

### 極限まで演出を追求

— それでは、今月の注目台。お願いします。

**A** 私はサンセイR&Dの『CR牙狼FINAL』に注目しています。ファイナルと書いてあるのですが、これで最後なのでしょうかね？とにかく世界観がすごい。これはウケるでしょう。

**B** 今のパチンコ遊技機のスペックとバトルコンテンツは大変融合度というか親和性が高いですね。とても興奮します。

**A** TVや映画等のコンテンツの制作にサンセイさんがどれだけ参加されているのかわかりませんが、パチンコに作りやすいようにコンテンツを作るという方法は絶対ありだと思います。というのも有名な版權は、絶対的な世界観が構築されているため、それを壊してパチンコにしてもファンの納得感が得にくいんです。しかし、ガロはその辺りをうまく処理しています。まるで、パチンコのためにつくられた、オリジナルコンテンツのようですね。

**B** 性能としても極限まで当たりにくく、極限まで演出を追求したタイプです。遊技機の多様性を考

# 版權とどう向き合うか



©Newgin Co., Ltd.



©Maruhon Industry co.,Ltd. All Right Reserved.



©武蔵尊・原哲夫/NSP 2007 版權許諾証YGL-126 ©Sammy



©2005 南宮慶太/ProjectGARO ©2006 南宮慶太/東北新社・バンダイビジュアル ©2011「閃」南宮慶太/東北新社 ©2010-2012 南宮慶太/東北新社

### CR 美夏美華 あかばな〜 ニューギン

大当確率 1/128.75  
(確変中: 1/128.50)  
確変確率 100% (32回転まで)  
時短回数 4R時は時短16回、16R時は時短32回  
賞球数 3 & 3 & 8 & 9 & 15  
最大出玉 約2000個

### CR 大シャカRUSH7 マルホン

大当確率 1/59.9  
(確変中: 1/58.5)  
確変確率 100% (93回転まで)  
時短回数 大当終了後 10or20or93回転  
賞球数 2 & 3 & 10 & 11  
最大出玉 約1050個

### パチスロ 北斗の拳 転生の章 サミー

設定 BIG REG AT初当り確率 PAYOUT  
設定1 1/355.7  
設定2 1/341.6  
設定3 1/320.9  
設定4 1/279.3  
設定5 1/251.1  
設定6 1/237.6

### CR 牙狼FINAL サンセイR&D

大当確率 1/399.60  
(確変中: 1/109.04)  
確変確率 初回51%、真魔戒RUSH時100% (160回転まで)  
時短回数 真魔戒RUSH 非突入時: 100回転、突入時: 160回転  
賞球数 3 & 10 & 15

### ゲームとの融合狙う

えるのであれば、マックスバトルは少数でも設置すべきタイプと言えます。

**B** いきなりですが、今月はパチスロで、サミーの『パチスロ北斗の拳 転生の章』に注目です。こちらは逆に世界観が強いだけに自由なことがやりにくい王道コンテンツの典型です。パチスロのために「北斗の拳30周年」ということでオリジナルキャラクターを出し、また今までフォーカスしていなかったウイグルをテーマにするなど、北斗の拳の世界観を壊さずパチスロに移植することに、大変苦慮されている様子が伺えます。さすがの開発力で、今までとは違った演出、見せ方で新たなゲーム性を構築しています。

**A** 北斗の拳もパチンコ、パチスロ合わせたら10機種位出ているでしょうね。そのたびにコンテンツの面白いところは少しずつ消費されていきますからね。大変だと思います。

**B** 今回面白いと思ったのはあべシステムと勝負魂のストック。これはソーシャルゲームにしやすくするための布石に見えました。サミーさんはゲーム部門のセガをお



持ちただけに、今後の展開を狙っていらつしやるように見えます。ゲームセンター、家庭用ゲーム機、ソーシャルゲーム、パチンコ、それぞれのメリット・デメリットをうまく融合させながら将来のパチンコを作っていく——その布石かもしれませんね。

## 平均初当たり10〜15分

**C** コンテンツの自由さで言えば、こちらが上です。マルホンの『CR大シヤカRUSH7』。版權が無

いものなんでも出来ます。今はなんでも版權を取る風潮がありますが、版權を取る必要が無いものまでとっているように思うんです。版權って、その知名度でファンがわざわざパチンコするか価値があると思うんです。そうでない版權は、他産業ではどうであれ、パチンコ業では価値が小さいと思います。だからこそ版權を取らずに勝負してほしい。Jリーグといれば版權が必要だけど、サッカーなら要らないはず。タイガーマスクなら必要だけど、CRプロレスなら要らないはず。もつと自由に作って頂きたい、そう思います。

**A** 共感できる部分はありますね。

ただ、現実には、法律問題、財産問題がからんでいますので、なかなか理想どおりにはいかないんじゃないかと思いますが。

**C** 大当たり確率約60分の1。高確も殆ど変わらず、時短のような感じ。昔の現金機みたいですね。音も敢えてファミコンのようなビープ音が使われています。このビープ音が心地いいです。うちの息子も昔のゲーム音楽のCDを数枚持っています。耳に残るんですよ。

**B** お客様にはなんとしても小額の現金で遊んで頂きたい、というマルホンさんの考えがにじみ出ています。お釈迦様の慈悲の教えが生きているようですね(笑)。

**C** 平均初当たりまで10〜15分ですね。『あり』だと思えます。安・近・短を再度実現させるために、少数でもこのような機械を作っていたいただきたいですね。

## 長いリーチ時間の功罪

**D** 僕はニューギンの『CR美夏美華 あかばな』に注目しています。ドラムですよ！やはりドラムは迫力がありますね。見た目にも3図柄が揃えば大当たりというわかりやすさですし、チョコチョコ当たる仕様は、遊べる遊技機の

代表格にふさわしいスペックです。**C** 僕はリーチ中に時間がかかりすぎるような気がしました。個人的にはSANKYOの初代フィーバークイーンのリーチがドラムでの完成形だと思っ

ているので、ちよっとクドいかなとは思いました。**D** いやいや、それは古いですよ。今は当たるか当たらないかの時間を引く張るのが良いと思います。丁度いいんじゃないですかね。僕は良いと思います。

**C** どちらにしろ、少ないお小遣いでも長時間マッタリと遊べる『CR美夏美華』のような遊技機は、消費者に熱狂的に好まれるもので

はなくても、遊技場に数台は常に設置すべきスペックなのかもしれないですね。

**B** 通常時から電チューがパカパカすることから、なんとなく打たなければ損する感覚もあります。電チューの動きを見ていると、そして通常時に電チューから玉を拾う様子を見ていると、なんだかとても儲かったような幸福な気分になります。この積み重ねが今のパチンコにとっても大事なことになるのではないかと思います。休みの日なんか朝から何も考えず、1日じっくり遊ぶにはとてもいい台だと思えます。

## 平成25年4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	30	26	4	0
回 胴	59	57	17	40	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、ぱちんこ等では、設計書等審査で、①遊技球が確率変動機能作動領域を通過したか否かによって、入賞容易状態の終了条件となる条件装置の作動に係る抽せんの回数を決定する性能を有していた。

回胴では、設計書等審査で、①設定ごと及び規定数ごとに、再遊技に係る条件装置が作動する確率が変動した場合における当該確率があらかじめ定められていなかった。②遊技メダルの貯留装置から遊技機に遊技メダルを投入するためのボタンを操作したとき、投入される遊技メダルの数が主基板によって制御されており、遊技者の意思による行為を阻害する性能を有していた、など。

遊技機の試験で、③回胴回転装置を操作することなく回胴が回転した。④回胴回転装置を作動させるための操作をしてから回転停止装置を作動させて全ての回胴が停止するまでの間に、図柄の識別に係る回胴上に照射されている光が点滅し、回胴に対する照明の明るさが変動する性能を有し、図柄をおおむね識別することを阻害していた、など。