

ストーリー演出を多用

— それでは今月の注目台、お願いします

A 私の注目台は、サミーの『**C** **R**化物語』ですね。このコンテンツは、パチスロも大ヒットしており、未だ高稼働の店舗も多いようです。

B パチンコとパチスロでは遊技特性上、演出方法は違います。例えばパチスロは演出をキャンセル出来ませんが、パチンコは出来ません。このことからパチスロは短時間の演出表現が必要になります。必然的にストーリーを追うのではなく、キャラクター中心で作成する必要があります。例えば、ストーリーに関係なくてもダーツを投げてベルかスイカかを狙う演出などは、パチスロによく使われる演出です。一方パチンコは1分以上のロングリーチなどに、主要なストーリーを詰め込むことも可能です。ただ、ストーリーが複雑になると、マニアックなファンは喜びますが、新規のファンにはわかりづらい。そのへんのところを、非常にうまく作っていますね。誰にもわかりやすい演出だと思います。 **C** なるほど。確かにパチンコ「化

ハネモノへの思い入れ



©JIN

メイドルナイト JIN

設定	初当たりAT	PAYOUT
設定1	1/347.7	97.4%
設定2	1/335.5	98.5%
設定3	1/311.9	101.4%
設定4	1/282.4	106.5%
設定5	1/253.7	111.3%
設定6	1/218.8	116.8%



©SANKYO

CR うちのポチーズ DX JB

賞球数 5 & 10
最大出玉 約729個
大当は自力継続 (最大10R)



©BaseSon-Kaihime Muso Partnership 2008
©BaseSon/Shin Kaihime Muso Partnership 2009
©BaseSon/Shin Kaihime Muso Partnership 2010

CR 恋姫夢想 乙女、入り乱れるのここと! エース電研

大当確率 1/259.04
(確変中: 1/34.49)
確変確率 70%
賞球数 3 & 2 & 10 & 13
最大出玉 約1755個
大当終了後、0回 or 30回 or 50回 or 100回転の時短
小当確率: 1/218.45 (ヘソ入賞時のみ)



©西尾維新 / 講談社・アニプレックス・シャフト
©Sammy

CR 化物語 Sammy

大当確率 1/299.3
(確変中: 1/29.9)
確変確率 63%
賞球数 3 & 7 & 11
最大出玉 約1485個
通常大当終了後、70回転の時短

「物語」はストーリー演出を多用していますね。その上でヒロイン一人一人を際立たせ、パチンコを通して化物語の世界感を理解できるように作られている。

A スペックもわかりやすいスペックです。誤解を恐れずに言えば、「海物語M56」を現代風にアレンジし、8個保留にしたような感じで、初心者も理解しやすそうです。

エッチと大真面目が

B 私はエース電研の『CR恋姫夢想 乙女、入り乱れるのここと!』です。ヒットした前作から2年半が経ちました。こちらも3000分の1を上回る大当たりしやすい確率と8個保留のスペックとなっています。スタート停止秒数が長くなる傾向から、初当たり回数重視は、今のトレンドなのでしょうね。

C 4円パチンコの調子がなかなか上がらないこともあるからでしょうね。とにかく大当たりを体感したいというファンの要望が、開発にも届いているように感じます。

D コンテックスは王道の「萌えアニメ」です。三国志をモチーフにしたこの手の萌えアニメは、たくさんあります。恋姫夢想はアダルトゲームとして誕生しましたが、深夜

アニメではアダルト要素を抑え、ギャグ要素を加えて全年齢対象に作られました。絵は可愛らしいし、ドギツイエロさはそこまでないので、女性や高齢者も遊びやすそうです。キャラクターも活き活きとして描かれており、全体的に楽しく遊べます。たまにエッチで、たまに大真面目なスーパーリーチは飽きずに遊べるかと思えます。

規則内ですばらしい

C 私はJBの『CRうちのポチーズDX』に注目しています。ハネモノです。私が大学生の頃に初代「うちのポチー(ワン)」で遊んでいたのを思い出しました。

B 今の規則内でこれだけのハネモノが出来るのは素晴らしいと思います。ポチの愛らしさと、モグラの憎らしさ(笑)。Vルートに玉が迫る過程が、なかなか楽しいです。

C 昔は「ポチーズ」のようなハネモノタイプが店舗に1列ほど設置されていました。そこが初心者登竜門でもあり、高齢者の憩いの場でもあったんですがねえ。時代でしょうか。ハネモノも少なくなりましたし、お店もファンに遊

んでいただけの場所を設置する余裕も無くなったし...

B だからこそ、今から各店で力を入れて遊べる遊技機を設置していかねばいけないのではないのでしょうか。私はハネモノには特別な思いがあります。いわゆるみなし機という検定切れ遊技機が使用されていた時代は、地方に行くと古いハネモノやチューリップ遊技機がまだ設置されており、そこではお年寄りたちが楽しく遊んでおりました。

A ハネモノへの思い入れは長い業界歴のある店長ほど持っているようです。メーカーのJBさんにもハネモノに強い思い入れを持っているのだと思います。

B 大当たり時の継続について、今回は大当たりがラウンド振り分けタイプと自力継続タイプが出ています。うちは自力継続一択ですね。パチンコの面白味はハラハラドキドキ。ラウンドが決まっているのはつまらない。

C 今のファンにはラウンド振分けのほうがりやすいような気がします。ただ、最終的には自力継続タイプの魅力に触れて欲しい。打ち方により、もしかしたら自分の技術で継続できるかもしれない

と思ってくれるほうが、技術介入ができる娯楽の醍醐味を味わえ、結果長期稼働できそうな気がします。

中小でも頑張っている

D パチスロならJINの『メイドルナイト』に注目しています。パチスロ遊技機は、様々な要因が重なり、中小メーカーが大変作りにくい状況となっています。また、せっかく作っても、販促費用やメーカーへの信頼が低いことから、なかなか店舗で購入判断まで至らないことが多いです。パチスロメーカーと言われる会社は100社

ほどあると聞いていますが、我が国が普段から耳にするメーカーは限られています。その中で良く製作、発表されたと感じました。

B ゲーム性もなかなか面白い。ゲーム数解除と自力解除ゾーンがあるのは、旧モンキーターンに似ています。AT中にはチェリーが4分の1で成立します。チェリーが4連でATの上乗せ、5連でボーナス抽選などの恩恵があります。

A 演出は淡々とした感じ。これが逆に今の遊技機にない新鮮さがあります。ただ、スペックはヒット機にも引けを取りません。これからも期待しています。

平成26年4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	42	51	44	7	0
回 胴	59	60	23	37	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遊技球の発射を制御するユニットに使用されている基板に製造業者名が表示されていなかった。②発射装置が、遊技者が直接操作していないときに、その発射強度が0に戻らない性能を有していた。③遊技盤面上の最下部以外に設けられた入賞しない遊技球が入る入口に入賞口でないことを明らかにする表示がなされていなかった。

遊技機の試験で、④遊技盤上の遊技球の位置を常時、確認することができなかった。⑤演出表示器が主基板からの信号に反する演出を行っていた、など。

回胴では、設計書等審査で、①主基板ケースを開封したときに開封のこん跡が残らない構造であった。②複数の入賞に係る条件装置が同時に作動した遊技において、作動した条件装置に係る図柄の組合せができるだけ多く表示される又は獲得できる遊技メダル等の数が最も多くなるようあらかじめ定められた制御を行わない性能を有していた。③同一の条件装置が作動している遊技において、回胴を用いた演出が発生した場合と発生しなかった場合で回胴の停止制御が異なる性能を有していた、ほか。