

17曲をいつでも選べる

—それでは、今月の注目台を。

**A** 僕は平和の『CRカウボーイビバップ』です。1998年の発表以来、熱いファンがついている作品です。待望のパチンコ化ですが、一般の認知度こそ高くないですが、発表14年経った2012年末にブルーレイディスクが発売され、限定版は1万6000枚も売れました。同年10月にディスク発売記念のナイトセレクションを開催。ビバップの名場面を夜通し上演しましたが、満席だったようです。実はアニメ作品としてはあの「Zガンダム」より売れてるそうです。

**B** 今回もファンの方の掲示板等では、早くもファンから「(パチンコ台)買ったなら、いくらなの?」「これはパチンコに行かざるを得ない」などと盛り上がりつつあるようです。

**A** ビバップの妻さは音楽です。ジャズをはじめ、多彩なジャンルの音楽が使用されました。作曲家は「信長の野望」「マクロス」「攻殻機動隊」などを手がけた菅野よう子氏です。ビバップのBGMは、今でも「ホンマでっかTV」など、多くのTV番組でも使

# ハネモノなどの多様性を



©BANDAI NAMCO Games Inc. ©YAMASA

**パチスロ鉄拳  
3rd**  
山佐

<未発表>



©SANYO

**CRギンギラパラダイス  
情熱カーニバル**  
SANYO

大当確率 1/399  
(確変中: 1/67)  
確変突入確率 56%  
確変継続率 100%  
(100回転まで、実質継続率約77.7%)  
賞球数 3 & 10 & 15  
最大出玉 約2220個  
大当終了後、100回転の時短



©Maruhon Industry co.,Ltd.All Right Reserved.

**シャカ  
RAP**  
マルホン

賞球数 3 & 10  
最大出玉 約1350個  
大当は2Ror7Ror15R (実質)



©サンライズ

**CR  
カウボーイビバップ**  
平和

大当確率 1/299.3  
(確変中: 1/105.9)  
ST突入率 55%  
ST継続率 100%  
(170回転まで、実質継続率約80%)  
賞球数 3 & 7 & 9 & 13  
最大出玉 約1456個  
ST非突入大当後100回転の時短

用されています。楽曲は17曲入っており、いつでも選択できるという気前の良さです。その音楽の疾走感と演出の爽快感、スペックが大変相性がよく、大当たり時は特に気持ちよく遊技出来ます。

**C** 台もこだわっています。遊技機下部の細かいヤクモノやアウト穴1つ1つにも、それが感じられます。

**D** 出来れば早めに初当たりが早いライトスペックが発表してくればいいなと思います。初めての遊技客にマックススペックとミドルスペックは、ちょっと刺激が強すぎるように思います。

### 羽根が開いてよく拾う

**B** 私はマルホンの『シャカRAP』です。パチあたり(笑)と思いつつ、お釈迦様とラップの融合というバカバカしさが、なんとも古き良き時代のパチンコっぽくて嬉しくなりました。コンセプトは遊び心満載ですが、スペックは良く考えられています。まずはスタートチャッカーの賞球数が3個。そして通常時から良くハネが開き、遊べるようなゲーミ構成になっていますね。私が試打した感ではややV入賞率が低いような印象を受



けたことから、ハネが開いて玉を良く拾う作りはとても合っていると思います。

**C** 1チャッカーでもハネがロング開放している時がありました。資料を見てみると1・5秒開放で、その名も「慈悲の心」という機能です(笑) こういうちょっとしたお得感って大事だと思います。

**A** ターゲット層は誰になるのでしょうか。高齢者層でしょうか? ゲームセンター等に設置して誰が興味を持って遊んでくれるのか見てみたいですね。

**B** 昔の遊技機は著名コンテンツなど使っていないから、見た目のインパクトやネーミングでファンに遊技機のとっかかりを作り、大当たりを体感させ楽しさを覚え、玉が増えて爽快感を味わいました。その時の感覚が蘇ってきます。

**A** ファンを増やすには遊技機の多様性は絶対に必要です。こういう、楽しいハネモノも、どんどん発表してもらいたいですね。

## 夏商戦へ派手な演出

**C** 僕はSANYOの『CRギンギラパラダイス 情熱カーニバル』です。演出が派手で楽しいです。ブラジルでワールドカップが開催

されたこともあり、ラテンアメリカの風をテレビでたくさん感じることがあるでしょう。そのままパチンコホールでも南米気分を味わって欲しい。そう考えて作られたような気がします。

**B** これはギンパラでいいのでしょうか? 海物語という名前で短期間リリースしていることから、海物語カーニバルという名前では駄目ということ、ギンパラにしたのではと勘ぐってしまいます。

**C** 私は逆の意見ですね。これだけ演出が派手であれば、海物語というのも違和感があります。海は癒やされる対象、ギンパラは情熱的でアツくなれる対象、そう考えればいいのではないのでしょうか。元々はほとんど同じ図柄から始まったものだから。

**D** アニメながら、元氣なワリンはともかく、大人しそうで清純そうなマリンまでがサンバで踊り狂う。アツい夏商戦を勝ち抜くには、ぴったりですね。今年の夏は、とりわけ暑そうですね。

**C** 好景気になれば革新的なものが流行りだす。ジュリアナ等のクラブ世代もそうでした。日本もやっとな景気が良くなりつつあるそうです。保守の海物語があるから、

革新のギンパラが映える。ここは並列で使ってみても面白いかもしれません。

## TAGゲームシステム

**D** 私は、パチスロで山佐の『パチスロ鉄拳3rd』です。鉄拳ブランドは、過去も大ヒット機種となつています。演出コンセプトは引き継がれつつも、かなり気合を入れて作りこまれたように感じました。山佐お得意の重厚感がある演出は、落ち着いて長時間遊びたいという気になさせてくれます。シャッターギミックも色々なパターンがあり、期待感を演出してくれます。

**A** この遊技機にはサブ制御基板にカシメが付いているそうです。セキユリテイーに対する真摯な取り組みは、ホールの安心感にもつながると思います。

## 平成26年5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	40	52	45	7	0
回 胴	77	53	17	36	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主基板のロムのデータ領域に「0」以外の未使用のデータが存在していた。②特別図柄表示装置に表示された図柄の組合せと、当該図柄の組合せにより作動する遊技の状態との関係を変更することが可能である性能を有していた。③役物の作動を容易にする特別の装置が設けられていた。

遊技機の試験で、④演出表示器の演出において、主基板からの信号に反する演出を行っていた。⑤試験の結果、普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間及び開放等の回数が入賞が容易となるように変動している間の出玉率が1を超えた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①再遊技に係る条件装置が作動する確率が、規則で定める値に満たなかった。②回胴回転時の演出後に、表示される図柄の位置に偏りが生じる性能を有していた。③再遊技に係る図柄の組合せが表示されたにもかかわらず、次の遊技で再遊技を行わない性能を有していた。

遊技機の試験で、④回転停止装置を作動させるタイミングに変化を生じさせる性能を有していた、など。