

CR  
**FAIRY TAIL**  
フェアリーテイル

CONCEPT GUIDE  
コンセプトガイド

パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。

**取扱注意**

本資料はホール様を対象とした遊技機の仕様説明などの商行為を補助する目的で作成されています。  
本資料に記載された文言ならびに表現等を営業店舗における集客・勧誘に転用すると風営法ならびに都道府県条例に抵触する恐れがありますのでご注意ください。



サイドユニットの  
存在感が 冒険心を刺激する!!



フェアリーテイルへ  
ようこそ!!



FAIRY

FAIRY TAIL とは

多くのファンに愛される  
**旬なビッグコンテンツ!!**

週刊少年マガジンにて**11年間連載!** (2006年~2017年) 【最終回2017年7月26日発売号!】

コミックス**全63巻** 【最終巻2017年11月17日発売!】

全世界累計発行部数**6000万部超!!** 【週刊少年マガジンで累計1億】

2018年にはTVアニメ

**ファイナルシリーズ  
放映予定!!**

**現在も尚、拡大成長中のコンテンツ!!!**

アニメ	劇場版	ゲーム	舞台
2009年10月~2013年3月 2014年4月~2016年3月 計277話放送 世界70+国で放送&配信	オリジナル 劇場版 2作も公開	コンシューマー 5作品 ソーシャル 4作品	2016年 オリジナル舞台を 日本&上演 2+国で公演









# 新規ユーザー獲得の期待大!!



<p><b>原作漫画の読者層</b></p> <p>10代 60% 20代 16% 30代 13% 40代以上 11%</p> <p>10代・20代の読者が全体の76%!</p>	<p><b>テレビアニメの視聴者層</b></p> <p>第1期・前半 月曜日・19:30~ 第1期・後半 第2期 土曜日・10:30~</p> <p>10代・20代の視聴者が多い放送枠!</p>
---	--

**FAIRY TAIL = 若年層に人気のコンテンツ!**

連載開始 初中期からのファン (10代・20代) 2006年当時

12年後

20代・30代 2018年

今後の業界の担い手となる年代に成長

新規ユーザーとしてホールへ!!

**若年層に訴求することで  
業界を活性化させる!!**



魅力的な  
男性キャラが多く  
女性にも  
人気!!



CR FLOOR

# CR RAVE この世界こそが真実だ FPM実績値

CR RAVE この世界こそが真実だ FPM  
(2015年10月～導入開始)

※自社調べ

総合  
貢献

**23週**

累計粗利  
(貢献終了時)

**941,169円**

市場  
残存軒数

**2,383軒**



# 天下無双スペック



大当たり確率	低確率 1/319    高確率 1/191
確変突入率 <small>※確変突入は1人当たり1回です。</small>	ヘソ 65%    電チュー 100%
確変継続率 <small>※確変突入は1人当たり1回です。</small>	約65%
電サボ回数	時短 100回    確変 100回+α
転落確率	1/356
最大出玉	約2240個
最低保証出玉	約700個 (5R)

## FAIRYTAILのポイント

- すべての大当たりで電サボ100回を保証
- 最大出玉の払い出しは約2240個
- 最小でも約700個以上の払い出しを担保
- 特図2の最大出玉比率は100%



現基準機のなかでも  
FAIRYTAILの出玉性能は  
**トツプクラス!!**



2001

超ド級インパクトの一撃性!?



特図2の  
大当りは

約 2240 個



セカンドオリジン  
第二魔法源



アツ



# 10,000発への道のりイメージ (※セーフ計算)



## 一般的な機械の場合

強運でなければ到達せず!  
しかも、時間もかかる!



## FAIRY TAIL の場合

### たった5連で約10,000発!?





# 類似の抽選タイプ機との比較



CR 緋弾のエリアII	CR 真・花の●次2	機種名	FAIRYTAIL
確変転落抽選 タイプ	V確転落抽選 タイプ	機種タイプ	V確転落抽選 タイプ
1/319	1/319	大当り確率 <small>63303</small>	1/319
1/63	1/145	大当り確率 <small>63303</small>	1/191
1/113	1/270	転落率	1/356
100.0%	70.0%	確変突入率 <small>63303</small>	65.0%
100.0%	100.0%	確変突入率 <small>63303</small>	100.0%
約64%	約65%	確変継続率	約65%
約1,800個	約2,016個	最大出玉	約2,240個
70.0%	100.0%	最大出玉比率 <small>63303</small>	100.0%
4,004個	3,986個	平均TY	4,193個
4,004個	4,757個	モードTY	5,151個
9.22%	9.03%	10,000発 突破率	11.16%





# SIDE UNIT

ステップアップ漫画タワー

7セグで  
レベル5まで  
カウントアップ

4



3

2

演出と連動して  
漫画コマが点灯



1



仲間と共に期待感が  
**ドンドン上がる!**

ドンギミック作動でレベルアップ!



頂上のナツまで  
到達すれば **大当り!?**



# ゲームフロー

## 通常時

左打ち

ギルド内観ステージ

ルーシィステージ



玉ウシードステージ

クエストモード



通常ステージは全6パターン

特殊ステージは全4パターン

星雲界モード

バトルモード



## 大当り

右打ち



FAIRY BONUS

5R確率



MPF  
チャレンジ  
BONUS

5R確率or  
5R連続



チャレンジ演出は  
キャラクターで  
期待度が変化!

チャレンジ成功  
▶FAIRY TIME  
確率アップ  
チャレンジ失敗  
▶FAIRY TIME  
時短スタート

確率or時短

## FAIRY TIME

右打ち



選択したキャラクターで演出が変化!

大当りで

2240



100回転  
消化

バトル演出  
or時短

確定

## 炎帝王RUSH

右打ち

イグニールと  
アクノロギア  
がバトル!



バトル失敗でバトルモードへ



2001

通常時はファン必見の名シーンを数多く再現!!



激ナツカットイン

育成チェンジ予告

CHANGE



エンディング



ストーリー系リーチ



S級魔導士降臨



何度でも見たいくなる!

数々の名シーンを  
美麗映像で再現!!

キャラ会話予告



【7名編入】チャレンジ



ガキん争奪



伝説の尻尾 最終チャンス



エンディング



細かな遊び心でプレイヤーを飽きさせない!!

何度でも打ちたくなる! **プレイヤーの心を驚掴みにする遊び心!!**

### Myキャラ育成システム



「ナツ」「ルーシー」  
「グレイ」「エルザ」  
の4人から選択

パスワードで  
次回以降も  
継続して  
キャラ育成が可能!!

Myキャラのレベルが上がれば  
カスタマイズが解放される!



ハッピーエアースタイル  
▶Lv5で解放  
先読みなしスタイル  
▶Lv10で解放  
爽ハトスタイル  
▶Lv15で解放  
プレミアムスタイル  
▶Lv20で解放  
クイズチャレンジに挑戦可能  
▶Lv100で解放

### セブンカウンター



保留コンボ  
保留が途切れずに  
消化した回転数を表示

セブンカウンター  
発動後は1回転ごとに  
数字が増加していく



数字に「7」が  
あるときに  
SPリーチに  
発展すれば  
**大当たり!?**

### ランキングシステム



出玉記録のTOP3が  
ランキング形式で保存される!



また打ちに来よう

もう少し打ってみよう

**プレイヤーの  
遊技意欲を喚起する  
仕掛けが満載!**



# 大当り中は様々なミニゲームが楽しい!!

16R大当り時は  
ゲームに挑戦して  
モードや楽曲が  
解放できる!

キャラの組み合わせを  
再構成することも可能



## 瞬間記憶ゲーム



ゲーム  
成功



グレイの  
ジュリア  
モード解放!

## リズムチャレンジ

楽曲全解放!

CR FAIRY TAIL 楽曲

- ・ Endless World
- ・ WHITE MAP
- ・ The right answer
- ・ 遠征エクリプス
- ・ Just Will Be The Fight
- ・ 感情★ラリラnight
- ・ モラトリアム、時々センチ、
- ・ Hands in hand
- ・ Luna magic 450



チャレンジ  
成功

リズムに合わせて  
ボタンをブッシュ!

さらに納品時に

オリジナル楽曲の  
有料配信予定!

他の遊楽亭マシンの  
人気楽曲も配信中!



## FAIRYTAILクイズチャレンジ



チャレンジ  
成功



漫画  
モード  
解放!

全2問の原作クイズに挑戦!

## グレイジュリアモード



## 漫画モード



上記2モードは  
FAIRY TIME中の  
演出が変化!



右打ち中はキャラクターの組み合わせで楽しめ!!

幅広いゲーム性がリピート遊技心をかきたてる!!

電サポ1~100回 **FAIRY TIME**

電サポ101回~ **炎竜F-RUSH**

**序盤 1~40**

ナツ ルーシー



一撃ボタン型 突発当り型



**中盤 41~70**

グレイ エルザ



一撃ボタン型 ボタン連打型



**終盤 71~100**

ミラジェーン ウェンディ



一撃ボタン型 ハッピーエア型



**エクストラ 101~**



序盤・中盤・終盤のキャラクターは大当りラウンド終了後、自由に選択できる!



組み合わせによって新規演出が解放される!

1つの組み合わせで1つの演出が解放されます。





システムと世界観が融合した面白さ!!



転落抽選だからできる2つのゲーム性の融合!!

### FAIRY TIME



100回転以内で  
大当たりを  
目指す

➡ STタイプのような  
ゲーム性

### 炎竜王RUSH



リーチ発生で  
大当たりか!?  
転落か!?

➡ バトルタイプ  
のようなゲーム性

## STタイプ × バトルタイプ

1台で2つのゲーム性が楽しめる  
これが転落タイプの面白さ!!







今FUJIは、一番安心して購入できるメーカー

2016年メーカー別  
累計粗利総額 **第1位**  
¥8,918,934

2016年メーカー別  
1台あたり平均総合貢献週 **第1位**  
19週

2017年メーカー別  
累計粗利総額 **第1位**  
¥7,600,174

2017年メーカー別  
1台あたり平均総合貢献週 **第1位**  
22週



FAIRYTAILも  
自信を持って  
ご提供します!!!



# 全ての条件が揃っている

超有力  
コンテンツ

鉄板の  
FUJI  
実績

秀逸な  
創り込み

最強  
スペック

【追い風情勢】

- ・メイン機不在
- ・P・S共に稼働悪化
- ・救世主機への期待高

動く理由  
しかない!!!



機種名	CR FAIRY TAIL FPM	
	(型式名:CR FAIRY TAIL FPM)	
機種タイプ	ミドルタイプ(V種転落タイプ)	
大当たり確率	低確率	1/319.688
	高確率	1/191.626
小当たり確率	1/146.613	
確率性能	突入率65.0%(確実継続率:約64.95%)	
大入賞口開放秒数	0.1秒 or 27.0秒	
普通電動役物出り確率	低確率	1/50.200
	高確率	1/1.004
普通電動役物開放時間	通常時	1.0秒×1回
	開放延長時	5.2秒×1回
カウント数	大入賞口	10C
	普通電動役物	10C
性能関係	平均継続回数	2.68回
賞球	4個	特図1抽動口
	1個	特図2抽動口
	3個	左上入賞口、左中入賞口
	5個	左下入賞口
	3個	右下入賞口
	14個	上大入賞口
	14個	下大入賞口
備考	※総電流容量(定格): (300VA-2巻/1000VA-4巻) ガスタルエアーク	

大当たり配分				
		<p>特図1</p>		
		<p>特図2</p>		
スタート	当り関係	電サポ回数	出玉	割合
特図1	5R確実	100回+α	700個	65.0%
	5R非確実	100回	700個	35.0%
特図2	16R確実	100回+α	2240個	100.0%
補足項目	・転落確率:1/356.130 ・電サポ中引き戻し率:68.06%			



大盛り遊戯



ペースタイム

図柄・保留状態		通常時	特設・高球・特設 開始有り時	特設・高球 【中継時】 開始有り時	高球(2枚電玉) 開始有り時
特設①	保留0~1	13.0秒	13.0秒	13.0秒	13.0秒
	保留2	5.0秒 or 9.0秒	13.0秒	13.0秒	13.0秒
	保留3	3.5秒	13.0秒	13.0秒	13.0秒
	-	-	-	-	-
特設②	保留0	13.0秒	13.0秒	13.0秒	3.0秒
	保留1	13.0秒	1.0秒	5.0秒	0.7秒
	保留2~3	13.0秒	1.0秒	2.0秒	0.7秒
	-	-	-	-	-
確定秒数		0.6秒			

遊戯図



外部接続端子仕様

出力概要	端子色	概要	出力概要	端子色	概要
賞球	白	賞球の払い出し数を10個以上記録している場合、配球から10個減し出力	特別図柄1地動口	青 情報端子5	特別図柄1地動口スイッチが遊技球の通過を出力
幕・伸縮板	緑	ガラス幕及び内伸縮板開放中に出力	特別図柄2地動口	赤 情報端子6	特別図柄2地動口スイッチが遊技球の通過を出力
特別図柄確定図数	灰 情報端子1	スタート図数も出力	特別図柄1確定図数	橙 情報端子7	特別図柄1のスタート図数も出力
地動口	黄 情報端子2	ヘソ・電チュー入賞数も出力	右下入賞口	水 情報端子8	右下入賞口の入賞数も出力
大盛り及び特殊遊技状態	黒 情報端子3	開放延長付き大盛り中及び特殊遊技状態中の情報を出力	メイン賞球	茶 情報端子9	入賞口への入賞のタイミングで払い出し数を加算10個単位で賞球を出力
大盛り	桃 情報端子4	大盛り中の情報を出力	セキュリティ	黒 情報端子10	不正エラーをホールコンへ出力