

### 「好きこそ」の時代物

— 夏休み商戦もまちかです。今月の注目台は。

**A** 私は、サンセイR&Dの『CR 天下烈伝VV』に注目しています。パチンコで人気者の歴史物ですね。「信長の野望」に似ていますが、オリジナルです。サンセイさんは以前もオリジナルの「武神烈伝」を作っており、なかなか深いこだわりをお持ちのようです。国盗りゲーム風になっているところもオリジナルならではの視点です。

**B** 開発者は相当この時代が好きなのがうかがえますね。そのこだわりがムービーSPリーチ。敵として奥州連合等もしも敵が力を合わせてきたら？というifが再現されているのが見所です。

**A** 各武将に対応したテーマ曲が12曲、これを「LUNA SEA」が担当しているそうです。「LUNA SEA」ファンも世界観を喜んでくれるのではないのでしょうか。  
**C** 左カタにある、アタッカーがいいですね。パカパカ動いて玉を吸い込むアクションは、昔のハネモノのスペースキャノン(SANKYO)を思い出しました。吸い込まれる感覚がたまりません。

# 玉の動きで楽しませて



©空同役之 ©NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sammy

### THEアイドルマスター ~LIVE in SLOT!~

Sammy

設定	ボーナス合成確率	ART出現率
設定1	1/149.9	1/137.9
設定2	1/146.9	1/129.8
設定3	1/139.7	1/122.8
設定4	1/134.0	1/113.0
設定5	1/128.2	1/116.0
設定6	1/124.8	1/104.7



©2012 AMTEX ALL Rights Reserved.

### CRAトキオデラックス

アムテックス

賞球数 5 & 10  
最大出玉 約1020個



©2012 Hasbro. All rights reserved  
『人生ゲーム』は株式会社タカラトミーの登録商標です。For Sale In Japan Only

### CR人生ゲーム

SANYO

大当たり確率 1/299.251  
(確変中: 1/35.348)  
確率変動確率 70%  
賞球数 3 & 1 & 10 & 15  
平均出玉 約2240個  
大当たり終了後、  
20回 or 30回 or 40回 or 50回転の短続



Copyright © Sansei R&D. All Rights Reserved.

### CR天下烈伝VV

サンセイR&D

大当たり確率 1/399.60  
(確変中: 1/45.67)  
確率変動確率 100% (75回転まで)  
賞球数 3 & 10 & 14  
初回出玉 約1287個 (11R)  
初回連撃ST突入率: 50%、  
2回目以降連撃ST継続率: 81%  
連撃ST時は75回転の電サポ付き  
暴乱モードは30回転の電サポ付き

**D** 確率上はマックスタイプだが、初回50%、継続率81%ながら、大当たりが全て出玉ありということも最大の特徴だと思います。また初当たりは全て11ラウンドである程度の出玉が確保されているのも魅力。電チューサポートが終わっても75回転までは確変状態です。

**E** 引き戻しも十分狙えます。しかし電サポ終了時に終了のお客様もいると思うので、うちでは、初めてのお客様には75回転まで内部確変状態ということをお伝えするように徹底しようと思います。

**1個戻しの技術介入度**

**B** 今回は新基準となる1個戻しの機種代表としてSANYOの『CR人生ゲーム』にしました。1個戻しは3個戻し時であった捻り打ち等の過度の遊技介入を減らし、多くのお客様が平等で適度な技術介入性の中で楽しんで頂けるように開発されています。

**D** 今回、数社の1個戻し機種を見ました。いずれも、遊技介入対策は満足いく仕上がりでしたが、まだ3個戻しを1個戻しにしたレベルが多く、1個戻しとして最適な演出となるのは暫く時間が掛かるかも知れません。



サミー「THEアイドルマスター～LIVE in SLOT!～」発表会

**B** その点は人生ゲームも同様でしたが、他社にない小当たりという概念を用い、確変中の玉減りに対応したのは興味深い点です。やはり中高年層の技術介入レベルの低いお客様に対する遊技機を長年研究されているだけあると思えました。

**C** 小当りの概念をもう少し発展させていくと、小当たりが頻発すれば少し玉が増える人、小当たりが無ければ玉が減るなど、確変中もミニゲームとして楽しく遊べるような遊技機が出るかも知れません。

## ハネモノの再工夫へ

**C** 今月は、なんといつてもアムテックスの「CRAトキオデラックス」でしょう。やっぱりハネモノですよ。先日某店でハネモノで

遊びました。2000円で大当たりし、まったりと1時間。とても楽しいひとときでした。1時間で2000円の消費は普通の消費からすれば確かに多いですが、パチンコで遊ぶことを考えたら、そう痛くもない。大満足の2000円でした。

**A** 左右にあるタワーのコントラストが面白い。左は東京タワー？右はスカイツリー？そう思いながら遊ぶのもオツなものです。特に大当たり後のラウンド数は、ヤクモノにて振り分けている。玉がタワーに登り、ラウンド数を決めるところは、アナログ感覚満載で、欲しかったのはこれだと思わずニンマリしました。

**B** こうしたハネモノやチューリップ台がなかなか活躍できないのが現状です。このタイプのパチンコ遊技機は射幸性の低減に十分寄与できる遊技機だと思えますので、もうすこし市場に出回るようにしてもらいたいですね。どうしても増えないのかな？

## パチスロ初のスペック

**D** パチスロでは、やっぱりサミーの「THEアイドルマスター」LIVE in SLOT!」。この

## 平成24年5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	55	61	52	9	0
回 胴	73	42	15	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特定の領域を持つ大入賞口が、役物連続作動装置未作動時における一の契機で大入賞口に入賞した遊技球が特定の領域を通過するか否かが決定される前に、別の遊技機球の始動口への入賞により再び開放等する性能を有していた。遊技機の試験で、②試射試験の結果、遊技盤上でLEDの光る演出が行われ、遊技機のガラス板が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。

回胴では、設計書等審査で、①主基板に装着されたロムのデータ領域の容量が規則で定める値を超えていた。②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。③複数の入賞に係る条件装置と、役物連続作動装置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。

コンテンツは、筐体ゲームから始まり、携帯ゲームやソーシャルゲームに波及していきました。アイドルをプロデュースするという考え方は、今のAKBの育成にも通じ、多くのファンが付いていると聞きます。TVアニメでも放送されたようです。

**E** アイドルマスターは、「アイマス」という略称で親しまれているそうです。アイマスのソーシャルゲームでは、コンプガチャで話題になってました。それだけ魅力あるコンテンツなんでしょう。

**B** マイスロとも親和性が高いと思います。アイドルランキングと

いう機能もあるようです。架空アイドルながら、AKBのように自分が育てる感覚もあるかも知れませんね。

**D** コンテンツから新規ファンが多いと見込んだのでしょうか。サミーさんの新たな試みとしてパチスロ初のライトミドルスペックとのこと。

ART性能に新たな展開だと思えます。初心者であればあるほど、とりあえず当たりを体感したいもの。出玉より当たりの画面を見たいというファンの心理をうまく捉えていると思います。この遊技機で慣れてくれたら他の遊技機にも波及するかも知れせんしね。