

「青い」「丸い」の未来型

——夏商戦も終わり、ここからは秋商戦の期待が膨らみます。新台も続々お目見えしているようですね。では、今月の注目台をお願いします。

A 私はオッケー。(OK!!)の『新世紀ばちんこ 攻殻機動隊〜STAND ALONE COMPLEX〜』に注目しています。この「OK!!」という

会社は、旧まさむら遊機さんで、京楽産業の別ブランドとして展開される新会社です。OK!!という意味は「Out of KYORAKU」だそうです。京楽では出来ないことをやっていくという意欲的なブランドとなっています。

B 今最も注目されているメーカーといっても過言ではない京楽さんの別ブランドですか。楽しみですね！そして「攻殻機動隊」を第一弾の遊技機に持って来ました。攻殻機動隊マニアもいるほど強い支持を受けているアニメで、認知度そして熱狂度はパチンコになる前のエヴァンゲリオンに勝るとも劣らない、優良コンテンツです。

C 私は攻殻機動隊は知りませんでした。そこまでのコンテンツであれば、期待できますね。私が見た第一印象は「青い」そして「丸い」

飽きずに遊ばせる「変化」



©ゆでたまご/集英社・東映アニメーション
©YAMASA

パチスロ キン肉マン ～キン肉星王位争奪編～

山佐

<メーカー未発表>



©原哲夫・武蔵野/NSP2001.原権許証登YSB-104
©Sammy

ぱちんこ CR蒼天の拳 天授

Sammy

大当確率 1/278.9
(確変中: 1/48.5)
確変確率 100% (50回転まで)
賞球数 3 & 12 & 13 & 15
最大出玉 約2160個
確変終了後、更に50回転の時短



©NISHIJIN

CR春一番

西陣

大当確率 1/240.9
(確変中: 1/24.0)
確変確率 100% (13回転まで)
賞球数 5 & 3 & 10 & 15
最大出玉 約2240個



©士郎正宗・Production I.G/鎮設社・攻殻機動隊製作委員会
©OK!!

新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 ～STAND ALONE COMPLEX～

オッケー。

大当確率 1/288.7
(確変中: 1/45.0)
確変確率 100%
(0回 or 30回+α or 100回+αまで時短)
賞球数 3 & 2 & 10 & 15
最大出玉 約2016個
GOHST RUSH継続率: 約70% (●時短を含む)

でした(笑)。音楽も相まって、非常に未来の遊技機に感じたのが素直な感想です。また、盤面の「丸さ」も上手く演出に合致しています。攻殻機動隊を知らない層も「遊んでみたい」と第一印象で思わせる期待感を持った遊技機だと思います。

E スペックも変わっています。ARTのようなSTシステム「GART」は、ハラハラしてとても楽しいです。射幸性ではない、「続けてくれえ」という念力?を送りながら一生懸命遊ばれるファンが続出すること請け合いです。

古き良き時代の魅力

B 私は西陣の「CR春一番」です。懐かしいです。花札モノってパチンコと相性がいいですからね。

D 私も花札ものは大好きです。ただ、花札本来の楽しみをもう少し入れられるのではないかと思ったりはしています。例えば、松桐坊主や猪鹿鳥など、代表的な目が出た瞬間に突確やリーチなしの大当たりなどです。草創期のセブン機ってリーチという概念がなく、揃ったら当たりというものでした。その驚き、当たった感動が懐かしく思い出されるんです。この頃はリーチで煽って煽ってハズレとい

う印象があるだけに、リーチかからず当たりなど、思い切った演出がウケるのではないかと思います。

C 一方、スペックではなかなか冒険されています。ライトミドルスペック、ST、賞球数5個といえば、昔の遊技機ですね。少額で遊べるにはどのようなスペックにすれば良いか。たくさんの出玉を積んで打つわけではないが、出玉でゆっくりと楽しんで頂きたい。

E 最大で16ラウンド10カウントの出玉がある、古き良きパチンコ時代を思い起こさせる春一番、時短が無いため短時間で遊べることもあり、少人数でも需要はあると思います。バラエティ等で堅実に長期間使える遊技機になるのではないのでしょうか？

嬉しく合計「1000回転」

C 私はサミー(Sammy)の『ぱちんこR蒼天の拳 天授』に注目しています。まだ「北斗の拳」程の知名度はありませんが、人気と共に知名度もジワジワと上昇中の優良コンテンツです。

B 「北斗の拳」は全てコミックで読みました。一方「蒼天の拳」は読んだことありません。しかし、なんとなく「分かる」ところが面白い

いですね。遊ぶときに敵を見て「このキャラはジャギかな？ユダかな？ファルコかな？」とか考えながら遊んでしまいます(笑)。

A いろんな楽しみ方があるものですね。私が今回いいなと思ったところはST50+時短50で合計1000回転の「天授モード」です。パチンコの最も嬉しい時の一つに「引き戻し」があると思うんです。1000回の「天授モード」がこの遊技機の鍵です。終わりそうで終わらない時短。アリだと思います！

E この遊技機は、電チューの賞球数は3個になっています。ST機ですから、確変時、時短時に期待を持たせられる方がいいと判断されたのでしょうか。確変時、時短時の賞球数は演出やスタート停止秒数などを総合的に加味して作って頂ければありがたい。敢えて3個賞球なのも、とても良いと思います。

モード選べる面白さ

D パチンコでは、私は山佐の『パチスロ キン肉マン』キン肉星王位争奪編』ですね。パチンコの蒼天の拳もそうですが、格闘技やプロレスが大好きなので、ART中のバトルモードを見ているだけ

で嬉しくなります。

B 今回のキン肉マンは、ARTの演出を「バトルモード」と「パチンコモード」と選べるのが面白いですね。私は「パチンコモード」が面白いと感じました。獲得枚数の上乗せって初めてじゃないですか？枚数での管理ということで、遊びながら4号機のCTを少し思い出しました。

A CTですか。懐かしいですね。そういえばCTって枚数制限有りましたね。しかしあの頃の遊技機と今の遊技機を比べると演出など雲泥の差ですね。進化が早くて、私はパチスロの流行についていくことができません(汗)。

C それだけ開発が頑張ってくれているということなのではないでしょうか。ART中も遊びやすいし、モードも好きな方を選べるから、飽きが来にくい。この飽きないというキーワードが今後のメーカー開発のコンセプトになりそうですね。

E 飽きないといえば、通常ステージも6ステージ、高確ステージが3つと9ステージもART機種が最大ではないですか？1つひとつ全て見たわけではありませんが、レア小役で高確に上がるなど北斗の拳に似た遊技感がありました。ファンも色々考えながら、そして楽しみながら遊べる良い遊技機だと思えました。

平成24年8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	53	47	40	7	0
回 胴	70	67	20	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、設計書等審査で、①二つの特別図柄表示装置の一方に条件装置が作動することとなる図柄の組合せを、他方に特別電動役物が作動することとなる図柄の組合せを同時に表示する性能を有していた。②条件装置が作動することとなる図柄の組合せ、特別電動役物が作動することとなる図柄の組合せ及び特別電動役物の作動終了後における特別図柄の変動回数によって決定される特別図柄の変動パターン群が、入賞容易又は困難とする等、遊技の結果に影響を与える性能を有していた。

回胴では、設計書等審査で、①遊技機外の機械又は装置に対し、第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動に係る条件装置が作動中であるという信号を外部端子板から送信する性能を有していた。②回胴の回転が、回転停止装置を作動させるボタンを操作した後、190ms以内に停止するものになっていなかった、など。