



機種説明資料

新規則ベルコパチンコ第1弾

「ニドルスペック」

～業界初のニュータイプ誕生～

★★★★★
6段階
設定付き
★★★★★



twitter、Facebook、ウェブログ等への無断転載、コピーまたは配布禁止

©SYSCOM

スペック詳細

Pにこパチ豆MNK

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確率	1/16.2	1/15.6	1/15.2	1/14.5	1/14.0	1/13.4
高確率	1/61.1	1/59.1	1/57.4	1/54.6	1/52.8	1/50.4
確変割合	65% (次回まで)					
電サポ回数	通常大当り終了後 67回					
賞球	3 (ヘモ) & 4 (通撃スタート&電チュー) & 7 (他入賞) & 10 (アタッカー)					
ラウンド	5R or 10R					
カウント	7C					
出玉 ※払い出し	350個 or 700個					



※低確率は、電チューに玉が5個入賞後、怒豆ミッション発展時の大当り確率を表記しています。

ラウンド振り分け

特図 1



特図 2



セールスポイント①

新感覚確率革命!!

へそで当てる!

約 $1/28$



約 $1/13.4$

1段階



豆を揃える



2段階



豆を怒らせる

電チューで当てる!

大当たりが近く感じる

新感覚抽選システム!!

※1/13.4は電チューに玉が5個入賞後、怒豆ミッションに突入した時の数値

新感覚確率革命!!

にこパチシステムの流れ

1段階

1

ヘソ入賞で豆囃柄が変動



2

約 1/28 で豆囃柄が揃う



3

電チューに5個入賞で
怒豆ミッション



約 1/13.4

4

豆を怒らせれば大当り!?



2段階にこパチ

EX. 直撃スタートも存在!!

特殊始動口入賞で豆ロマンが変動

幕が開けば大当り!?



ゲームフロー

1段階目→豆を揃える 2段階目→豆を怒らせる
にこパチならではのシンプルで分かりやすいゲーム性

1段階目



2段階目



ボーナス

赤図柄当り

10R



青図柄当り

5R



確変



時短終了時
保留消化



EX.



直撃スタートに入賞すれば
いきなり2段階目抽選!!

豆ロマン



BEI CO

機種説明資料

新規則ベルコパチンコ第1弾

「遊ばち革命」

～遊ばちに史上初の新スペック誕生～

6段階
設定付き

遊ばち

まめめめ

twitter、Facebook、ウェブログ等への無断転載、コピーまたは配布禁止

©SYSCOM

スペック詳細

Pにこパチ豆BNK

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確率	1/7.0	1/6.8	1/6.6	1/6.3	1/6.0	1/5.6
高確率	1/31.7	1/30.6	1/29.6	1/28.2	1/26.7	1/24.6
確変割合	65% (次回まで)					
電サポ回数	通常大当り終了後26回					
賞球	3 (へそ) & 4 (直撃スタート&電チュー) & 7 (他入賞) & 10 (アタッカー)					
ラウンド	2R or 5R or 10R					
カウント	6C					
出玉※払い出し	120個 or 300個 or 600個					

※低確率は、電チューに玉が5個入賞後、怒豆ミッション発展時の大当り確率を表記しています。

ラウンド振り分け

特図 1



特図 2



セールスポイント①

新感覚確率革命!!

へそで当てる!

約 **1/28**

約 **1/5.6**



1段階



豆を揃える



2段階



電チューで当てる!



豆を怒らせる

大当たりが近く感じる

新感覚抽選システム!!

※1/5.6は電チューに玉が5個入賞後、怒豆ミッションに突入した時の数値

新感覚確率革命!!

にこパチシステムの流れ

1段階

1

ヘソ入賞で豆腐柄が変動



2

約1/28で豆腐柄が揃う



3

電チューに5個入賞で
怒豆ミッション



約1/5.6

4

豆を怒らせれば大当り!?



2段階 にこパチ

EX. 直撃スタートも存在!!

特殊始動口入賞で豆ロマンが変動

幕が開けば大当り!?



ゲームフロー

1段階目→豆を揃える 2段階目→豆を怒らせる
 にこパチならではのシンプルで分かりやすいゲーム性

1段階目

工場
 研究所
 宇宙

豆を揃える!

出荷メダル

通常ステージ 入賞額で賞金が変化!

2段階目

3個入賞で

まめ古を怒らせる!

2~4個入賞で

数字を揃える!

ボーナス

赤図柄当り 5R OR 10R

青図柄当り 2R

ボーナス

確変

132

時短(26回)

312

時短終了時
 保留消化

EX.




直撃スタートに入賞すれば
 いきなり2段階目抽選!

豆ロマン

豆ロマン

豆ロマン

No.	項目	質問	回答
1	コンセプト	本機種コンセプトは？	<p>ループ機・小当り仕様・1種2種混合機などスペックは多様化する中で、ゲーム性は、1/200～1/319の初当り確率を予告やリーチ演出の種類で飽きさせない工夫をしている機械が大半である。</p> <p>今回、新システムを採用することにより、画期的な初当り確率や新しい大当りまでのゲーム性(2段階抽選)を実現し、ゲームシステムでエンドユーザーを飽きさせない[こバチシステム]にチャレンジします。</p>
2	基本情報	基本変動秒数は？	<p>【1段階目 通常時】(豆を揃えるゲーム) 保留0～2: 11.0秒 保留3～4: 7.8秒</p> <p>【時短・確変中】 保留0～1: 9.5秒 保留2～3: 4.0秒 保留4 : 2.5秒</p>
3		各入賞口に対応した賞球数は？	ハネ 3個 / 電チュー・特図1始動口 4個 / その他 7個 / アタッカー 10個
4		B・BAIは？	B:約37 BA:約94.4
5		Sは？	(MNKタイプ) 1段階目(ハネ) 6.8 2段階目(電チュー) 1.10 特図1始動口 0.1 の合計で 8.00 *情報誌の掲載方により異なります
			(BNKタイプ) 1段階目(ハネ) 6.8 2段階目(電チュー) 1.05 特図1始動口 0.1 の合計で 7.95 *情報誌の掲載方により異なります
6		SAは？	(MNKタイプ) SA:約12
			(BNKタイプ) SA:約11
7		TYは？	(MNKタイプ) 3497個～4281個
			(BNKタイプ) 1543個～2038個
8	平均大当り回数は？	(MNKタイプ) 7.1回(設定1)～8.6回(設定6)	
		(BNKタイプ) 7.2回(設定1)～9.4回(設定6)	
9	大当りまでの初期投資金額はいくらか？	(MNKタイプ) 約12800円～15600円	
		(BNKタイプ) 約5300円～6800円	

10	確定突入時の期待出玉は？	(MNKタイプ) 約3960個～約4810個
		(BNKタイプ) 約2020個～約2640個
11	設定毎の出玉率は？（出荷時 へそ板12）	(MNKタイプ) 設定1:96.3% 設定2:98.6% 設定3:100.6% 設定4:104.3% 設定5:107.0% 設定6:110.9%
		(BNKタイプ) 設定1:96.7% 設定2:98.9% 設定3:101.2% 設定4:104.5% 設定5:109.1% 設定6:115.8%
12	玉単価 玉粗利は？	(MNKタイプ) 寄薄率 150 を想定して(30玉交換) 設定1:玉単価 1.34 設定2:玉単価 1.32 設定3:玉単価 1.30 設定4:玉単価 1.28 設定5:玉単価 1.26 設定6:玉単価 1.23 :玉粗利 0.30 :玉粗利 0.22 :玉粗利 0.15 :玉粗利 0.02 :玉粗利 -0.07 :玉粗利 -0.21
		(BNKタイプ) 寄薄率 180 を想定して(30玉交換) 設定1:玉単価 0.77 設定2:玉単価 0.76 設定3:玉単価 0.74 設定4:玉単価 0.72 設定5:玉単価 0.70 設定6:玉単価 0.66 :玉粗利 0.24 :玉粗利 0.16 :玉粗利 0.09 :玉粗利-0.03 :玉粗利 -0.19 :玉粗利 -0.42
13	MY / 最大MY は？	(MNKタイプ) MY:約18000個 最大MY:約56000個 *53000アウト×1000台のシュミレーション値
		(BNKタイプ) MY:約13600個 最大MY:約35100個 *53000アウト×1000台のシュミレーション値
14	低確率は？	(MNKタイプ) 設定1:1/78.864 設定2:1/76.205 設定3:1/74.052 設定4:1/70.469 設定5:1/68.125 設定6:1/65.016
		(BNKタイプ) 設定1:1/33.149 設定2:1/32.016 設定3:1/30.986 設定4:1/29.521 設定5:1/27.911 設定6:1/25.802
15	工場(宇宙)背景の時に出る「しばらくお待ち下さい」の表示は？	<p>本機種では、普図と特図を演出しています。 普図→豆を揃えるゲーム 特図→豆を揃えれば当り(煎豆ミッション)という複数の図柄の演出を表示しています。 特図の演出を行っている際、特図が外れて保留もなくて、普図の演出に戻る際、普図が変動中の場合その変動が終了するまで「しばらくお待ち下さい」が表示されます。</p> 

16		豆が揃って電チューに5個入らなかった時は？	<p>入賞個数に応じて発展する背景が異なります。 ①0～1個入賞の場合 工場背景へ（元が宇宙背景の場合は宇宙背景へ） ②2～4個入賞の場合 豆柄チャレンジへ→図柄が揃えば大当りのゲーム（残り保留数の回数と同回数のゲームを行います） ＊基本は、5個入賞する想定ของเกม性となります</p> <p>＊5個電チューに入賞した場合でも、電チューの閉鎖を過ぎてから5個目が入賞した場合（電チューの閉鎖よりも5個目のスイッチ検知が遅かった場合） 超豆ミッションにはいかず、豆柄チャレンジを行います。抽選は5回分行っていきます。</p>
17		豆柄チャレンジで大当り時のボーナス準備中画面は？	電チューに5個入賞した演出を1つの演出で見せているため（超豆ミッション）に豆柄チャレンジの大当り時のみ発生します。残り秒数が表示され残り秒数が0になると大当りが発生します。
18		直撃スタート時の演出は？	豆ロマンという名称の演出を行い、幕が開けば大当りとなります。幕が開いた時、熱女豆→偶数図柄 かわい子ちゃん豆→奇数図柄
19		班長チャージは？	<p>特図演出中に普図が当たると班長チャージ演出が開始します。 電チューに玉を入賞させる報知を行います。</p> 
20	その他	超っかんボーナス時の楽曲は？	<p>全17曲の楽曲を搭載しており、左右ボタン&PUSHボタンで好きな楽曲を選ぶことが出来ます。</p> <p>【楽曲一覧】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ミラクルビーンズ（豆オリジナル） 2. 天まで届け（豆オリジナル） 3. Lucky☆Beans（豆オリジナル） 4. メリーゴーランド（スーパービンゴネオ） 5. HAPPY TIME（スーパービンゴネオ） 6. BIN! GO!（スーパービンゴネオ） 7. Ride on Wave（鬼浜燦走紅運隊） 8. 蒼き旋律（鬼浜燦走紅運隊） 9. 雷神☆轟（鬼浜燦走紅運隊） 10. 俺の仏輪巻運（鬼浜燦走紅運隊） 11. 花鳥風月（鬼浜燦走紅運隊） 12. CRAZY RIDER（鬼浜燦走紅運隊） 13. カン飛びメドレー（鬼浜燦走紅運隊） 14. ビッグボーナス特攻（鬼浜燦走紅運隊） 15. 鬼浜777メドレー（鬼浜燦走紅運隊） 16. In the Mood（JACK POT） 17. ビッグボーナスBGM（JACK POT）
21		なぜ右打ちにできなかったか？	へそ(1段階目)→電チュー(2段階目)というゲームの流れ上、1段階目が当たった後、2段階目で右打ちし、電チューに玉を入賞させて外れて左打ちに戻すという流れがエンドユーザーのストレスになると思い、オール左打ちの分かり易い画面構成にしました。
22		超デコとの違いは？	<p>①超デコは、1段階目が3、7当りで2段階目の電チューに何個入れられるか？というドキドキ感のゲーム性だが、豆は、1段階目の豆が揃うと電チューに必ず5個入賞させる安心感タイプのゲーム性です。</p> <p>②超デコは、7セグでしたが、豆は、液晶機なので、新規のスペックをよりわかりやすく演出しています。</p>