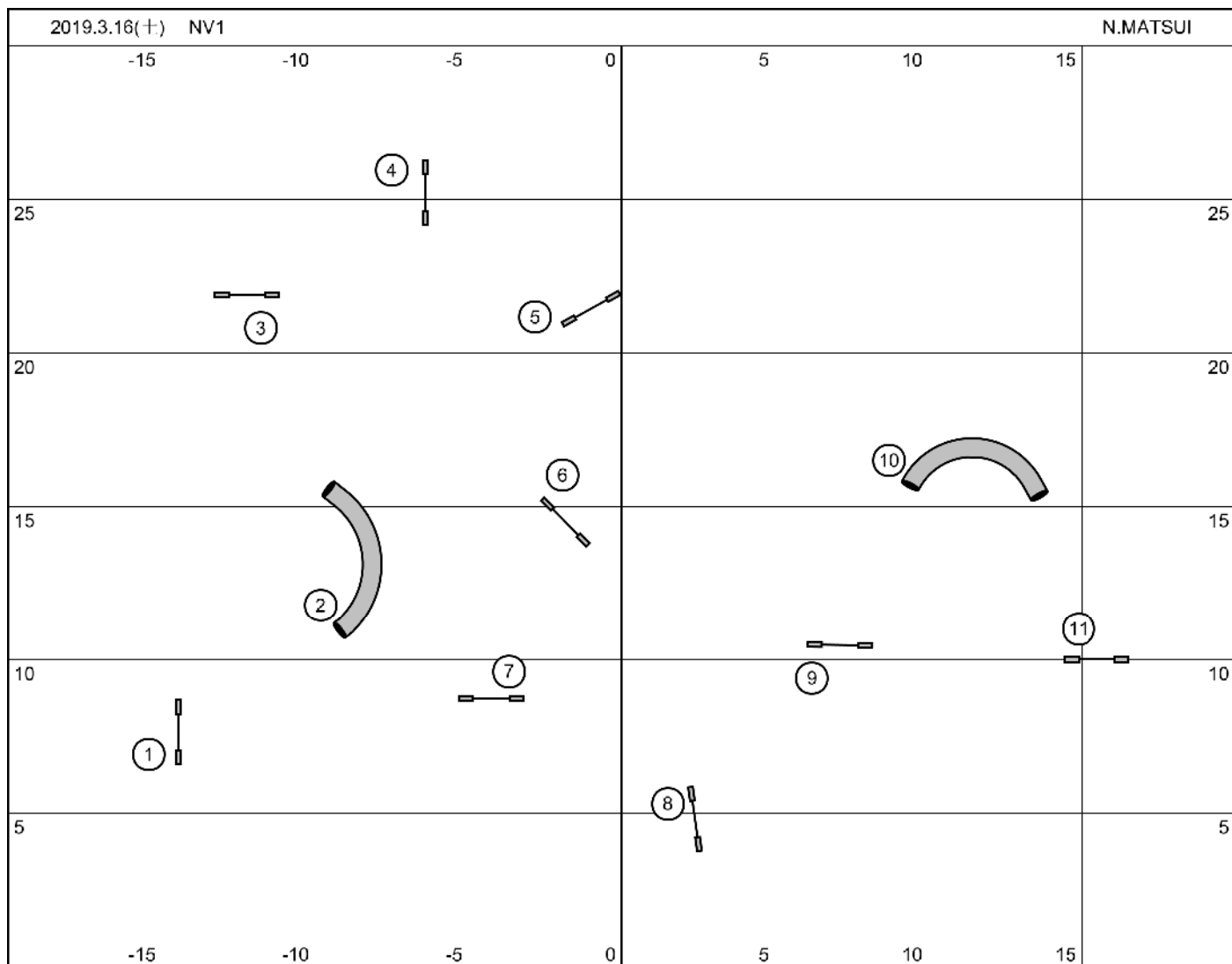


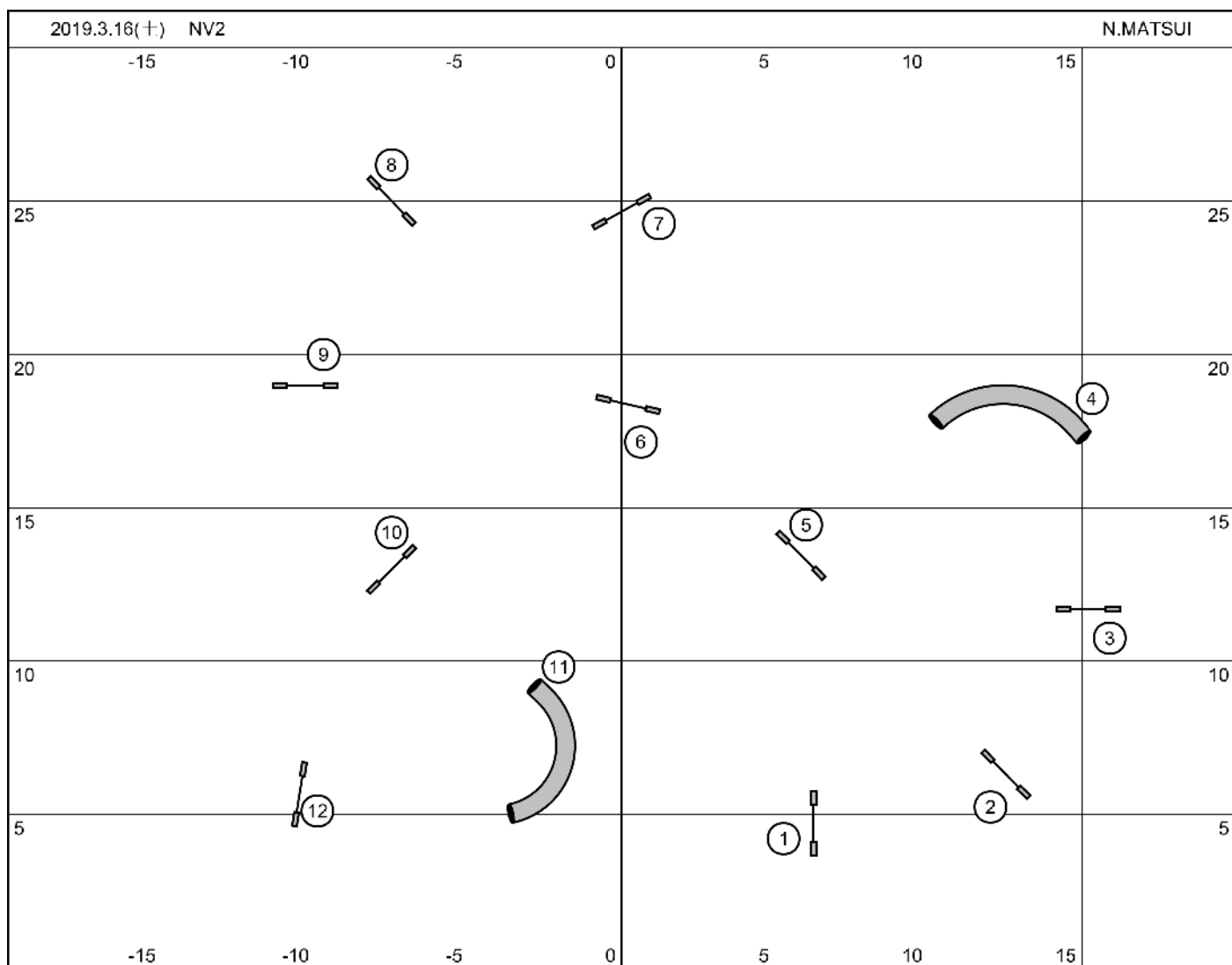
2019.3.16(十) NV1

N.MATSUI



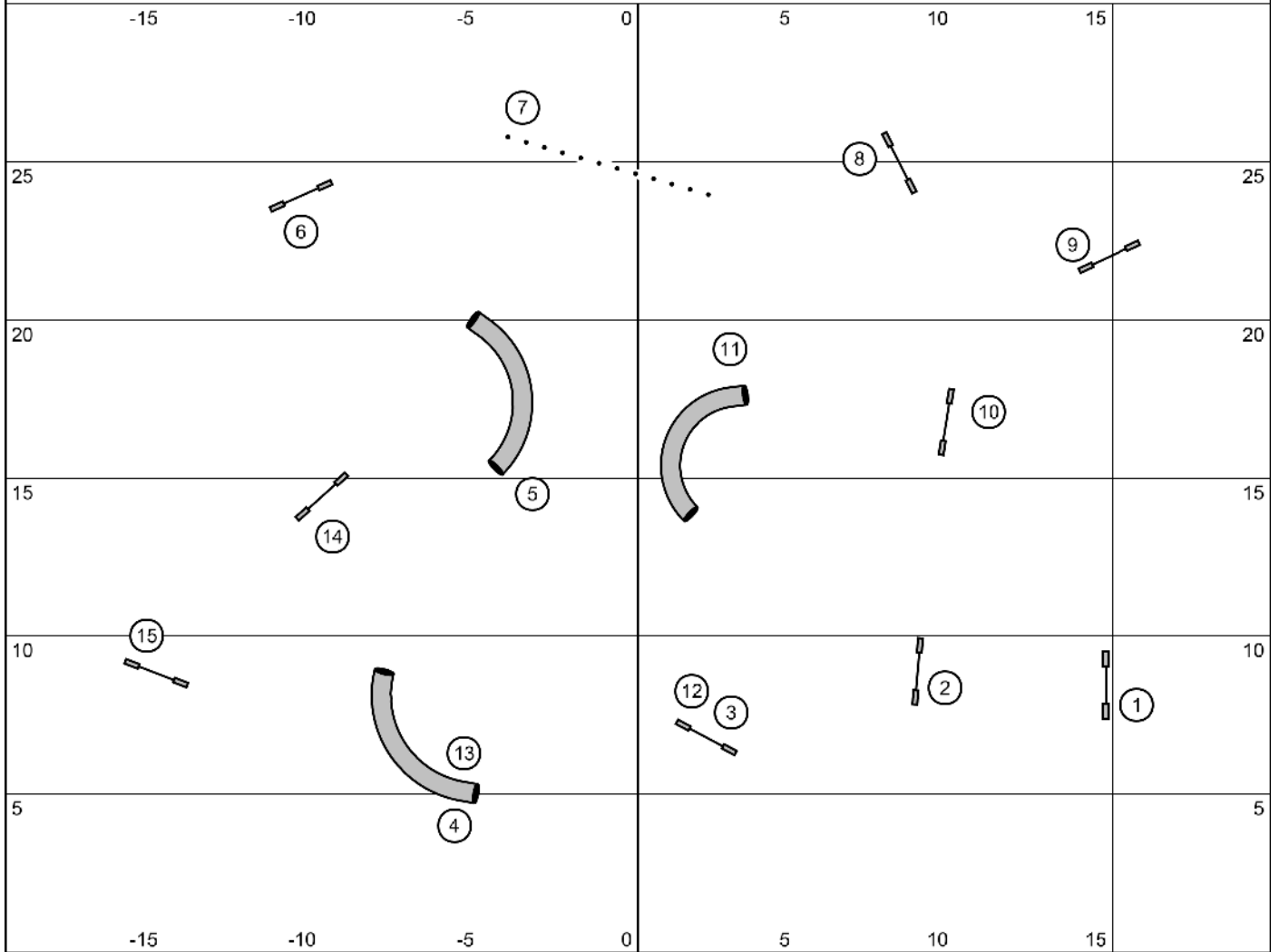
2019.3.16(+)
NV2

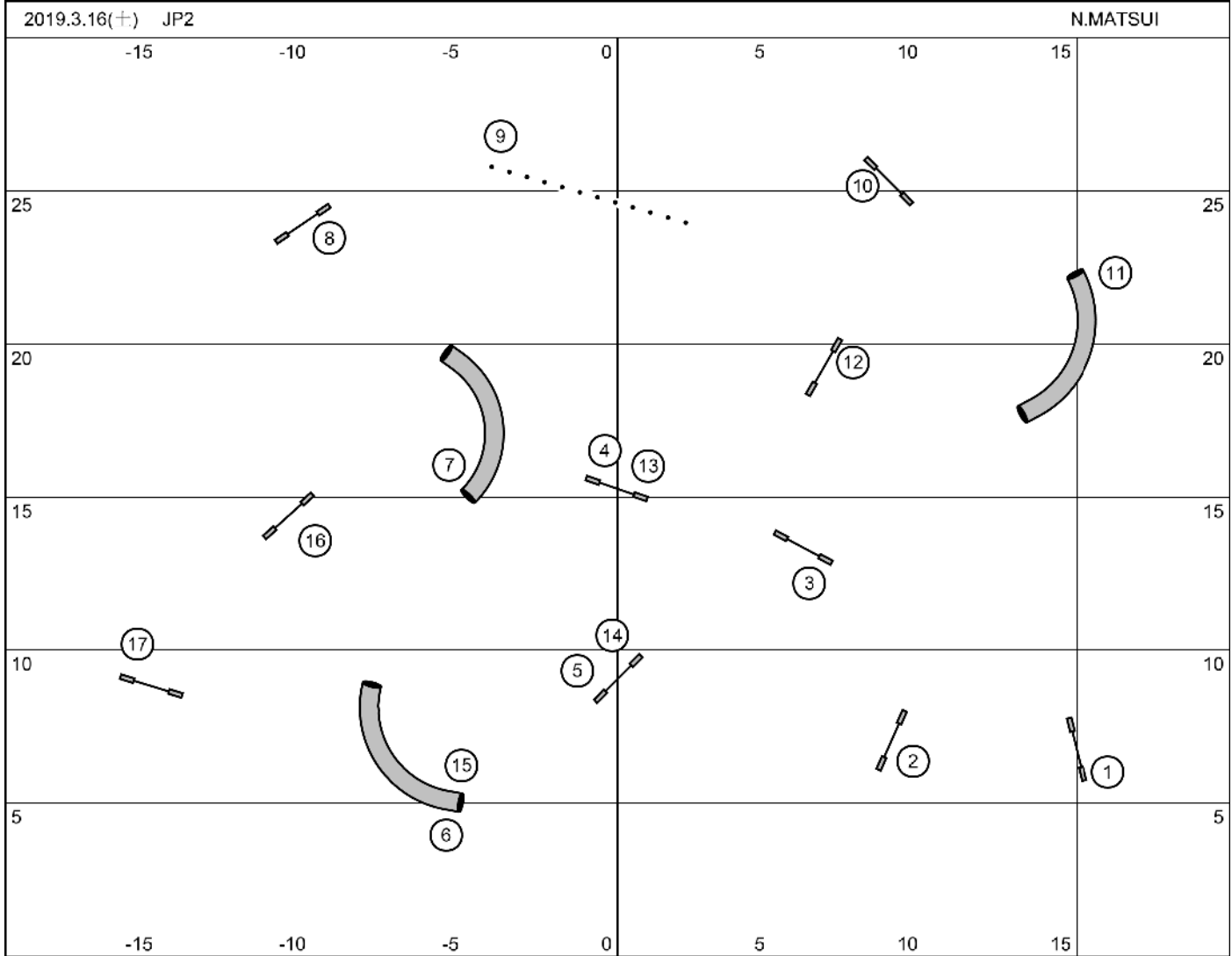
N.MATSUI



2019.3.16(+) JP1

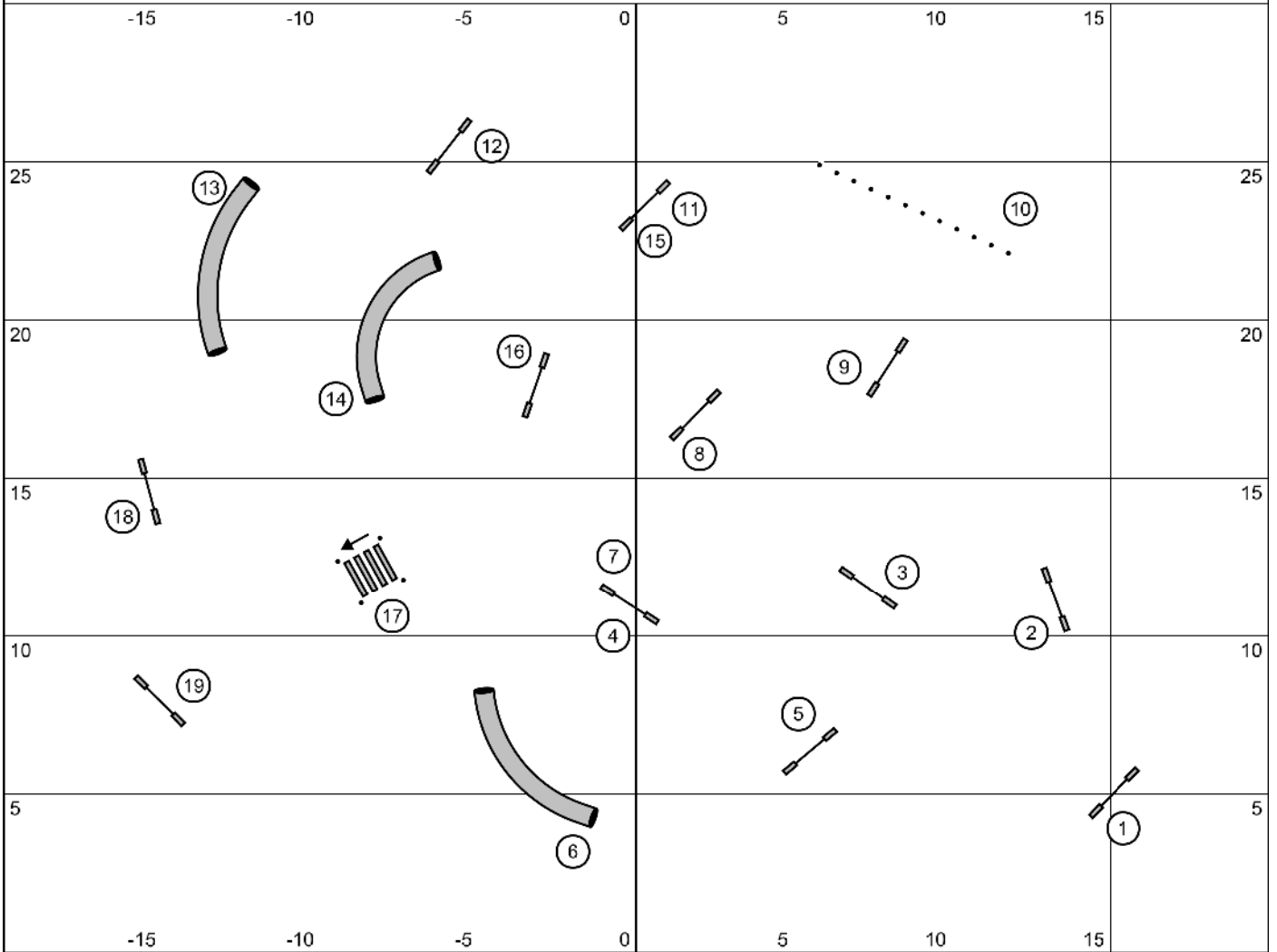
N.MATSUI





2019.3.16(十) JP3

N.MATSUI



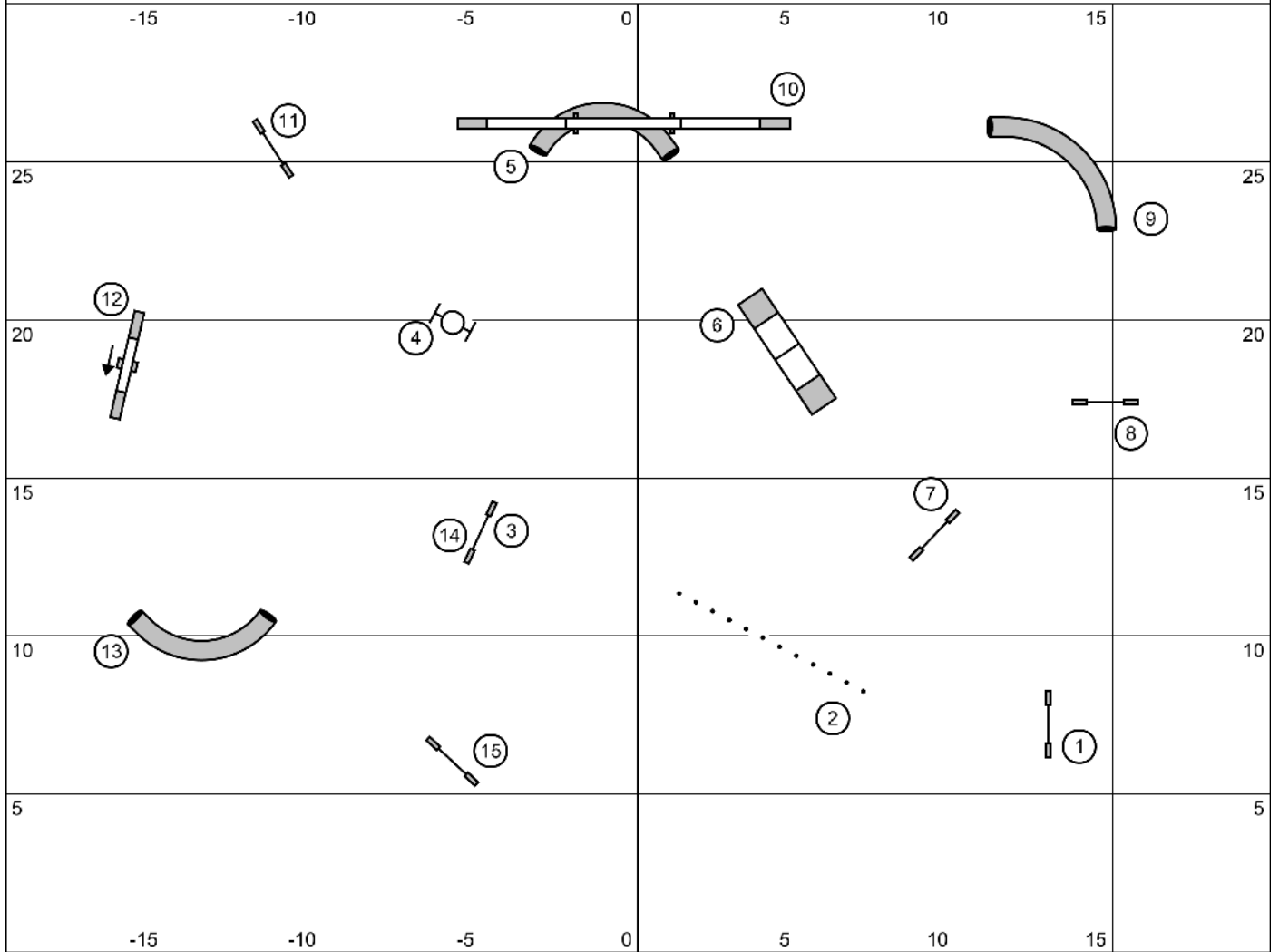
2019.3.16(+)
STC

N.MATSUI



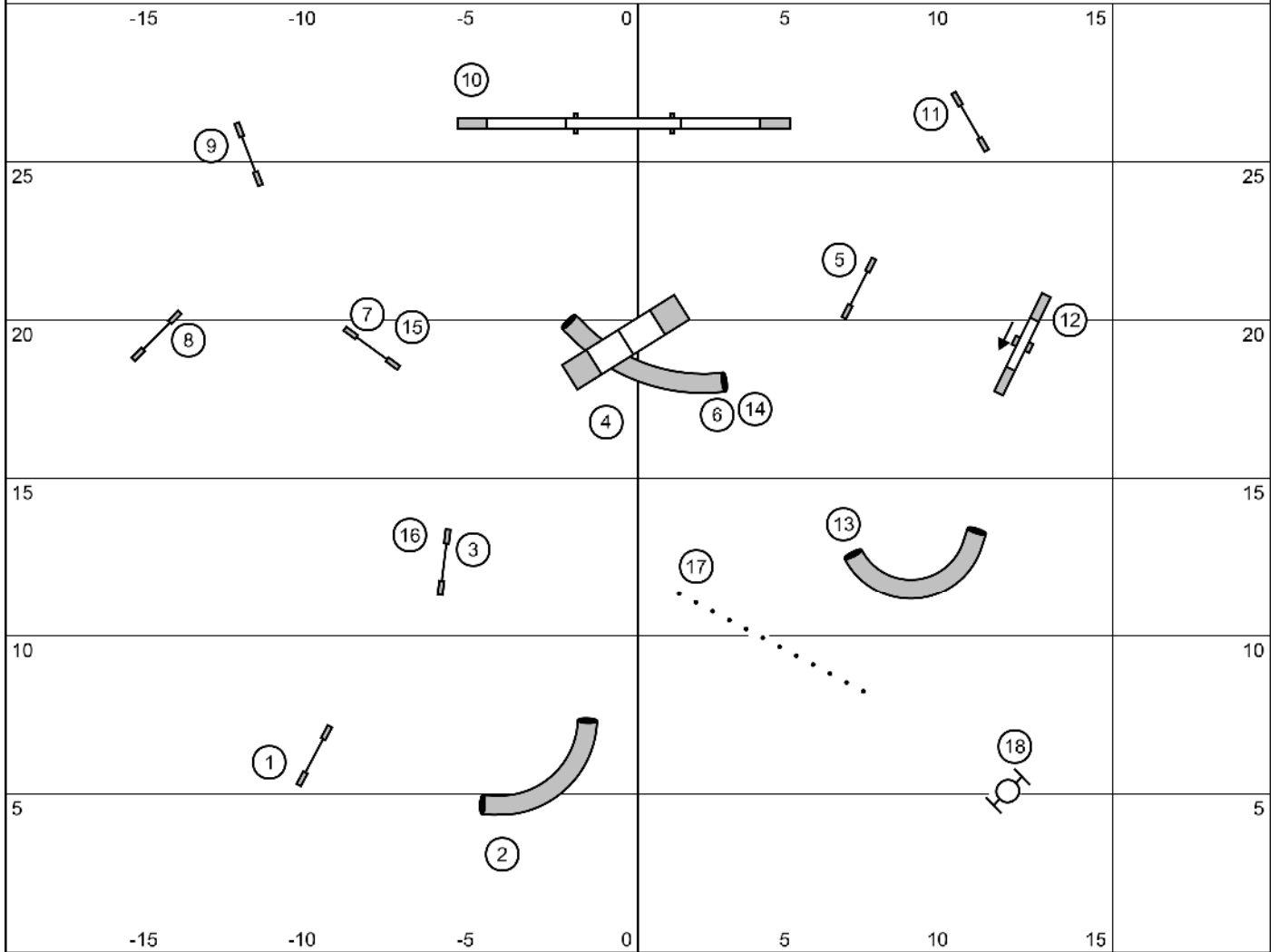
2019.3.16(+)
AG1

N.MATSUI



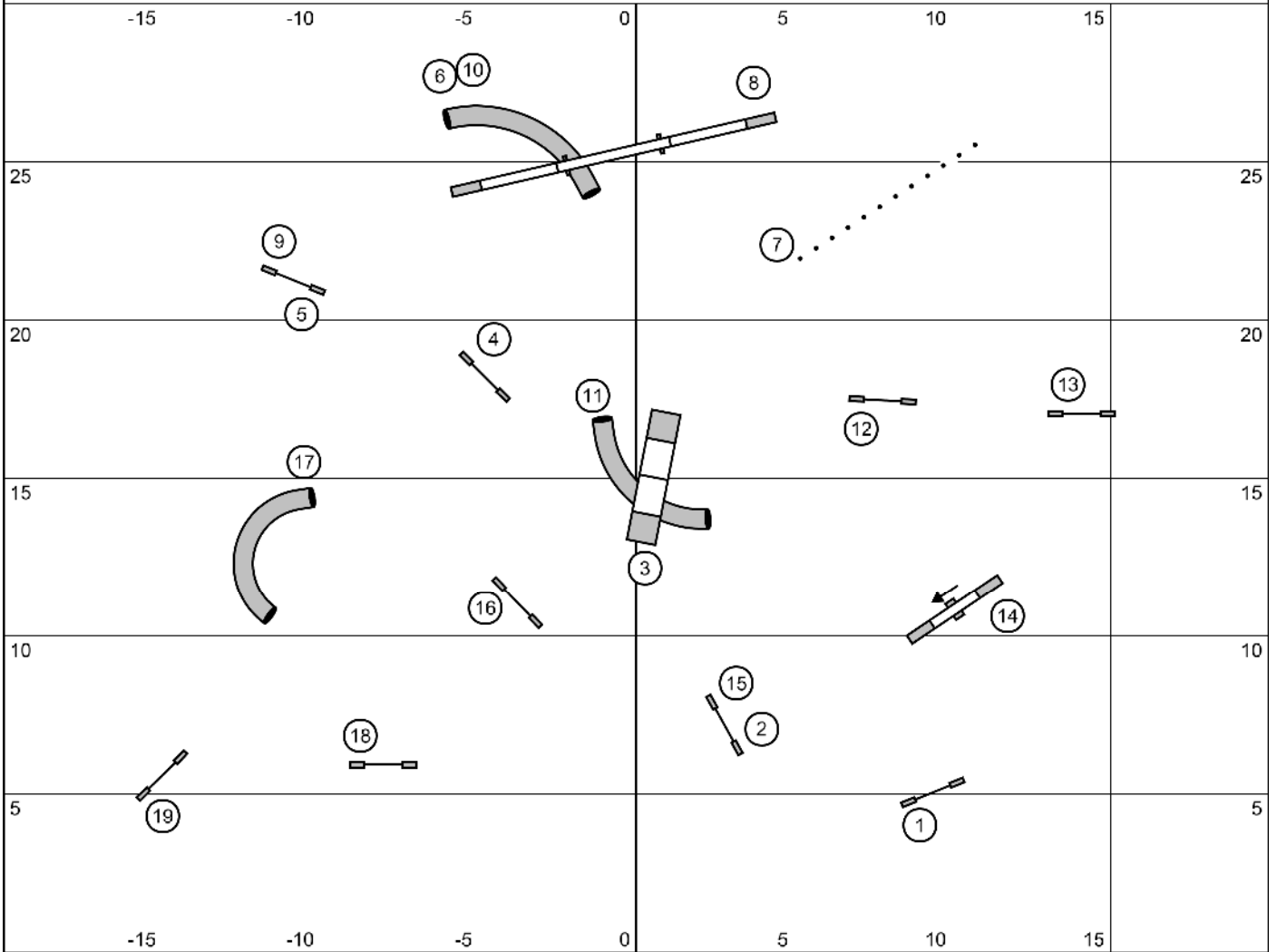
2019.3.16(+)
AG2

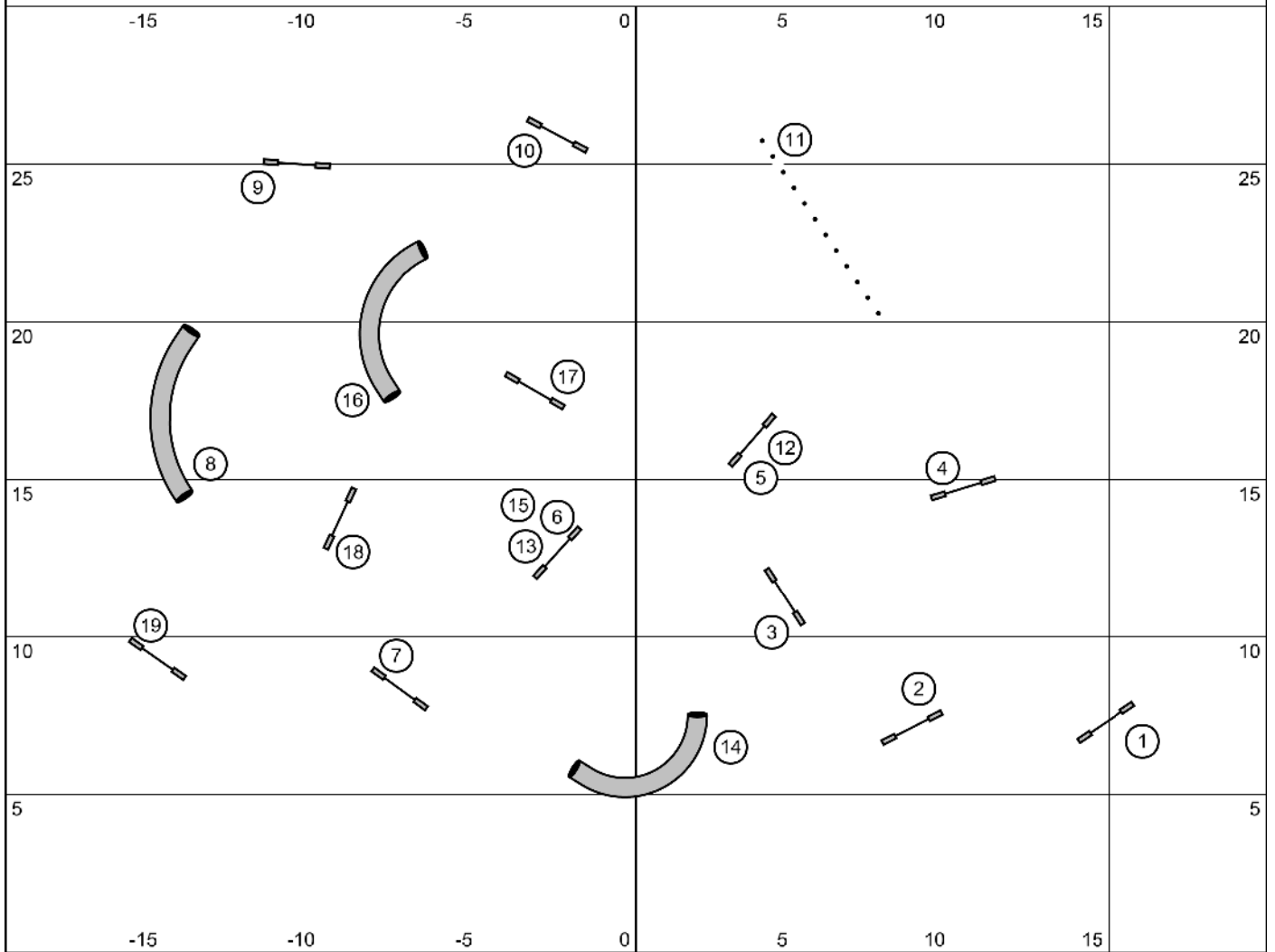
N.MATSUI

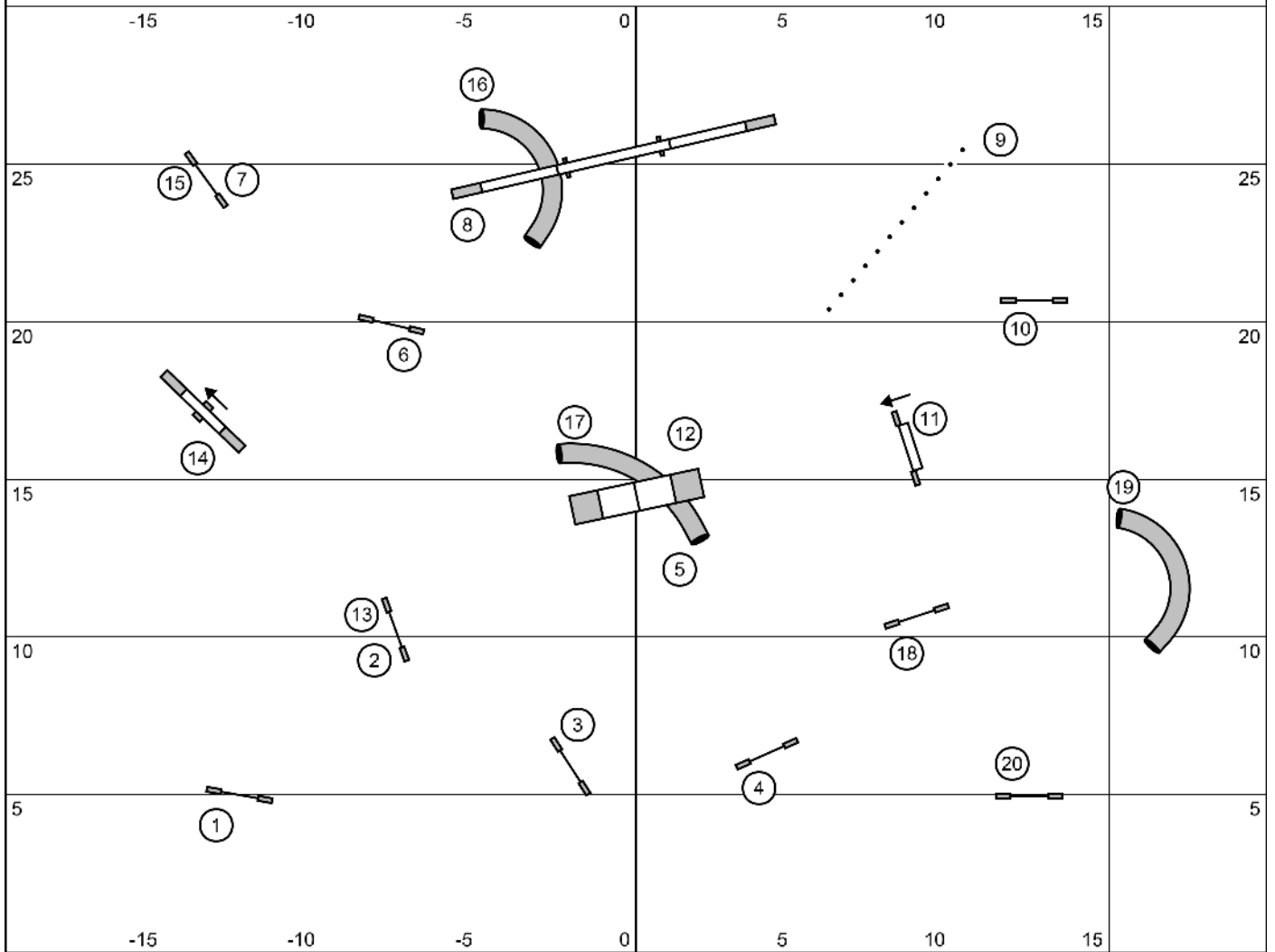


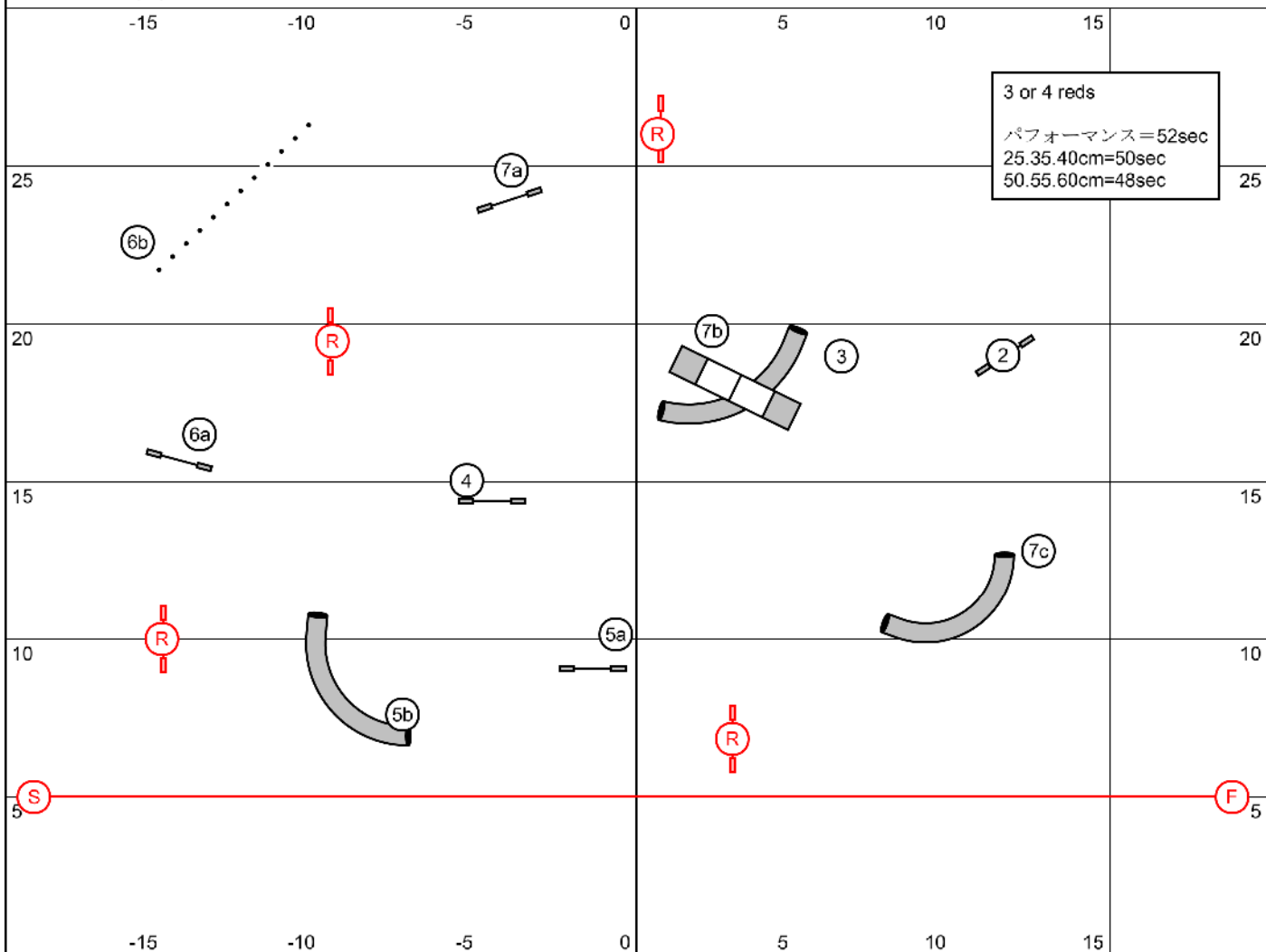
2019.3.16(+)
AG3

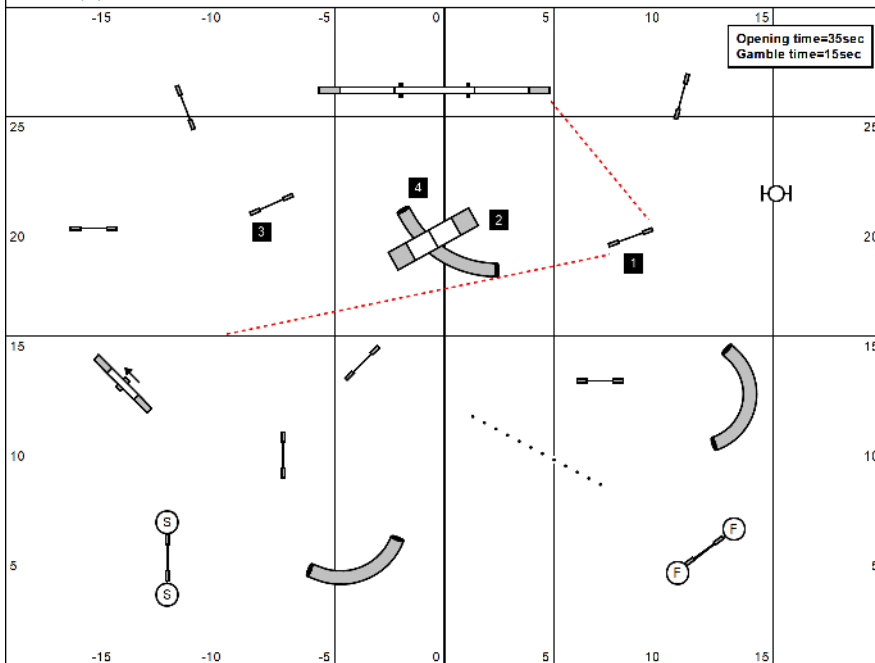
N.MATSUI











1-2-3-5 system

- 5> フックコーナー
- 3> Aフレーム、シーソー、スロローム
- 2> シンボル、タコ
- 1> ハードル

×スタート＆フィニッシュポイントが異なる(比較できない)
 (ゲーム音通過するとゲーム終了)

<<Opening>>

- ◆Back to Back, Contact to Contact:NG (ゲーム終了)
- ◆スタートの障害物が壁(白から透過)してない
- ◆Opening:ゲーマス
 1~4をランダムに決め、ゲームでクリアであれば1 OP (1回のみ)

<<Gamble>>

- ◆スタートの障害物を和音してOK
- ◆おなじ日に最高42回のみ(Openingで初回して止まった障害も再度2回使用できる)
- ◆Openingで終了したハードルや壁をかたいた後には戻らないため
 通過してもポイントにならない
- ◆ゲーム内にフィニッシュポイントが複数ある場合はGambleで使用する障害のポイントを選択することができる(スタートゲーマスでGambleポイントはない)
- ◆Back to Back, Contact to Contact:NG (ゲーム終了)
 ただし、それまで発生したGambleポイントが獲得できる
- ◆スタートの障害物との判定が正確である
- ◆1日障害物を3回以上使用したら、
 大抵(1~3倍、シーソー、フライング、スロロームを除く)で
 1.5倍のゲーマス倍率
 したが、それまで発生したGambleポイントが獲得できる
- ◆判定は厳しめ(判定厳しめでも、しなやかさもある)