

魅力のタッチセンサー

——ようやく、春が訪れました。この華やいだ空気をホールにも引き入れたいですね。新台の発表も弾みがついているようです。今月の注目台をお願いします。

A 三洋物産の「CR大海物語2 MTE」。今度の海はタッチセンサー付きになりました。また新たな試み、大変期待が持てます。このタッチセンサーは海の常連さんたちが「魚群来い来い」とガラスを触る仕草などにヒントを得て作られたのでしょうか。とても面白いですね。

B マリンちゃんたちもアニメキヤラとして登場。大当たりを「ハレ」の舞台としてファンに認知してもらおうというわけでしょうか。

C 今までの海物語は常連層向けのもの。特に大海物語ブランドはその傾向が強かったように感じます。今回はタッチセンサーで常連を確保しながら、新しい試みとしてのアニメコンテンツの充実で若者層にも訴求できるように作られています。ファン取り込みには期待している一方、海の常連客の一部からは違和感を訴える方もいるかも知れません。そこは「沖縄」や「アゲネス」

コンテンツの相乗効果



©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
©Sammy ©RODEO

モンスターハンター ロデオ

設定	PAYOUT
設定1	97.1%
設定2	98.5%
設定3	100.3%
設定4	104.5%
設定5	108.6%
設定6	116.0%



©vex management inc. ©vex entertainment inc.

フィーバー倅田來未III ~Love Romance~ SANKYO

大当たり確率 1/299.3
(確変中：1/32.8)
確率変動確率 65%
賞球数 3 & 10 & 15
最大出玉 約2040個
通常大当たり終了後、70回転の短延



©2005 南宮楽太 / Project GARO
©2008 南宮楽太 / 東北新社・パングダイビジュアル
©2010-2011 南宮楽太 / 東北新社

CR 牙狼魔戒閃騎鋼XX サンセイR&D

大当たり確率 1/399.60
(確変中：1/99.14)
確率変動確率 51% (突入時)77%
(2回目以降：ST145回まで)
賞球数 3 & 8 & 15
最大出玉 約2016個
新属界RUSH併突入時、100回の短延



CR 大海物語2 MTE 三洋物産

大当たり確率 1/348.596
(確変中：1/34.860)
確率変動確率 62%
賞球数 3 & 10 & 15
最大出玉 約1680個
通常大当たり終了後、100回転の短延

等の遊技機とのバランスを見ながら導入をはかるとよさそうです。

D 海物語の開発者は「変わらない変化」、「売れて当たり前」という制約、高いハードルの中で頑張っていると思います。左右対称のゲージ構成は、今では貴重ですね。ブッコミ狙いだけではなく、天打ち、チョコロ打ちなども技術介入の素。このあたりは「変わらない変化」として海物語の開発者には、今後とも頑張っていたきたいですね。

初代とは全く違う性能

B 私が注目するのは、サンセイR & Dの「CR牙狼魔戒閃騎鋼XX」。圧倒的な液晶演出、TVと連動しているかのようなキャラの登場など、新たな魅力が満載です。

A 初代「GAROU」を踏襲、と謳っています。ただ、性能としては全く違います。以前は1種2種混合機で今度は1種のST仕様。ただし、ST回数が145回と大変多く、ここで確変確率を77%まで上げ、1種2種混合機のように見せています。開発のアイデアに頭が下がります。

C 一方、確変時の素早い当たりの連続による興奮度は、残念ながら初代にはかないません。このあ

たりファンがどのように判断するか。演出を楽しみたい、確変中もゆつたりと遊びたいというファンの方は、今回のスペックでも満足されることと思います。そのかわり、「真魔界RUSH」に入らなくても時短が100回付いているので、初代「GARRO」に比べると安心して遊べると思います。

E 「GARRO」の稼働の良し悪しは、店からファンへの面白さの伝え方にもよりますね。実は「ヤッターマン」や「ヤマト復活編」、「スケバン刑事」など、パチンコのコンテンツは、レンタルビデオ店で以前よりかなり多く陳列される傾向にあります。ファンはパチンコからコンテンツへの誘導されているわけです。パチンコやパチスロは、それだけの宣伝効果がある。ビデオで本編を見たファンはまたパチンコで遊びたくなる。これが相乗効果。だからコンテンツ系遊技機はすぐに撤去するのではなく、ファンに長く遊んでいただけよう、工夫したいですね。

説得力あるヤクモノ

C 私はSANKYOの「フィーバー 倅田來未Ⅲ〜Love Romance」です。これまでの歌手系パチ

ンコの中でも大変優秀な遊技機だと思えました。作りこみのクオリティが高いですね。特にヤクモノ。私はヤクモノ否定派なんですけど、説得力があるヤクモノは大好きです。特に稼働ステージにバタフライを使ったところ。倅田來未というコンテンツを、なんとかパチンコという文化に融合させようという、開発の意図、苦心が窺われます。**B** 確かにスタート上にあるバタフライのヤクモノはいいですね。私もパチンコの面白さがあのヤクモノに集約されたような気がしました。本来ヤクモノとは、それにより玉の動きや勢いが変わるために付けられていたものでした。それがいつの間にか大当たりの信頼度を表すものになり、無駄に豪華に、無駄に可動するものが多くなり、疑問を感じていました。**A** コンテンツ的にもいい出来です。この遊技機のために専用の撮りおろしリーチやLIVE映像が楽しめるなど、倅田來未さん自身も協力してこの遊技機を作ってくれたように思います。

見せるだけの演出が残念

D パチスロでは、ロデオの「モンスターハンター」に注目です。

平成24年2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	48	42	6	0
回 胴	58	76	29	47	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、遊技機の試験で、①試験の結果、短時間出玉率が規則で定める値を超えた。②特別図柄表示装置に、特別電動役物が作動することとなる図柄が表示されたときと、はずれ図柄が表示されたときのどちらの場合も、当該特別図柄表示装置と連動する演出用の図柄が同じ表示をする性能を有していた、など。

回胴では、設計書等審査で、①複数の入賞に係る条件装置が同時に作動したときに、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等の数が最も多くなるよう、あらかじめ定められた制御が行われていなかった。

遊技機の試験で、シミュレーション試験の結果、①短時間出玉率が規則で定める値を超えた。②長時間出玉率が規則で定める値を超えた。③役物比率が規則で定める値を超えた。④連続役物比率が規則で定める値を超えた。試験の結果、⑤短時間出玉率が規則で定められる値を超えた。⑥中時間出玉率が規則で定められる値を超えた。⑦長時間出玉率が規則で定める値を超えた、など。

ゲームもやっていましたので、なるほどと思えました。バトルといえばモンスター。コンテンツは刺激的であり、なおかつ先鋭的です。クエストやお供のアイルーという猫また狩猟もよく演出が出来ていると思います。**C** モンスターハンターって本当に狩りの世界観が出ているゲームだと私も思っています。それをパチスロに上手く応用されたと思っています。ラージャンボーナスなど、プレミアボーナスもあり、楽しさが満載です。

A 一方、ゲームに比べるとやはり一方通行の見せるだけの演出になっています。**D** 今回でもうまく使っているマイスロのような機能はファンが楽しめる要素。行き過ぎた携帯コンテンツに対する警告も出たようですが、出来ればルールに則った中でしっかりと育成出来ればと思います。