

「萌えと狂気」融合し多彩

「いいよよ、夏休み商戦突入ですね。今月の注目台、お願いします。」

A 僕は、大一商会の「CRひぐらしのなく頃に頂〜ライトミドルver〜」ですね。今回の大一さんは良い！ それも急激に良くなりました！ こう言っては失礼ですが、いつもこのくらい作ってくれば…と思うくらい出来が良いです。「萌えと狂気」という相反する要素を融合させた、多彩な演出。開発コンセプトは「正解率1%への挑戦」。遊技するほどに、ひぐらしの謎に迫るミステリアスな内容は奥が深く、つい引き込まれます。

B 本当に細部までこだわって作ってありますね。コンテンツから醸し出される世界観を遊技性やゲーム内ヤクモノまでこだわりぬいた感があります。左上部玉が通る宝石のようなヤクモノは仕掛けは無いのですが、一瞬玉が消えることで、新鮮な感覚が味わえます。トンネルを抜けると…みたいな（笑）。

C 詩人ですわね（笑）。たしかに細かいところまでよく考えられていますね。確変中は1玉戻して

待たれる「オリジナル」



©HEIWA / OLYMPIA / Character design by SHIROGUMI INC.



©SANKYO



©石森プロ・東映 ©TAIYO ELEC



©2006電研士07/ひぐらしのなく頃に製作委員会・劇通 ©2007電研士07/藤見沢脚三郎 ©2009電研士07/藤見沢脚三郎

パチスロ 戦国乙女 ~剣戟に舞う白き剣聖~ オリムピア

設定	ART+BONUS	PAYOUT
設定1	1/178.9	97.1%
設定2	1/175.2	98.5%
設定3	1/169.1	100.3%
設定4	1/154.7	104.7%
設定5	1/144.1	108.7%
設定6	1/130.5	113.2%

CR すろんこFLOWER SP JB

大当確率	1/120.8
(確変中:)	1/12.0
確変確率	20%
賞球数	3 & 10 & 15
最大出玉	約1500個 113.2%

CR 秘密戦隊ゴレンジャー L2X タイヨーエレクト

大当確率	1/199.8
(小当確率:)	1/99.9
賞球数	3 & 10 & 13
最大出玉	約1560個
ハリケーンRUSH突入率	50%
ハリケーンRUSH継続率	約72% (100回転まで)

CR ひぐらしのなく頃に 頂〜ライトミドルver〜 大一

大当確率	1/219.50
(確変中:)	1/54.88
確変確率	71%
賞球数	1 & 3 & 10 & 12
最大出玉	約1544個

ですが、ほぼ全ての玉が高確スタートチャッカーに吸い込まれていくところなんか、とても気持ちいいです。

ハンドル固定させない

B 僕はタイヨーエレクトの「CR 秘密戦隊ゴレンジャー L2X」に注目しています。パチンコのコンテンツとして採用されたのは2回目ですかね。生まれたばかりの頃で、このオープニング曲のレコード持ってました。

A そうですか。僕はゴレンジャー知らないんですよ。戦隊物の先駆けとは聞いていますが、人気あったんですか？

C 当時はいわゆる団塊ジュニア世代が見ていた時代なんで、視聴率も良かったみたいです。とはいえ40年ほど前の版權であるゴレンジャーというコンテンツに惹かれて遊んでくれる方が何人いるのか多少不安に思います。ただ、タイヨーエレクトさんはよく考えていて、今回はスペックの妙を見せませう。

B ああ、「直撃V」機能ですね。この機能はいいですね。なによりファンにハンドル固定をさせないところが気に入りました。遊ん

るファンの方の何人かは我々の目を盗んでハンドル固定しようとしてます。見つけたらすぐに止めてくださるよう伝えているのですが、それでもしようとするファンがいるのも確かです。

D ファンは楽に打ちたいと思っっている方も多いですからねえ。我々は許可産業だから、やれることやれないことがあるにもかかわらず、ファンから見るとサービスマンとして見えますから、価値ある遊びにしたいためにワガママを言われる方もいますよね。

B そこがこの頻繁な右打ちが出現するおかげで、ハンドル固定をする気力がなくなるといふ。そういう意味でもありがたい遊技機です。

30分程度でも遊べる

C 私はJB(ジェイビー)の「CR すろんこFLOWER SP」です。

パチスロみたいなパチンコ。良いと思います。当たりのラウンド数の差もジャグラーと同じでわかりやすいです。リーチ目や告知など、パチスロの面白さをパチンコで再現しています。よく考えたなと感心しました。

D 保留が少ない時には1回の抽

選でまるで2回廻ったかのような演出もあります。パチンコAKBのアンコールモードのような感じといえればわかりやすいでしょうか? 「あつたらいいな」と思わせる色々な知恵が本当に感心させられますよね。

C 確変確率20%というのでも感心しました。確かにこのくらいの確率であれば、たまにくる当たりの連続が運良く連チャンしたような感じで嬉しいかもしれませんね。

E 今のマックススベックみたいにメリハリがある出玉ではないですが、30分程度でさえ遊べる同機は、まさに手軽で安く遊べるパチンコを標榜しているものだと思います。パチンコ初心者には是非オススメしたい遊技機ですね。

上乘せ気持いいスベック

D パチスロでは、僕はやっぱりオリンピアの「パチスロ 戦国乙女」剣戟に舞う白き剣聖」ですね。

満を持してパチスロに移植されました。このコンテンツオリテイは、パチスロにもよく合っていますね。パチンコの時からいい出来だなと思っていたんですが、なんとこのコンテンツは平和さんオリジナルみたいなんですよ。

平成25年6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	48	31	28	3	0
回 胴	52	46	17	28	1
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主基板に搭載されたロムの制御領域に、「0」以外の未使用のデータが存在していた。②普通電動役物に係る入賞数を計測する性能を有さず、その結果役物の最大入賞数を定めていない性能になっていた。③入賞容易状態になった時に点灯する、主基板が制御する遊技状態表示装置が、入賞容易状態が終了しても点灯したまま消灯しない場合があり、遊技状態と遊技状態表示装置の表示が一致しない性能を有していた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①試射試験の出玉率の設計値が、客が最大の出玉率を得ることができる遊技方法で遊技を行うことを前提にした値になっていなかった。②主基板に搭載されたロムのデータ領域の容量が、規則で定める値を超えていた。③入賞に係る条件装置が作動することなく、入賞に係る図柄の組合せが表示される性能を有していた。④再遊技に係る条件装置が作動することなく、再遊技に係る図柄の組合せが表示される性能を有していた、など。

B そうなんですか? それはすごい。オリジナルだからこそパチンコやパチスロに合わせたコンテンツ作りが出来ます。ネットの「リオシリーズ」や「スナイパイ」、アリストの「絶対衝激」などもオリジナルながらファンに愛された遊技機ができています。

A このごろは多くの著名コンテンツが遊技機で使用されているため、これ以上に引きがあるコンテンツは、鳥山作品か今のコンテンツくらいしか思い浮かびません。今だったら「進撃の巨人」「パズドラ」など。難しいと言われている

る「ドラゴンボール」などもファンは多いことでしょう。とはいえ、開発に多額のお金がかかるのも事実だと思えます。そう考えると、新しいコンテンツ開発もそうですが、ぜひ各メーカーさんもオリジナルコンテンツを作って欲しいものです。

D 今回新しく加入した足利義輝が主人公になっています。またカッコいいんです。今までは信長中心の戦国時代の物語が多かったわけですが、このあたりもオリジナルの強みですし、なにより知恵の勝利だと思えます。