

映像&歌が週替わり登場

A 京楽産業の「CRぱちんこAKB48」。これは外せないでしょう。なんとGAROタイプの混合機です。コンテンツが知名度抜群なので、性能面では少し冒険したのでしょうか？私はとても良い出来だと思いました。演出に関しては、元から定評がある京楽さんですが、今回は群を抜いて良い仕上がりで、今から期待しています。

B 今回ビックリしたのは、長期稼働のための具体的な仕掛けです。1時間に1回、同遊技機内でライブ公演が始まるんです。これは凄いですよ。もう遊技を止めようと思ったら、ライブ公演があと5分。ついつい打ってしまうという仕掛けです。また撮りおろし映像&歌が12曲、毎週遊技機内で発表されるようです。これもファンだったらついつい店に毎週足を運ぶことに。

C この台は前田敦子さんの卒業日と言われる8月26日納品の日です。卒業日翌日から元気な敦ちゃんを遊技機で見ることが出来るという絶妙な、まさに神タイミングです！

D 初日から多くのファンが殺到

長期稼働を前提に新機軸



©車田正美/集英社・東映アニメーション

パチスロ 聖闘士星矢 三洋物産

設定	AT突入率	PAYOUT
設定1	1/272.1	96.7%
設定2	1/267.7	98.0%
設定3	1/264.1	100.0%
設定4	1/229.3	103.1%
設定5	1/208.5	106.1%
設定6	1/177.3	110.0%



©2008瀬川はじめ/【喰霊-零-】製作委員会

パチスロ 喰霊-零- オーイズミ

設定	BONUS+ART	PAYOUT
設定1	1/179.9	97.0%
設定2	1/169.6	98.6%
設定3	1/169.7	101.2%
設定4	1/155.4	105.7%
設定5	1/153.2	110.2%
設定6	1/134.0	115.0%



©SEGA ©Sammy

CRバーチャファイターレボリューション FNV Sammy

大当確率	1/319.7
(確変中)	1/39.0
確変確率	75%
賞球数	2 & 3 & 10 & 13
最大出玉	約2080個
大当たり終了後、30回 or 50回 or 70回転の略短	



©AKS

CRぱちんこAKB48 京楽産業.

大当確率	1/199
MUSIC RUSH突入率	初回50%、次回以降72%
賞球数	3 & 10 & 14
最大出玉	約2000個

されると思います。きっと遊技をされたことがない方も来るでしょう。このような機能は出来るだけ親切に教えて、店の良いイメージを付けていきたいですね。出来れば12週来て頂きたいと思っています。

数字揃えではない魅力

B サミーの「CRバーチャファイターレボリューション FNV」に注目しています。40歳前後の男性であれば、ほとんどの人が知っている超有名ゲームからの移植作です。

A ああ、格闘ゲーム全盛時のコンテンツですね。懐かしいなあ。そう思って遊んで頂ける方も多いと思います。この遊技機の最大の魅力は、数字が揃うという概念が無いんです。ではどうなったら大当たりか。敵に勝利すれば大当たりなんです。スタートに玉が入ったら、VFセレクトとマス目にアイコンが出てきます。アイコンに止まれば演出発生、バトル発生の期待が高まります。「VF」に止まればハズレです。

C おお！新しいですね。ちょっと系統は違いますが、数字を感じさせないということで、平和のスキージャンプ・ペアを思い出し

した。2個数字が揃ったらリーチ、3個揃ったら当たりではなく、大当たりまでの演出の様々な変化にはファン拡大の萌芽があると思います。

E 右打ちのダブルアタッカーも気持ちいいです。演出と相まって、ボーナスが連続で続いているかのようです。

B サミーさんはパチスロの演出で手馴れているからか、保留玉での演出やボーナス中の演出がとても上手い。電チュー、この遊技機では下部アタッカーですが、2個賞球になっています。消化の速さが演出とマッチし、勝利の爽快感と派手な音楽、告知音等でファンがストレス解消を目的に遊ばれるにはピッタリだと思います。

平穏と緊迫のギャップ

C 私はオーイズミの『パチスロ喰霊―零―』です。これはなんて読むんでしょうか？とても綺麗なアニメ画像でした。オーイズミさんの意欲作です。

B これはガレイと読みます。このアニメはヒット作を複数持つプロデューサーが作った意欲作で、2008年に放送されたTVアニメです。難解なストーリーや回想シ

ーン等の伏線を散りばめた作りは、コアなアニメファンからは絶賛を受けているものです。オーイズミさんはリラックマやハネスロからひぐらし、デルピエロと振り幅大きい開発をされています。目が離せません。

D アニメは知らなくとも、女子高生が刀を持って悪霊と戦うというストーリーは、パチスロ、とりわけARTと大変相性がいい組み合わせだと思います。エヴァンゲリオンやアクエリオンもパチスロ、パチンコによって大きく知名度が向上しました。今回のパチスロの作りが大変緻密に作られているので、相乗効果が期待できるのではないのでしょうか？

E ビッグボーナス、ART中のコンテンツの緊迫感と通常時の平穏さのギャップがある意味コンテンツにあつてますね。通常時は暇々平和みたいな。とは言え、レア役を引けば連続演出に発展するの嫌な平穏さではないです。敢えて言えばパチンコのハズレみたいにさっぱりした感じでしょうか。

C ARTはこれでもかというくらい、今のARTの演出とART全てのゲームエッセンスを詰め込んだ感じですね。コンテンツを知ら

ないパチスロファンにも十分遊べます。

今この概念と違う開発

D 私は三洋物産の『パチスロ聖闘士星矢』に注目しています。昨年に三洋さんから出たパチンコも、スマッシュヒットを飛ばしました。未だ稼働しているホールさんも多くあり、コンテンツ自体の魅力も高いようです。今回はパチスロでの販売ですね。戦闘モノアニメとARTとは親和性が高いので、魅力的です。

C 今回のARTではなくAT

平成24年7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	56	56	53	3	0
回 胴	74	43	16	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、遊技機の試験で、①普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間が、規則で定める値を超えた。②内部抽せんを行っていないのに、内部抽せんが行われたかのような演出が行われた、など。

回胴では、設計書等審査で、①規定数及び当該規定数における入賞に係る図柄の組合せが同じであるのに、第一種特別役物の作動の有無によって、獲得できる遊技メダル等の数が変動する性能を有していた。②複数の入賞に係る条件装置と役物連続作動装置の作動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、など。

みたいですよ。システムは違うとはいえ、遊び方はARTと変わらないので、ファンも安心して遊べるかと思えます。今この概念と違う遊技機を日工組メーカーの三洋さんが開発したのも驚きです。パチスロにも相当力を入れていきますね。

E パチスロは適合率が低いなどと言われていますが、パチンコに比べてファンが相対的に若いこともあり、開発のしがいがあるのかもしれないね。特に三洋さんは海物語でもタッチセンサー等意欲ある改良を行なっていますから。