

玉の動きがうれしい

——またも、そこまでやってきた節電の夏。暑さも吹っ飛ばす、今月の注目台は？

**A** 私は高尾の「CR新宇宙年代記ゼロデザイズAKV」です。巨匠、松本零士氏の描きおろしということで楽しみます。「どこかで見た」

ようなキャラクターが多いのですが、そのキャラクターが今創られているからか、まるで生きています。B 良いコンテツを使うということは、逆にそれだけコンテツに縛られるという事でもあります。1作目はそのままでも良くても数作出せば飽きられてくることもある。

松本先生と一緒に高尾さんが共同で展開し、創るのであれば、コンテツにもある程度自由が生まれますよ。D 高尾さんも頑張って創られたのが良く分かります。ドクロのヤクモノが壊れるギミックは秀逸です。見たらびつくりすると思います。

A 私は個人的にスタートチャッカー下にある回転体が面白く感じました。昔のハネモノ遊技機を見ているようです。ただただ玉の動きを見ているだけで嬉しく感じます。他のメーカーさんもちよつと

# パチスロもぜひ短時間で



©YAMASA

ニューパルサー SP  
山佐



©PIONEER

オアシス  
バイオニア



©2012 HEIWA

CR麻雀物語  
～麗しのテンパイ乙女～  
M9AZ  
平和



©松本零士・安田 勲/オフィスプリオン株式会社

CR新宇宙年代記  
ゼロデザイズ AKV  
高尾

設定	BIG	REG	合成	PAYOUT
設定1	1/282.4	1/420.1	1/168.9	96.9%
設定2	1/281.2	1/402.0	1/165.4	96.3%
設定3	1/275.3	1/381.0	1/150.3	100.1%
設定4	1/263.2	1/350.4	1/141.2	102.4%
設定5	1/252.0	1/321.2	1/130.2	105.2%
設定6	1/236.5	1/289.9	1/110.0	110.0%

設定	BIG	REG	合成確率	PAYOUT
設定1	1/296	1/455	1/179	97%
設定2	1/287	1/425	1/171	99%
設定3	1/277	1/392	1/162	101%
設定4	1/266	1/360	1/153	103%
設定5	1/253	1/329	1/143	106%
設定6	1/239	1/299	1/132	110%

大当確率	1/297.9
(確変中)	1/58.6
確変確率	100% (70回転まで)
賞球数	3 & 10 & 15
最大出玉	約1977個

大当確率	1/199.8
(確変中)	1/69.9
確変確率	100% (74回転まで)
賞球数	3 & 14
最大出玉	約2016個

したヤクモノの工夫で楽しませるギミックをたくさん入れて欲しいものです。  
C 大当たり中に流れる、水木一郎さんの「燃やせ！ゼロ魂」は名曲だと思います。これがリフレイッシュして頭から離れなくなったら：長期可動も期待できるのではないでしょうか。

### 玉とヤクモノの連動

B 僕は平和の「CR麻雀物語～麗しのテンパイ乙女～M9AZ」です。萌え要素が推されているようですが、素晴らしい作りです。オリジナルでこれだけの作品が仕上がれば、何も著作権使用料を払わなくてもクオリティが高いものを作ることが出来ると感じました。  
C とにかく平和の萌え系コンテンツは声優が豪華。声優って裏方さんのようなイメージがありますが、なかなかどうして奥が深い。声優が変わるとそれこそ世界観が変わるといっくらナイーブなものです。  
B そういえばサザエさんやちびまる子ちゃん、ドラえもんでも声優が交代した際、ネットでは批判的でしたね。  
C それだけ声優って大切なんです。  
A へえ。そうなんです。確かに主役3人、どのキャラも活き活

きとしていような気がしました。声優ファンも喜ぶのでしょうかね。

**D** 私が良いと思ったのはヤクモノや性能へのこだわり。このあたりは往年の平和さんの良さが継承されてきているようで嬉しく思いました。例えば8個保留機。まだメジャーとはいえませんが、8個保留はアウト増加に少なからず貢献します。

**E** 私はアタッカーと電チューです。パカパカするだけで嬉しくなっちゃいます。やっぱりパチンコは玉とヤクモノの連動で外せない魅力ですよ。変化あるアタッカーは大当たりの彩りを添えてくれます。上部のアタッカーは玉を丸呑みしているかのような豪快さがあります。

## フリーズ演出は圧巻

**C** 僕は機種というより、Aタイプパチスロとして2機種を注目台に選びました。5号機をずっと牽引してきた「アイムジャグラーEX」の認定が今年夏に切れます。現役遊技機として6年にも渡り、多大な貢献をしてくれた同機には、感謝してもし尽くせないくらいです。一方、今後を考えるとARTパチスロが好調ではありますが、パチ

ンコ同様長時間遊技がメインになり、なかなか短い時間で遊んで頂けるライトユーザー層が来店しにくい環境が続いてしまうのではと危惧しています。その中ではタイミン

グよくパイオニアから「オアシス」、山佐から「ニューパルサーSP」とAタイプとして有名なコンテンツが供給されるのは嬉しい限りです。

**D** 私も賛成です。確かに今のパチンコとパチスロでは長時間遊技される方が有利な面は否めないですね。そういう意味ではジャグラーに変わる遊技機も欲しかったところですよ。

**E** ジャグラーだけでなく、オアシス、ニューパルサーと微妙に異なるコンテンツを回遊しながら遊んで頂き、短時間でも遊びに来て頂きたいですからね。

**A** 本来はパチスロも短時間で遊べる代表格のような遊びでした。今は確かに30分の時間つぶしをパチスロでやろうと思うとジャグラーしか無い…

**C** だからこそお店にも頑張っって導入し、ファンを育てて欲しいんです。どの店もジャグラーの累計台粗利額を見て下さい。ファンの欲求と店の使い方が上手いこと適合すれば、こんなにも長い間ご愛

顧頂けるんです。

## 機能をきちんと伝えたい

**D** まずはオアシス。誰もが知っている名機ですから説明は不要ですよ。私は昔から30パイパチスロが好きで良く遊んでいました。ハイビカスが光ると綺麗ですよ。今回は25パイでの販売です。

**E** フリーズ演出は圧巻ですよ。鳥肌モンでした。過剰に煽るわけではないですが、ファンには是非見て欲しい演出でした。こういう楽しさをお店がお客様にどう伝えるか。煽らない広告宣伝をもう少し考えてみたいです。

**D** 「ニューパルサーSP」は、リーチ目の演出がこれまで堪りません。ゲチェナは今でも嬉しいですよ。

**E** ただ以前そのままではありません。色々進化しています。目押し、リーチ目を覚えなくてもボーナスの成否を告知してくれる機能がついたり、液晶でボーナス成立時に告知してくれるモードを搭載したりしています。

**C** 演出は歴代のヤマサキキャラが出てくるので、どちらのモードでも奥深い楽しみ方が出来ます。演出の切り替えボタンや成否を告知する機能等はファンにきちんとお伝えしたいですね。

## 平成24年4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	71	47	37	10	0
回 胴	52	53	21	32	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主基板に搭載されている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左打ちの方が出玉率の高い期間中に、主基板制御の指示用LEDと、周辺基板制御の演出は右打ちを指示する性能となっていた。遊技機の試験で、①試射試験の結果、遊技盤上でLEDで光る演出が行われ、遊技機のガラス板が白く半透明になって遊技盤上の遊技球の位置を確認することができなかった、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①普通役物が作動することにより、役物連続作動装置の作動に係る条件装置の作動する確率が変動する性能を有していた。②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、役物連続作動装置と入賞に係る図柄を同時に表示できる位置で回転停止装置を操作しても、入賞に係る図柄のみを表示する性能になっていた。③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、ほか。