

難解でスタッフ対応を

——いよいよ新年度、消費税も引き上げられ、ここは気を引き締めてかからねばなりません。本欄も同じです。頑張りましょう。では、今月の注目台、お願いします。

A 私は高尾の『楽園ばちんこ CRおしおきピラミツ伝 with 丸高愛実』に注目しています。2006年10月に発表された「大ピラミツ伝」の後継ブランドですね。すでに名の通ったブランドですが、さらに強力なブランドイメージに進化したという感じですね。

B 一番の注目はスペックです。大当りは頻繁に来ますが、1回の出玉は225個と少なめです。また出玉が増える「クレオパトRUSH」には、なかなか入りません。一方「クレオパトRUSH」に入れば継続率97・6%で大当りが繋がります。

E 要は大当り後、ST8回転の電サポ「おしおきタイム」がチャンス中ということですね。「おしおきタイム」の約5回に1回で「クレオパトRUSH」に突入します。
A この遊技機は、スペックとシステムが大変難解です。こういう機械は、スタッフが理解していな

後継物の良さと難しさ



©河合克敏・小学館/モンキーターンプロジェクト ©YAMASA

**パチスロ
モンキーターンII
YAMASA**

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/294.1	97.3%
設定2	1/284.9	98.4%
設定3	1/266.4	100.5%
設定4	1/254.6	104.0%
設定5	1/237.2	107.8%
設定6	1/223.5	112.5%

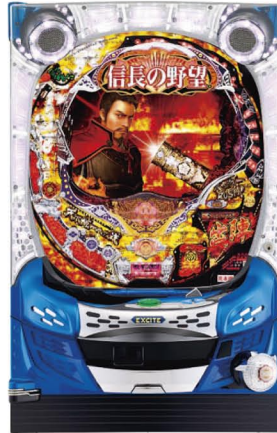
PAYOUTは、独自取材



©一条ゆかり/集英社

**CR有閑倶楽部
LSA
aaa**

大当り確率	1/176.65
(確変中)	1/176.17
確変確率	100%
(大当り後50回転まで)	
賞球数	7 & 2 & 10 & 7 & 15
最大出玉	約2025個



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

**CR信長の野望
天下創世 弐ノ陣
EXCITE**

大当り確率	1/319.68
(確変中)	1/65.86
確変確率	75%
(ST140回転まで)	
賞球数	2 & 3 & 7 & 15
最大出玉	約2050個



©2008 TAKAO Co.,Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

**楽園ばちんこ
CRおしおきピラミツ伝
with 丸高愛実
高尾**

大当り確率	1/168.0
(確変中)	1/33.7
確変確率	100%
(1/883.3で転落抽選)	
賞球数	3 & 3 & 15
出玉	約225個

なかったら、お客様にも伝わりきらない可能性があります。だからうちの店では、お客様に説明出来るスタッフを特別配置しようと思います。面白くても「クレオパトRUSH」に入らなければ、その面白さは伝わらない。だからこそ「クレオパトRUSH」にどうすれば入るのか、おまかな確率はどのくらいなのか、お客様には丁寧に伝えられるようにしたいですね。

戦国ものらしい派手さ

B 私はEXCITEの『CR信長の野望 天下創世 弐ノ陣』に注目しています。いくつもの戦国物がパチンコ、パチスロでリリースされていますが、このコンテンツは外せません。コーエーのゲームソフト「信長の野望」は全国版から遊んでいましたし、自分の人生に大きな影響を与えています(笑)。
D 初当たり確率もミドルスペックで遊びやすいし、確変は、今流行りのロングSTになっています。コンテンツにピッタリですね。

A 大当たり中の歌や可動ギミックも大変晴れやかで戦国物らしい派手さがあります。

B 私はゲームが好きでしたので、

菅野よう子さんの重厚な音楽をもっとふんだんに入れて欲しかったです。

可動ギミックなしでも

C 僕の注目台はa a aの『**CR 有閑倶楽部 LSA**』です。1981年の人気少女漫画だったそうです。コンテンツはともかく、A Aの姿勢に共感しましたね。現在の遊技機は、可動ギミックと光と音でファンを魅了しています。あくまで遊技機の醍醐味はスペックだと思えます。あえてわかりやすいスペックを搭載したことに好感が持てました。

A ああ、7個戻しのライトミドルスペックは良いですね。ベースが高い分だけ、長く遊べます。今は4パチコーナーは稼働の維持が大変です。お客様の懐具合から考えれば貸玉3円程度がいいのかもしれませんが。そう考えれば、ベースが高い遊技機での4パチは、設備の変更が不要なため、選択肢としてはありかもしれないですね。

C 「長く、楽しく美しく遊べる、わかりやすい演出、やさしいスペック」をコンセプトにかかげる一方、「煌めく盤面すべてを使った光と初体験のギミックビジョン」を売り

にしています。

D この「ギミックビジョン」は良いですね。可動ギミックって、金型を作ったりすると、開発費は相当高い気がします。一方可動ギミックが付いていたから稼働が維持できる、ファンがつくというものは、ないと思います。だとすれば、可動ギミックは不要なのではないか、という、別の発想があってもいいと思います。その分、遊技機原価を安く出来ますからね。従来、遊技業界というのは、他産業から比べると、規模が小さいところから、ひとつの機能が人気を集めると、それ一つとみんながそちらを向いてしまう傾向にありました。それが活力になったこともないわけではありませんが、こういう別の選択肢があってもいい。いやむしろ、こうした時代には、ホールもお客さまも自分で選べる多様な選択肢があったほうがいいに決っています。

端末とのデータ連動

C パチスロでは、僕はY A M A S Aの『**パチスロ モンキーターンII**』ですね。前作では、パチスロの概念を変える、ともいわれるほどの大傑作として、大ヒットしま

した。今回も前作の良いシステム、そしてコンテンツのイメージを踏襲しています。

A 作りには賛否両論あるかと思いますが。前作ヒットした遊技機はどこをそのまま活かし、どこを進化させるのかは、結構重要です。ヒット遊技機ほど次の機種はヒットしないということを言う人もいますが、さて、この機械はどうでしょうかね。

B 3年前の3月に発売された前作は、遊技機システムと、モンキーターンが持つ爽快な液晶コンテンツとの融合でヒットしたのではないかと思います。今回のコンテ

ントは3年前とあまり代わり映えないように感じます。その辺りは、ファンにはどのような見えるかが焦点になりそうですね。遊技機スペックや遊技感、山佐らしく、丁寧に作られています。だからこそコンテンツの進化が欲しかったように感じます。

B 携帯端末とのデータ連動は、嬉しいですね。様々な遊技機でやられていることから、少しずつパチンカー、スロットに普及しているようです。将来的には携帯端末のデータを一括で管理できるようなアプリが出れば、ファンも喜ぶと思うんですけどね。

平成26年2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	54	57	51	6	0
回 胴	39	45	21	24	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大入賞口内に設けられた可動物が、役物連続作動装置の未作動時における特別電動役物が作動を開始した時から、大入賞口に入賞した遊技球が遊技の結果に影響を及ぼすか否かが確定するときまでの間、常時一定の動作を継続しない性能を有していた。②特別電動役物の連続作動回数により、大入賞口の開閉パターンと特別電動役物の作動を契機に作動する大入賞口内の可動物の動作タイミングが異なり、大入賞口内の内部構造が異なる性能を有していた。

遊技機の試験で、③役物連続作動装置が作動していない場合において、特別電動役物の1回の作動による大入賞口の開放等の時間が、規則で定める値を超えた。

回胴では、設計書等審査で、①主基板のロムの制御領域に「0」以外の未使用のデータが存在していた。

遊技機の試験で、②回胴回転装置を作動させるための操作をしてから回転停止装置を作動させて全ての回胴が停止するまでの間に、図柄の識別に係る回胴上に照射されている光が点滅し、回胴に対する照明の明るさが変動する性能を有し、図柄をおおむね識別することを阻害していた、ほか。