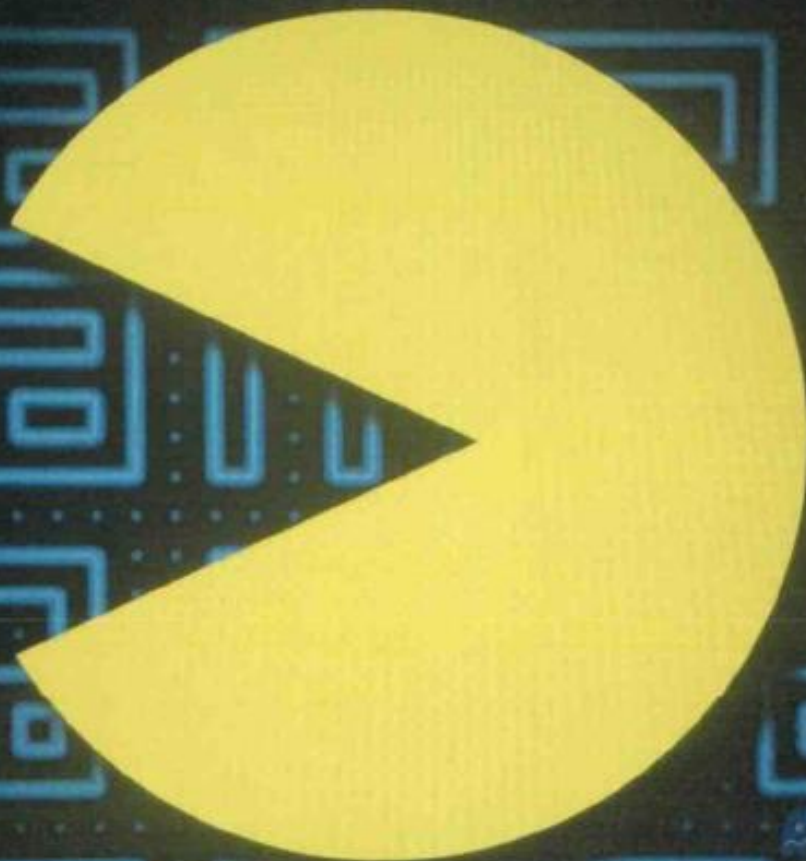


ファミスロ



営業用資料
MARKETING MATERIALS

SLOT



©2011 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. BANDAI ENTERTAINMENT

TM

あの頃、少年だった大人たちへ。

バンダイナムコの
不朽の名作ゲーム

+

歴史あるユニバーサル
スロット開発



ファミスロ

30~40代をターゲットにし
懐かしさと楽しさをコンセプトにする機種を
継続的に市場に投入するプロジェクトです。



バンダイナムコ × ユニバーサル共同開発

ファミスロ

第1弾!!

『パックマン』

ノーマルタイプの真髓

違和感特化型。

完全告知マシン!!



完全告知の新形態

違和感

ボーナス成立時の95%はどこかに違和感!

- サウンド (SE) ■ランプ (筐体)
- リールロック etc...



打ち方

ユニバーサルが誇るリール制御。

- | | | |
|-------|----------|--------|
| ベーシック | 主に小役ハズレ目 | 即決1確狙い |
| 順押し | 中押し | 逆押し |

違和感を察知し、打ち方で告知を答え合わせ!
 ありふれた告知機には無い、新しいゲーム性!

ボーナス

告知ランプが点灯すればボーナスの安心仕様！ 成立ゲームで完全告知



告知ランプ点灯で ボーナス確定！

ボーナスを揃える際は1枚掛けが可能！ BR判別も1Gで完結！

BIG BONUS



最大獲得枚数 **312** 枚

消化手順
連打打ちでOK!

REG BONUS



最大獲得枚数 **104** 枚

消化手順
左にBAR揃い！ 連打MAX獲得!



BIG中はミニゲームを搭載

右リールのパックマン図柄を「上・中段」 or 「中・下段」に狙う！

パワーエサとモンスターが全て消灯し、
高速パックマンが出せればクリアエンドが発生！

※獲得枚数には変動はございません。

多彩なタイミングで発生する全89個の違和感演出!!

違和感特化型なのでランプ点灯までに様々な違和感演出が発生する!



ランプ系違和感

- 上部ランプの点滅・消灯
- サイドランプの消灯・色変化
- 告知ランプ横のゴーストがまばたき・消灯 etc...



王道の告知パターン

サウンド系違和感

- レバー ON 時の始動音変化
- 停止音変化
- 払い出し音変化 etc...



ロック系違和感

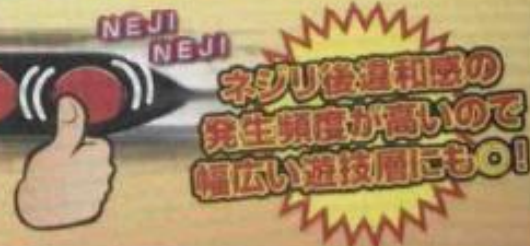
- レバー ON 時のロック
- リール停止時のロック
- 小役揃い時の払い出しロック etc...



リール停止時にフリーズすることも...!!

第3停止のネジリ

- 上部ランプの点滅・消灯
- サイドLED が点滅・レインボーに変化
- ウーハー作動 etc...



遊技するほどに見つかる違和感演出は、まるでゲームの攻略法!
体感した経験値が期待感に変わり、更に探究心が芽生える!



遊業時の打ち方



どこから押してもOK! それぞれのルールでゲーム性が変化!!



順押し&ハサミ打ち時 ...BARを基準にチェリーを狙う! 中・右はフリー打ち!



or



チェリー時は
2個目狙い

意外な出目でも違和感発生!

中押し時 ...BARをアバウトに狙えばOK! 成立役が絞りがやすいのが特徴!



基本停止形



メロン!?

左・右はフリー打ち!



チェリー!?

左は狙い・右はフリー

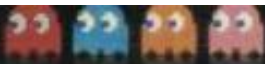
出目と違和感の
合わせ技で
ボーナスを察知!

逆押し時 ...右リールにあるバックマン図柄狙い! 停止したら問答無用の1確!!



衝撃の告知音を味わえるのは
「逆押し」のみ!

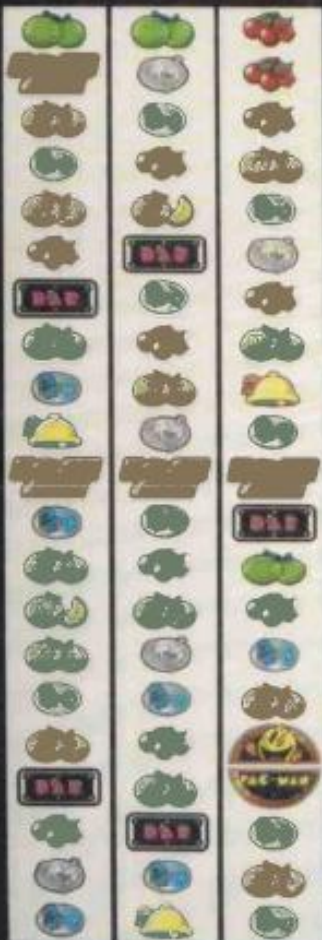
違和感 × 押し順の組み合わせで楽しさ無限大!



配当 ◆ 配列



配列



配当

BIG BONUS



345 枚を超える払い出して終了

REG BONUS



119 枚を超える払い出して終了



3BET 7
1-2BET 15



3BET 1
1-2BET 15



5枚



REPLAY

1-3BET 5ライン有効



2BET 3ライン有効



1・3枚で遊技可能 BONUS中は2枚で遊技可能 最大払い出し枚数は1・2枚掛け時は15枚 3枚掛け時は7枚 ※上記は配当の一部です。見た目上の配当です。

代表的なリーチ目



メロン・7・メロン



セレブ



ブルジョワ



ボーナス揃い一画面
(5ライン有効)



特内バックマン
(右リール第1停止時)



スライディングバックマン



基本スペック

	BIGBONUS 確率	REG BONUS 確率	ボーナス 合成確率	出玉率
設定 1	1/277.7	1/436.9	1/169.8	97.7%
設定 2	1/269.7	1/390.1	1/159.5	99.5%
設定 3	1/259.0	1/350.5	1/148.9	103.5%
設定 4	1/231.6	1/296.5	1/130.0	111.1%





FAQ

質問	回答
Q1. 設定変更時の挙動は？	A. 全てクリアされます。
Q2. 電源 OFF→ON 時の挙動は？	A. 通常時は差枚数カウンタ及びサウンド変化条件がクリアされます。 ボーナス成立ゲームからボーナス中は差枚数カウンタ及びサウンド変化条件を保持します。 なお、ボーナス成立ゲームにて告知前に電源 OFF を行うと、復帰時に告知ランプが点灯します。
Q3. 小役とボーナスの同時当選はありますか？	A. チェリー・メロンで同時当選の可能性がります。
Q4. 設定推測ポイントはありますか？	A. メロン確率、特定のボーナスに設定差があります。 また、設定を示唆する違和感演出もあります
Q5. 50 枚あたりのゲーム数は？	A. おおむね 35G 程度です。
Q6. BB 中の BGM 変化はありますか？	A. あります。 ボーナス後 50G 以内とボーナス後 100G 以内のゾロ目ゲームとボーナス後 1G 目にボーナスが成立すれば BGM が変化します。
Q7. 1 枚掛けでボーナスは 揃えられますか？	A. はい。1 枚掛けで揃えられます。 1 枚掛けでも 5 ライン有効です。