通常時のBB

ファイター BONUS



通常時&ギャラガゾーン中のBB

REG BONUS (RB) 獲得枚数 約48枚



RB中は毎ゲーム
1G連抽選!!

RB消化後のサイドランプに注目!



Crush!ランプ点灯で
1G連 = 揃い確定!!

デュアルラインで揃えば
スコアが全て2倍!

デュアルファイター BONUS !!

ボーナス当選契機は
大別して2種類

成立時の抽選

これらはボーナス確定!

リーチ目 確定 中段

キャラガボーナス & (デュアル)ファイターボーナス

BB中は得点をゲットして高ランクを目指せ!!



BB中の基本事項

- 継続ゲーム数は
小役ゲーム25G+JACゲーム
- 規定スコア獲得でランクがあップ!

BB中のポイント

ハズレを含む全役で得点獲得抽選

リプレイが揃うと「JAC IN」!!



レア役は高得点のチャンス!
1G毎の得点は0点~5000点



JACゲームは4G継続!
消化後は小役ゲームへ!

キャラ出現時は得点獲得 or 「JAC IN」!

ドット左に出現したら「ザコ敵」

ドット右に出現したら「ボス敵」



小役 or JAC IN!



レア役 or JAC IN or 高得点!?

JACゲームが得点増加の鍵!



- 毎ゲーム得点ゲット確定!
- リプレイは500点以上!
- 4G消化で小役ゲームに戻る

■ ボーナス中のイメージ (小役ゲーム25G+JACゲーム)



ポイント① レア役は1000点以上!

ポイント② ボス出現時は高得点のチャンス!



BB終了時にランクを告知!



高ランクほどキャラガゾーンの
ボーナス期待度アツプ!



5ランクなら
1G連で
F揃い!!

通常時&ボーナス中の打ち方



はレバーON時に必ず演出が発生!



目押ししやすい! 狙い手順



の成立がわかりやすい! 狙い手順



がテンパイしたら中リールにも を狙おう

※上記以外はフリー打ちでOK

ボーナス中の打ち方

ナビあり **ナビなし**

ナビに従い
フリー打ち

上記小役狙い
手順を実践!



ギャラガゾーン & スコアリンクST

BBとギャラガゾーンのループが出玉獲得のルート!!



ギャラガゾーン中の基本事項

- 32GのST
- BB中に決定したランクに応じ 毎ゲーム高確率でボーナスを抽選

ランク毎にボーナス期待度が変化!ランクAのボーナス期待度は約90%!!

ランクE	ランクD	ランクC	ランクB	ランクA
通常時の約2倍アップ!	通常時の約3倍アップ!	通常時の約6倍アップ!	通常時の約8倍アップ!	通常時の約20倍アップ!



最終ゲームのボーナス確率は
ランク不問で1/8!!

※ファイターBONUS後のみ。

ギャラガゾーン中は演出が発生しただけでチャンス!



流星発生で期待度アップ!
レア役対応の演出



ボス撃破で
ファイターBONUS!!

「スコアリンクST」はBBとギャラガゾーンのループ!!

BB

5000

高得点ゲットで
高ランクを狙う!

ギャラガゾーン

高ランクが
次のBBを呼ぶ!

スコアアップ
ボーナス!



デュアル揃いが連続したら
「デュアルモード」!?

2150枚到達でエンディングに!



エンディングステージは2400枚まで継続!

転載禁止

基本スペック

	ボーナス 初当り確率	トータルボーナス 出現率	出玉率	50枚あたりの ゲーム数
設定 1	1/249.1	1/145.5	97.3%	51.3G
設定 2	1/239.9	1/138.7	99.1%	51.4G
設定 5	1/212.6	1/121.9	103.0%	52.5G
設定 6	1/179.4	1/109.8	107.0%	53.4G

配当・配列

配列



配当

(デュアル)ファイターBONUS



ギャラガBONUS



REG BONUS



3枚 ANY ANY 1枚 or 9枚 or リプレイ

9枚リプレイ

※上記は配当の一部です。見だ目上の配当です。

スイカ



リーチ目



チェリー



確定チェリー

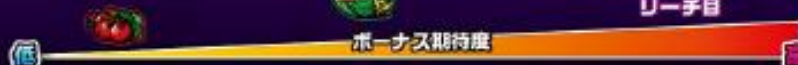


中戻りチェリー



★ =

確定 中戻り
 リーチ目



有効ライン



1LINE

転載禁止

FAQ

質問	回答
Q1. 設定変更時の挙動は？	A. クリアされ、通常状態に戻ります。
Q2. 電断復帰時の挙動は？	A. 状態を保持します。
Q3. 設定変更バレ、設定据え置きバレを防ぐにはどうすればいいですか？	A. メダル非投入の状態で3分放置した際に、デモ画面に移行していない台に関して設定変更をして下さい。 (主に「ボーナス中」「ギャラガゾーン中」「エンディング中」)
Q4. 救済機能はありますか？	A. ありません。
Q5. 設定推測ポイントはありますか？	A. 初当たり確率及びギャラガゾーン終了画面の映像パターンに設定差があります。
Q6. データカウンタ信号の上がり方は？	A. BB信号は「ギャラガBONUS」「(デュアル)ファイター BONUS」「エンディングステージ」開始時に出力されます。RB信号は「REG BONUS」開始時に出力されます。
Q7. ペナルティはありますか？	A. ペナルティはありませんが、押し順ナビ発生時はナビに従って下さい。
Q8. フリーズ演出はありますか？	A. あります。平均獲得枚数は約1200枚です。
Q9. コイン単価はどれくらいですか？	A. 稼働及び設定状況により異なりますが、およそ2.4円前後で推移すると思われます。
Q10. デュアルモードの突入契機は？	A. 「ギャラガゾーン中のボーナス当選」「S ランク到達」「S ランク到達後キリ番スコア獲得(60000点、70000万点…と1万点刻み)」「RB中1G連当選」を契機に突入抽選を行います。なお、「スコアコスト(99900点)」「フリーズ発生」はデュアルモード突入確定です。