

満を持しての「ハネモノ」

— それでは、今月の注目台、お願いします。

A 私今月は第一商会の「CRA もっと！レレレにおまかせ！もういっかい！HS」に注目しています。ハネモノが各社から出てきている中、満を持して出された、という印象です。「レレレ」はハネモノ不遇の時代にもコンスタントに発表し続け、需要を満たしてきてくれました。その功績は大きいと思います。そうした経験、実績の上になつての登場と言うわけですから、信頼感が違います。

B 今回も今まで同様楽しい遊技機になっています。大当たり中のおまけ機能が面白いですね。そうそうは当たりませんが、当たった場合は出玉が300個弱上乘せされます。遊技者が「儲かった」と思ってくれるなら良いと思います。
C 以前は射幸性を追求しようとしていた向きがありました。メーカさんも逆目を考え、娯楽性を追求されはじめました。どちらにしろ多様な遊技性がある中選べる方がホールとしてはありがたい。
D ハネモノをファンに提供する

「定量制」をそろそろ



©藤子④・シンエイ・中央公債新社

パチスロ
笑ッせえるすまん
2
 三洋物産

設定	ART	PAYOUT
設定1	1/325.6	97.73%
設定2	1/316.4	98.51%
設定3	1/300.4	100.33%
設定4	1/279.1	103.27%
設定5	1/243.5	106.96%
設定6	1/198.7	112.18%



©2010すずきあきら・NiG・ホビージャパン/百花繚乱パートナーズ

CR
百花繚乱
サムライガールズ
 平和

大当確率	1/256.0
(確変中)	1/52.1
確変突入率	70%
賞球数	1 & 3 & 10 & 13
最大出玉	約1838個
大当後、	0回 or 8回 or 100回 or 次回までの時短



©2013 コーエーテクモウエーブ

ぱちんこCR
遊砲RUSH
1/119type
 奥村遊機

大当確率	1/119.8
(確変中)	1/14.2
確変突入率	75% (20回転まで)
賞球数	3 & 10 & 14
最大出玉	約1850個
大当後、	8回 or 20回 or 100回転の時短



©赤坂不二夫・ひえる

CRA
もっと！レレレにおまかせ！
もういっかい！HS
 大一商会

賞球数	5 & 10
最大出玉	約860個

なかで考えるのは、どうやったら多くの方に楽しんで頂けるか。それには無制限営業じゃダメだと思ふんです。パチプロ級がいい台に一日中座っていたら店にもファンにも迷惑です。適度な量まで玉が増えたら終了。そして別の人に遊んでもらう。そう考えると定量制をそろそろ考えてみたいなど思っています。

オリジナルで萌えキャラ

B 私は奥村遊機の「ぱちんこCR遊砲RUSH 1/119type」に注目しています。萌系キャラですが、これはキャラ設定等をコーエーテクモに依頼して作成されたオリジナルのようです。
D クオリティは高いですね。何かのアニメだと思っていました。
B 僕は以前からオリジナルコンテンツを提唱してきました。奥村さんもここまでやってくれるとは感無量です。実は開発の方に聞くと、オリジナルって作成するのが大変らしいんです。キャラ設定や世界観の構築、ストーリー構築までされるんですって。そこから絵を起こしてアニメを作っていく。その開発期間および労力、人件費を考えると、既成のコンテンツを

導入する場合と比べて、一概にどつちが高い安いともいえないそうです。

E スペックもかなり踏み込んでいます。今回は120分の1の方を推しますが、50分の1の別スペックもあります。「遊べる」を超えもはや「当たる」「楽しめる」の当楽パチンコとも言えるレベルです(笑)。ライトファンを増やすためには必要なことだと思います。

B 私の娘がDVDを見て興味を持っていました。「初音ミク」が好きだからかも知れません。若い女性の興味を惹くコンテンツはなかなか無いので少し注目しています。

大当たり確率が下がる傾向

C 僕は平和の「CR百花繚乱サムライガールズ」を推します。平和さんの現在の主流コンテンツとも言える萌え路線。今回もかわいい女の子が液晶内を暴れ回ります。

A 萌えはマジョリテイではないにしろ、強烈なファンがいますからね。百花繚乱は深夜アニメも人気でした。もちろんコンテンツクオリティーも高いものです。動画もニコニコ動画で見ましたが、なかなか評判良かったみたいですね。

B コンテンツからイロモノのよ

うに見えますが、さにあらず。僕はヤクモノの作りに平和さんのこだわりを見ました。様々な可動役物やサムライゲートは演出も相まって素晴らしい出来です。また、昇天アタッカーでは、飲み込まれた玉が透明のレールを通って液晶中央下部に集まり玉が流れていくさまは、パチンコの源流を思い出させてくれます。

A 昨年であればおそらくマックススペックで出されたかもしれませんが、ファン人口の激減等もあり、各メーカーとも大当たり確率をだいぶ下げて来ているように感じます。以前は大当たり確率は日工組の内規で上限が決まっていた。今でもそうだと思いますが、どのメーカーも敢えてマックススペックを避けて作っているかのようです。

パチンコ演出を取り入れ

D パチスロなら、僕は三洋物産の「パチスロ 笑ッせえるすまん2」ですね。パチンコは奥村さん、パチスロは三洋さんで出されていますが、いずれも長期間設置されており、安心して設置できるコンテンツですね。初代のパチンコから13年、7作目の遊技機化だそうです。

B パチスロとパチンコのコンテンツの使い方はある程度違うのですが、三洋さんは敢えてパチンコの表現の仕方の面白さをパチスロに応用してみた感じが、良かったと思います。パチスロは萌えコンテンツや楽しみをイメージさせる表現が多いのが一般的です。しかし、パチスロ海物語などでも研究されてきたからでしょうか、三洋さんは色の使い方、光の使い方、ヤクモノの使い方、大当たりの期待感をうまく演出しています。

C 本場にフクゾーラッシュやラゲキゾーラッシュやら福ゾーンやら、やたらと期待感がある演出が

多いですね。個人的には三連7はインパクトがあるので好きです。筐体や液晶が暗いため、リールが浮かび上がって見えます。ラスベガスのような感じです。店内照明が暗い店舗などは合うかもしれませんね。

E フリーズとヤクモノの動きなどは本場にパチンコの演出みたいでした。北斗の拳、AKBなどで盛り返してきつつあるパチスロ。似たようなスペックや表現方法ばかりの遊技機が増えるよりは、他社にない違和感の演出があるのも楽しいものです。ヤクモノの使い方は必見ですよ。かなりインパクトがあります。

平成25年7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	50	49	42	7	0
回 胴	57	52	16	36	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主基板に搭載されたロムのデータ領域に、「0」以外の未使用のデータが存在していた。②主基板に搭載されたロムの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。③入賞容易状態における普通図柄表示装置の変動時間の平均が、通常状態より長くなる性能を有していた。④入賞容易状態の終了条件である、条件装置の作動に係る抽せん回数が規則で定める値を超えるものになっていた。

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という信号を外部端子板から遊技機外に送信する性能を有していた。②主基板に、遊技の用に供されない空き端子が設けられていた。③主基板に搭載されたロムの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、ほか。