

製品詳細資料



好きになるほど、

乙女は強くなる。

PACHISLOT

シウゴウ大戦

～熱き血潮に～



©SEGA ©Sammy イラスト: 松原秀典

開発コンセプト

実現したのは途切れることのない期待感!!

引ける感覚を強めたレア役確率

レア役確率
約 1/13



通常遊技における飽きの軽減とART中の期待感を演出!

期待感を視認できるため
継続遊技の意欲にも直結!!

4種類の好感度が
独立しているため
常にいずれかの好感度が
MAXになる期待を持てる!

チャンスの瞬間を常に体感できるバランス



ハートフルタイム
突入確率
約 1/53

高確率のレア役が高確率で好機を呼び寄せる!
チャンスが連鎖する楽しさを手軽に感じられる!!



ベース
約 44G
/50枚

高ベース機の魅力を最大限に活かしたバランス設計!!
遊んでいる感覚だけではなく期待感もユーザーに提供!

好感度は状態を問わず引き継ぐ



チャンスの到来を告げる好感度を常に引き継ぐ!
本当の意味での引き損なしといったゲーム性!!

ユーザーの求める繋がついていく期待感を実現!!

通常時→ART
ART継続の
期待

ART→通常時
引き戻しへの
期待



好感度の引き継ぎによりARTのロング継続への期待感と
遊技を継続することのメリットをユーザーが体感できる!

ART中は好感度が性能強化へと繋がる!!



ART中もレア役を引く度に好感度アップ!!
各好感度MAXでART性能強化(※)!!

引けて!貯めて!!引き継げる!!! サクラリンクシステムにより、
ユーザーの求める「遊び」と「期待」を実現!



twitter, Facebook, ブログ等への最新情報・コピー・転載等の二次利用禁止

当サイトは、著作権の侵害、盗用、その他の権利を侵害する行為を目的としたもので、無断転載・複製・転載・転載等の全般的な二次利用を禁止し、権利者に損害を及ぼす行為を目的とした転載を禁じます。また、当サイトのコンテンツを複製、転載、転載等の行為を禁止し、権利者に損害を及ぼす行為を目的とした転載を禁じます。また、当サイトのコンテンツを複製、転載、転載等の行為を禁止し、権利者に損害を及ぼす行為を目的とした転載を禁じます。

サミー株式会社

コンテンツ紹介

シリーズ誕生「20周年」を誇る 長きに渡り愛されるメガコンテンツ!!



シリーズ累計350万本以上販売

CESA大賞'96グランプリ受賞 ※興'日本ゲーム大賞

音楽CD、舞台、アニメ等々…マルチメディアで展開

2016年、誕生から20周年を迎える



キャラクター、楽曲、世界観…
コンテンツ認知度はトップクラス!
ロングセラーのゲームだけに
パチスロユーザー層とも
合致した根強いファンを持つ!!

物語紹介

文明開化の前年……
京都・東京は、西洋文化と日本古来の文化が入り交じり、メカ的な衝動が注ぎ入れ、そこを走り抜ける熱気氾濫、馬車、人力車、そして熱気の渦中、空には飛行機が飛び交い、町の地下には地下鉄(地下鉄)の線路が張り巡らされているなど、高度な文明都市が築かれていた。
しかし、その反面、不利な現物が存在する歴史の地帯もあつた。
陸軍ではてて手に負えない特殊任務や人命救助、そして異形の怪物から都市を守るべく結成されたのが、陸軍所属から独立した、文明開化の地帯(この地帯、帝国軍警司に直接かけがえ)「花組」。格闘士全般、である。
果敢にメカには、時には空軍司令部のスカの顔を付けた冷たい女たち。
物への熱情と情熱をマコ、帝家(は親密)本部は、大空開化の地下には司令部が設置されている。
その細やかなりやしきにも支那があるという……
そんな「帝家」の、一人の青年将校が居たことと、この物語が始まる。

桐島カンナ

沖繩出身の武道家。頂上選手利島流第二ノリ代継承者。さわやかで直剣見の良い顔立ち。舞台では得意の活劇で子供たちにも人気がある。食べるのが大好きで食卓の主役化しているが、実は早食いのナイスブロー ションを誇る。

大神一郎

帝國警察主力部隊である対特殊部隊、乃組の隊長。剛直ではもたれず担当。

マリア・タチバナ

帝國軍陸軍一歩隊のリーダー。自らが大人気金の父と「日本人の海軍の道に生まれたハーフ」らしい母と、共に生き抜く決意を固めた戦術家として、戦場では果敢の戦士として活躍する。院の博士。

真宮寺さくら

幼少から父親に育てられたばかりの帝國軍警司の新人隊員で、戦闘力を舞台での演技にも見事な上の子。どんな状況でもくびけたりはしない。一本芯の通った性格だが、時として強がりや意地張りの一面をみせることもある。

李紅蘭

姉と弟が揃って、帝國出身の天才科学者。高知のイグムードメーカーで、異世ではコントから手裏剣までこなす。優れた運動力とアイディアでさまざまな奇案や解決策を生むが、大抵は失敗し、現場で泣きながらいる。

アイリス

フランス出身の音楽家。シロトリスの音楽の一人。おしなべて、子供心に憧れているのが大きい。高い実力を持っているが、まだコントロールできない。クマのぬいぐるみ「クマボール」が一面の音楽家。愛らしい笑顔と大人顔の両方で、多くのファンを魅了している。

神崎すみれ

日本お茶屋の料理師である帝國軍の一人。人懐っこい性格をもち、本人の希望で帝國軍警司に入隊する。その他に住める「常盤のトリススタ」しかし、お茶屋までいりてお茶を飲ませるが、お茶を飲むとお茶を飲むこととらげたい。

サクラリンクシステム搭載

セールスポイント①

今までにない一期一会の全く新しいゲーム性を実現!!

全状態で貯まる! 可視できる好感度

レア役のアップ!!

レア役出現率

約 $\frac{1}{13}$

チャンス
リプレイ

チャンス目



ハートフルタイムでアップ!! (好感度加算ゾーン)



加算ゾーン出現率

約 $\frac{1}{53}$



引き損を感じさせないゲーム性

全状態で引き継ぐ! 引き継げる新しさ



タイミング次第で...
ARTの引き戻しに期待!!



通常時

好感度MAXで
CZorARTの抽選!

好感度
MAXで
好機!!

好感度

好感度
MAXで
好機!!



タイミング次第で...
ART中の展開が有利に!!



ART中

好感度
MAX
到達時
ART性能アップ+
(超)必殺技覚醒

帝撃ラッシュ セールスポイント②



サクランボシステムを活かした “自力”×“継続率”の2段階バトル!

1st. 脇侍バトル



2nd. 敵将バトル



ART性能の 特徴

- ① 通常時から好感度を引き継ぐ
- ② ART性能は可視できる

③ 性能を自力で強化できる

④ ART終了まで下がることはない

自力で性能を上げることができる新感覚のバトルART!

通常時ゲームフロー

通常ステージ

季節ステージ

ステージ対応の季節役で好感度加算期待度アップ!
レア加算率 約1/13

春ステージ

夏ステージ



季節役▶チェリー

季節役▶スイカ

秋ステージ

冬ステージ



季節役▶チャンス目

季節役▶チャンスリプレイ

ハートフルタイムは1度に複数回ストックされる
 パターンもあるため連続しやすい!

ハートフルタイム (好感度加算ゾーン)

好感度大幅アップに期待できる4種類の加算ゾーン!
レア加算率 約1/53

アドベンチャータイム

ターゲットタイム



ハニータイム

トキトキタイム



モギリチャンスに
 発展すると…!?

ARTへ好感度を引き継ぎ

好感度MAX抽選を経て分岐発展!



ART
 直行

CZ発展

撃帝チャレンジ (CZ)

仮想迎撃チャレンジ

10G完成できればART!?



轟雷号チャレンジ

毎ゲーム距離を短縮! 目的地到達で成功!



レビウウチャレンジ

毎ゲーム成功期待度を加算!



好感度は常に引き継ぐため
 いかなる時も引き損なし!

通常時へ好感度を引き継ぎ

帝撃ラッシュ

自力継続&継続率管理の2段階バトル型ART



初回

30G+

敵将

バトル

1st BATTLE

臨待バトル



ART突入時は必殺技覚醒からスタート!!
 ベルを引くたびに協待を撃破!



ART最終ゲーム到達で
 継続率管理の敵将バトルへ

臨待全撃破で自力継続達成!
 継続率厚の敵将バトルへ

2nd BATTLE

敵将バトル



敵将バトルは対戦相手によって期待度が変化!

好感度がMAXになればART性能が強化!

好感度	敵将のレベルアップ内容
青(風)	轟雷号移動率アップ!?
紫(砂)	臨待の最低継続率がアップ!?
赤(炎)	必殺技の発動率がアップ!?
緑(山)	轟雷号滞在率がアップ!?

性能が上がるほど
 期待を伸ばしやすい!

一度上がった性能はART終了までダウンしない!



Twitter, Facebook, ブログ等への無断転載・コピー・配布等の二次利用厳禁

本記事は、各機種の仕様、内容、その他詳細を参考とし、あらかじめご了承ください。当記事中に記載されている内容は、最終機種の仕様、内容、その他詳細と異なる場合があります。本記事は、各機種の仕様、内容、その他詳細と異なる場合があります。本記事は、各機種の仕様、内容、その他詳細と異なる場合があります。

サミー株式会社

通常時の季節ステージ&ハートフルタイム

ゲームの軸となる好感度メーター



対応役を引くことで対象の好感度メーターがアップ!
さらに各レア役でハートフルタイム突入も抽選!!

好感度MAXでCZやART抽選



好感度メーターが1つでもMAXになると抽選開始!

- 皇帝チャレンジ(CZ)
- 帝撃ラッシュ(ART)
- ハズレ

レア役で好感度がアップ!



レア役確率が高いため好感度も貯まりやすくハートフルタイムへも頻繁に突入!

季節ステージ



レア役で好感度アップ&ハートフルタイムを抽選



ハートフルタイム (好感度加算ボーナス)

平均突入率約1/53

<h3>アドベンチャータイム</h3> <p>目録アップ率 ★☆☆</p> <p>ベルの押し順当てで成功で好感度が5%以上アップ!</p>	<h3>ターゲットタイム</h3> <p>目録アップ率 ★☆☆</p> <p>ライフが尽きるまで毎ゲーム1%以上アップ!!</p>	<h3>バニータイム</h3> <p>目録アップ率 ★☆☆</p> <p>10G間毎ゲーム好感度が3%以上アップ!!</p>	<h3>ドキドキタイム</h3> <p>目録アップ率 ★★★★★</p> <p>告白成功で好感度100%!! 1G固定のドキドキタイム</p>
<h3>モギリチャンス</h3> <p>ステージチェンジから突入する可能性あり!</p> <p>ハズレ以外で10%以上を加算! モギリチャンスが出現すると...</p>			

撃帝チャレンジ(CZ)

好感度MAX到達後の抽選



好感度がMAXになると幕が下りて告知演出に発展!
長くほど期待度がアップしていき最終幕までいけばART!?

3つの演出でCZやARTを告知

モギリタイム演出



次回予告は発生した時点で...次回

帝撃ラッシュ



各演出からの直行パターンも!
撃帝チャレンジだけでなくART直行パターンもあり!!

さくら徹熱演出



撃帝チャレンジルーレット演出



停止したマスの展開も発展!

仮想迎撃子チャレンジ



ベルの押し順を正解させつつ10G完走できればART突入!?

項目	内容
ゲーム数	最大10G
クリア条件	10G完走orレア役の抽選
終了条件	押し順ベル不正解

抽選会場時のベル押し順当て



ベルの押し順当てに正解すれば継続!

レア役による一発抽選



10G完走でART突入!?



最終ゲームで登場する神衣は全役対応

轟雷号子チャレンジ



10G+α間に小役で距離を短め目的地に到達できればART突入!?

項目	内容
ゲーム数	10G+α
クリア条件	目的地に到達(2500m)
終了条件	動力が0になる

目的地への距離は毎ゲーム減算!



成立役によって距離数が変化!

レバーON時の轟雷号子に注目



途中駅到着で動力を加算



途中駅停止で継続ゲーム数を加算

レビュー子チャレンジ



25G内にアップさせた成功期待度で抽選する大チャンスのカZ!!

項目	内容
ゲーム数	最大25G
クリア条件	成功期待度に応じて抽選
終了条件	25G消化

レア役時はチャンスが連続!



成立役に毎ゲーム成功期待度を加算!

電撃ボタンで期待度がアップ!



エフェクトが大きいほどチャンス!

レビュー本番時の演出で判定



表示されるボタンの種類にも注目!

帝撃ラッシュ(ART)概要

ART中の画面解説



脇侍の
残数

獲得枚数&
ゲーム数

好感度
メーター

風林火山
ランブ

敵将&
ART性能

好感度が
MAXになれば
ART性能が
アップ!!

好感度MAX時の性能詳細



- 風** 高確移行率アップ
(チャンスアップレイで好感度アップ)
- 林** 脇侍の撃破数アップ
(チャンス目で好感度アップ)
- 火** 必殺技発動率アップ
(フェリーで好感度アップ)
- 山** 高確滞在率アップ
(スイカの好感度アップ)

MAXになった好感度に応じてART性能がアップ!
一度アップした性能はART終了まで維持!!



好感度MAX時は性能アップだけでなく必殺技覚醒も発生!?



ARTフロー

1Gの純増 約2.0枚	初回ゲーム数 30G+α+ ^{敵将} バトル	25ET日以降ゲーム数 20or30or40G+α+ ^{敵将} バトル
----------------	------------------------------------	---

ART

初回の脇侍数は1000体

準備中も好感度アップ&上乗せ特化ゾーンを抽選

ART初回は必殺技覚醒からスタート

(超)必殺技覚醒

脇侍を大量撃破するチャンス

超必殺技覚醒なら大チャンス!

レア役 or 好感度 MAX

帝撃チャンス

ゲーム数上乗せ特化ゾーン!!
7が揃えばゲーム数を上乗せ!!

脇侍バトル

脇侍全撃破

ベルを引くことに脇侍を撃破!

全撃破で^{敵将}厚バトルへ!

必殺技発動で100体以上撃破!?

低確

通常

高確

夜桜ステージ

特化ゾーンの本前兆!?

脇侍全撃破

残りDOG

継続 or 勝利

敵将バトル

脇侍全撃破からは継続以上!?

最終ゲームからの突入は継続率抽選!

勝利or継続でART継続!

+40

ゲーム数上乗せを経て次セットへ

勝利時は特化ゾーンへ突入することも…!?

デートタイム

リプレイ以外でゲーム数上乗せを抽選!

エピソードART

30GIDART

特化ゾーン・ロングフリーズなど

必殺技覚醒

保証
ゲーム数
5G+α



ベルを引けば必殺技発生=100体以上を撃破!



合体必殺技なら
脇侍を大量撃破!?

保証ゲーム消化後は
リプレイで転落を抽選!

超必殺技覚醒

保証
ゲーム数
10G+α



超必殺技覚醒は保証ゲーム数が10G+α!!

帝撃子ヤンズ

保証
ゲーム数
10G+α



レア役を契機に突入する
ゲーム数上乗せ特化ゾーン



赤7揃いでゲーム数を上乗せ!



低
↑
高

デートタイム

保証
ゲーム数
10G+α



敵将バトル勝利後の次回予告を経て
突入する最強の特化ゾーン!!



リプレイ以外の全役で
ゲーム数上乗せを抽選!!



ハートの色で
期待度変化?

1契機で最大300G上乗せ



最終ゲームで上乗せゲーム数を告知!!
貯めたハートの数だけボタンPUSH!!

エピソードART

30G



敵将バトル勝利時に突入する
可能性があるエピソードART!!



天海に勝利すると!?



覚醒サタンに勝利すると!?



覚醒サタン撃破後は
敵将バトル勝利ごとに...!?

通常時
専用演出

ロングフリーズ

揃い時に発生!

風林火山すべての
性能がアップした状態で
ARTスタート!!

リール・停止出目・小役期待度



通常時よりART中までレア役は
いかなる時でも引き損なし!

左リール 狙い時 オーソドックスなチェリー落とし!

チャンスリプレイ	弱スイカ	強スイカ	
弱チェリー(1枚)	強チェリー(1枚)		
弱チャンス目	強チャンス目	レア役合算 約1/13 強レア役合算 約1/100	
リプレイ	CB	ベル(9枚)	ベル(14枚)

BAR揃いマロングアブリーズ!?

フリーズを経て全ての(風林火山)性能がアップした状態でARTがスタート!?

ART中のCBはベルの停止型に注目

CB中-通常ベル(14枚)

通常ベルは一直線に停止

CB中-必殺ベル(14枚)

必殺ベル時はヒロインが強時を必殺技で攻撃

ART中の小役による抽選

各レア役では好感度アップとともにモードアップや特化ゾーンを抽選!

加連項目	小役
モードアップ	ベルや弱レア役でアップ抽選
必殺技覚醒	弱レア役<強レア役の順でチャンス
帝撃チャンス	強レア役で抽選

(超)必殺技覚醒と帝撃チャンスはダブル抽選

リール配列

通常時のレア役別好感度加算&ハートフルタイム突入期待度

ハートフルタイム当選率	ファンズリプレイ	弱チャンス目	弱チャンス目	弱チャンス目	弱チャンス目
	チャンスリプレイ	弱チャンス目	弱チャンス目	弱チャンス目	弱チャンス目
好感度獲得量	弱レア役	強レア役	弱レア役	強レア役	強レア役

各種期待度

※記述の停止出目は、左リールバー狙い時、または、押し順に従って停止させた場合の見え目上の入賞図柄の一例となります
※実際の機構成とは一部異なります

マイスロ・基本情報

ベース
約44G/50枚

ART初回ゲーム数
30G+α
+融得バトル

ART純増
約2.0枚/1G

マイスロで乙女ハートを独り占め!



演出に関わるマイスロカスタム

- ★ PUSHボタン出現時のボイス変更
- ★ 発展ロゴ出現時ボイス変更
- ★ 押し順ナビボイス変更
- ★ 演出中の登場ヒロイン頻度変更
- ★ デートタイム中キャラクター変更

お気に入りのヒロインとデート!!



特化ゾーンの日デートタイムでは
各キャラとのデートを楽しむ!



もちろんミッションやマイカウンターなど
マイスロおなじみの嬉しい機能も満載!



マイスロでは
全7キャラの
カスタムが可能



好きになるほど
乙女は強くなる。



確率	
設定	ART初当たり確率
設定1	1/394.1
設定2	1/381.9
設定3	1/363.4
設定4	1/330.4
設定5	1/293.5
設定6	1/271.7

役構成			
[Symbol]		ロングフリーズ	
[Symbol]		帝撃チャンス中の ゲーム数上限せ	
[Symbol]	チェリー (1枚)	[Symbol]	スイカ (リプレイ)
[Symbol]	リプレイ	[Symbol]	ベル (1or9or14枚)

