

玉の動きや音にじびれる

——では、今月の注目台、お願いします。

**A** 私は藤商事の『CR新アレジン』。かつてアレパチブームを巻き起こした名機の復活です。小さな7セグ液晶、ブームの当時とは全く違うスペック、いまどきでない見た目。しかし、遊んでみると実に楽しい。忘れていた玉の動きや単純な音の魅力を思い知らされました。数字が並ぶだけでなんでもこんなに楽しいのか、アタッカーが開くだけで何故楽しいのか。玉がクギに当たってはねて落ちていく様は何故こんなに美しいのか。パチンコの楽しさをまた思い出させてくれる1台です。

**B** 非液晶遊技機ですね。すぐにファンが増えるわけではないですが、一定の顧客層が存在します。遊ばれる方は長年パチンコを楽しんでいる方が多いですね。私の店では少ない台数ですが非液晶遊技機を設置しており、毎月最低限の売上、粗利は確保できています。長年使えると考えれば決して高い買い物ではないですね。

**C** 今の遊技機は液晶が主流ですから、見た目で敬遠される方もい

# 底力見せるか非液晶機



©2005 BONES/Project EUREKA  
©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE  
©NAMCO BANDAI Games Inc. ©Sammy

### CR パチスロ交響詩篇 エウレカセブン2

サミー

設定	AT合成確率	PAYOUT
設定1	1/162	97.5%
設定2	1/156	98.5%
設定3	1/154	101.5%
設定4	1/136	105.1%
設定5	1/131	110.1%
設定6	1/115	113.4%



©EXCITE

### CR くるてん!魔神どむ EXCITE

大当確率 1/299.25  
(確変中: 1/29.92)  
確変確率 80%  
賞球数 2 & 3 & 6 & 15  
最大出玉 約1700個

大当たり終了後、  
0回 or 次回までの時短



©BELLCO

### スーパーエイト ベルコ

大当確率 1/99.9  
(確変中: 1/11.9)  
確変確率 100% (8回転まで)  
賞球数 3 & 1 & 10 & 11  
最大出玉 約770個



©藤商事

### CR 新アレジン 藤商事

大当確率 1/256  
(確変中: 1/35)  
確変確率 73.3%  
賞球数 2 & 3 & 10 & 15  
最大出玉 約1620個

特定大当たり終了後、  
100回の1時短  
天国モードループ率: 78%

## 1分間でスタート9回も

**B** 私はベルコの『スーパーエイト』。ベルコはパチスロメーカーとしては有名ですが、パチンコでは初めての紹介になりますね。試打しましたが、凄いですよ。1分間でスタート9回せるそうです(笑)。ホント笑うくらいスタートに玉が入ります。

それが苦戦するため、早々に常連化を諦め、早期に撤去したくなるのも事実です。しかし、年配客をはじめ一部熱狂的な常連客がいるのも事実。これは僕が考えていることが間違いでなければ、20年以上パチンコをしているファンであれば、きっと非液晶機の良さもわかってくれて遊んでくれる。しかし今遊んでいるファンは必ずしも好みではない。とするとファンをやめた2000万人にこそ非液晶遊技機のニーズがあるのではないかと。そう考えればアレジンのような遊技機は意外な力を発揮するかも。

**E** 中央の9つの7セグが印象的です。個人的にはインパクトがあつてこういう使い方もありません。じゃないかなと思いました。

**A** 僕は7セグ3つで数字のみで

勝負して欲しかった気がします。他の遊技機と違って液晶じゃないからインパクトが無いということではないと思います。数字3つが同じ数字に揃う奇跡感がパチンコを支えていると思うからです。

**C** スペックで尖ればいいと思うんです。このスーパーエイトはスタート9を謳ったブンブンパチンコ。大当たり確率99分の1だから平均11分で大当たりが来る計算です。これはジャグラーのボーナスにほぼ匹敵する速さです。当たりの快感は楽しめるのではないでしょうかね。

**D** 他にもSTが8回。ここでの大当たり確率が50%。2分の1というのが実に良い。人間は2分の1の確率が最も興奮するという話を聞いたことが有ります。そういった意味でもスマッシュヒットはあるのではないかと睨んでいます。

## 変則的ゲージの意欲作

**C** 3台目からはパチスロを取り上げるのが本欄の恒例ですが、今月は非液晶機をもう1つ。EXC I T Eの『CRくるてん！魔神どむ』に注目です。インパクトを狙った演出と、2つのアタッカーを使い、左側中部という変則的な場

所に変則的なゲージでスタートチャッカーがあります。開発の意欲作です。

**A** ヤクモノが面白い。青いネコヤクモノがガクガク動き、セグが開いて魔神が出てくる。さらに達磨まで：良くもここまでと思いましたが(笑)。インパクトという点では液晶機に全く負けていませんね。

**C** そしてこちらも回るパチンコ。これは非液晶機の弱点をカバーする秘策でもありますね。というのはおそらくロングリーチ対策なんです。液晶機はシナリオを見せられますから、それこそ1分を超えれるリーチでもファンはじつと見ています。一方、非液晶機は：だからこそ回るパチンコにする必然性が高い。それだけでなく、やはり回れば楽しい。この2つは今後の非液晶機のトレンドになるかもしれないですね。

**D** 昔は非液晶機を愉しむ層がたくさんいました。しかしコンテンツ重視のパチンコの進化についていけず、休眠されているファンはたくさんいるのではないのでしょうか。非液晶機をもう一度パチンコ産業全体で利益ベースにのせるには、非液晶機もお客様に積極的にアピールし、休眠ファンを揺り起こす

## 平成25年9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	48	43	5	0
回 胴	66	47	18	29	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入賞容易状態と特別図柄表示装置の変動時間短縮機能が同期していない性能となっている上で、特別図柄表示装置の変動時間短縮機能が作動しているか否かを条件として、特別図柄表示装置の変動時間短縮機能の作動及び終了条件を決定する性能を有していた。②入賞容易状態と特別図柄表示装置の変動時間短縮機能が同期していない性能となっている上で、特別図柄表示装置の変動時間短縮機能が作動しているか否かを条件として、役物連続作動装置が作動せず特別電動役物が作動することとなる図柄が表示された時から大入賞口が開放する時までの時間並びに入賞容易状態の作動及び終了条件を決定する性能を有していた、など。

回胴では、設計書等審査で、①入賞に係る図柄の組合せを表示できる位置で回転停止装置を操作しても、当該図柄を表示しない性能を有していた。②図柄の背景模様バックライトを透過する部分があり、図柄に比べて極めて目立つことから、これが図柄の識別を妨げるものとなっていた、など。

## 射幸性とは違う狙いが

ことが必要です。業界全体で、一大ムーブメントを起こしましょうよ。

**D** パチスロでは、サミーの『パチスロ交響詩篇エウレカセブン2』。化物語といい、エウレカといい、前では攻殻機動隊といい、サミーさんの遊技機はなにか射幸性と違うものを追求しようと思われている気がするんですよ。それが何かは私にはわからないんですが、試打していて非常に心地よい。まるでパチスロの一部に取り込まれたかのような、筐体から醸し出す世界の中にあるかのような不思議さ。

**A** 私も感じました。私は化物語が好きでアニメも見ているんですが、本当に世界観の構築が上手い。決して派手ではないところがグレートの高さというか品の良さを感じてしまいますね。筐体も専用筐体だそうで、見た目から綺麗です。

議な感覚になるんです。

**B** 何でしょうね。今回カタログを見ても違和感がありました。パチスロのカタログにはたいてい純増〇枚と書かれているんですが、それが書かれていないんです。勝負する場所、伝えたい場所が他メーカーと違うということなんではないでしょうか。

**C** 私を感じました。私は化物語が好きでアニメも見ているんですが、本当に世界観の構築が上手い。決して派手ではないところがグレートの高さというか品の良さを感じてしまいますね。筐体も専用筐体だそうで、見た目から綺麗です。