

出玉感という答えを出し

——それでは、今月の注目台、お願ひします。

A 僕は三洋物産の『CR大工の源さん〜韋駄天桜〜』です。三洋さんのヒット機種のリバイバル。長年のファンが多いパチンコであれば、昔のイメージをそのまま活かすことが出来ます。様々なリバイバルが行われる中、昔ヒットした遊技機のリバイバルは意外と難しいと言われています。イメージを残しながらどれだけ進化させることが出来るかが鍵だと思います。

B パチンコのスペックは初代源さんのように2回確変こそ出来ませんが、高揚感は劣らぬものが出て来ますからね。問題は今のパチンコファンが源さんに何を求めているかでしょうね。海物語のように明確な何かを求められているようなわけではないでしょうから、開発コンセプトを作るのが難しいでしょうね。

A スペックを見るとやはり源さん⇨出玉感という答を出したようですね。僕もそれで良いと思います。こう言っては何ですが、昔の源さんを知っているからこそファンは、遠い初当たりも粘れる、と

リバイバル機の難しさ



©創通・サンライズ ©Bisty

パチスロガンダム

フィールズ・Bisty

設定	BONUS+ART	PAYOUT
設定1	1/293.6	97.2%
設定2	1/287.5	98.3%
設定3	1/270.2	100.6%
設定4	1/246.3	103.4%
設定5	1/217.9	107.6%
設定6	1/185.0	113.3%



©Sammy

パチスロ獣王 王者の帰還

Sammy

設定	BONUS	SC初当
設定1	1/263.2	1/451.3
設定2	1/261.5	1/427.8
設定3	1/250.3	1/399.9
設定4	1/229.3	1/356.5
設定5	1/224.2	1/306.3
設定6	1/223.4	1/245.0



©DAITO GIKEN, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

吉宗

大都技研

設定	BONUS+AT	PAYOUT
設定1	1/172.3	96.9%
設定2	1/165.1	98.8%
設定3	1/162.2	100.7%
設定4	1/144.9	104.4%
設定5	1/133.6	108.5%
設定6	1/116.9	113.9%



©SANYO

CR大工の源さん〜韋駄天桜〜

三洋物産

大当確率	1/390.095
(確変中)	1/39.243
確変確率	80%
賞球数	3 & 1 & 10 & 9 & 14
最大出玉	約1970個
大当終了後、0回 or 10 or 次回まで時短	

思うんです。こういう台が、たまにはあってもいい。パチンコの醍醐味を味あわせてくれる。

なつかしさを強調して

B パチスロでは、サミーの『パチスロ獣王 王者の帰還』に、私は注目しています。パチスロ4号機獣王のリバイバルです。獣王で思い出すのは特殊なリール図柄、サバチャンの音楽、当たりそうであらぬ微妙な部分をくすぐる演出です。

D パチスロのリバイバルで考えるべきは、4号機と5号機は性能が全く違うこと。そのためパチンコ以上に制作は難しいと言えます。また当時のファンの比率がパチンコより少ないと思われること。4号機世代、5号機世代のどちらにターゲットを絞るかも重要だと思いますね。

B 私の印象では4号機のファンに遊んでほしいという想いが主軸にあつたように感じました。サミーさんは絵柄で懐かしいと思わせ、レバースタート音などでも懐かしいと思わせている。我々世代にはウケるでしょうね。サバチャン音楽などは感涙モノです。

C 5号機世代は通常画面でやや

冗長感を感じるかもしれませんが、実は様々な告知を使い、飽きさせない工夫をしています。筐体上部の爪部分が光るのもその1つです。新規ファンにはややわかりにくいかもしれませんが、その方々にはリールの動き等で楽しませるよう工夫されています。

A 分かりやすさは今の遊技機の要素かも知れませんが、今回「肉」を10個貯めることでサブチャンに突入するようになっていきます。この辺りは5号機ユーザーに配慮した作りだと思います。開発者の苦労が感じられますね。

あの高揚感残しながら

C 私は大都技研の『吉宗』に注目しています。これも4号機のリアル。吉宗といえばビッグボーナスの出玉が711枚、そして1G連チャンが大変人気を呼びました。シャッターを使った演出や高確演出、またオリジナルコンテンツも人気を博し、大ヒットしました。その後のパチスロに大きな影響を与えましたね。

B 特に吉宗はビッグボーナスの獲得枚数が711枚と多いことが話題でした。ただそれだけでなくゲーム数解除、特定役解除のバラ

ンスや効果的な演出方法なども多くのファンを虜にしていたと思います。今回コンテンツも大変素晴らしい出来になっているだけでなく、現在のスペックで4号機での射幸性の部分を捨て、娯楽の部分を残し、強調した作りになっています。特に高確演出などは4号機の高揚感を残しながら、5号機でうまく演出を進化させ、飽きさせない性能を作ることに成功しています。

A こちらは私の印象では5号機のファンを主眼に開発されたように感じます。我々4号機世代は二ヤリとさせられる演出でさり気なく進化の過程を見せるものの、5号機仕様のスペック、演出の中から新しいものを多く取り入れて作成されています。特に上乗せATの楽しさやゲーム数高確と自力高確が重なった時に大当期待度を上げるなど、今まで大都ファンがやってくれればいいなあと思っていた機能が入っています。またフェイクを交えながらゲーム数解除高確が100ゲームに1度来るので止めにくい仕様にもなっています。

じだわりのコンテンツ

D 私は、フィールズ・Bistry

平成25年10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	41	35	6	0
回 胴	74	61	26	35	0
アレンジボール	0	0	0	0	0
じゃん球	1	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役物連続作動装置の作動終了後に作動確率が高い状態に変動しない場合において、作動確率が高い状態における条件装置の作動回数に制限を設ける機能が作動し、かつ、高確率状態で変動時間短縮機能が作動しているときに、遊技球が確率変動機能作動領域を通過したか否かで、入賞容易状態の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外部端子板が、光ファイバーコードを相互接続するためのコネクタだけで構成され、遊技機外の装置が送信する信号を受信できる構造になっていた。②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信号を、外部端子板から遊技機の外へ送信する性能を有していた。③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。④第二種特別役物作動時の遊技において、入賞に係る図柄の組合せを表示しない位置で回胴が停止した場合に、遊技メダルが獲得できる性能を有していた、など。

の『パチスロガンダム』です。古くはラスタール、そして山佐などがパチスロでガンダムを扱いましたが、年月と共にだいたい進化したように感じます。

D 今回の製造元はSANKYOの関連会社Bistry。SANKYO同様大変丁寧に作りこまれています。

B やつぱりパチスロとバトルモードは本当に相性が良いですね。世界観が良く表されています。またガンダムというコンテンツを本当にうまく作りこんでいるという気がしました。

えるとやはりモバイルスーツ、バトル、シェアとアムロ、連邦軍とジオン軍、戦闘時の音楽や機械音なども鮮明に覚えています。その思い出を掘り起こすように作られています。

B 私はジークジオンの上乗せには鳥肌が立ちました。こんな演出方法があるなんて。

D それだけではありません。下パネルも液晶が付いています。ゲーム時にも画面が変わったりするそうです。こんなところにもこだわりがあるとは本当に驚きです。まさにコンテンツ主導のパチスロ遊技機だと思いました。