

緊急

内部数値捕捉成功!

ロッキオン!!

ロッキオン!!

魚雷発射!!!

360枚のビッグとRTループで...いざ快樂出玉の旅へ出航だ!

追跡ゲームのループ率は50%!!

まいわいどる

海胴界をパトロール



プラム入賞でRT突入!



設定	赤BIG	青BIG	合算確率	ボーナス仕様
1	819.20	819.20	409.60	各ボーナス払い出し枚数 ■赤7・青7 460枚超終了 (純増約360枚) RT突入条件は継続ゲーム数 ■チャレンジゾーン中に プラム入賞でRTに突入 ■RT継続回数...33G ■1Gあたり約1枚獲得 RT終了条件 ■規定のRTゲーム数を消化 RT終了後は再び チャレンジゾーンへ移行 ■チャレンジゾーン終了条件 ■チェリー入賞
4	771.01	771.01	385.50	
6	712.34	712.34	356.17	

プラムとチェリーはほぼ同じ出現率(約17分の1)

役	払い出し
BIG CHANCE	15
ANT 6	3
ANT 5	3
ANT 4	3
REPLAY	3



©2006 ARUZE CORP.

チェリーの役割をチェック!

3種類のチェリーは状況により役割が異なる!

通常時 (RT中含む)

ビッグ中・チェリー

チャレンジゾーン時

通常時においてチェリーはビッグとの重複対象役でもある。そのため、チャレンジゾーン中にチェリーが出現してゾーンが終了となってしまった場合でも、ビッグが成立している可能性があるのだ。

RTの突入契機であるチャレンジゾーンは赤チェリー・緑チェリー・潜水艦チェリーの3種類いずれかのチェリーが入賞したら終了してしまうが、本機にはこれを回避するための機能が盛り込まれている。それは「チェリーナビ」で、チャレンジゾーン中にチェリーが成立したらその種類を告知。最終的に「表示されたチェリーをハズすまで」プラムが入賞RT突入(するまで)チャレンジゾーンを引き延ばせるのである。

そのチェリーナビの発生条件や発生回数はビッグ中のチェリーが鍵を握っている。ビッグ中にチェリーを獲得するとポイントが加算され、チャレ

通常&ビッグ中のチェリーが嬉しい

RT(追跡ゲーム)の基本性能

RT中はリプレイ確率が大幅UP=コインが増える!

RTのループに期待しよう!!

RT中はリプレイ確率が大幅UPするため、コインを増やしながらビッグの抽選を受けられる。また、本機のRTは完全型であるため、RT中にビッグが成立した場合でもRTは継続。途中でビッグ成立に気付いても揃えないようには33Gを取りきるまでコインを増やすことができるのである。

天井はビッグ間1200G

レバーONで演出が発生したらいずれかのチェリーを目押し(演出なし時は順押しフリー打ち)

攻撃演出は3G継続する

攻撃内容でボーナスの期待度が大きく異なる!

見事撃沈できれば... **ビッグ確定!!**

- RTの継続ゲーム数は33G (ビッグが成立しても揃えない限り33G継続する)
- RT33G消化で約30枚前後のコイン増加
- RT中にビッグが成立していない場合は再びチャレンジゾーンへと移行する

ゲームの基本的な流れ

チャレンジゾーン中のヒキが勝負所!

ビッグ消化後 → RT(追跡ゲーム) → チャレンジゾーン

約360枚獲得 & チャレンジゾーンへ移行

33G継続のRT消化後はチャレンジゾーンへ移行

チャレンジ中にチェリーが入賞(停止)すると通常ゲームに戻る

チャレンジゾーンでプラムが揃えばRT&ループに期待せよ!!

ビッグ後はチャレンジゾーンへ移行し、この間にプラムが揃えばRTに突入、3種類いずれかのチェリーが入賞してしまえばチャレンジゾーンは終了する。RTは33G継続で終了後は再びチャレンジゾーンとなるので、RT連続の大チャンスとなる。

今年の流行りである萌えスロだが、それがコアなスロッターに愛された硬派マシンの名を受け継いでいるとしたらラインバクトは倍増。エレコが放つ最新鋭機は、マニア受けする演出演出とギャンブル性で一世を風靡したマリオンパトルの後継機。ボーナスはビッグのみの男気溢れるスベックと連鎖するRT機能を搭載した「モエる まりんバクト」である。

注目のシステムだが、本機はビッグ後に必ずチャレンジゾーンに移行、この間に3種類いずれかのチェリーが入賞する前にプラムが揃えばRT(追跡ゲーム)に突入する。RTは33G継続、終了後は再びチャレンジゾーンに突入するので、プラムを引くタイミング次第では怒濤のRT連チャンが発生する仕組みとなっている。

搭載されたボーナスはビッグのみで獲得枚数は約360枚。連チャンするRTとの相乗効果で、5号機屈指の出玉感を表現しているのだ。あのマリオンパトルの思想は脈々と受け継がれているといわけである。

ゲーム性を理解し初打ちに挑もう!!

33G継続のRTを搭載!

33G消化で約30枚前後のコイン増加

RT中にビッグを引いても33Gフルに消化が可能!

RT完全型を採用

RT終了後は再びRT突入の可能性が!!

ビッグの獲得枚数は約360枚

赤7・青7ともに納得の出玉を実現!!

消化後はRT(追跡ゲーム)突入のチャンス!

RT中はコインを増やしながらボーナス抽選が受けられるのはもちろん、本機のRTは途中でビッグが成立しても継続ゲーム数の33Gを消化することができる。

先代を踏襲する形でボーナスはビッグのみで獲得枚数は5号機では屈指の360枚をマーク。また、ビッグ後はRT突入のチャンスであるチャレンジゾーンへと移行する。

チャレンジゾーン中以外のチェリーは出玉増加の大チャンス!

暫定版 通常時のDOT打法手順

基本的に左リールはいずれかのチェリーを狙えば問題ない

最初に狙う絵柄

左リール上or中段に赤チェリーを目押し!

停止型に応じて残りのリールを押し分ける

停止パターンA	停止パターンB	停止パターンC	停止パターンD
中&右はフリー打ち	中&右はフリー打ち	中&右はフリー打ち	中&右に魚雷を目押し
チェリー	ビッグチャンス!!	ハズレorプラムorリプレイorビッグ	魚雷(5枚) or ビッグ(左リールのスベリが条件)

小役確率表

役	解析値
チェリー	17.65
5枚	128.00
15枚	17.94
リプレイ	7.29

2コマ以上のスベりで左上段に魚雷or青7が停止したら5枚役orビッグ?

千円あたりの平均ゲーム数

設定1理論値...36.4G
設定3理論値...36.6G
設定6理論値...36.9G

小役確率差は微小
→設定推測は難しい

数値的效果は期待できないが、左リール上・中段に赤チェリーを狙うDOT打法を行えば先代マリナバから受け継いだ「上段魚雷スベリ停止」のアツさが楽しめる。

液晶演出 & 打ち方を解説

インパクト抜群のリーチ目 (メーカー発表)

リーチ目一発で360枚獲得!

萌え系の液晶演出を搭載しているが、出目演出にも一切の抜群はない。リーチ目一発は360枚とRT連の夢があるのだ。

約360枚獲得が可能! ビッグ中の消化手順

レバーON時にチェリー告知音が鳴ったら左リールを目押ししよう!

予告音なし: 順押しフリー打ち

レバーON時に予告音が発生

15枚GET!

動を頼りに左はいずれかのチェリーを目押し!

押さえておきたいポイント

- ビッグ1回の消化ゲーム数は約30G
- 各チェリー確率 全設定共通 1/16.15
- ビッグ中にチェリーを多く引くほどRTの突入回数も比例して多くなる!
- ビッグ後は必ずチャレンジゾーンへ突入

チェリーGETでポイントを獲得!!
→チェリーを取るほどポイントが加算される

ビッグ中のポイント獲得数=RT回数となる

ビッグ中のチェリー入賞=チャレンジゾーンのチェリーナビに影響する!

一度チェリーナビが発生するとRTに突入するまで続く
→RTに突入しなければポイントは減らない!!

ビッグ中にポイントを獲得すると、チャレンジゾーン中にチェリーナビが発生。これはRT突入まで続き、RT突入で1ポイント減となるため、ポイント獲得数=RT回数となるのだ。

基本1回入賞で1ポイント

チェリーナビ時は変則打ちでプレイ

続いては実戦で役立つ打ち方について説明しよう。

まずはビッグ中だが、レバーON時に予告音が発生したら3種類いずれかのチェリーが成立。予告音は動を頼りに左リールにいずれかのチェリーを目押ししよう。ここで見事チェリーを獲得できればポイントが加算され、チャレンジゾーン中はRTに突入するまでチェリー成立時にナビ(チェリーハズシ)が発生する。ポイント数はRT突入1回につき1つ減るので、獲得ポイント数=RT連チャン回数となる仕組みだ。

そして、ビッグを消化するとチャレンジゾーン(プラム入賞でRT突入)

楽しさ満点の萌える液晶演出

チャンス予告 & 小役告知系演出

泡演出

急発進演出

出撃キャラで期待度が異なる

小役もしくはチャンス!?

急発進後の動きに注目!

戦いがヒートアップする連続演出

レース対決

敵の強ミサイルをよけると...!

キャラの動きで期待度が変わる

出撃しているキャラは??

エレコお得意の全面液晶パネルで繰り広げられる萌え系演出は一見の価値あり。楽しい演出であるばかりか、主人公のユーリがコスプレをするなど、激アツ演出も多数盛り込まれているのだ。

カクテル機に期待度アップ!

期待度アップ!

STORY

液晶は萌え系だが制御は先代を継承

最後に通常時の打ち方を説明しよう。フリー打ちで取りこぼしが生じる5枚役の魚雷は確率が1/28分の1。また、3種類のチェリーは同時にフォーするとはできず、入賞する際はリーチ目となる時以外上・下段にしか停止しないので、通常時は基本的にフリー打ちで問題ない。

左リールに赤チェリーを狙う左上カコミのDOT打法は数値的な効果よりもアツいプレイが楽しめるのが特徴。中段に赤チェリーが止まればその時点でビッグ確定となり、魚雷が上段までスベってこれれば魚雷orビッグという、多くのスロッターを魅了した

変則押し時の基本停止パターン

中リール枠内に赤7を押した際の成立フラグ

リプレイ

ハズレorプラムorチェリー

魚雷orビッグ

配列上、左リールに青7を押せば小役の取りこぼしは防げる!

僕らの「フ・ギョ・ナ」が帰ってきた!!

変則押しはプラムを取りこぼす危険があるが「フ・ギョ・ナ」を拜めるので視覚的インパクトはある。中段にプラムがテンパイしたら、左リールに青7を狙おう。

RTのラスト3Gはドラネコ軍のダメージに注目しよう!

「ドラのみ逃走」になったら勝利は目前! 第3停止時に撃沈すればビッグ確定!!

ダメージあり

ダメージあり

ボートで逃走

ドラのみ逃走

ドラネコ軍のダメージ

RTの残りゲーム数が3Gになると必ず連続演出が発生。最終的にドラネコ軍に勝利できればビッグ確定となる仕組みだ。その流れにはいつものパターンがあり、ドラネコ軍のダメージが拡大するほどチャンスが膨らむ。

絵柄配列図

ポイントがない状態
→動でチェリーをハズさなければならぬ

チェリーorプラムが成立すると演出が発生しやすい

演出なしでチェリーやプラムが成立している場合もある

演出でチェリーとプラムを見極めるのは難しい

チェリーハズシは運任せとなる

チェリーやプラムが成立すると演出が発生しやすくなるが、現時点では発生演出で成立フラグを見分けるのは難しいと思われる。ちなみにハズレ及びチェリー・プラム成立時に変則打ちをせず、中・右リールで中段プラムテンパイの停止型となる。

ポイントがある状態はナビ演出が発生
→チェリー時に必ずハズすべきチェリーがナビされる

レバーON時にナビ発生

この場合は緑ナビ

第2停止までにハズすべきチェリーがナビされる!

液晶に要注目!

左はナビが点灯しているチェリー以外を目押し!

チェリーハズシ成功!!

小役確率表

設定	各チェリー	プラム
1	17.65	17.94
4	17.49	17.80
6	17.34	17.69

チェリー1回で複数ポイントもある

ビッグ中のチェリー獲得時は基本的に1回につき+1ポイントだが、稀に複数ポイントが加算されることもあるようだ。

ポイントがない状態

→動でチェリーをハズさなければならぬ

チェリーorプラムが成立すると演出が発生しやすい

演出なしでチェリーやプラムが成立している場合もある

演出でチェリーとプラムを見極めるのは難しい

チェリーハズシは運任せとなる

チェリーやプラムが成立すると演出が発生しやすくなるが、現時点では発生演出で成立フラグを見分けるのは難しいと思われる。ちなみにハズレ及びチェリー・プラム成立時に変則打ちをせず、中・右リールで中段プラムテンパイの停止型となる。

ポイントがある状態はナビ演出が発生

→チェリー時に必ずハズすべきチェリーがナビされる

レバーON時にナビ発生

この場合は緑ナビ

第2停止までにハズすべきチェリーがナビされる!

液晶に要注目!

左はナビが点灯しているチェリー以外を目押し!

チェリーハズシ成功!!

小役確率表

設定	各チェリー	プラム
1	17.65	17.94
4	17.49	17.80
6	17.34	17.69