

ばちログ パクコミ 複数の実機連動サービスが…

登録はこちらから!

ひとつのアカウントで利用できる!

Pp Pachipoint

© Pachipointは株式会社パチンコシステムズが運営する実機連動サービスのポータルサイトです。ばちログは、京楽産業株式会社が発行登録です。パチンコモは、株式会社ユニバーサルエンターテインメントの登録商標です。©JOYCO SYSTEMS Corporation ©KYORAKU ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©SANKYO ©Bisty



パチスロ戦姫絶唱
シンフォギア
SYMPHOGEAR
Meteoroid-falling, burning, and disappear, then...

詳しい機種情報は
パクコミに
アクセス!

パクコミ

ゲーミング&エンタテインメント ビジネススクール
G&E BUSINESS SCHOOL

業界大手企業が完全サポート!

パチンコ・パチスロ 業界への
「就職」「転職」
を目指す方の為の専門スクールです

渋谷校 名古屋校 大阪校

パチンコ学校 検索

TEL 03-5428-6331

Good luck. Good life.
SANKYO

パチスロ必読本 責任編集



ノイズ撃破で
ギア・バーストを掴め!

パチスロ戦姫絶唱
シンフォギア
SYMPHOGEAR
Meteoroid-falling, burning, and disappear, then...

©Project シンフォギア ©Project シンフォギアG
パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。

OFFICIAL GUIDE BOOK

Contents

コンテンツ紹介

あらすじ

世界各国を脅かす、認定特異災害「ノイズ」。ノイズと接触した人間は、体組織を炭素の塊に変えられ、なす術も無く崩れ落ちてしまう。ノイズこそ、まさに人類の天敵。各国軍組織は最新鋭の戦術兵器を駆使し殲滅にあたるものの、有効打とならず、対処法を見出すことはできない。だが、日本政府は他国に先んじ、対ノイズの切り札とも呼べる兵器の開発に成功する。兵器の名は「シンフォギア」。少女たちはシンフォギアを身にまとい、ノイズから人類を守る戦いへと身を投じる――。



現在進行形の超人気シリーズ

- 2012年 1月 TVアニメ『戦姫絶唱シンフォギア』放送開始
- 10月 Zepp DiverCityにて『シンフォギアライブ2012』開催
- 2013年 7月 TVアニメ『戦姫絶唱シンフォギアG』放送開始
- 12月 幕張メッセ イベントホールにて『シンフォギアライブ2013』開催
- 2015年 7月 TVアニメ『戦姫絶唱シンフォギアGX』放送開始
- 2016年 2月 日本武道館にて『シンフォギアライブ2016』2days開催



そして…

TVアニメ 第4期・第5期 制作決定

作品を彩る主題歌とキャラクターソング それらを歌い上げる超豪華声優陣

- 立花響 (CV: 悠木 碧)
- 風鳴翼 (CV: 水樹 奈々)
- 雪音 クリス (CV: 高垣 彩陽)
- マリア・カデンツァヴナ・イヴ (CV: 日笠 陽子)
- 月読 調 (CV: 南條 愛乃)
- 暁 切歌 (CV: 茅野 愛衣)
- 小日向 未来 (CV: 井口 裕香)



Character

主要キャラクター紹介



ゆきね
雪音 クリス
CV: 高垣 彩陽

たちばな ひびき
立花 響
CV: 悠木 碧

かざなり つばさ
風鳴 翼
CV: 水樹 奈々

あかつき きりか
暁 切歌
CV: 茅野 愛衣

つくよみ しらべ
月読 調
CV: 南條 愛乃

マリア・カデンツァヴナ・イヴ
CV: 日笠 陽子

Music

搭載楽曲

- Synchrogazer
- Vitalization
- 撃槍・ガングニール
- 絶刀・天羽々斬
- 魔弓・イチイバル
- 逆光のフリーゲル
- 私ト云ウ 音響キソソ先二

この他にも搭載! 全37曲!

ゲームフロー

通常時

 私立リディアン音楽院
 ショッピングモール
 特異災害対策機動部二課
 カ・デインギル跡地
 特異災害モード

音符メーター

音符がMAXまで貯まれば自力解除チャンスに突入!?

レア小役成立で音符獲得チャンス

自力解除チャンス

ソングバトル		ライブチャレンジ									
 <p>ポイント=勝率を貯めてバトルへ挑め!</p> <p>35%</p>	 <p>全ての小役でARTのチャンス</p>	<table border="1"> <tr> <td>継続ゲーム数</td> <td>ART当選期待度</td> </tr> <tr> <td>10G+α</td> <td>約40%</td> </tr> </table>	継続ゲーム数	ART当選期待度	10G+α	約 40%	<table border="1"> <tr> <td>継続ゲーム数</td> <td>ART当選期待度</td> </tr> <tr> <td>15G+α</td> <td>約90%</td> </tr> </table>	継続ゲーム数	ART当選期待度	15G+α	約 90%
継続ゲーム数	ART当選期待度										
10G+α	約 40%										
継続ゲーム数	ART当選期待度										
15G+α	約 90%										
 <p>バトル勝利でART!?</p>	 <p>複数ストックのチャンス</p>										

ボーナス

通常時 ツヴァイウイングLIVE

ART中 限定解除

通常時 **BIG BONUS**

ART中 **LIVE BONUS**

ギア・バースト

ゲーム数上乘せ特化ゾーン

が揃えばARTゲーム数上乘せ!?

100G

継続率 約**66%~約92%**

シンフォギアRUSH (ART)

1セット 30G~

純増 約1.5枚/G

ART初期ゲーム数はギア・バーストで抽選

1.50枚

ハズレを含む全ての小役で「ノイズ撃破」のチャンス

押し順ナビには必ず従ってください



自力解除チャンス



ソングバトル

継続ゲーム数 **10G+α** ART当選期待度 **約40%**



35%

ポイント=勝率を貯めてバトルへ挑め!

バトル勝利でART!? ハズレを含む全ての小役でポイントを抽選

獲得したポイント=ART期待度

例① 40%ならART期待度40%

例② 150%ならART当選!? さらに超過分の50%でギア・バーストを抽選!?

超過分のポイントもムダにならない

ショートフリーズ発生でキャラ参戦!?



ゲーム数再セット! + ポイント獲得期待度アップ

ショートフリーズ→キャラ参戦は一定の確率で毎ゲームレバー抽選

ポイント獲得期待度

低 ハズレ 高

弱 弱チャンス目 中段 強チャンス目 強



ボーナス成立でART当選!? 3人vs3人は大量ポイント獲得のチャンス



ライブチャレンジ

継続ゲーム数 **15G+α** ART当選期待度 **約90%**

ハズレを含む全ての小役でARTを抽選



ARTに当選してもゲーム数を消化するまで終わらない!? 複数ストックのチャンス

ボーナス成立でART当選!? さらにゲーム数再セット!?



ART当選期待度

低 ハズレ 高

弱 弱チャンス目 中段 強チャンス目 強



いかにやレア小役をたくさん引けるかが重要

自力解除チャンス突入ルート

① 音符メーターMAXで突入!?



実戦上、弱・弱チャンス目・の約50%で1個点灯

強・強チャンス目・中段なら一撃MAX点灯も!?

② 小役による抽選

自力解除チャンスor ART当選期待度

低 高

弱 弱チャンス目 中段 強チャンス目 強



高確中は当選率アップ!?

ボーナス+自力解除チャンスやボーナス+ARTといった重複当選もアリ!

ボーナス

約290枚獲得

約180枚獲得

通常時

BIG-BONUS

揃いでART当選!?
ハズレ・強で自力解除チャンスやARTを抽選

ART中

LIVE-BONUS

揃いでギア・バーストをストック!?
ハズレ・強でギア・バーストを抽選

LIVE BONUS中のBGMIは10曲から選択できる



選んだ楽曲によって
告知パターンも異なる

告知パターンはチャンス告知・完全告知・最終ゲーム告知の3種類

中押しなら強の判別が可能



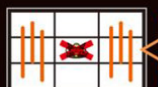
- ①中リールを適当打ち
- ②左・右リールを適当打ち



通常



強



中段否定でハズレor
ハズレならチャンス

カットイン発生時は



揃い
2確!?



揃い
1確!?

ボーナス当選期待度

低 弱チャンス目

強チャンス目

中段

高



ART中のボーナスは
ギア・バースト上乘せ!?



5回入賞で終了
約30枚獲得

ギア・バースト
大量ストックのチャンス

成立時点で超ギア・バーストをストック!?

通常時



ツヴァイウィングLIVE

ART中



限定解除

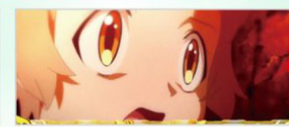
揃いでギア・バーストをストック!?



が5回入賞するまで
を揃えまくれ!

消化中のハズレでもギア・バーストを抽選

ツヴァイウィングLIVE終了後、絶唱フリーズが発生すれば...



超ギア・バースト
複数セット!?

上乗せ
特化ゾーン

ギア・バースト



ARTはココからスタート



ギア・バースト継続率

約**66%**～約**92%**

揃いのたびARTゲーム数上乗せ!?



ダブル揃いなら
大量上乗せのチャンス



レバーONで楽曲&
キャラが変化すれば
 揃い確定!?



超ギア・バーストなら
約**92%**継続確定!?

カットインの種類で 揃い期待度変化



低

揃い期待度

高

「G」表示

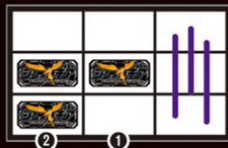


揃い後に「G」表示で
3ケタ上乗せのチャンス

揃いの1確目&2確目も存在!?



揃い
1確!?



ダブル
 揃い
2確!?

キャラクター演出発生で上乗せ期待度アップ

響・マリア

翼・切歌

クリス・調



ケタ乗せ演出

PUSH演出

チャージ演出

停止する数字に注目!

PUSHごとに上乗せ!?

貯まれば貯まるほど
大量上乗せのチャンス

「DANGER」で終了のピンチ



揃い
なら
継続!?



揃い
なら
終了!?

ギア・バースト終了時にストックがあれば…



即放出!?

レア小役成立時は 揃い保証回数を抽選

保証回数当選期待度

中段

強チャンス目

弱

弱チャンス目

低

高



ボーナス当選時は
 揃い保証回数と
ギア・バーストをストック!?

シンフォギアRUSH (ART)



- 1セット30G～ ■純増：約1.5枚/G
- 上乗せ特化ゾーン搭載
- 初期ゲーム数はギア・バーストで決定

ノイズ撃破がギア・バーストを呼ぶ!



ハズレを含む全ての小役で撃破数を抽選

累計撃破数は液晶上部に表示



111体・222体・333体…など
規定撃破数(3ヶタゾロ目)到達で
ギア・バースト当選のチャンス



ギアバースト当選時に
余った撃破数は
次の抽選に持ち越し!

大量撃破でギア・バーストがグループ!?

例 100体撃破時点で999体を撃破した場合



トータル
1099体撃破

111体で当選

333体で当選

555体で当選

残り100体は
持ち越し!?

複数ストックしたギア・バーストを連続で放出!

撃破数期待度

低 ハズレ 高

弱 弱チャンス目
中段 強 強チャンス目

100体撃破 300体

レア小役成立時が大量撃破のチャンス

楽曲チェンジでギア・バーストへ加速!

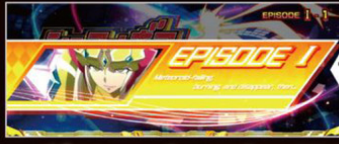


楽曲が変われば
高確移行のチャンス

高確中は弱 ・強 出現率アップ
撃破数を稼ぐチャンス

弱		強	

ART中のエピソード&楽曲は任意で選べる!



EPISODE I
アニメ1期
全8話!



EPISODE II
アニメ2期
全8話!

ギア・バーストで50G以上獲得するとストーリーが進行!



選べる楽曲は
全24曲!

ART終了後は引き戻しゾーンへ



レア小役成立で
ギア・バースト当選のチャンス

ボーナス成立なら
ギア・バースト当選確定!?