

——明けまして、おめでとうござ
います。政権も一新、再スタート
の年です。われわれも気分一新、
今年1年、頑張っていきたいもの
です。今月の注目台、よろしくお
願いします。

細やかな作りはさすが

A 私は京楽産業の『CRばちん
こ 太王四神記』ですね。ペ・ヨンジ
ユンさんの韓国ドラマ「冬のソナタ」
にどこまで肉薄できるか楽しみです。
B 京楽さんはAKB後、初の遊
技機ですね。しかし、コンテンツ
を面白く見せるクオリティの高さ
はさすがです。

C 韓流ブームは、以前と比べると
少し落ち着いた感がありますが、
ペ・ヨンジュンさんであれば動員
力はあるそうですね。

D うちの母は韓流ドラマ好きな
んで、聞いてみました。冬ソナ
程の新規客動員の貢献はなさそう
です。冬ソナは別格みたいですね。
しかし、コンテンツを見ると玄武・
朱雀等の四神がでるファンタジー
ドラマ。今の遊技機スペックと世
界観を合わせやすそうですね。実際
遊技機クオリティの完成度は、既
存のパチンコ遊技客には十分満足

短時間で遊べるART機を



©士郎正宗・Production
/調設社・攻殻機動隊製作委員会
©Sammy

パチスロ
攻殻機動隊S.A.C.
サミー



©Riichiro Mashima / IDIOTS
©SOUND MOTORS INC.

CRスキージャンプ・ペア2
EX
平和



©梶原一騎・辻なおき / 調設社
©梶原一騎・辻なおき / 調設社・車映アニメーション
©Green Ship ©プロレスリング・ノア

CRフィーバー
タイガーマスク2
SANKYO



©TSG Production Company LLC. ©KYORAKU

CRばちんこ
太王四神記
京楽産業.

設定	AT+BONUS	PAYOUT
設定1	1/206.8	97.1%
設定2	1/199.1	98.1%
設定3	1/192.9	100.5%
設定4	1/183.2	104.1%
設定5	1/168.0	107.1%
設定6	1/141.8	114.3%

SJPラッシュ突入確率	1/199.5
ラッシュ継続率	62.3%
賞球数	3 & 6 & 8 & 10
最大出玉	約900個
	(2R×18回リミッター)

大当確率	1/392.4
(確変中)	1/56.6 ST80回まで)
継続率	85%
賞球数	3 & 2 & 10 & 14
最大出玉	約2016個
特定大当り終了後、80回 or 100回転の時短	

大当確率	1/215.6
(確変中)	1/87.7 ST111回まで)
RUSH突入率	50%
賞球数	3 & 10 & 14
最大出玉	約1800個
太王への道、5R目のV入賞が無かった場合は時短100回	

頂けるんじゃないですかね。
A スペックもAKBよりは長時間
遊技に向きます。AKBの反応が
比較的鈍かった40代以上の女性や
セブン機のスペックが好きの高齢
遊技者層には受けると思います。

父親世代にターゲット

B 私はSANKYOの『CRフ
イーバータイガーマスク2』に注
目しています。前回のタイガーマ
スクがヒットを飛ばしているので
今回も気にしています。

C 絵やコンテンツは個性があり
ますね。音もヤクモノも派手で、
良くも悪くもアクが強い印象の遊
技機です。

D 僕はタイガーマスクがよく
知りません。でもこの絵柄、うち
の父の世代、60代以上の男性は好
きかもしれませんね。

A おそらくその世代をコアター
ゲットにしているのでしょうか。そ
うであれば音や光もやや過剰なく
らいが合うかもしれませんね。

E 世相を反映したのかわかりま
せんが、年令による生活実態、考
え方の違いが調査等では如実に出
ているようですね。今の若い方は
質素節約で、派手なものを好まな
いとか。反面60歳以上の人たちは

パブル世代、競争世代で、派手なものも大好きだとか。

B メーカーさんはそういう属性を掴みながら開発されているのでしょね。我々もそのあたりを気にしながらお客様にアピールしていきたいですね。

ラッシュはパチスロ感覚

C 僕は平和の『CRスキージャンプ・ペア2EX』です。前回のスキージャンプ・ペアも僕の中では殿堂機種です。

A この遊技機は良いですね。数字が揃って大当たりではなく、リーチとなった選手が見事着地すれば大当たり。バカバカしくも興奮してしまいます。

B 今回は右打ちで昔の電役もののようなチュリリップとアタッカーの連動が、とても楽しく遊べます。軽い初当たりがあり、その内の2分の1でSJPラッシュに入るという振り分けも面白い。

D 僕はARTのようなラッシュが気持ちよかったですね。終わりがそうなときにラッシュの上乗せは、まるでARTパチスロで遊んでいるかのようでした。ずっと大当たりが続くように錯覚させる感覚もいいです。他の遊技機のように一

発は無いかもしれませんが、短時間でも長時間でも時間を選ばず、楽しく遊べそうな遊技機です。

C へそのスルーチャッカーも含め、その冒険心にとっても好感が持てます。パチンコはいまファン人口が急減しています。これは今までの手法が間違っていたという事。だからこそリスクがあってもどこかが冒險しないと結果が変わらないと思います。そんなメーカーさんの意気込みを感じる台ですね。

初当たり軽いのがいい

D パチスロはサミーの『パチスロ攻殻機動隊S.A.C.』です。パチンコのOK!!で同コンテンツが発表され、比較的すぐの販売ですね。本当は同時期に出して相乗効果を演出したかったのかもしれませんが、世界観が素晴らしいです。

B 僕はこのコンテンツ大好きで、パチンコになる前から知ってました。そういう意味では作りこみや世界観の部分で、まだまだ完全に満足したとは思っていません。エヴァのように攻殻機動隊のアニメや映画の続編を作っていたきたい。
A 純増枚数の割に初当たりが軽い作りになっているようです。この辺りはいいですね。

平成24年11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	64	56	49	7	0
回胴	68	57	26	31	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、①3個のLEDで構成する普通図柄表示装置において、当たり図柄の一つがすべてのLEDの消灯で表示される性能になっており、図柄の組合せが容易に識別できるものになっていなかった遊技機の試験で、②役物連続作動装置が作動していない場合において、特別電動役物の1回の作動による大入賞口の開放等の時間が、規則で定める値を超えた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①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信号を、外部端子板から遊技機外に送信できる性能を有していた。②すべての回胴の回転の速さが一定となる前に、回転停止装置を作動させることができる性能を有していた。③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、第1番目の回胴停止操作で、役物連続作動装置と入賞に係る図柄の組合せを同時に表示できる位置で回転停止装置を操作しても、入賞に係る図柄の組合せのみを表示する性能を有していたなど。

B 一つ問題提起したいんです。今のAT・ARTパチスロってホントに楽しむには長時間遊ぶしかないですね。でも平日はそんな時間がない。短時間(1〜2時間程度)でART遊技機を満喫出来るようなスペックってどういうものなのか、メーカー、ホールあわせて研究できないものでしょうか？

E 確かに大当たりすればとても楽しいのですが、そこに至るまでの長さ、また大当たり後も運が良ければ良いほど長時間必要となり、大当たりの快感が減少していく。この負の連鎖を改善できれば良い

ですね。

C 今の遊技機で楽しんでいるファンもたくさんいます。それは自分もよく分かっています。だからこそ新規開拓として「パチスロは好きだが、時間がなくて遊べないからホールに行かない」というお客様が反応するライト型ART遊技機なんかあれば面白いと思うんです。市場全体では評価が芳しくなかったとされるアイドルマスターも、丁寧に扱われている店舗はまだに堅調な稼働があります。サミーさんには新規開拓という難しい難題に今後もチャレンジしてほしいですね。