

<p>・通常時におけるチェリー連(弱チェリー+リプレイ)の状態と抽選方法</p> <p>・通常時におけるチェリー連(チェリー+リプレイ)の発生確率と終了条件</p> <p>・通常時におけるフリーズ発生条件・確率・特典</p> <p>・通常演出や連続演出での期待度の高い演出</p> <p>・設定差について</p> <p>・白BB・赤BB終了後のモード移行</p>	<p>チェリー連(弱チェリー+リプレイ)での状態はRTとなります。終了条件はベルの取りこぼしorボーナスとなります。次ゲーム以降は弱チェリー+リプレイが1/2で成立し、連続で成立する場合があります。</p> <p>また、連続して成立すればするほど認証モードの当選期待度が高まる仕様となります。4回で50%、さらに5回目は認証モードが1セット以上が確定となります。(6回目も同様)</p> <p>これに加え、通常時ではBAR RUSHの発生確率は1/32768に対し、チェリー連(RT)中は約1/99に跳ね上がるという特典もあります。</p> <p>通常時の1/471で成立し、次ゲーム以降は1/2となります。状態はRTとなりますので、終了条件はベルの取りこぼしorボーナス成立となります。</p> <p>フリーズにおいては3種類設けており、期待度に応じてステップアップしていく仕様となります。期待度はステップ1→ステップ2→ステップ3の順に高くなります。 また、ステップ3に移行した場合は必ずロングフリーズへととなります。 (特典内容は①赤BB確定、②ART 3セット、③BB終了後OVER DRIVE(ファイナルフェーズ)へ突入となります。)</p> <p>ショートフリーズの発生確率は合算で1/902となります。 また、ロングフリーズの発生確率は1/65536となります。</p> <p>通常演出で期待度の高い演出はデカPUSHボタン予告や次回予告などがあげられます。連続演出で期待度の高い演出はJUDA襲撃やヴァーダントなどがあげられます。</p> <p>ボーナス・認証モード等の当選確率に設定差があります。</p> <p>※弱スイカ+弱チェリーで白BB(右上がり)が成立しましたら、設定5以上が確定などといった特典も設けております。</p> <p>通常時の場合、赤BB終了後は100%で高確以上のモードに移行し、白BB終了後は50%で高確以上の状態へ移行します。ART中の場合、赤BB・白BB終了後は10%で高確以上の状態へ移行します。</p>
<h3>3. BAR RUSH</h3>	
<p>・BAR RUSHとは</p> <p>・BAR RUSHの突入経路</p> <p>・通常時からBAR RUSHに突入する確率</p> <p>・通常時から突入したBAR RUSHでBARが成立する確率は？</p> <p>・BAR RUSH中にレア小役が成立した場合は？</p> <p>・BAR RUSHに突入した場合の平均獲得ゲーム数は？</p> <p>・通常時からBAR RUSHに突入した場合の終了条件は？</p> <p>・通常時からBAR RUSHに突入し、1度もBARが成立しない場合はありますか？</p> <p>・獲得ゲーム数の上限について</p>	<p>BAR RUSHに突入するとBARが成立する確率が飛躍的にアップし、成立するたびにARTゲーム数の上乗せを行います。そして終了時に獲得したARTゲーム数の合計を表示し、ARTに突入します。またBARが揃ったときに出る映像により、ARTの獲得ゲーム数を示唆しております。</p> <p>BAR RUSHの突入経路は①通常時・②通常時からのチェリー連(弱チェリー+リプレイ)中・③BB中の3種類になります。</p> <p>通常時からBAR RUSHへ突入する確率は1/32768になります。また、通常時のチェリー連(弱チェリー+リプレイ)中からBAR RUSHへ突入する確率は約1/100になります。</p> <p>1/2でBARが成立します。</p> <p>ARTゲーム数の上乗せ抽選を行います。</p> <p>通常時からBAR RUSHに突入した場合の平均獲得ゲーム数は約88ゲームとなります。</p> <p>通常時からのBAR RUSHに突入した場合の終了条件は3択ベルの取りこぼしorボーナス成立となります。(ボーナスが成立した場合はゲーム数の上乗せが確定となります。) ※平均滞在ゲーム数は4.8ゲームとなります。</p> <p>最低1回は保証しております。</p> <p>※突入後は最初のBARが成立するまでは3択ベルのナビを行い、転落を回避させる仕様となっています。</p> <p>BAR RUSH時において1ゲームで獲得できるゲーム数の上限値は300ゲームとなります。TOTALの獲得ゲーム数の上限値は65535ゲームとなります。</p>
<h3>4. SEVEN RUSH</h3>	
<p>・SEVEN RUSHとは</p> <p>・SEVEN RUSHの突入経路</p> <p>・ART中からSEVEN RUSHへ突入する確率</p>	<p>SEVEN RUSHに突入すると赤7が成立する確率が飛躍的にアップし、成立するたびにARTのセット数を上乗せを行います。また、赤7が揃ったときにでるロゴの背景色により、ARTの上乗せSET数を示唆しております。(レインボーは3セット以上など)</p> <p>SEVEN RUSHの突入経路は①ART中・②ART中のチェリー連中・③BB中の3種類になります。</p> <p>ARTからSEVEN RUSHへ突入する確率は1/65536になります。ART中のチェリー連時からSEVEN RUSHへ突入する確率は約1/199になります。</p>

<ul style="list-style-type: none"> ・ART中から突入したSEVEN RUSHで赤7が成立する確率は？ ・SEVEN RUSH中にレア小役が成立した場合は？ ・SEVEN RUSHに突入した場合の平均獲得セット数は？ ・ART中からSEVEN RUSHに突入した場合の終了条件は？ ・ART中からSEVEN RUSHに突入し、1度も赤7が成立しない場合はありますか？ ・上乗せセット数の上限について 	<p>1/2で赤7が成立します。</p> <p>ARTゲーム数の上乗せ抽選を行います。</p> <p>※獲得ゲーム数は液晶に表示されない場合があります。その場合は獲得したゲーム数を内部に潜伏させています。</p> <p>ART中からSEVEN RUSHに突入した場合の平均獲得セット数は約7.1セットとなります。</p> <p>ARTからSEVEN RUSHに突入した場合の終了条件は転落リプレイ(2択)の押し順を失敗した場合orボーナス成立となります。転落リプレイ(2択)の確率は約1/6.35となります。SEVEN RUSHの平均滞在ゲーム数は約13ゲームとなります。また、SEVEN RUSH時にボーナスが成立した場合は終了後OVER DRIVE(ファイナルフェーズ)へ突入します。</p> <p>※変則打ちしてもペナルティはありません。</p> <p>最低1回は保証しております。</p> <p>※突入後、最初の赤7のフラグが成立するまでは転落リプレイ(2択)のナビを行い、転落を回避させる仕様となっています。</p> <p>SEVEN RUSH時において1ゲームで獲得できるセット数の最大値は5セットとなります。TOTALの獲得セット数の上限値は10000セットとなります。</p>
--	---

5. 認証MODE

<ul style="list-style-type: none"> ・認証モードとは？ ・認証モードの初当り確率 ・認証モードの初当り時の個数 ・認証モードの最大ストック数 ・認証モードの種類 ・認証モードの状態移行の抽選 ・MAX TRIGGER COMBINATION(複合役)について ・認証モードでの期待値 ・種類別期待値 ・認証モードのゲーム数 ・認証モード時の小役別期待度 ・認証モード時にボーナスが成立した場合 ・認証モードが失敗した場合、引き戻しなどの特典を設けておりますか？ 	<p>認証モードはARTの高確率抽選ゾーンとなり、ゲーム数は基本10ゲームとなります。※延長した場合は10ゲーム追加されます。こちらのモードはAT状態となります。</p> <p>ARTの抽選は全小役(ハズレは含まない)で行っていますが、当選のメイン役は3択ベルとレア小役となります。また、3択ベルよりレア小役の方がARTの当選期待度が高くなっています。</p> <p>認証モードの初当り確率は1/171～1/133となります。</p> <p>認証モードの初当り時の個数は1つの契機役で1個～5個の振り分けになります。(チェリー・ボーナスの場合は最大3個となります。)</p> <p>認証モードの最大ストック数は10000個となります。</p> <p>認証モードの種類は主に3種類設けています。種類別で①通常認証(紫背景)、②高確認証(赤背景)、③ハイパー認証(金枠)になります。また、延長した場合はエクストラ認証(ピンク枠)に突入し、10ゲーム追加されます。</p> <p>認証モードの状態移行は認証モードが失敗したときに行われます。失敗数が8回なら高確認証(赤背景)以上、9回で必ずハイパー認証(金枠)へ突入します。</p> <p>認証モードの状態のリセット条件は①ART突入、②設定変更となります。</p> <p>複合役に関しては、複合役として抽選するのではなく、レア小役ごとに抽選を行います。よって、両方とも認証モードに当選するケースはもちろんあります。この場合は初当りは2回となりますのでストック数は2個～8個となります。(例:通常時に弱チェリー+弱スイカが成立した場合は、まず弱スイカを抽選し、次に弱チェリーの抽選をする仕組みとなります。)</p> <p>また、奇数設定と偶数設定では偶数設定のほうが複数ストックをしやすい仕様となります。</p> <p>TOTAL平均期待値は35%～40%になります。</p> <p>種類別期待度は①通常認証(紫)34%、②高確認証(赤)69%、ハイパー認証(金)99.99%となります。</p> <p>基本10ゲームとなります。※延長した場合は+10ゲームとなります。(エクストラ認証)</p> <p>3択ベルのART当選期待度は通常では10%前後、高確では25～30%、ハイパーでは100%になります。また強ベル・強スイカ・強チェリー・チャンス目・最強チェリー・ボーナス(複合役も含む)が成立した場合はART突入が確定となります。</p> <p>ART確定となります。</p> <p>引き戻し抽選は行っております。しかし、複数個当選していた場合は前兆(20ゲーム)を設け、再度認証モードに突入します。また認証モードが失敗した場合は、失敗回数に応じて期待度の高い認証モードで始まりやすくなっています。</p>
--	--

・認証モードの初当たりストック数は1個のみですか？

・認証モードは10ゲーム以上継続するケースはありますか？

・認証モード中は3択ベルの成立数に天井等は設けていますか？

・3択ベル獲得時やレア小役成立時でのART抽選は一律で行っていますか？

・認証モード中にチェリー連(弱チェリー+リプレイ)が成立した場合は？

・認証モード中に再度認証モードに当選した場合は？

・認証モード中に3択ベルの押し順を間違えた場合は？

・認証モード中に複合役が成立し、両方ARTに当選した場合は？

・ARTの突入が確定する認証モードはありますか？

・ARTに突入した場合、ストックされている認証モードは消えてしまいますか？

・認証モードのZONE(テーブル)について

認証モードにおいてはストックの概念はありません。
1つの契機役につき1～5セットの振り分けとなります。(チェリー・ボーナスの場合は1～3セットとなります。)

※1ゲームでの最大当選個数は最強チェリー+ボーナス時の12セットとなります。内訳に関しては下記に記入します。

【上記例での内訳】	BB	最大3セット
	最強チェリー	最大3セット
	強チェリー	最大3セット
	強チェリー	最大3セット

通常認証・高確認証の約5%で+10ゲーム延長されます。
ハイパー認証なら100%で+10ゲーム延長されます。

天井等は設けておりません。

一律で抽選を行っています。

チェリー連(弱チェリー+リプレイ)として抽選を行っています。(5連続でART確定となります。)
※このケースの場合、3択ベルのナビ(AT)をしなくなります。

認証モード中は認証モードの抽選を行っていません。
※認証モード待機中の場合は、ストックに加算されるだけで特典等は特に設けておりません。

認証モード中はあくまで成立時にARTの抽選を行っています。
よって、ナビが出ない場合や獲得できない場合も同じようにARTの抽選を行っています。

この場合は初当りは2回となります。よってこのケースの場合はARTストック数は2セット～10セットとなります。

ARTの突入が確定する認証モードは用意しておりません。
※しかし、ハイパー認証(金)は当選期待度99.99%となります。(ハズレ以外の小役が成立するとART確定となります。)

消えません。ARTに突入してもストックされている認証モードは消えず、ART終了後に前兆を経て認証モードが発動します。
※こちらの機能は他メーカーでもあまりない機能となっており、大きな稼働促進につながると考えられます。

認証モードのストックが無いときに限り、レア小役での抽選とは別に認証モードの抽選を行っています。
ZONE(テーブル)は数種類設けており、移行する条件は①ボーナス終了後・②ART終了後・③設定変更後の3種類となります。
ZONE(テーブル)によって当選しやすいゲーム数・認証モードの抽選確率は異なっております。

通常、認証モードの単独抽選の確率は1/32768となりますが、滞在ゲーム数によって最大1/100まで抽選確率が跳ね上がります。。

(例:401～500ゲーム・801～900ゲームでは認証モードの抽選確率が大幅にアップなど)

本機においては上記の機能を搭載することにより、どのゲーム数からも遊技できるようなゲーム性となっております。
※他メーカーにはあまりない稼働促進とも考えられます。

6. ART(鉄RUSH)全体

・仕様

・ARTの1Gあたりの純増枚数

・ART1回あたり平均ゲーム数

・ART1回で期待できる平均獲得枚数

・ART初当り確率

・上乗せゲーム数の振り分け種類

・ART中のゲーム数上乗せの平均確率は？

・ART中の平均上乗せゲーム数は？

・ARTゲーム数の上乗せの最大値は？

セット数とゲーム数の上乗せを行うARTとなります。※継続率は採用しておりません。

純増は1.9枚となります。
BONUS込みの純増は2.1枚になります。

約190ゲームとなります。

約400枚となります。

1/306～1/206となります。(奇数設定より偶数設定の方がART突入確率が高くなっております。)

1契機役での上乗せゲーム数の振り分けは10・20・30・50・100・200・300の計7種類となります。※複合役成立時に両方当選した場合は2契機となります。

また、OVER DRIVEに突入するときの上乗せゲーム数に関しては100・120・150・170・200・220・250・300・500の計9種類となります。

1/42～1/49になります。※覚醒中の上乗せ(仲間の獲得)も含む。

24～30ゲームとなります。※覚醒を含まない。

1契機役での上乗せゲーム数の最大値は300ゲームとなります。
本機において複合役が成立した場合は複数の抽選を行いますので(100ゲーム+300ゲーム)などといったケースもありえます。
※本機において1ゲームでARTゲーム数の上乗せ抽選を行う最大回数は4回(最強チェリー(3回)+ボーナス時(1回)の計4回)となります。

7. ART(鉄RUSH)待機中

・待機中にレア小役もしくはボーナスが成立した場合

ART中と同様です。
 ※ART待機中にリプレイが覚醒・大覚醒中で上乗せした場合は大きいゲーム数が選ばれやすくなっています。
 また、ボーナスが成立した場合は最低10ゲームの上乗せを保証しております。

8. 鉄RUSH

・ART中のステージ

岩石地帯・夕方の海・不気味なオーロラ・宇宙・宇宙+オーロラの計5種類となります。

・ART中にレア小役が成立した場合の抽選

レア小役が成立した場合、抽選の順番は下記の通りとなります。

- ① OVER DRIVE抽選 ※当選した場合は②・③の抽選を行いません。(最初に当選した場合は複合役の抽選も行いません。)
 ↓
 よってOVER DRIVEは1回のみとなります。
 ② ゲーム数の上乗せと小役の覚醒(仲間の獲得)の抽選 当選した場合は、③の抽選を行いません。(複合役の抽選は行います。)
 ↓
 よって同時に2種類の覚醒(仲間の獲得システム)に当選し、2回ARTゲーム数の上乗せをするというケースもありえます。
 ③ 状態移行の抽選

※ 複合役の場合は、まずは①の抽選を全ての契機役に対して行います。
 全てはずれた場合のみ②の抽選を全ての契機役に対して行い、最後に③の抽選を行います。

・1ゲームでARTゲーム数を上乗せする最大の回数は？

1ゲームでARTゲーム数を上乗せする最大の回数は4回となります。このケースで考えられるのは最強チェリー+ボーナスとなります。
 上乗せ抽選の詳細は①最強チェリー、②強チェリー、③弱チェリー、④ボーナスの計4回が全て当選した場合となります。

・ARTIにおけるBAR RUSH・SEVEN RUSHの発生確率

ART中はSEVEN RUSHのみ突入します。※BAR RUSHは突入しません。
 ART中は1/65536、ART中のチェリー連時(弱チェリー+リプレイ)は約1/199の確率となります。

・ART中にセット数の上乗せは行いますか？

ART中のセット数の上乗せ抽選は、下記のみとなります。
 ①ロングフリーズ、②SEVEN RUSH突入時、③SEVEN RUSH中の7揃い、④BB中のレア小役、⑤継続バトル中のレア小役

・ART中にチェリー連(チェリー+リプレイ)はありますか？

存在します。詳細に関しては下記の表を参照下さい。

	ART中	ART中のチェリー連(弱チェリー+リプレイ)時
チェリー連	約1/497	1/4
SEVEN RUSH 突入リプレイ	1/65536	約1/200

・ART中にフリーズはありますか？

ART中専用のフリーズは設けておりません。
 通常時と同じものは設けております。

・ARTゲーム数の減算に関して

ART中はSEVEN RUSH以外はすべてARTゲーム数の減算を行います。

9. 覚醒(仲間獲得システム)

・覚醒(仲間の獲得システム)とは？

ART中にレア小役が成立しますと、ARTゲーム数の上乗せ抽選だけでなく特殊なモードへの移行抽選も行っております。
 このモードに突入した際は小役に対応した仲間を獲得します。
 (スイカならヴァーダント、チェリーならペインキラー、ベルならハインド・カインド、リプレイならディスィーブを獲得します。)
 そして、仲間の色に対応している小役が成立すると100%ゲーム数の上乗せを行います。
 継続ゲーム数は10ゲーム+αとなります。

・覚醒(仲間の獲得)の突入確率

詳細に関しては下記の表を参照下さい。

仲間名	対応役	小役の覚醒出現率
ディスィーブ	リプレイ・強リプレイ	1/820
ハインド・カインド	3択ベル・強ベル	1/760
ペインキラー	チェリー	1/580
ヴァーダント	スイカ	1/340

※大覚醒は除く

・覚醒(仲間の獲得)に突入し、違う小役で覚醒(仲間の獲得)に当選した場合は？

再度違う小役で覚醒(仲間の獲得)をした場合は、対応役が追加されます。
 上記に関しては液晶上にもわかりやすいよう表示されます。

・覚醒中(仲間の獲得)に、再度同じ覚醒(仲間の獲得)に当選した場合は？

覚醒中(仲間の獲得)中に再度同じ覚醒(仲間の獲得)当選すると大覚醒へと移行します。
 大覚醒中は上乗せゲーム数が飛躍的に上がります。

※大覚醒中に再度対応役が成立した場合はARTゲーム数の上乗せのみ抽選を行います。

<p>・同時に2種類の覚醒(仲間の獲得)に当選する場合はありますか？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)中に対応役以外のレア小役が成立した場合は？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)中にボーナスが成立した場合は？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)中はBAR RUSH・SEVEN RUSHの抽選を行っていますか？</p> <p>・継続ゲーム数が10ゲーム+αとありますが10ゲーム以上続くケースは？</p> <p>・仲間を全員集めた場合、何か特典等がありますか？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)で1度も上乗せをしない場合はありますか？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)時において対応している小役(仲間)で上乗せゲーム数に違いはありますか？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)に突入した場合、ARTゲーム数は減算されますか？</p> <p>・覚醒(仲間の獲得)中にARTゲーム数をすべて消化した場合は？</p>	<p>同時に2種類の覚醒(仲間の獲得)をする場合はもちろんあります。 組み合わせとしては①チェリー&スイカ、②チェリー&ベルの2種類となります。</p> <p>ART中と同様に抽選を行っています。(OVER DRIVE・覚醒・ARTゲーム数の上乗せ・状態移行・ボーナス)</p> <p>ARTゲーム数の上乗せが確定となります。 ボーナス終了後は続きからスタートします。</p> <p>※リプレイに関しては通常時の確率となりますので、成立した場合は大きなゲーム数が上乗せされるよう配慮しております。</p> <p>ART中と同様にSEVEN RUSHのみ抽選を行っています。 突入するとSEVEN RUSH専用の演出となり、終了後は続きから開始となります。</p> <p>10ゲーム終了時に一定の確率で継続抽選を行っております。 当選した場合は+10ゲーム追加されます。</p> <p>OVER DRIVE(ファイナルフェーズ)に突入します。</p> <p>あります。</p> <p>確率の低い小役のほうが大きいゲーム数が選ばれやすくなっております。 リプレイ・ベル<チェリー<スイカの順に大きいゲーム数の期待度が高くなっております。</p> <p>減算されます。</p> <p>この場合は覚醒(仲間の獲得)状態のまま、継続バトルへ突入します。 仲間がいる状態で継続バトルに突入した場合は、対応している小役が成立すると、継続バトルが必ず勝利するようになっております。 勝利後も残っている場合は、引き続き消化していきます。</p>
--	---

10. OVER DRIVE

<p>・OVER DRIVEとは？</p> <p>・突入条件</p> <p>・突入確率</p> <p>・OVER DRIVEの種類</p> <p>・OVER DRIVEのゲーム数</p> <p>・OVER DRIVEに突入した場合の平均獲得ゲーム数は？</p> <p>・OVER DRIVEに突入した際の最大獲得ゲーム数は？</p> <p>・OVER DRIVE中に獲得できる上乗せゲーム数に上限はありますか？</p> <p>・OVER DRIVE中にレア小役が成立した場合は？</p> <p>・OVER DRIVE中はARTゲーム数から減算されますか？</p>	<p>原作の有名なシーンを採用し、こちらに突入した時点でARTゲーム数の大量獲得(100ゲーム)以上が確定となっております。 本機で出玉を作るうえで大きなポイントとなっております。</p> <p>突入経路に関しては ① ART中のレア小役の一部 ② ロングフリーズ成立時(必ずファイナルフェーズ) ③ ART中、すべての小役を覚醒させる。※仲間を全員集合させる(必ずファイナルフェーズ) ④ ART中のSEVEN RUSH中にボーナスが成立(必ずファイナルフェーズ) ⑤ OVER DRIVE中にボーナス成立(必ずファイナルフェーズ)</p> <p>の計5種類になります。</p> <p>通常時からの突入確率は1/65536になります。※ロングフリーズのみ ART中からの突入確率は1/3448になります。</p> <p>①アルマ生産工場制圧作戦、②狂気の翼、③ファイナルフェーズの計3種類です。</p> <p>OVER DRIVEのゲーム数は種類により異なります。 ①アルマ生産工場制圧作戦は18ゲーム、②狂気の翼は28ゲーム、③ファイナルフェーズは31ゲームとなります。</p> <p>種類により平均獲得ゲーム数は異なります。 ①アルマ生産工場制圧作戦は平均175ゲーム、②狂気の翼は平均210ゲーム、③ファイナルフェーズは平均275ゲームとなります。</p> <p>最大獲得ゲーム数は500ゲーム+αとなります。(OVER DRIVE中もゲーム数の上乗せ抽選を行っており、当選するごとに加算されます。) ※突入する際の最大上乗せゲーム数は500ゲームとなります。</p> <p>1ゲームごとでの上乗せゲーム数には上限はあります。しかし、TOTAL上乗せゲーム数には上限がありません。(当選するごとに加算されます。) ※よってOVER DRIVEで獲得できるARTゲーム数の合計は理論上約10000ゲーム以上も可能となります。</p> <p>ゲーム数の上乗せを行います。(ART中より優遇されております。) また、3択ベルやリプレイでは上乗せ抽選を行いません。</p> <p>減算されます。 ※OVER DRIVEに突入した際は、必ず最初の遊技でARTゲーム数の上乗せを行いますのでOVER DRIVE中にARTが終了してしまうことはありません。</p>
---	--

・OVER DRIVE中にボーナスが成立した場合は？
 ボーナス終了後にOVER DRIVE(ファイナルフェーズ)が発動します。
 突入する前に獲得したゲーム数はそのまま保持し、新たにファイナルフェーズで獲得したゲーム数が加算されます。

例: アルマ生産工場制圧作戦で100ゲーム獲得→ボーナス成立→ファイナルフェーズで200ゲーム獲得→合計で最低300ゲーム獲得となります。
 ※最終ゲームでTOTALの表示されますが、すべて表示されない場合があります。

・OVER DRIVE中に覚醒(仲間の獲得)の抽選は行っていますか？
 行っていません。

・OVER DRIVE中にBAR RUSH・SEVEN RUSHの抽選を行っていますか？
 OVER DRIVE中はSEVEN RUSHのみ抽選を行っております。
 OVER DRIVE中にSEVEN RUSHに突入した場合、演出はOVER DRIVEを引き継ぐ形になります。
 ※赤7成立時は液晶右上に小さく表示されるのみとなります。

11. BB

・BBのシステム
 BB中はJAC IN(RB)を搭載しております。
 JAC IN回数は白BB時は最低3回、赤BB時は最低5回となります。

・JAC IN(RB)の種類
 JAC IN(RB)に関しては、1. 通常JAC IN、2. BAR RUSH JAC IN、3. SEVEN RUSH JAC INの3種類を設けております。

・BAR RUSH JAC IN・SEVEN RUSH JAC INとは？
 BAR RUSH JACゲーム中は連続してBARが成立し、成立するごとにARTゲーム数が上乗せされます。
 SEVEN RUSH JACゲーム中は連続して赤7が成立し、成立するごとにARTセット数が上乗せされます。

・JAC IN(RB)の種類別確率
 詳細に関しては表にまとめましたので参照下さい。

	確率	割合
通常 JAC	1/2. 2	90%
BAR RUSH JAC	1/22. 2	9%
SEVEN RUSH JAC	1/199. 8	1%

※10%の割合でBAR RUSHもしくはSEVEN RUSHに突入します。

・JACゲームの終了条件
 JACゲームの終了条件はJAC IN(RB)の種類により異なります。詳細は下記にまとめましたので参照下さい。

通常 JAC	7遊技消化 or BBの総獲得枚数に到達した場合
BAR RUSH JAC	8回ベル獲得もしくは12遊技消化 or BBの総獲得枚数に到達した場合
SEVEN RUSH JAC	8回ベル獲得もしくは12遊技消化 or BBの総獲得枚数に到達した場合

・JAC IN(RB)の抽選はいつ行ってますか？
 JAC INの抽選は1. 通常ゲーム中・2. JACゲーム(RB)中に抽選を行います。(JAC INの抽選は、JAC INが成立していない状況でしたら常に抽選をしています。)
 また、一度JAC INが成立したら、揃えるまで次のJAC INの抽選は行いません。
 ※JACゲーム中に次のJAC INを抽選するシステムは業界初の機能となります。

・BBから突入したBAR RUSHでBARが成立する確率は？
 1/2. 7となります。

・BBからBAR RUSHに突入した場合の平均獲得ゲーム数は？
 平均で約72ゲームとなります。

・BBから突入したSEVEN RUSHで赤7が成立する確率は？
 1/2. 7となります。

・BBからSEVEN RUSHに突入した場合の平均獲得セット数は？
 約4. 8セットとなります。

・JACゲーム中に紋章(右上部の役物)が発光しますが役割はありますか？
 JACゲーム中の紋章(右上部の役物)の役割は、BAR RUSH JAC IN・SEVEN RUSH JAC INに当選しているかを示唆する演出となっています。

発光色の種類は白・青・黄・緑・赤・レインボーの計6種類になります。
 発光色別での期待度は緑で約15%、赤で50%、レインボーは100%となります。

・JAC ゲーム中にまず通常JAC IN(RB)が成立し、次ゲームにBAR RUSH JAC IN(RB)が成立した場合は書き換えを行いますか？
 このケースは仕様上ありません。
 ※JAC IN(RB)が成立している場合は、JAC IN(RB)の抽選は行いません。

・BBからBAR RUSHに突入し、BARが1度も成立しない場合はありますか？
 あります。
 ※しかし、BAR RUSH突入時にARTが当選していますので必ずARTへ突入します。

・BBからSEVEN RUSHに突入し、赤7が1度も成立しない場合はありますか？
 あります。
 ※しかし、SEVEN RUSH突入時にARTが当選していますので必ずARTへ突入します。

・JAC IN(RB)時のカットイン(キャラクター)別期待度
 森次・九条は期待度が高くなっております。城崎の場合はBAR RUSH JACもしくはSEVEN RUSH JACが確定となります。

また、カットインには強・弱を設けており、強のほうはBAR RUSH JAC・SEVEN RUSH JACの期待度が高くなっております。
 ※覚醒カットイン(ファクト・アイ)が発生した場合は、キャラクターを問わずBAR RUSH JAC・SEVEN RUSH JACが確定となります。

12. その他	
<ul style="list-style-type: none"> ・コイン単価 ・千円あたりのベース BB・ARTの信号出力とタイミング 	<p>3円前後となります。</p> <p>約31.5ゲームとなります。</p> <p>BBはBB側に出カされ、ARTはRB側に出カされます。 また、ARTは昇格リプレイが揃ったときに出力され、ベルの取りこぼしorBBを揃えた時に出力が終了します。</p>
13. 合算確率	
<ul style="list-style-type: none"> ・ボーナスとART初当たりの合算確率は？ ・ボーナスとART初当たりと認証モードの合算確率は？ 	<p>1/217～1/157となります。</p> <p>1/118～1/93となります。</p>
14. ペナルティ	
ペナルティの発生条件	通常時に左以外を第一停止で押し、ベルor昇格リプレイが揃ったときに発生します。