

——秋も深まってきました。9月号で本欄も注目した「CRぱちんこAKB48」。すごい人気だそうですね。おかげで、これまでホールに足を運んだことのないファンも増えているそうです。このところ逆風に晒されてばかりのパチンコ業界ですが、これを起爆剤に大ヒットが続々と生まれると、再びブームがよみがえるかもしれません。こういふときこそ業界が一致結束、心をひとつにして頑張らなくては。許可範囲のお色気で

そこで、今月の注目台。いかがでしょうか？

**A** 私は高尾の『CRタインズブレイドアルドラ』に注目しています。深夜のお色気アニメのコンテツ。設定が面白く、アニメだけでなく、家庭用ゲームやカードゲームなどでも大ヒットしています。**B** 私もこのアニメは見たことあります。お色気シーンが多いこともありますが、ストーリーもなかなか良くできています。1人ひとりのキャラクター(美闘士)が、様々な人生を賭けて4年に1度開かれる女王を決める闘技会に向け、修行を積んでいくというのですが、お色気シーンやおちゃらけシーンと、

# タイプ選びが勝負に



©平野耕太・少年画報社/WILD GEESE

**CR**  
**ヘルシング 299F**  
豊丸産業

大当確率 1/299.3  
(確変中: 1/77.7)  
確変確率 100% (100回転まで)  
賞球数 3 & 10 & 15  
大当終了後、0回 or 30回 or 50回 or 100回転の時短



©SANYO

**CR**  
**デラックス海物語**  
三洋物産

大当確率 1/319.688  
(確変中: 1/31.969)  
確変確率 65%  
賞球数 3 & 10 & 14  
平均出玉 約1456個  
大当終了後、100回転の時短



©TNX Inc.©UP-FRONT AGENCY Co.,Ltd.  
©J.P ROOM Inc.©UP-FRONT WORKS Co.,Ltd.

**CR**  
**元祖ハロー!プロジェクト**  
藤商事

大当確率 1/306  
(確変中: 1/30)  
確変確率 66%  
賞球数 3 & 10 & 11 & 14  
最大出玉 約1872個  
大当終了後、70回転の時短



©2010 HobbyJAPAN/  
クイーンズブレイドEX(パートナース)

**CR**  
**クイーンズブレイドアルドラ**  
高尾

大当確率 1/383  
(確変中: 1/93)  
確変確率 100% (150回転まで)  
賞球数 3 & 2 & 3 & 13  
最大出玉 約1920個  
大当終了後、50回 or 150回転の時短

真面目なシーンがバランス良く織り交ぜられており、楽しめます。このくらいなら、許可範囲なのではないでしょうか。

**D** 「激闘アタック」は面白い試みです。勝ったら「スーパータイム」移行というもの。セブン機ながらセブン機でない、格闘モノゲームをやっているかのような錯覚に陥ります。また、このアタックは50回で終わりますが、内部的には確変状態が続いています。このあたりはお客様にはきちんと伝えていきたいですね。

**A** 今回高尾さんは2タイプの発売です。「アルドラ」と「レイナ」。いつも私はライトタイプを推すことが多いのです。ところが今回は「アルドラ」推しでいきたいと思っています。理由はST150回。私は常々引き戻しが今のパチンコの最も嬉しいポイントと言ってきました。150回。嬉しいじゃないですか！マックスタイプSTの供給が少なくなる中、ありだと思います。

### 馴染みあり演出もここ

**B** 私は藤商事の『CR元祖ハロー!プロジェクト』に注目しています。「AKB48」が調子いい中、



ハロプロも面白いかと思えます。「AKB48」は新曲やメンバーを中心にすえて演出を行なっています。ハロプロは、認知度とクラブで働くという演出を中心に行っています。

**C** やや旬が過ぎているとはいえ、認知度は「AKB48」以上、それも年齢層が高めの認知度が高いことから、違ったファン層を掘り起こせそうです。今でこそ「AKBヲタ」などという言葉がありますけど、元祖は「モーヲタ」ですから（笑）。

**A** この台はスペック選びが難しいですね。私の店は「AKB48」との差別化を考えて、あえて当たり確率306分の1のミドルスペックにしてみました。このあたりは、店の主な構成客の年齢や性別1パチへの移動など、中期的な店舗内移動も込みで考えたほうがいいのかもしれないね。

## クリアな盤面がマッチ

**C** 私は三洋物産の「CRデラックス海物語」ですね。水族館に来たようなクリアな盤面が海物語によく合います。

**D** 変わる良さ、変わらぬ良さ。どちらもありません。今回変わった良さはクリアな盤面、そして横に

隠れたカニばさみ保留予告です。見ているだけで楽しいです。当たればもっと楽しいでしょう（笑）。

**A** 海物語は、タッチアクションに変わったことにより、ファンの多くが、ボタン連打からガラスタッチに変わりました。おじさん、おばさんたちの動きを見ているだけでも楽しいです。昔はドンという音で、うるさかったのですが、それだけ影響力あるんだとビックリしています。海ファンは不変です。

**D** 惜しむらくは、発売時期ですね。海物語はやはり夏に出していただきたい。特にここまで涼げに作ってあるなら尚更です！いい遊技機だからこそ、最適な季節にあわせて出してくれば、より稼働も上がると思いますから。

**B** いつも海物語のスペックってどうするか気になりますよね。私は今回ミドルスペック（319分の1）にしようかと思っています。理由はクジラッキーボーナスがハイミドルスペックより当選率が高いこと。せっかくだからクジラッキーボーナスをお客様に見て頂きたいですからね。

**C** へえ、そういうスペックの選び方もあるんですね。参考に

ります。

## 昔のパチンコ「思い出す

**D** 私は豊丸産業の「CRヘルシング 299F」。はじめ「ヴァン・ヘルシング」かと思いました。あれは藤商事さんでしたね（笑）。

**B** そうですね。こちらは人気コミックがコンテンツとして出されたものだそうです。僕はよく知りませんが、漫画で10年、TVアニメも放映されているみたいですが。でも知らないまでも、筐体から醸し出す違和感は、なんとも言えません。

**C** 私も筐体やセルを見て、20年以上前のパチンコを思い出しました。

## 平成24年9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	44	51	42	9	0
回 胴	58	56	13	43	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試射試験の結果、遊技機のガラス板、演出用パネル及び演出用照明基板を含むガラス板セットによって、ガラス板セットの一部が半透明となる演出が行われ、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。②特別図柄表示装置と連動して表示する演出用の図柄が、条件装置が作動した場合とそれ以外の場合を明確に区分して識別できなかった。

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主基板に搭載されたロムのデータ領域の1のデータが、プログラムの実行状態によって異なる意味を持っていた。③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、など。

昔の台は著作物を使わず、デザインやヤクモノで世界観を演出してましたよね。この「目」の圧倒的な存在感は恐怖すら覚えます。

**D** STは100回転ですが、時短がどこまで続くかわからない。このあたりで、確変がいつ終わるかわからないように演出している。この当たりのハラハラ・ドキドキする感覚はとても良いのではないのでしょうか？

**A** スペックが3つ出ていますが、面白いです。初当確率と出玉数以外は同じなんです。この3つほどのスペックを選ぶか本当に迷いますね。あえて1スペックでも良かったような気がします。