

「演出いれに極まれり」

——いよいよ新年度入り。株価も回復し、街は心なしが明るいムード。業界にも本格的な春を呼び込みたいですね。では、今月の注目台をお願いします。

A 僕は京楽産業の「CRぱちんこ冬のソナタ Final」に注目しています。初代、冬ソナ2とも、社会現象のように女性ファンが殺到したことを覚えています。夢よ再びという感じです。

B 今回はファイナル、テーマはウエディング。だから女性ファンも自分がユジンになった感じで遊んで頂けると思いますね。

A 今回の液晶演出を見て、「演出これに極まれり」と思いました。まるで映画館で冬ソナ劇場を見ているようです。暴論ですが、パチンコのコンテンツとしてではなくても充分ファンが付くくらいの出来です。

D 今回はAKBと違い、シンプルな性能にされたようです。AKBの時には若い男性客中心だから、新しいスペックの形を見せ、今回の冬ソナは、中年女性中心と考え、初代冬ソナ、2代目冬ソナの頃の性能から出来るだけ性能が変わら

きめ細かく質高く



©PIONEER

キンバリー30 パイオニア

設定	BIG	REG	PAYOUT
設定1	1/297	1/595	96.5%
設定2	1/284	1/569	98.0%
設定3	1/273	1/546	99.5%
設定4	1/262	1/524	102.5%
設定5	1/252	1/504	104.5%
設定6	1/242	1/485	108.0%



©SanseiR&D.All Right Reserved.

CR ビッグバロン LL サンセイR&D

大当確率 1/239.18
賞球数 3 & 10 & 14
最大出玉 約1700個_3回
3回1セット機



©創通・サンライズ

CR フィーバー 機動戦士ガンダム SANKYO

大当確率 1/399.6
(確変中: 1/101)
確変確率 50.5%
賞球数 3 & 10 & 15
最大出玉 約2130個

STモード [G-RUSH] は、
150回転まで(継続率約77%)。
[G-RUSH] 非突入は100回転の時短



©KBS Media/Pan Ent.
©アニメ「冬のソナタ」製作委員会

CR ぱちんこ 冬のソナタ Final 京楽産業.

大当確率 1/319.7
(確変中: 1/32.3)
確変確率 65%
賞球数 2 & 3 & 10 & 13 & 14

大当たり終了後、100回転の時短

時短を楽しめる感覚

ないようにとの心遣いが伝わる感じがしました。このあたりのスペック選定については、京楽は毎回見事だと思っています。

C 私だって「ヨーマニート」を聴いただけで涙が出てしまうくらいなんです。ファンが泣きながら遊んでいてもなんらおかしくない。

B 私が注目しているのはSANKYOの「CRフィーバー 機動戦士ガンダム」です。SANKYOさんの本気、見せてもらいました。液晶演出が急激に進化していました。京楽さんに勝るとも劣らない。素晴らしい出来でした。

A それは私も思いました。リーチ中の戦闘シーンの迫力だけでなく、通常時も細かい演出が散りばめられ、そのどれもがハイクオリティです。ファンもワクワクしながら遊んでくれると思います。

B この遊技機はマックススペックです。大当たりまでの投資がやや気になるところです。一方で嬉しいのはG-RUSHに突入しなくても時短が付いていること。大当たりになってもG-RUSHに入らないとファンは落胆します。しかし、マックススペックでもし

大当たりを引き戻すことが出来たらこの上ない喜び。勝利感が味わえるのではないのでしょうか。最近、こういう感覚を味わえる機械って少ないですから。

短く遊べる3回権利物

C 僕はサンセイR&Dの『CRビッグバロン レ』ですね。前記2機種に比べ、パチンコとしての面白さを前面に打ち出している遊技機ではないかと思えます。

B なんとなくパチンコらしい。安心して遊べますね。

A これは3回権利物のようですね。懐かしいです。

C 演出もなかなかですよ。チャレンジゲームが約80分の1で出現します。その際はサンセイさんの昔のパチンコ遊技機演出が始まるんです。「セイヤ」や「オークス」など、古いマニアには堪りません。
D 今の遊技機はツポにハマると大連チャンする可能性があります。ファンからすれば嬉しいかもしれませんが、一方それを夢見て投資額が多くなり、のめり込みを助長する形になっては大変です。もちろん長時間遊技出来るのであれば、連チャンしようがハマろうがそれなりの結果に収斂していくものの、

長時間遊べるファンばかりではありません。

C 我々の気持ちとして、お客様にはまず、このような、3回リミッター機のような遊技機で、軽く遊んで頂く。大当たりで最低12ラウンド、最高48ラウンドを1回1回ドキドキしながら楽しんで貰いたいですね。ホールとしても遊技の幅が広がると思えます。

B 3回リミッターという考え方は面白いです。大当たり後20分ほどで権利が終了する。30分空いている時間でも10分遊び、当たれば交換、負けても2〜3千円程度。「安・近・短」にふさわしい遊び方かもしれないですね。

ヘラブリナ釣りのような

D パチスロはやっぱりパイオニアの『キンバリー30』です。Aタイプの面白さを再認識しました。

E パイオニアさんは、Aタイプという狭いカテゴリーの中で深く追求し、ホントに満足いくパチスロを提供してくれていますね。北電子と並び、本当にありがたいと思います。

A 高齢層を意識してか、7がとにかく見やすいです。これなら目押しが出来ない人でさえ簡単に揃

えてしまえるのではないかとこのほど。この安心設計も魅力です。

D それだけではない魅力が。リールのスベリに音がついています。今は液晶見ながら遊ぶパチスロも多い中、スベリの違和感を愉しみ、リーチ目を愉しむゲーム性。それは釣りで例えようとルーアー釣りのように激しく能動的ではないけれど、ヘラブリナ釣りのような上級者がやりとする些細な変化。これがヤマツキになりそうです。

E 一方、フリーズ後キンバリーさんが笑う大当たりや、ランプの色で設定看破が出来るかもという笑える演出や、設定看破の楽しさ

も遊びの中に含まれています。シオサイもいい出来でしたが、私もキンバリー推しで。

D 確かに25パイと30パイは台移動出来ないですからね。ただそれは良い面でもあれば悪い面もある。
E いや、今はパチスロ各台計数機&貯メダル再プレイを使えば台移動も可能です。良い設定が入っていてもARTは浮き沈みが出る遊技機です。負けて他店に浮気しそうになったファンが、最後のメダルで30パイをプレイし、自店の良さを再認識してくれる。体験を複数のファンがしてくれば、強い店舗になりそうです。

平成25年2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	37	39	34	5	0
回 胴	33	41	23	18	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データ領域で使用される一のデータが、プログラムの実行状態によって、異なる意味を持つものとなっていた。遊技機の試験で、②試射試験の結果、遊技盤面上のランプによる演出による光が、ガラス板セットに反射又は拡散し、遊技盤上の遊技球の位置を常時確認できなかった。③特別電動役物の連続作動回数を表示内容を説明する表示が、視認困難であった、など。

回胴では、設計書等審査で、①再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動中に、新たな確率変動が発生する性能を有していた。②第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動時で、再遊技に係る条件装置が作動した遊技において、入賞に係る図柄の組合せは表示できないが、再遊技に係る図柄の組合せが表示できる位置で回転停止装置を操作しても、再遊技に係る図柄の組合せを表示しない性能を有していた、など。