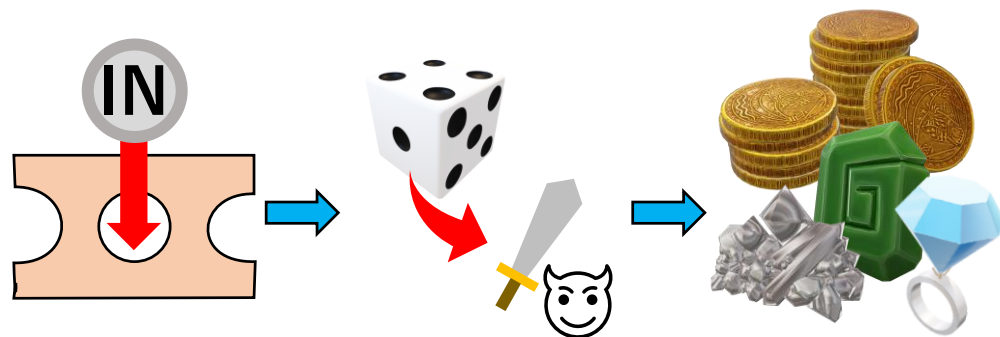


ダイス・ヒーロー

還元 **大**

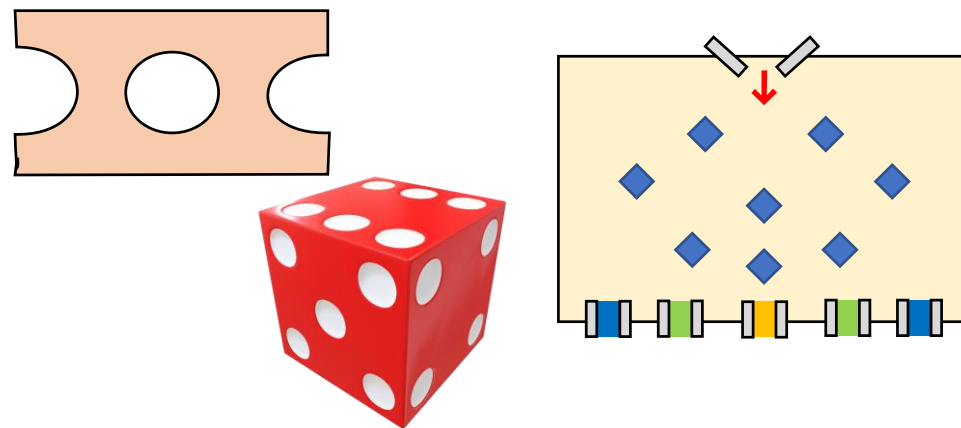


チェッカー **IN** !
サイコロ抽選 → **攻撃!**

↓
WINなどの**還元**

↓
さらなる**チャンス**に…!?

抽選要素 **多**



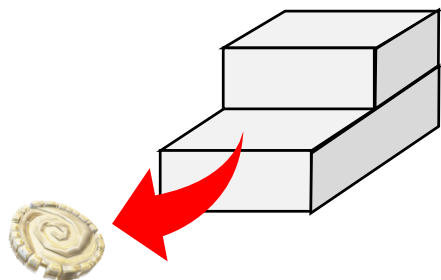
チェッカーや**JPチャンス**
などでの抽選

↓
即時リターンやビックバックなど様々

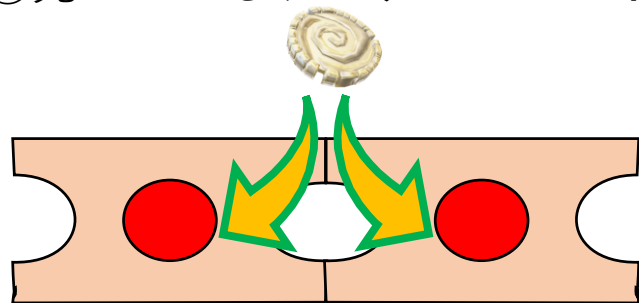
↓
緊張感や**惜しい気持ち**などを駆り立てる

流れ

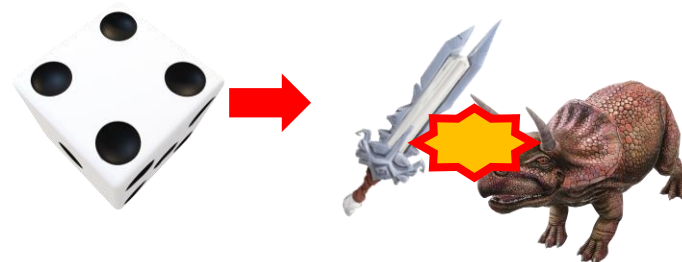
①プッシャーで
メダルを落とす



②光っているチェッカーにIN！



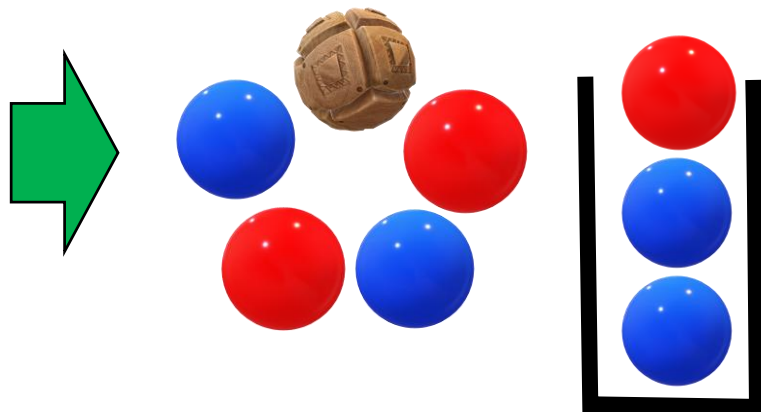
③サイコロ抽選で敵を撃破！



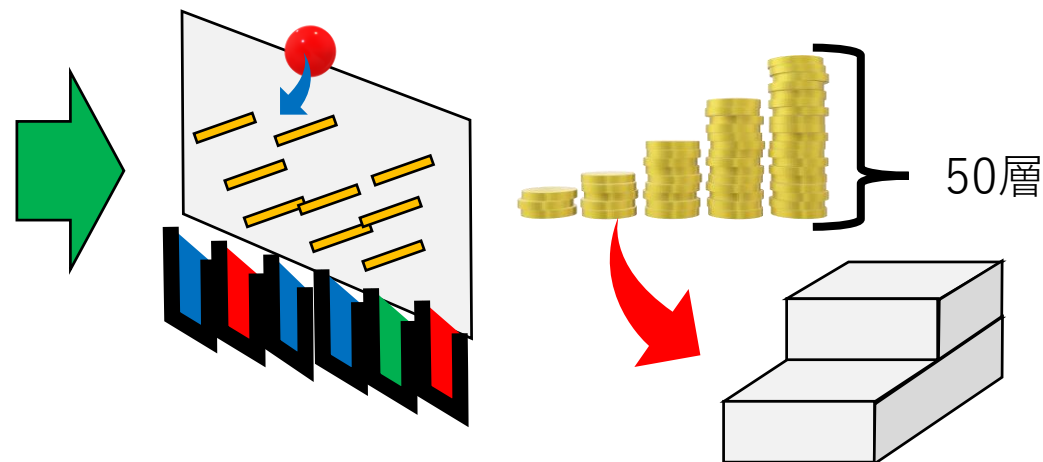
④抽選でプレイヤー側に
WINやボールとして還元



⑤5つボール落下でJPチャンス！
5回打って同じポケットに3つ入
ればJP！



⑥30秒間でボールを打ってタワーを積む
この間は釘が前後し、入ったポケットの色に
よって積む層数が変わる
JP後、タワーを最下盤面に移動するか選べる
50層(300枚)で強制移動



筐体

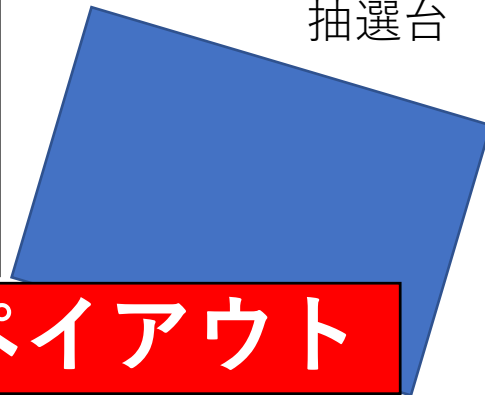
メダルタワー



画面



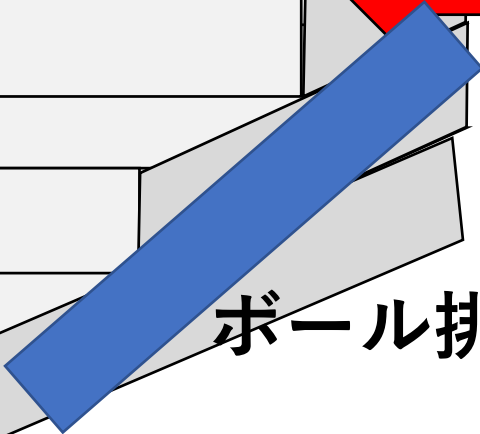
抽選台



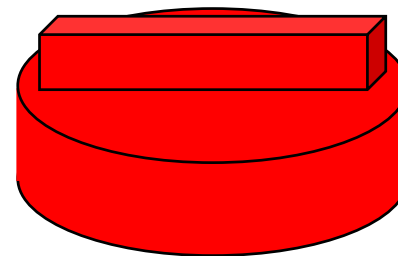
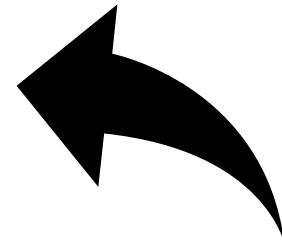
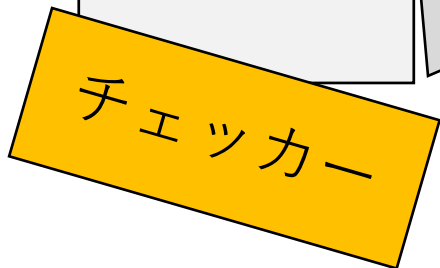
ペイアウト



ボール排出レーン



チェッカー



プレイヤーはつまみで盤面ペイアウトの方向を変えられる

その他

追加案として…

- ・ マルチ型でもう一つギミックを追加する
- ・ 弾の種類によって何らかの効果を持たせる
- ・ 確率で、倒すとチェッカーに入りやすくなる敵を用意する
- ・ 直接金銭を使用して使用するアイテムなどを入れる
- ・ 盤面ペイアウトを両サイドにする
- ・ JPのポケットによる差を出す
- ・ JP後ポケット減少