

結城友奈は
勇者である

勇者部の戦いは
終わらない

製品説明資料
MARKETING MATERIALS

※製作物は、遊技機の仕様、特色、その他の詳細を遊技場様にお伝えする事を目的に制作したものであり、無製作物に記載された内容の全部又は一部を、遊技場域内に掲示する等、他の目的に使用しないでください。

パチンコ・パチスロは適度楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。

無断転載・配布・コピー厳禁



一、今まさに話題沸騰→p3

一、よく観えて、よく魅える→p4

一、打てば大抵、なんとかなる→p5

一、稼働貢献はきちんと→p6

一、なるべく諦めない→p7



アニメ勇者部五箇条

一、今まさに話題沸騰



KADOKAWA×DAXEL

アニメ、満開

劇場版情報

結城友奈は勇者である 龍元流義の章

2017年3月18日(土)	第1巻	1巻
2017年4月15日(土)	第2巻	2巻
2017年7月8日(土)	第3巻	3巻

※各巻の上映時間は、上映館によって異なります。

結城友奈は勇者であるとは

2014年10月から12月に放映され、数多くのファンに支持されているテレビアニメ作品。その人気はアニメだけにとどまらず、WEBラジオ、漫画、ゲーム、音源のCD化…と、他メディアにも関連作品を展開している。ファンの間での愛称は「ゆゆゆ」。



2017年3月・4月・7月に劇場版公開!
10月にはテレビアニメ第2期がスタート!!

まさに今が旬のコンテンツ!!!



アニスロの
真骨頂

アニメと出玉がリンクする勇者システム搭載!!

ART中は星屑を軽減(減算)して残り0体で周期到達!



ART初当たり時も
揃いなら満開で
初期枚数を決定する!!

揃い時は「出陣」で
初期枚数を決定する



減算・バトル・満開・減算...と
ループする
勇者システム



バトル勝利で満開!!



バトルに敗北しても満開ゲージが1つ貯まる!



バトルに敗北しても満開ゲージが1つ貯まる!



キャラごとに性能が異なる満開上乗せ特化ゾーン!!

バトル敗北=1からやり直してはない!

満開の上位特化ゾーン「クライマックスストーリー」



物語終盤の
クライマックスシーンに
合わせて上乗せがループ!

クライマックスストーリーを経験した
者にのみ訪れる特典とは...!

アニメのストーリー同様にバトルを繰り返すほどに満開に近づくシステム!!



いつでもチャンスがあり飽きさせないことが高稼働のポイント!

レア役高確があるから
通常時は常にチャンス!!



リプレイ2連で突入抽選!?
リプレイ3連で必ず突入!

リプレイ2連も3連も比較的確率に引ける!

ステージランクポイントが丸見えだからヤメにくい!!



ベルの一部がお札が剥がれる! 全て剥がれば高確Bに移行!!

お札が減っている状況でヤメると損な気がする!

もちろん、高確示唆ステージではヤメにくい!!



校外(夕)ステージは高確Aに期待! 大橋ステージは高確Bに期待!

高確中は周期当選期待度が高いのでヤメようとするわけがない!

周期がハズれても「教えて!ゆうしゃ部演出」で設定や状態が示唆されるからストレスフリー!!



牧歌的日常後に必ず発生! 知りたい情報を選べる!!

告知演出は必ず発生!

救済機能「紡ぎの種」システムがあるからヤメにくい!!



周期到達・ART非当選なら紡ぎの種ポイントを抽選!

50pt到達でARTに当選!! (50pt到達までリセットされない)

ポイントが消費されないために! 打つしかない!

すぐそこにあるチャンス、目に見えて減らせるチャンス、探すチャンス、隠れているチャンス……

遊技する動機付けとなるポイントを多数用意!

アニスロ勇者部五箇条

一、なるべく諦めない



新要素「フリーズストックシステム」を搭載! ART中はフリーズ当選を一旦ストックし終了後に全放出!!



エンドカード出現で
ARTが終了……



……と思いきや液晶が
暗転してフリーズ!!

変身
フリーズ



各キャラクターの変身ムービーが
流れた後に枚数止乗せが発生!!



エンドカードにも秘密が!?

ART中にキャラ楽曲が
流れれば……!!

明日の勇者へフリーズ



アニメ最終話の勇者部の演劇シーンが
流れた後に枚数止乗せ!!

555

最後の最後まで諦めないシステム!!



通常時周期抽選

通常時はゲーム数消化orレア役で周期到達(CZ突入)を目指そう!

通常ステージ

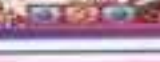
1周期は基本的「牧歌的日常」と「通常ステージ」の2つで構成



機内機内ステージ



蘭州中学ステージ



機外(夕)ステージ



大橋ステージ



勇者旗立舞台ステージ



両面チャレンジ



CZ突入期待度

レア役高確(15G継続!?)

通常時にリプレイが連続するとレア役高確へ突入!?



リプレイを連続で打つとレア役高確へ突入!



レア役高確中は液晶下部に菊が出現! リプレイを連続して打つと!

ステージランクポイント

お札が全て割られると大橋ステージ(高確B)突入!?



ベルの一回のお札割れで!



高確AやBに全て割られると大橋ステージ(高確B)へ突入!

レア役も重要だがリプレイやベルにも重要な役割あり!!



通常時特殊抽選



封印好機 (2G継続)

3つのリールで
扉が開くと発生!

①高期待度のCZへ!

2G以内に封印好機態様が
揃えばCZ発生!

1G目に止まった
図柄はホールド!

複数ラインで揃うと
高期待度のCZへ!

変身チャレンジ (10G継続)

高期待度のCZが揃うと
変身して高期待度へ!

②期待度75%!

レバーONで3つのリールにそれぞれ変身!

③CZ期待度75%
ボーナス期待度も2.0!

救済機能「紡ぎの種」システム

毎開始毎に「紡ぎの種ポイント」を抽選!
MAXの50ポイントに達すればART当選!

通常画面で確認できるスマホの背景で
現在の紡ぎの種ポイントを示唆!

紡ぎの種ポイントによるART当選時は
牧歌的日常終了後にARTへ即突入!

高期待度CZへ突入!
高ポイント時に選ばれやすい!

ART当選!

牧歌的 日常



周期開始時に必ず突入し18G間本編の日常アニメ映像が流れる!

桜インターフェイスの
開花数が多いほど
CZ突入の期待大!!

桜インターフェイス



字幕が赤になれば
チャンスアップ!

牧歌的 日常中のCZ突入期待度を
様々なポイントで示唆!



上野山さんのお言葉

画面内に「隠れ牛鬼」が
出現するほどチャンス!



隠れ牛鬼にタッチすると
流れるボイスもチェック!
真実or友奈なら……!?

最終ゲーム(19G目)は「教えて!ゆうしゃ部演出」が発生!

タロットで
設定を示唆!



食べた
うどんの数字
当該期間の
期待度を示唆!



牛鬼のご機嫌で
滞在モードを
示唆!



カレンダーで
残り周期の
回数を示唆!

にほし検定率で
(要目押し検)
設定を示唆!



タッチしたキャラによって異なるヒントの内容が異なる!

チャンスゾーン



思期到達時は
超強化ステップアップ演出で
既出先のCZを決定!



タッチアイコンが
出現すると
ステップアップ濃厚!?
勇者RUSRIE

勇者RUSRIE
出現した場合は
ART濃厚当選!?

前兆CZ 目覚めし勇者

ART期待度 約15%

突入するキャラのステージによってART当選期待度が異なる!



ART期待度がアップするほど期待度がアップ!

1. 1stステージ登場時
2. 2ndステージ登場時
3. 3rdステージ登場時
4. 4thステージ登場時
5. 5thステージ登場時

ART期待度がアップするほど期待度がアップ!

自力CZ パーテックスバトル

ART期待度 約50%

敵の体力を減らして
撃破できればART!?

敵キャラによって体力が変動!

サジタリアス HP5000	キャンサー HP4500	スコルピオン HP4000	カプリコーン HP3500	ヴァルゴ HP3000

HIT確率が上がるごとに攻撃!

15Gを稼げる
チャンスピンチ!

ステップアップ演出
ルーレット演出
リールアタック演出

ART初当り時は上乗せ特化ゾーンからスタートして初期枚数を獲得!



ART初当り時は上乗せ特化ゾーンからスタートして初期枚数を獲得!



ART初当り時は上乗せ特化ゾーンからスタートして初期枚数を獲得!



ART初当り時は上乗せ特化ゾーンからスタートして初期枚数を獲得!



ART初当り時は上乗せ特化ゾーンからスタートして初期枚数を獲得!

満開		初回は10G以上継続!
<p>東郷</p> <p>4G宛エネルギーを貯めて5G目で放出する特色なタイプ!</p>  <p>エネルギーの色は白、黄、青、赤の4色あり20枚以上貯めると...</p> <p>上乗せ期待度:★★★★★</p>	<p>鳥</p> <p>毎ゲーム上乗せが発生! 演出発生で大量上乗せに期待!</p>  <p>上乗せ期待度:★★★★★</p>	<p>猫</p> <p>捕まえた敵が持つメダルの種類で上乗せ枚数が異なる!</p>  <p>上乗せ期待度:★★★★★</p>
<p>夏海</p> <p>他の満開とは異なり封印の倍でカプリコンに勝つと突入!</p>  <p>上乗せ期待度:★★★★★</p>	<p>友奈</p> <p>揃った図柄の種類・ライン数や変動時間で上乗せ枚数が異なる!</p>  <p>上乗せ期待度:★★★★★</p>	<p>満開乱舞</p> <p>満開の上位特化ゾーン!</p>  <p>上乗せ期待度:★★★★★</p>



勇者RUSH



ART中はアニスのお馴染みの「減算」で満開突入を目指そう!

精霊アイコン

既着いる精霊を表示
周回回数までいなくなるはない

キャラクター

キャラや衣装で満開種別や
難関率シナリオを表示
キャラ全員登場画面だと……!?



勇者RUSH導入画面

残り星屑数

周回回数までの撃破数を表示
0になれば封印の備前防がれし懸いへ!

勇者レベル

高関ゲーシ/MAXの度にレベルアップ!
1→4→7→……と3レベル毎に
満開キャラが友空になりやすくなる!



オニバニした
撃破数は次回へ
持ち越しので安心!

ART中は毎ゲーム1体以上を撃破! レア役成立時は大量撃破に期待!!



満開ゲージ

MAXの5個点灯すればゲージに
対応したキャラの満開へ突入!



樹海ステージ



崖の外ステージ



壁際ステージは
一度でも移行すれば
大チャンス!?
次セット継続に期待!!



木霊

スイカでの
減算がアップ

ヘルでの
減算がアップ

減算数が
2倍になる

リプレイでの
減算がアップ

青坊主

指チェリーの
出現率がアップ

精霊追加でARTがパワーアップ!
対応役成立時の減算性能が上昇!



リプレイorヘル成立時は精霊の追加を抽選!
精霊が複数いれば効果も重複する!!



ストーリーモード



ART中にストーリーモードを選択するとTVアニメ本編のダイジェスト版が鑑賞できる!

チャレンジモード

星屑撃破による減算や満開ゲージアップなどの抽選が可視化される基本となるモード

満開後のモード切替画面で
チャレンジモードorストーリーモードが選択可能!

ストーリーモード

TVアニメのストーリーを
楽しみながら
液晶役物発動を待つ
完全告知モード



星屑撃破による減算や満開ゲージ獲得などは表示されず裏で行われる!

ストーリーは話数ごとに5つのチャプターの中から見たい箇所を選択可能!

タッチでチャプターを選択可能

1話が終わると2話が自動的に始まるようにシステムを改良!
※5Gごとにストーリーが進行。

ストーリーモード中は
液晶役物落下で満開突入!?



ストーリーを知ること「満開」に秘められた少女達の悲しい運命を知ることにより感情移入できることがアニスロの真骨頂!

衝撃のサプライズ告知!

封印の儀 & 紡がれし想い

ART中に星屑を500体全て撃破すると「封印の儀」or「紡がれし想い」へ突入!!



封印の儀

連続演出で勝利すると満開ゲージMAXとなり
キャラに対応した満開へ突入する!?

東郷 (VSサジタリアス)	友奈 (VSキャンサー)	敵北 (VSスコーピオン)
友奈 (VSカプリコーン)	友奈 (VSヴァルゴ)	敵北 敵北 敵北 満開ゲージUP!

VSジェミニは勝利&クライマックスストーリー突入!?

紡がれし想い

5G毎に発生するPUSH演出で
満開ゲージが増えると継続!
一気に満開ゲージを上げるチャンス!!

満開ゲージの種類によって
突入する満開は事前に決まっている!?

東郷	友奈	敵北	友奈

*友奈満開に関しては周期到達時に当否を抽選し
当選時は満開ゲージを消費せず満開へ突入する

封印の儀で失敗しても
夏瀬復活ボタン発生で
夏瀬満開へ突入!?

封印の儀or
紡がれし想い
終了後は精霊を獲得して
次の周期がスタート!

勇者ボーナス & クライマックスストーリー



リアルボーナスである「勇者ボーナス」は恩恵満載!!



勇者ボーナス確率は
1/16384!



恩恵

- ① クライマックスストーリー突入!
- ② 引き戻しのナリオに移行!
(5セット以上の引き戻し)
- ③ ART終了後は神格モード!
(1度画面に必ずART当選)



クライマックスストーリー

継続率管理のストーリー型特化ゾーン!



- 基本仕様
- 勇者ボーナス後、満開突入時の一部、満開中の昇格抽選当選などから突入
 - 1セット5Gで継続抽選当選なら枚数上乘せ&次セットに継続



大量上乘せのチャンス!!



645枚

クライマックスストーリー
終了後には特典も!?

クライマックスストーリー後の特典 エンディングストーリー

ART終了時に60G継続の
エンディングストーリー突入!



感動の12話が視聴できる!

ART 終了時



残り枚数が0になると
ART終了待機状態へ…
(残り枚数が「????」になる)



なるべく諦めない演出が
発生すれば残っていた
上乗せ枚数を告知!



最終技の演算発生ゲーム
高精進追加ゲームでは
ARTは終了しない!

エンドカード出現時
ART終了のぞき



まだセット継続&フリーズ
ストックの放出に期待できる!

ARTが終了しても引き戻しでのセット継続
&フリーズストック放出のチャンスがある!!

ART引き戻し抽選

ART終了時に引き戻し抽選が行われ、ARTが再開される

シナリオモード	1回	2回	3回	4回	5回
シナリオA	▲	▲	▲	○	○
シナリオB	▲	▲	▲	○	○
シナリオC	○	○	○	○	○
シナリオD	▲	○	○	○	○
シナリオE	★	★	★	★	★

▲シナリオA～E
○シナリオA～E
★シナリオA～E

シナリオA～Eなら
継続セット継続!!

●通常時のモードが待機モードなら上座シナリオに期待できる!?
●5回引き戻した後はシナリオを再選択
●シナリオA～Dでも5回目には引き戻し抽選の確率大



ART終了時にカットイン
から上乗せ枚数が告知
されれば引き戻し!

抽選成功時の100回
高進カットインから
引き戻しチャンスもある!

引き戻し抽選時の初期枚数は50～200枚!

フリーズストック放出

ART中のフリーズストックを確保し、ART終了時に
引き戻し抽選時にフリーズストックが放出!

自由の女神のフリーズストック 上乗せ枚数MAX100枚!!



明日の女神のフリーズストック 上乗せ枚数MAX55枚!!



ART中の楽曲が「真紅のボタン」or「ユメ見ノクニ」に
変化した場合は……フリーズストックありが濃厚!!

諦めないシステム搭載!
最後の最後まで諦めない!!

エンドカード

ART終了時に表示されるエンドカードは全11種類!
もちろん、DAXELおなじみの設定示唆の役割も!?



スペック



リール配当

※当選確率は4枚目及び5枚目1枚につき、
1/319.6の確率でボーナス確定スタートとなります。



勇者ボーナス
(メインリール)



勇者RUSH



■ 勝利は賞金スタート
■ 勝利はバトルスタート

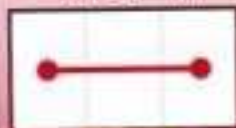
サブリール配当

ボーナス配当



設定	勇者RUSH	勇者ボーナス	出玉率
1	1/365.3	全設定共通 1/16384.0	97.5%
2	1/342.7		99.4%
3	1/319.6		100.3%
4	1/305.9		103.6%
5	1/289.0		106.7%
6	1/256.6		110.5%

有効ライン
(メインリール)



1LINE

©2011 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI COMPANY, LTD. 開始回転-配布-コピー厳禁