

映画と連動して長期に

— 今月の注目台、お願いします。

A 私は大一商会の「CR 薄桜鬼 BH」です。2008年に発表された女性向けの恋愛アドベンチャーゲーム。アニメ化されたことで一気に女性に人気となりました。

C 8月下旬には映画の劇場版1が、そして来年3月には劇場版の続編が封切りされます。やや間隔は長いですが、10月導入から5か月使用できれば、またフォーカスされる瞬間があるのがオイシイですね。ぜひ長期稼働を狙っていきたいと思います。

A 遊技機自体はピンクを基調としており、見た目が華やかなので、いかにも女性が好みそうな遊技機に仕上がっています。

B バカボンで使用された「選べるボーナス」が進化して登場しています。ドキドキゲートの通過は大変楽しく、パチンコの魅力を引き立ててくれますよね。

D この遊技機は2種類のスペックが販売されます。機械のコンセプトを考えると女性遊技客を狙いたいところですが、今の遊技客層はやはり男性客が中心なので、新規遊技客、休眠遊技客にターゲット

依然アニメやゲームで



©いのまたむつみ ©NBGI ©KITA DENSHI



©西尾雅新 講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy



©SANYO GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.



©IDEA FACTOR・DESIGN FACTORY ©IF・DF / 「薄桜鬼」製作委員会

**ティルズ
オブ デスティニー**
北電子

設定	BONUS+ART
設定1	未発表 以下同じ
設定2	
設定3	
設定4	
設定5	
設定6	

**パチスロ
化物語**
サミー

設定	AT	出玉率
設定1	1/215.5	97.4%
設定2	1/207.5	98.6%
設定3	1/199.4	100.8%
設定4	1/191.9	103.5%
設定5	1/181.1	107.1%
設定6	1/155.4	112.4%

**CRA
スーパー海物語
IN 沖縄3ASA**
三洋物産

大当確率	1/99.902
(確変中)	1/9.990
確変確率	100% (5回転まで)
賞球数	3 & 2 & 10 & 15
最大出玉	約2030個

**CR
薄桜鬼 BH**
大一商会

大当確率	1/199.81
(確変中)	1/49.91
確変突入率	50.0%
確変継続率	74.5%
賞球数	1 & 3 & 10 & 14
最大出玉	約1872個

遊パチながら「4円」へ

トを絞って、出玉数より大当たり回数を重視したい。うちはライトミドルのBHで勝負したいと思います。

B いろいろ使い分けができる機械ですね。

B 私は三洋物産の遊パチ「CRA スーパー海物語 IN 沖縄3ASA」に注目しています。ミドルスベックの「1沖縄3」が良かったので、遊パチも大変期待しています。

C RTCが好影響を及ぼしていると思います。スペシャル魚群タイムから遊ばれる方も少なからずいるからです。実際に聞いてみると当たりやすいからその時から遊ぶとのこと。オカルトかも知れませんが、このオカルトを誘う作りが海物語のヒットの源泉なのではないでしょうか。

A 今回の遊パチは様々な楽しみがある遊技機になりましたね。スペシャル魚群タイム終了後にはプレミアムタイムがあり、プレミアム演出の出現率がアップするそうです。これはファンも喜ぶと思います。

E 4パチの稼働が右肩下がりです。減少している中、1パチの遊技客

に4パチを見て頂けるポテンシャルがある遊技機の1つだと思えます。薄利運用すれば4パチでも面白い、そう思っています。1パチと4パチの架け橋になる台として1パチのお客様が4パチにチャレンジしてもらえれば良いですね。

B 三洋物産のホール専用のサイトに行く、「1沖繩3」のポスターやWEB告知用のバナーなども作ってあります。自分たちで作成する手間が省けるだけでなく、プロが作ってくれているので出来がいい。小さなことですが、我々にはとても嬉しい気配りですね。

独自の世界観うまく処理

C 僕はパチスロでサミーの「パチスロ化物語」に注目ですね。近年のアニメコンテンツでは大変ヒットしているものの1つです。僕はファンなのでサミーさんありがとうと言いたいくらいです(笑)。

B 本当にこんなに早く遊技機化されると思っていなかったのびつくりしています。今が旬のアニメコンテンツですからね。

E 秋葉原駅で化物語シリーズの巨大ポスターが貼ってあるのが話題になっていましたね。サミーさん

が掲示したのかと思ったら、アニメイトやTSUTAYAなど他企業とのコラボポスターでした。現在進行形のコンテンツということで、コンテンツとパチスロの相乗効果が期待できます。

D 今や飛ぶ鳥を落とす勢いの小説家である西尾維新氏の作品ですからね。萌えでもホラーでもない、その独自の世界観がこのアニメの特徴ですが、うまく表現出来ているのではないのでしょうか。

C 注目していただきたいのは、差枚数管理型ATや「解呪ノ儀」演出ですね。怪異、図柄は面白い試みだと思います。また、AT中の演出や音楽の高揚感は、冗長になりがちな所を引き締めています。さすがサミーさんだと感心させられました。

E 今回リプレイ時にもメダル投入が可能となりました。AT機は通常時リプレイが多いのですが、その際メダルが投入できないと大きな遊技ストレスとなってしまいます。他社製品でメダル投入が可能になっていたのもありましたが、今回サミーさんも対応しましたね。これはストレスを減らす役割にもなり、結果的にイン枚数に貢献すると思います。とても良かったです。

平成25年8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	45	41	33	8	0
回 胴	58	47	19	28	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。②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、など。遊技機の試験で、特別図柄表示装置の図柄が、変動を停止してから次の変動を開始するまでの時間が短く、図柄の組合せが表示されたことを確認することができなかった。③周辺基板の制御による演出が、遊技の結果に影響を及ぼす性能を有していた、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、など。

思います。

リール部分がプレミアム

D 僕は北電子の「テイルズオブデイズティニー」です。これはナムコが16年も前に発売したゲームが元になっています。当時ゲームをやり込みましたねえ。

C 今回北電子のカタログ等を見るとバンダイナムコ×北電子と、コラボで合作したことを思わせるようなロゴがあります。北電子さんといえばジャグラーというイメージがありますが、今回はそれを払拭しようとされているのかもしれない。

D スペックはセット数ストック型のARRT機です。ゲームコンテンツとしての演出の魅せ方に合っており、非常に上手い作りになっていると思います。絵柄や演出方法はややオーソドックスにも見えますが、自力解除の部分も含めてゲームの世界観をそのまま移植している感があって良いと思います。

C 筐体下部のリール部分はプレミアム感アリアリで、とても見栄えが良いですね。約3万分の1の確率で動くみたいです。10台稼働していれば5時間に1回程リールが動く計算になります。