

——タイの洪水によって、遊技機生産に支障が出ていると聞きます。遊技機の新産も世界中の方が協力して作っていることを実感しました。だからこそ我々もファンに楽しんでいただけるようにファンに楽しさをお伝えする努力をすることが必要ですね。

さて、今月の注目台です。

興味ひくアレパチの盤面

A 私はタイヨーエレックの「**CR龍が如く見参！極Z**」。ゲームとしてもトップコンテンツである「龍が如く」は累計500万本も売れています。特に新コンテンツは新規ファンが付きやすい。そのことも今のパチンコ低迷に良い作用をもたらしてくれているのではないかと思います。

B 家庭用ゲームソフトの「龍が如く」は数人の主人公で遊べるのですが、敢えて一人にしたこと、そしてその一人が桐生一馬之介(宮本武蔵)にしたことは大正解だと思います。桐生自身に思い入れは無くても、宮本武蔵という知った名前が出てくれば、とたんに思い入れから歴史まで理解でき、「龍が如く」を知らない人でもゲームに入りやすいのではないのでしょうか。

時代にどう対応するか



©2011 HEIWA

CR鉄火ばあば
平和

大当たり確率 1/8.375
(確変中: 1/7.465)
確率変動確率
賞球数 3 & 10 & 15
最大出玉 約2016個
(2ラウンド×3カウント×24回(リミット))
鉄火ラッシュ終了後、
3回 or 5回 or 9回 or 45回転の時短



©2009 ヤマトスタジオ / 「宇宙戦艦ヤマト 復活篇」制作委員会

フィーバー宇宙戦艦ヤマト 復活篇
SANKYO

大当たり確率 1/397.2
(確変中: 1/39.7)
確率変動確率 80%
賞球数 3 & 10 & 15
最大出玉 約2016個
特定大当たり終了後、
30回 or 50回 or 70回転の時短



©松竹・ABC

ぱちんこ 必殺仕事人IV
京楽産業

大当たり確率 1/258.0
(確変中: 1/34.0)
確率変動確率 70%
賞球数 3 & 10 & 12 & 15
最大出玉 約2016個
大当たり終了後、
20回 or 40回 or 60回転の時短



©SEGA ©TAIYO ELEC

CR龍が如く見参！極Z
タイヨーエレック

大当たり確率 1/386.3
(確変中: 1/46.5)
確率変動確率 77%
賞球数 3 & 10 & 15
最大出玉 約2016個
大当たり終了後、30回転の時短

C パチンコのポテンシャルとしても高いです。今回良かったのが「祇園三大バトル」。出玉が多い「剣豪バトル」、確率変動が続く「遊女バトル」、ハラハラドキドキの「同心バトル」。この性能差が遊技者の大当たりの心理状況を複雑にしていますね。

A 個人的には盤面が不思議でした。アレパチの盤面なんです。また極めアタッカーも面白い形状をしている。今後の展開に何らかの意図があるのでしようか。それともアレパチのタイヨーエレックというイメージを創出するためのものなのでしょうか。アレパチファンだった私としては、盤面見るだけでワクワクしてしまいます。

微妙な大当たり確率が

B 京楽産業の「ぱちんこ 必殺仕事人IV」に注目です。展示会場の国技館に行つて来ましたが、凄く熱気でした。店舗関係者も待ち望んでいたように感じます。海物語、エヴァンゲリオンと匹敵するブランド機ですからね。

A 性能で目を引くところはやはりラウンドボーナスと右打ち大当たりでしょうか。ついにメインコンテンツにも右打ちを搭載してき

ましたね。右打ちの非日常感や、ラウンドボナスのアタッカー開閉時に玉を入れるアクションは、ファンも楽しいでしょうからね。時代に合わせた改良点だと思います。

D 大当たり確率についても、ミドルともライトミドルとも言い難い微妙な大当たり確率を設定されています。このあたりは、コンテンツからファンが飽きる部分、出玉の楽しさの部分を極限まで検討しているようで、大変興味深いです。1スペック販売だからこそ綿密な検討をされているのでしょうかね。

大迫力の戦闘シーン

C 私はSANKYOの『ファイバー宇宙戦艦ヤマト 復活篇』。

ヤマトと書きたいのですが、正確に言えば我々が知っている宇宙戦艦ヤマトの続編で、2009年12月に公開されたアニメ映画作品のようです。主役だった古代進が艦長になり、古代と森雪の娘も乗艦しています。登場人物が違う上に、絵のタッチも違うだけに、我々が知っている宇宙戦艦ヤマトと捉えれば、違和感があります。しかし、ヤマトの持つストーリー性、圧倒的な世界観は健在です。

B ヤマトといえば宇宙での戦闘

シーンですかね。大迫力の戦闘シーンは必見です。Vコントロールを使って、波動砲を打てば自分もヤマトの乗組員のような気がします。

D 今ではほぼ見られない本来の意味での上限ぎりぎりのマックスタイプです。SANKYOさんの本気度が伺えます。ヤマトの世界観、爽快感に合わせたのでしよう。演出のドキドキ感は、盤面のヤクモノの動きやアクション、特に大ヤマトから好評だった主砲ヤクモノが今回も健在で、嬉しく思いました。

B 逆に初あたりが遠い分、ファンが耐えられるか心配しています。このごろは出玉より安定感、遊ばせてくれ遊技機の方がもてはやされている感があります。ただ、娯楽性は出来るだけ広い中から、ファンの自由度で選んでくれたほうがいいと思っています。そういう意味ではヤマトには頑張っただけですね。

玉の動き、楽しさの原点

D 平和の『CR鉄火ばあば』にも注目しています。パチンコの楽しさの原点は玉の動き。玉がバネに弾かれ、釘というストレスに負けず玉同士力を合わせ、様々な困

難を乗り越え、Vゾーンを目指すという玉一つひとつのストーリーに堪らない哀愁を感じます。この台は、玉の動きの面白さを感じさせてくれます。

C 大当たりもチューリップ型アタッカーですね。これは嬉しい！アタッカーよりチューリップの方が同じ入賞口でもひと味もふた味も違います。このようなちよつとしたところに工夫が欲しいですね。グッジョブです！

B 音楽もいいですね。最近が良い音楽が多いですが、昔のビープ音のような音楽やクラシックのような音楽は本当に耳に残ります。

欲を言えば軍艦マーチが欲しかったです(笑)

A リーチも楽しいですね。初あたりは、ばあばとじいじの喧嘩リーチだったんですが、奇想天外で楽しかったです。とても良いと思います。欲を言えば若干リーチが長い気がしました。

D せっかくなので私も一言。デジタル上下に付いている回転体ですが、ただの飾りになっているのがもったいない気がしました。ここでCRタイムボカンのようにハズレ穴があればその分入賞チャンスを増やすことも出来たのかなと思ったりしました。

平成23年10月の型式試験等状況

遊技新機種	受理件数	結果書交付	適合	不適合	みなし不適合
パチンコ	54	45	40	5	0
回 胴	53	52	14	38	0
アレンジボール	0	0	0	0	0
じゃん球	0	0	0	0	0

不適合事例は、ぱちんこでは、設計書等審査で、①役物連続作動装置の作動確率を変動させる抽せんの当せん確率があらかじめ定められた一の値になっていなかった。

遊技機の試験で、①試射試験の結果、短時間出玉率が規則で定める値を超えた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①主基板のロムのデータ領域に「0」以外の未使用のデータが存在していた。②第二種特別役物作動時の遊技において、入賞を表示できる位置で回転停止装置を操作しても入賞を表示しない性能を有していた。③入賞に係る条件装置が作動した遊技において、再遊技に係る条件装置の作動確率が変動しているときと、変動していないときで、図柄の停止する位置が異なる性能を有していた。④第一種特別役物に係る役物連続作動装置と入賞に係る条件装置が同時に作動した遊技において、入賞に係る図柄を表示できる位置で回転停止装置を操作しても入賞に係る図柄を表示しない性能を有していた、など。

遊技機の試験で、①回胴回転装置を作動させる装置が複数存在した。②いかなる遊技状態においても表示されない入賞に係る図柄の組合せを有し、作動した条件装置のなかに、当該図柄の組合せに係る条件装置を含む場合と含まない場合とで、回胴の停止制御が異なっていた、など。