

最大画面と最大出玉で

— それでは今月の注目台、お願
いします。

A 私は京楽産業の『ばちんこ
ン肉マン 夢の超人タッグ編』に注
目しています。雑誌もアニメも見
て育った世代ですので、どうして
も感情移入しちゃいますね。夢の
超人タッグ編ということはキン肉
マンの後半部分。ギャグ漫画から
シリアス系な友情漫画に変わった
頃です。キャラクターもシリアス
でカッコ良く描かれており、世界
観が伝わってきます。

B 僕はややスペックに違和感が
ありました。大当たり時の240
0個出玉のマッスルボーナスが強
調されているからなのか、スペッ
クが出玉に引きずられた感じがし
ますね。とてももったいない。せ
つかくのS級コンテンツでありな
がら、マックスタイプはファンが
大当りするまで遊び続けられるの
でしょうか。僕も含めサラリーマ
ンの少ない小遣いでは、遊ぶのを
諦めてしまいそうです(苦笑)。

C ゲージも、コンテンツの迫力
を出すために最大限まで大きくし
ていますね。そのため玉の通り道
は右打ちも左打ちも端っこを細々

効果的か狙いすぎか



©Sammy



©HEIWA



©LINK-UP



©ゆてたまこ・東映アニメーション ©KYORAKU

パチスロ
ロストア일랜드
Sammy

設定	初当り確率	PAYOUT
設定1	1/198.8	97.0%
設定2	1/192.3	98.3%
設定3	1/185.0	100.9%
設定4	1/171.9	103.6%
設定5	1/158.9	107.3%
設定6	1/124.5	117.1%

CR
ドキッ!丸ごと水着
女だらけの水泳大会
平和

大当り確率	1/289.9
(確変中)	1/39.9
確変確率	77%
賞球数	1 & 3 & 4 & 10 & 13
最大出玉	約1872個
大当たり終了後、	25回 or 50回 or 100回転の時短

CR
@ほお〜むカフェ
マルホン

大当り確率	1/197.0
(確変中)	1/47.8
確変確率	100%
(ただし、電チュー入賞からのみ。4回リミッター)	
賞球数	2 & 3 & 5 & 10 & 12
最大出玉	約1530個
時短	通常大当後は50回or70回or100回 確変終了後は100回

ばちんこ
キン肉マン
夢の超人タッグ編
京楽

大当り確率	1/397.2
(確変中)	1/47.6
確変確率	77%
賞球数	3 & 3 & 15
最大出玉	約2250個
大当たり終了後、	0回 or 10回転の時短

と通るだけになりました。こんな
に豪華にしないでいいのに、と小
心者の私はいってしまいました。
D でも、大方のファンの要望が
液晶画面の最大化であれば、それ
を叶えようとするのがメーカーで
す。一回出玉の最大化もハレの部
分を味わって欲しいというメーカ
ーさんの熱意だと思いました。時
短も最大で10回。だからだとは
なく、濃密に遊んで欲しいという
気持ちの表れなのではないでしょ
うか。

時短中なら4連チャン

B 僕が注目したのは、マルホン
の『CR@ほお〜むカフェ』です
ね。コンテンツ元は、AKB劇場
の階下に店がある、メイドカフェ
の大手です。2004年8月から
オープンですから、もうすぐ10年
です。ここ出身のアイドルも数人
でているようです。

D 局地的に大変な人気を博して
いるようですし、何よりプロモー
ション活動にも大変力を入れてい
ます。WEBなども充実していま
すね。カフェ本体のホームページ

には、パチンコになったことも宣伝されていきました。相乗効果でお互い人気が出れば良いですね。

B コンテンツばかりに目がいつてしましますが、スペックも魅力です。最初の大当りは必ず通常大当りのみ。大当り終了後の右打ち時短中に大当りになれば、4セツト確変当りになるというものです。

C 今の遊技機には、スペックが複雑なものも多いですが、この遊技機はわかりやすい。時短中に当たれば、4連チャン確定ですか。昔の権利モノみたいですね。

40歳代男性を籠絡か

C 平和の『CRドキッ！丸ごと水着 女だらけの水泳大会』に注目しています。これはアイデア賞だと思っています。かつて人気絶大だったテレビ番組、「女だらけの水泳大会」。知っている僕の世代には、感激です。

B 番組モデルを使用して、フジテレビ発のアイドルグループ「アイドリング」とグラビアアイドルチームを戦わせることにしたんですね。このアイデアが素晴らしい。おバカな演出やアイドルの笑顔が弾んでいて、気分をハッピーにさせてくれます。

C 今、平和さんは完全に勢いを取り戻していますね。遊技機がごとくヒットしています。また作り方が面白い。ルパンのようなS級のコンテンツではないけれど、知恵を使って我々40代男性世代を籠絡しようと、こだわって作られたんだと思います。騎馬戦は昔学生の頃に、デレーっとテレビを見ていた記憶が呼び起こされました(笑)。

A 玉の動きは良いですね！パチンコ玉がヤクモノや電チューに拾われ、動くさまは、どうしてこんなにウキウキ、わくわくするのだろうかと思いました。今の遊技機でも玉の動きでの楽しみは伝えられるんだなと思いました。

C 最大のウリはハイパー・アイドル・パーティ中に14分の1の当選確率で当たるHIP当りではないでしょうか。当選すればアタッカーに2〜3個の玉が入賞します。大きく玉が増えることはないですが、30個程度の玉が固まって出てくるのは気持ちが良いものです。コンテンツ、玉の動き、スペック、全てにおいて良く研究されているなど感服しました。

ジワジワくる演出効果

D パチスロはサミーの『パチス

平成26年3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	56	44	36	8	0
回 胴	50	38	12	26	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内部抽せんが、出現する乱数値に偏りが出る仕組みになっていた。②条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示された時の遊技の状態によって、入賞容易状態の種類を決定する性能を有していた。③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、通常状態よりも長くなる性能を有していた、など。

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。②主基板に、遊技の用に供されない空き端子が設けられていた。③役物連続作動装置の作動に係る条件装置が作動すると、入賞に係る条件装置の作動する確率が上がる性能を有していた。

遊技機の試験で、④周辺基板(バックライト基板)において、その型式を特定する管理番号が、確認できる構造になっていなかった。⑤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、第一回胴及び第二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、など。

ロ 『ロストアイランド』です。ネット等ではサミー版GODと呼ばれていました。ミリオンゴッド以上のゴッドは無い——そう思っていたさ中、「面白い演出手法は、「そう来たか!」と感激しましたね。

E 見た目がアミューズメントスロット機のように、触ってみたくありません。通常時は貝殻が揃うだけ。そう思っていたら小さな演出が色々あるんですね。蝶が飛んだり、ハイビスカスが光ったり。また、背景が暗くなればなるほど大当たりの期待が持てる場所もわかりやすい。

B 僕はGODというより、30パ

イパチスロを思い出しました。レバーオンの遅れとか、告知の違和感など、4号機の「南国育ち」を思い出しました。今の5号機の派手な演出手法に我々も慣らされていることから、初めは退屈に見えたのですが、精緻な演出にはジワジワとくるものがあります。やみつきになるといいますか、とても楽しい気分になれますね。

D 面白いなと思ったのは、想い出カスタム機能。獣王やアラジンなど4機種別の図柄やBGMに変えられるそうです。ATの最後にサバチャンのテーマが流れる。アツいです(笑)。