



Pachislot
TALES OF SYMPHONIA
テイルズ オブ シンフォニア

導入提案資料

KITA DENSHI CORPORATION

© 藤島康介 © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
© 藤島康介 © BNEI © T.O.S. 製作委員会 © KITA DENSHI

Attention 本製品は、ホール機を対象とした遊技機の仕様の研習、実行を補助する目的で作成されています。
記載された文章・画像等をホール機の営業活動における営業・販促に利用すると、貴客はならびに製造販売条件に抵触する恐れがあります。

twitter・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー厳禁 **社外秘転載禁止**

ユーザーアンケート

前作「パチスロ テイルズ オブ デスティニー」のバトルミッション

4連続ハズレを引くまで
終わらない!

**完全自力勝負の
小役バトル!**



敵ボスは3体

勝率は
50%以上!



前作「パチスロ テイルズ オブ デスティニー」で良かった点

バトルミッションの面白さ

84.2%

コンテンツ・キャラクター

59.3%

4方向レバーを利用したゲーム性

37.5%

※複数回答可

バトルミッションへの要望

ART中にもバトルミッションが欲しい

27.7%

バトルが連戦して欲しい

24.8%

敵キャラを多くして欲しい

24.8%

ユーザーアンケートでは、バトルシステムに関する評価が高く、要望も具体的なものが多い。

反省点が多い前作「パチスロ テイルズ オブ デスティニー」だったが、良かった点が無い訳ではなく、とりわけバトルシステムに関しては好評を得ている。

新バトルシステム

EXP (経験値) を溜めていく、本格ロールプレイングパチスロ!!
完全自力の「バトルミッション」クリアでART突入!!

BATTLE FIELD

バトルフィールド

NEW レベルアップ 抽選!!



NEW ART初期G数
決定ゾーン

バトルミッション勝利で
初期G数に!



7セグカウンター搭載

BATTLE MISSION

バトルミッション

ART突入率
約50%

バトル勝利で
ART突入!!



リプレイ4連続引くまで継続!

NEW 敵ボスが
5体 増加!

NEW ART中も突入の可能性あり!
さらに連戦の可能性も!?



ボーナス

2つのボーナスの性能を
兼ね備えた!

TALES OF BONUS



獲得枚数: 約**100**枚

- ◆ EXP獲得チャンス!
- ◆ 終了後は必ずバトルフィールド or ARTへ!



ハズレ目出現で
EXP獲得!!

ART突入率**50%**

TALES OF BONUS



獲得枚数: 約**150**枚

- ◆ ARTストックのチャンス!
- ◆ 7揃い確率: 約1/20!



7が揃えばARTストック!?

ART突入率**80%**

UNISON BONUS



獲得枚数: 約**200**枚 + ART



ハズレ目出現でEXP獲得!
+50 + **+100**
7が揃えばARTストック!?

ART突入

ボーナスの約**70%**が**ART**に繋がる!!

2種類の特化ゾーン&エピソード

2種類の特化ゾーン

エピソード

ユニゾンアタック

平均上乗せ **80G**

6Gの毎G上乗せゾーン



毎G上乗せ!
レア役だとチャンス!



ユニゾン攻撃で
ダブル乗せ!

エターナルドライブ

平均上乗せ **220G**

5G×1set 継続率92%



ロイド出現で継続!!



ミトス出現でピンチ!



ユニゾン乗せ!!



秘奥義 トリガー乗せ! 10G

エンディング

20ラウンド達成で!?



通常時 **ART+EXP**

いい コレト




ロイド ゼロス




初期EXP 200以上!?

ART中 **★エピソード中に設定した敵が出現!**

ローザ ジョーナス




いい プレゼン




最低50G上乗せ+バトルミッション!?

コレト ロイド




ARTスタート時 50G上乗せ+バトルミッション!

クラリス ゼロス




エターナルドライブ ボーナス時

Q&A

Question	Answer
タイプは？	A+ART 機です。
ベースは？	約37G/50 枚です。
内部状態はいくつある？	通常・高確・超高確の 3 つになります。
レア役の確率は？	約1/26 です。
ART の純増枚数は？	約1.5 枚です。(ボーナス込み約1.7 枚)
バトルの勝利条件は？	小役で敵の体力を 0 にする、小役 5 連続でも勝利します。
バトルの敗北条件は？	リプレイが 4 連続で成立した時となります。
バトルフィールドって何ですか？	ART の初期 G 数を決定する、10G+aのゾーンです。
特化ゾーンはいくつある？	ユニゾンアタックとエターナルドライブの 2 種類を搭載しています。
設定変更後の特徴は？	内部状態の再リセット、その他パラメータはクリアされます。液晶はイセリアステージからスタートします。
出力信号は？	1 番ピン：投入信号 2 番ピン：払出信号 3 番ピン：バトルフィールド信号 4 番ピン：ボーナス+ART 5 番ピン：未使用 6 番ピン：リレーコモン 7 番ピン：セキュリティ信号 8 番ピン：ドアオープン

テイルズ オブ シンフォニアとは

テイルズ オブ シンフォニアは、オリコン2位を獲得した名曲、day after tomorrow の「Starry Heavens」や、OVAの主題歌でコレットの声を演じる水樹奈々の「天空のカナリア」など、作品の魅力溢れる要素が多数存在。

「テイルズ オブ」シリーズのバチスロ化人気ランキングアンケートで上位にランクインし、全世界累計出荷本数 160万本（シリーズ累計 1,600万本）を記録した大人気タイトル。

今年で10年目となるゲームファンイベントでは、毎年横浜アリーナが超満員となるほどファンが集結し、昨年は2日間で約24,000人が来場し大いに賑わい、今年は3日間に拡大され、6月2・3・4日で開催予定。



day after tomorrow



テイルズ オブ フェスティバル 2016

「テイルズ オブ」シリーズ マザーシップ、タイトル16作品 (64タイトル)

※1. 「テイルズ オブ」シリーズの本拠となる専用ゲームで、「テイルズ オブ」シリーズの主軸となる作品のこと。

1995年	テイルズ オブ ファンタジア	①
1997年	テイルズ オブ デスティニー	②
2000年	テイルズ オブ エターニア	③
2002年	テイルズ オブ デスティニー 2	④
2003年	テイルズ オブ シンフォニア	⑤
2004年	テイルズ オブ リバース	⑥
2005年	テイルズ オブ レジェンディア	⑦
	テイルズ オブ ジアビス	⑧
2007年	テイルズ オブ イノセンス	⑨
2008年	テイルズ オブ ヴェスベリア	⑩
	テイルズ オブ ハーツ	⑪
2009年	テイルズ オブ グレイセス	⑫
2011年	テイルズ オブ エクシリア	⑬
2012年	テイルズ オブ エクシリア 2	⑭
2015年	テイルズ オブ ゼスティリア	⑮
2016年	テイルズ オブ ヘルセリア	⑯