





37,000兵スタート

① 国盗合戦型ART

純増1.9枚 ART-C

② 天下統一時

期待値 約2,400枚

国盗合戦の臨場感を完全再現

③ G数上乘では体験できない  
〈自カーループ〉

# 創造の刻 -ART-

## 自軍の兵力が0になるまで継続する合戦型ART



ゲーム数不定・非差枚数管理!!  
自軍兵力が0になるまで継続!!

純増  
1.9枚/G

兵力の攻防戦で他国を斬り獲れ!

織田軍(自軍)の兵力or敵兵力が0になるまで継続!  
味方兵力増加で消化できるゲーム数が延命!?  
敵兵力を殲滅できれば新たな武将との合戦へ!  
合戦勝利後は再び「野望チャンス」へ!

国盗り合戦の「臨場感」を完全再現!  
G教上乘せでは体験できない「自カルール」!!

味方4武将参戦で特化ゾーンの獅子奮迅ゾーンへ!?



で敵軍兵力撃破!?



で自軍兵力増少!?



で自軍兵力獲得!?  
特化ゾーンの突入抽選も!?



敵軍兵力撃破+  
自軍兵力獲得!?

VS

敵武将は8人から選択!!  
全武将を倒して天下統一を目指せ!!



天下統一時には  
Special Ending Movie

## 創造の刻初回突入時&継続時に突入する 自軍兵力上乘せゾーン

### 野望チャンス

早格抽選中

野望兵隊 確定

押し順ベル6回成立まで継続

平均獲得兵力  
8,000兵

7300\*

### 真野望チャンス

之想え!

平均獲得兵力  
16,000兵



チャンス目

で自軍兵力をさらに上乘せ!?

# 四種の特化ゾーン

## 自軍兵力**増強** & 敵軍兵力**撃破**せよ!

### 獅子奮迅 ゾーン

1/323



特化ゾーン突入抽選  
超高確率状態 &  
自軍兵力減少ストップ!



織田軍集結で  
獅子奮迅ゾーンへ!!



獅子奮迅ゾーン中に  
敵軍に勝利した場合  
残りゲーム数は次セットに持ち越し!

10G+  
継続抽選

### 傾奇怒雷舞

1/585

敵軍兵力を大量に撃破せよ!



10G+  
継続抽選



前田慶次が  
毎ゲーム攻撃!



カットイン発生で  
敵軍兵力を大量撃破!!

平均撃破  
兵数 **15,000**兵

獅子奮迅ゾーン中  
1/100

### 誘惑の舞

1/146

敵軍を誘惑し自軍に寝返らせよ!



1G

婦蝶の誘惑で  
敵軍兵力が自軍に寝返り!



最大3回  
ステップアップ!

平均変動  
兵数 **2,200**兵

1/20

### 集結チャンス

1/105

強い部隊を獲得せよ!



1G

鉄砲隊なら大量獲得!!



リール停止のたびに  
ランクアップ!!

平均獲得  
兵数 **1,600**兵

1/11

# ゲームフロー

## 通常ステージ



### チャンスゾーン

**10G** 真野望チャンス

ハズレ、リプレイ以外でチャンス!!

**15G** 夢野望チャンス

押し順ベル&レア役での(まど)を破壊!!  
レア役では家紋の入った的に直撃も!?



## 野望チャンス

押し順ベル6回成立まで継続  
早稲物選中

チャンス目 で自軍兵力を上乗せ!?

### 真野望チャンス

平均獲得兵力 **16,000兵**

平均獲得兵力 **8,000兵**

勝利

創造の刻で  
敵軍に勝利すれば  
再び野望チャンスへ!!

**9G** 指令

宝玉ライン成立で野望チャンス!?  
レア役成立でもチャンス!!

### 魔王ボーナス

平均獲得兵力 **37,000兵**

ロングフリーズで突入!!

## 特化ゾーン

自軍兵力を増強し、敵軍兵力を  
撃滅するチャンス!!

**傾奇怒雷舞**  
敵軍兵力を大量に減らせ!!

**誘惑の舞**  
敵軍を魅了して寝返らせよ!!

**集結チャンス**  
強い部隊を獲得せよ!!

### 獅子奮迅ゾーン

他の特化ゾーン突入を  
超高確率で抽選!!  
さらに自軍兵力の  
減少をストップ!!



## 創造の刻

純増約1.9枚/G

ゲーム数不定・非差枚数管理!!  
自軍兵力が0になるまで継続!!

平均獲得兵力 **1,000兵**

平均獲得兵力 **1,500兵**

一気に敵軍を減らせ!

平均獲得兵力 **2,000兵**

平均獲得兵力 **4,000兵**

で敵軍兵力撃破!?

で自軍兵力減少!?

# 三種のチャンスゾーン

自力解除が野望チャンスへのメインルート

## チャレンジ成功で野望チャンス突入!?



**10G** **舞姫チャレンジ** 月が舞けば野望チャンス突入!?

期待度 約80%



ハズレ、リプレイ以外でチャンス!!



**15G** **夢幻チャレンジ** 家紋の入った的(まど)を射抜ければ、野望チャンス突入!?

期待度 約30%



3択の押し順を当てるほどチャンス!!  
レア役では家紋の入った的に直撃も!?



**9G** **指令** 指令達成で野望チャンス突入!?

期待度 約20%



宝玉ライン成立で野望チャンス!?  
レア役成立でもチャンス!!

# 戦局創造システム⑩

## 好機が見える！好機が創れる！創造ボード搭載！



小役を引くたびに  
宝玉を獲得!!



### 創造目 チャンス目

通常時も  
創造の刻中も  
毎ゲーム、  
宝玉獲得のチャンス!!



## 自らの力で宝玉をつかみ取れ!!

宝玉揃いのライン数が多いほど、有利な展開に!!

通常時も創造の刻中も  
**宝玉揃いで  
戦局が変化!!**





覇王ボーナス

# 本機最強ロングフリーズ!!

BAR揃いから始まる本機最強の覇王ボーナスは青7を凌駕!  
覇王ボーナス終了後は真野望チャンスへ突入!

## 信長の野望

平均  
獲得兵数

# 37,000兵

# 基本仕様



有効ライン



1LINE

## リール配列



## 配当表

信長の野望 信長の野望 信長の野望		REPLAY
霸王ボーナス		9枚or15枚
真野望チャンス		1枚
野望チャンス		1枚or15枚

※配当は見た目上の図柄の一部であり、実際の役構成とは異なります。

## レア役

創造目 (MB)	スイカ	弱チェリー
強チェリー	チャンス目1	チャンス目2

※順押し・はさみ押しのみ有効

## ■基本スペック

設定	ART初当り確率	ART平均獲得枚数	CZ当選率(合算) 夢幻チャレンジ・舞姫チャレンジ・指令
1	1/422.3	約384.6枚	1/205.7~1/112.5
2	1/399.0	約391.2枚	
3	1/389.0	約400.5枚	
4	1/357.7	約413.4枚	
5	1/319.6	約427.6枚	
6	1/279.7	約441.7枚	

## ■各種市場数値

※客滞率180で算出

設定	ART純増	ベース (50枚/1k)	出玉率	コイン単価※	平均MY	MY2,000OVER率
1	約1.9枚	約47G	97.3%	2.65	2,078.6	41.7%
2			98.9%	2.61	2,204.8	47.2%
3			100.0%	2.56	2,367.2	51.7%
4			102.7%	2.43	2,639.9	60.7%
5			106.2%	2.29	3,147.0	73.2%
6			111.0%	2.11	3,782.1	84.2%

# 直近のART機トレンド

どこからでも打てる通常時のゲーム性、機種なりの個性溢れるART性能がファンの心を掴んでいる。

信長の野望-創造-



G●優駿●楽部



麻●格闘倶●部2



涼宮八●ヒの憂●



モ●ハン～狂電●線～



**機種独自の「ゲーム性」が人気を獲得！**

継続・上乗せ (ART)	兵力管理型ART 戦局創造システム	シナリオ管理 G数上乗せ	G数上乗せ	倍率上乗せ	超抽選バトル 狩珠ストック
ゲーム特性 (通常時)	戦局創造システム	実績の周期システム	実績の周期システム	ポイント管理システム	-
モチーフ	30年以上続く 人気コンテンツ	競馬とパチスロが 融合	麻雀とパチスロが 融合	萌え系アニメジャンル	若者から人気の ゲームコンテンツ
稼動貢献週	—	9週 (継続中)	9週	8週	6週
粗利貢献週	—	9週 (継続中)	16週 (継続中)	16週	8週
累計粗利	—	509,708円	751,263円	820,044円	492,808円

**新しい出玉仕様や珍しいゲーム性を搭載した機種が好評  
5.5号機ARTの活路を見出している**

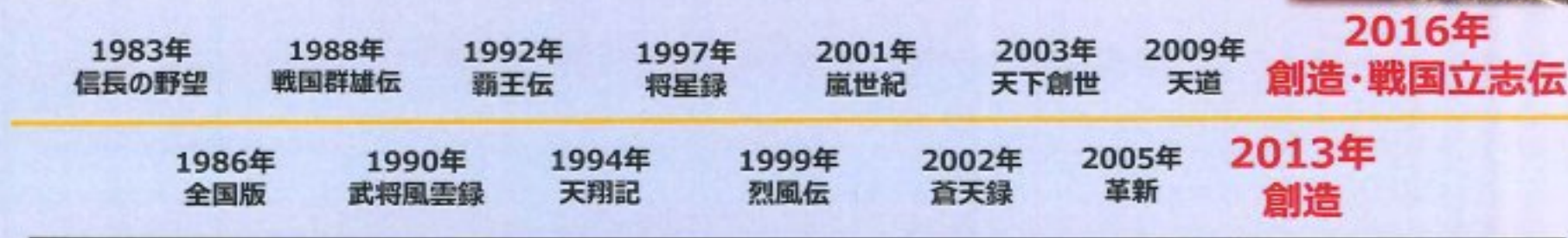
# 幅広い年代に支持されているゲームコンテンツ

累計売上約900万本以上!!  
30年以上続くゲームコンテンツ「信長の野望」

※パソコンゲーム・家庭用ゲーム



信長の野望  
シリーズ年表



熱狂的なファンを中心に根強い人気。

ファンの多さ、ターゲットの広さ  
長寿ゲームコンテンツ  
「信長の野望」

いつの時代も人気を博したゲームだから  
こそ幅広い層のファンを取り込むことが出来る!

競馬、麻雀等と同じく  
ファン層が一致する!

パチスロと融合することで貢献期待感が高まる!