

### 「スタート賞球」で2機種

——年があらたまりました。今年もよろしく願います。

**A** 私は、ニューギンの「CRサイボーグ009ⅢMR-T」に注目です。石ノ森先生の原作のイメージもありますが、我々の世代はアニメ版での009のイメージが強烈です。9人のサイボーグ戦士の特長が大変印象に残っていますね。003が可愛いんですよ。若干残念なところはオールアニメではなく、3Dで描かれているサイボーグ戦士。2Dと3Dってやっぱり違和感でるんですよ。どのメーカーさんも結構3D映像を入れてこられているのですが、何故なのでしょう。アニメはアニメのままの方が面白いと思うのですが…。

**B** 私は逆にそこがパチンコオリジナルの部分だと納得していますよ。3Dの質感がロボットっぽいのは取って狙いかもと思いました。

**C** 今回は面白いスペックの出し方です。2機種とも大当たり確率は変わらないながら、スタート賞球数を「5」個にしたバージョンを作っています。どちらがファンに受けるのでしょうか？

**A** はじめはどちらも賞球3個だ

# 歓迎「女性向けコンテンツ」



©モンキー・パンチ/TMS・NTV

### 不二子〜100億\$の女神〜 オリンピア

設定	BIG	REG	合成確率	PAYOUT
設定1	1/331.0	1/504.1	1/199.8	97.7%
設定2	1/331.0	1/496.5	1/198.6	98.7%
設定3	1/331.0	1/489.1	1/197.4	100.0%
設定4	1/318.1	1/481.9	1/191.6	105.1%
設定5	1/295.2	1/474.9	1/182.0	107.7%
設定6	1/258.0	1/455.1	1/164.7	113.0%



©2010 中興文庫・ビデオフォーカス・東海テレビ放送

### CR牡丹と薔薇 RR サンセイR&D

大当たり確率 1/309.13  
(確変中: 1/39.01)  
確率変動確率 65%  
賞球数 3 & 6 & 10 & 13  
最大出玉 約1440個  
大当たり終了後、50回転の特短



©前原由樹・市原ゆき乃 / 一迅社、「07-GHOST」製作委員会

### CR07-GHOST MA 西陣

大当たり確率 1/255  
賞球数 3 & 10  
最大出玉 約1350個  
ゴーストチャンス  
(突入率: 60%、継続率: 66%)



©2001 石森プロ/サイボーグ009製作委員会

### CRサイボーグ009Ⅲ MR-T ニューギン

大当たり確率 1/387.78  
(確変中: 1/38.77)  
確率変動確率 75%  
(大当たり終了後、70回転短縮)  
賞球数 3 & 10 & 13 & 14  
最大出玉 約1536個

### 50%以上の予告信頼度

**B** 西陣の「CR07-GHOST MA」に注目しています。元のコンテンツは残念ながら知りませんでした。液晶及び演出を見ている限り、悪くないと思います。特に主人公テイトが可愛い。OL層にもウケが良いと思います。ファン以外は初見でどの機種にするかはほとんどフィードリング。そう考えれば女性層をターゲットにする店舗などは一考の価値があるのではないでしょうか。

**D** 今までは大当たり確率が違うスペックの遊技機が主流でしたが、今回のようなスペック違いも面白いですね。複数種のスペックを出すときには様々なデータを取るこ

と出てくるように1機種は冒険スペックを発表して欲しいですね。

——年があらたまりました。スタート賞球数が同じ時の出玉率が違うスペックの登場かと思ってビックリしました。最後に賞球数の違いがわかり、納得しましたが…。

今回のようなスペック違いも面白いですね。複数種のスペックを出すときには様々なデータを取ることが出来るように1機種は冒険スペックを発表して欲しいですね。

爆発的にヒットするようになりました。そう考えれば、これからのコンテンツとして人気が出そうですね。

**B** 私はスペックにも注目していません。この位の大当たり確率であれば、理論上1000ハマリなどはだいぶ少なくなることでしょう。今のパチンコはわかりにくく、初心者層が参入しにくいと言われています。大当たりで玉が出る。当たり前ですが、突確などが無い、シンプルな台も無ければ娯楽性の幅は広がりません。初心者がわかりやすいこの機種は良いと思いますね。

**A** わかりやすさといえは、50%以上の高信頼度を誇る予告、演出が数パターンあるそうです。お客様にはきちんとお伝えし、海物語の魚群のような一つのパチンコの遊技分岐点、オカルト話のネタとして定着すれば、長寿命化も狙えるのではないかと思っています。

## おもろい「薔薇ボーナス」

**C** 私はサンセイR&Dの「**CR 牡丹と薔薇R**」が楽しみです。2004年1月〜3月続いた昼の連続ドラマ。確か女優小沢真珠さんの出世作ですよ。 「役立た

ずのブター！」というセリフは見ていないながら当時流行りましたね。私もふざけて使っていたことを覚えています。

**D** この台の面白いところはなんといっても役物Vゾーン入賞での大当たり「薔薇ボーナス」です。盤面上部にあるアタッカーから玉を入れると、中央ヤクモノへ玉が流れます。その玉がV入賞で大当たり。この演出はアナログの要素が絡み合うため、とてもハラハラします。

**E** 私は「牡丹と薔薇」というコンテンツを使用したことが凄いなと思います。こんな所に名作が隠れてたかという感じです。昼の連続ドラマは当時高校生の時、早退して見ていた「華の嵐」など、名作や大作が多いんですね。近親憎悪を題材にしたコンテンツ。男性よりも特に女性が虜になりそうな題材です。

## 30分あれば楽しめる

**D** パチスロではオリンピアの「**不二子〜100億\$の女神〜**」に注目しています。なんといってもルパン三世の世界観をふんだんに入れたスピンオフ作品で、不二子の魅力がタップリと現れています。

## 平成23年11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	62	53	50	3	0
回 胴	54	41	14	27	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データ領域で使用される一のデータが、プログラムの実行状態によって異なる意味を持つものとなっていた。②遊技盤上の最下部以外に設けられた、入賞口に入賞しなかった遊技球が入る入口を、遊技機が入賞口でないことを明らかにしていなかった。③技術上の規格に定めのない遊技の結果を契機にして、遊技の状態を自動させる性能を有していた、など。

回胴では、設計書等審査で、①設定ごと及び規定数ごとに、再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動した場合における当該確率が、あらかじめ定められた値になっていなかった。②第二種特別役物が作動している場合において、停止ボタンを操作した後75ms以内に停止する回胴が一つもなかった。③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、第一停止の時点で役物連続作動装置の作動と入賞に係る図柄の組合せを同時に表示できる位置で回転停止装置を操作しても、入賞に係る図柄だけを表示する性能を有していた。④複数の入賞に係る条件装置が同時に作動したときに、第一停止の時点で、作動した条件装置に係る図柄の組合せができるだけ多く表示される、又は獲得できる遊技メダル数が最も多くなるようあらかじめ定められた制御を行わない性能になっていた、など。

ギミックの使い方、リアルアクションでエピソードを見せる演出などは思わず引き込まれました。

**E** コンテンツ産業も少しずつ変化してきましたね。前号お伝えしましたが、ヤッターマンでもオリジナルストーリーを入れるなど、新たな魅力をどのように遊技機に散りばめ、ファンに楽しんでいたかを追求されてきました。確かに開発費はかかるでしょうが、ファンに対しアピールするのにオリジナルストーリー程印象づけるものはありません。

**B** 私は敢えてノーマル、RTタイプを選んだオリンピアさんの先

見性に感嘆しました。ARTは北斗番長、ミリオンゴッド等素晴らしい遊技機が大変多くなりましたが、ノーマルタイプはジャグラー、エヴァ、ツインエンジェル等数えるほどしかありません。しかもART機は遊技時間が長くないと機種

の魅力が伝わりづらい。換言すれば、サラリーマンには遊びにくい機種なんです。不二子は30分もあれば十分遊べる。

**C** ART全盛だからこそノーマルタイプの方が上手いホールはART機とノーマルパチスロの回遊も念頭に入れて営業戦略を組み立ていきたいですね。