

——早いもので、もう年度末の3月です。会社によっては、決算前の最後の努力に血眼のところもあるかと思えます。また、春休み、GWとつづく商戦に、どのように打ち勝つか。新台選びはいよいよ熱を帯びています。そうした状況をふまえて、今月の注目台、よろしく願います。

別の味わいを感じる

A 私は奥村遊機の『ぱちんこCRバジリスク299type』ですね。ユニバーサルがパチスロのバジリスクを発売し、好評を博しています。パチスロとは相性が良いバジリスクが、パチンコでも同様のポテンシャルを叩き出せるか、楽しみです。出来れば相乗効果が出て、パチスロのファンがパチンコにも流れてくれれば嬉しいですね。

B 試打した時には、悪くない出来だと思えました。パチスロのように戦いに介入しているかのような感じは薄いものの、迫力あるバトルをきれいなムービーでハラハラしながら見守るといふ別の味わいを感じました。

A スペックが大当確率299分の1と399分の1があります。これはその店の顧客の嗜好によつ

パチンコ化で相乗効果



©PIONEER.CO.,LTD. All Rights Reserved.

クイーンオアシス2
パイオニア



©DAITO GIKEN,INC.

CR 楓魂
大都技研



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Sammy

CR モンスターハンター
Sammy



©山田風太郎・せがわまさき・講談社・GONZO

ぱちんこCR バジリスク299type
奥村遊機

設定	銭形BIG総出現確率	PAYOUT
設定1	1/228.6	97.1%
設定2	1/218.8	98.4%
設定3	1/210.0	100.3%
設定4	1/181.4	104.8%
設定5	1/159.1	109.0%
設定6	1/139.3	113.3%

大当確率	1/159.8
(確変中: 1/67.3)	
確変突入率	93%
(リミット6回)	
継続率	約63%
賞球数	4 & 7 & 10 & 3
平均出玉	約2100個

大当確率	1/199.8
(確変中: 1/89.8)	
G-RUSH突入率	50%
G-RUSH継続率	100%
(120回転まで)	
賞球数	2 & 3 & 7 & 14
最大出玉	約2010個

大当確率	1/299.3
(確変中: 1/77.8)	
確変確率	100%
(100回転まで)	
賞球数	3 & 10 & 15
最大出玉	約1940個

て、地域によってどちらが良いのか決まるでしょう。399タイプの方が売れる気がしますが、うちの顧客層なら、299タイプの方が稼働が持ちそうです。出来れば「持ち玉遊技」してくれれば嬉しいですね。

C この頃マックスタイプは、大当りまでに時間がかかることや、大当り中が右打ちで消化時間が早くなったこと、確変中も1分間のスタート回転数が上がったことから、あつという間に終わる感じがあります。そこから持ち玉遊技してくれればいいんですが。

B そうなんです。遊技を止めて帰るお客さんが増えましたよね。私は「大当たりまでの苦行をもう一度味わいたくない」という方が増えたからだと思います。

大手は時代の先取りを

B 僕はSammyの『CRモンスターハンター』ですね。いつパチンコで出るか、楽しみにしていました。「モンスターハンター」は、2004年発売以来、累計2800万本売れたという、カプコンの大人気のハンティングアクションゲーム。こんなにファンのいるビッグコンテンツって、そうそうあ

りません。パチンコ「CRモンスターハンター」は、これをモチーフに、モンスターたちを狩猟、討伐できれば大当たり、モンスター討伐型ST「G-RUSH」につながるという、シンプルなゲーム性の特徴です。

D 私「モンハン」は「2」から遊んでいます。パチスロも臨場感たっぷりでしたが、パチンコのスリーパーリーチには、討伐はピツタリだと感心しました。討伐時（大当たり時）は鳥肌たちましたよ（笑）。

C 自分で武器や防具を選び、自分だけのハンターをつくってモンスターに挑むことができます。探索から狩猟に移り変わるゲーム性はシンプルで、モンスターハンターを知らないプレイヤーにも、すぐ受け入れられそうですね。

B 大当確率も200分の1を切っているし、初当たりしやすいと思います。また確変に入れば大きい出玉もありえるわけですから、今風の作りですよ。

E 僕は逆にそこがちょっと物足りないな。最大手メーカーだからこそ、時代を先取りするスペックもお願いたいなと思っています。例えばG-RUSH突入率が2分の1、継続率も2分の1でST120

回転などは出来ないでしょうか。
D いろいろトライしてほしいということですね。いずれにしても、春商戦の目玉の一つになりそうな1台ですね。

性能はとにかく難解

C 私は大都技研の『CR楓魂』です。大都技研のパチンコは初登場ではないでしょうか。パチスロの「ンゴロボロス」が話題になっていますが、私はこちらに未来を感じました。

B スタート賞球4個も珍しいですね。それもさることながら、性能はとにかく難解です。我々が聞いても理解できないくらいです。いつもは最大出玉を記入するんですが、今回は資料に書いてある平均出玉しか記入出来ませんでした（汗）。

C しかし遊技機を打ってみるとわかるんです。ああ、パチスロのART機能をパチンコで表現したかったんだなど。それがびっくりするほど違和感がないんです。この辺りはさすがパチスロメーカーが作った作品だと感心しました。

D ビッグボーナスって言っているモードなどもパチスロらしい考案です。

C とても難解ではありますが、遊

技者は右打ちをしていけばいい。パチスロであればARTを永遠と打たされる感覚になりがちですが、パチンコは楽ちんです。

申し分ない実績なので

D パチスロでは、僕はパイオニアの『クイーンオアシス2』ですね。もはやジャグラー同様実績を考えれば申し分ないのではないのでしょうか。

A どちらかと言えばパイオニアは30パイの方が実績があるため、今まで30パイを推していました。今回は既に実績が出ているクイーンハナハナのスペックを完全移植

したと聞きました。

C 30パイの市場は回転率が0・3回転だと聞きました。3年間使い切るホールが多いということですから、その稼働や実績は使用した店舗は充分にわかつています。

D もちろん30パイ同様に25パイが動くという早計な考えは持っていません。遊技層が違いますし、遊技機同士の競争力が違います。とはいえ期待しますね。2年でも使うことが出来ればその間に購入する遊技機代金分まるまる得します。その分お客様にも楽しんで頂けるような薄利営業が出来ればと思っています。

平成26年1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	52	45	37	8	0
回 胴	45	42	21	21	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特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示されるまでの時間を、過去に決定された特別図柄表示装置の変動時間と過去に表示された図柄の組合せを参照して決定する性能を有し、特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示されるまでの時間があらかじめ定められたものになっていなかった。②入賞容易状態の終了条件となる条件装置の作動に係る抽せん回数、条件装置の作動回数を制限する機能の未作動時と作動時で変化する性能を有していたなど。遊技機の試験で、周辺基板が、主基板からの信号に反する演出を行う機能を有していた。

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第一種特別役物の作動に係る条件装置が作動することなく、第一種特別役物の作動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。