

### 全画面パネルでの演出

——今月の注目台。よろしくお願  
いします。

**A** 私は奥村遊機の『ばちんこCR  
三姫繚乱〜麗しき闘〜199type』  
に注目しています。筐体がとても未  
来的ですね。ヤクモノを出来るだ  
け排して全画面パネルで演出を見  
せる。将来、基盤交換のみで遊技  
機の交換ができれば、リサイクル  
と遊技機費用の節約には大きく寄  
与しそうです。

**B** 「三姫繚乱」はオリジナルコ  
ンテンツみたいですね。クレジッ  
トがコーエーテクモゲームスにな  
っています。キャラクターは無双  
OROCHIというゲームのキャ  
ラクターみたいですね。筐体の大  
画面に映る姫は迫力満点です。ド  
ラムボタンも凝った作りです。

**C** せっかくの出来なのですが、  
演出にやや疑問を感じることも  
ありました。例えばリーチに至る  
までの連続予告の過程、プレイヤ  
ーの選択などに必然性が感じられ  
ませんでした。ハズレからの復活  
あたりなども、もう少し工夫があ  
ってもよかったです。定番の演出だか  
らこうしました、というような感  
じで、やや残念です。シリーズで

# 「停滞」も「やりすぎ」も？



©1998 「リング」[らせん] 製作委員会

### パチスロ リング 呪いの7日間 藤商事

| 設定  | BONUS・RUSH | PAYOUT |
|-----|------------|--------|
| 設定1 | 1/170.6    | 97.2%  |
| 設定2 | 1/163.5    | 98.6%  |
| 設定3 | 1/153.6    | 100.6% |
| 設定4 | 1/138.0    | 104.1% |
| 設定5 | 1/128.5    | 107.2% |
| 設定6 | 1/112.4    | 113.2% |



©2005 南宮慶太・Project GARO  
©2006 南宮慶太・東北新社・バンダイビジュアル  
©2010-2013 南宮慶太・東北新社

### CR 牙狼金色になれ サンセイR&D

|              |             |
|--------------|-------------|
| 大当確率         | 1/399.60    |
| (確変中)        | 1/109.59    |
| 魔戒チャンス獲得率    | 51%         |
| ヤミテラス継続率     | 77%         |
| (100回or161回) |             |
| 賞球数          | 3 & 10 & 15 |
| 最大出玉         | 約1940個      |



©AKS ©KYORAKU

### ばちんこAKB48 バラの儀式 京楽

|               |            |
|---------------|------------|
| 大当確率          | 1/199      |
| MUSIC RUSH突入率 | 50%        |
| MUSIC RUSH継続率 | 約72%       |
| 賞球数           | 3 & 3 & 15 |
| 最大出玉          | 約2020個     |



©コーエーテクモゲームス ©コーエーテクモウェア

### ばちんこCR 三姫繚乱〜麗しき闘い〜 199type 奥村遊機

|                        |             |
|------------------------|-------------|
| 大当確率                   | 1/199.8     |
| 三姫RUSH突入率              | 50%         |
| 三姫RUSH継続率              | 約80%        |
| (時短中を含む)               |             |
| 賞球数                    | 3 & 10 & 11 |
| 最大出玉                   | 約1330個      |
| 大当たり終了後、0回 or 100回転の時短 |             |

バージョンアップをはかるときに  
は、コンテンツにあった演出につ  
いて、考えて頂きたいですね。

**A** スペックは2タイプ。僕は初  
当たりが軽い「199type」が、遊  
技機寿命が長いのではないかと  
思います。

**全12曲のライトミドル**

**B** 私は京楽の『ばちんこAKB  
48 バラの儀式』に注目してい  
ます。というより、やはりこれは外せま  
せん。TVやネットでAKB関連  
の話題を聞かないことはない。も  
う国民的グループですね。パチンコ  
そしてパチスロもヒットしました。

**C** 総選挙や大島優子さんの卒業  
だけでなく、痛ましい事件もあり  
ました。それを乗り越え成長する  
女の子たちのリアルな物語は、僕  
のようなおじさんでも感動を覚え  
ます。

**B** 今回のスペックは前回同様、  
ライトミドルスペックです。前作  
のAKBを遊んでくれた方からす  
ればわかりやすい。パチンコをし  
なくなっているライトなAKBフ  
ァンは、ほとんどがまた遊んでく  
れるでしょう。一時的には初心者  
も多く来店されると思うので、初  
心者対応、そして未成年者が入店し

ないように注意したいと思います。  
**C** 今回も新曲が全12曲あるそうです。AKBでは年に1度、ファンが好きな曲の集計を行うのですが、遊技機発の曲が数曲ランクインしています。僕も毎週店で聴いていました(笑)。今回も前回同様良い曲が多ければいいと思います。RTCは30分に一回、影アナといつて曲紹介等のアナウンスをする担当メンバーも日替わりでチェンジするそうです。同じ日は二度とない。そんなプレミアムな気分浸れそうです。

## ヤクモノここに極まる

**C** 僕はサンセイR&Dの『CR牙狼金色になれ』に注目しています。派手なヤクモノここに極まり、です。ギミックヤクモノの動きだけを見ても、「なに！」とびつくりすること請け合いです。インパクトは間違いなく今までで最大級です。丁寧なコンテンツ作りだけでなくこれだけのことをやられたら、他メーカーもびつくりでしょうね。  
**B** 筐体右にあるソードギミックは動くわ、上部から牙狼の頭は出てくるわと、おもちゃ箱みたいですね。やれることは全てやろう的

な覚悟は大変気に入りました。どのホールもこの気合は感じたみたいですね。外から見える島に設置したら、店の前を通る人達もびつくりするだろうなあ(笑)。

**A** 少々やり過ぎのような気もしています。筐体上部のギミックは、液晶表示器が有る店舗の一部ではぶつかってしまおうでしょうし、右側の剣は分煙ボードとの距離が近すぎるような気がします。筐体の重量はなんと45キロ(!)設置が大変です(笑)。開発の「やる気」はよくわかるのですが、筐体からはみ出るようなギミックについては、ホールの中にはちよつと抵抗を感じるところもあるかもしれません。

## やや控えめの「怖さ」で

**D** 注目台なら、僕は、藤商事の『パチスロリング 呪いの7日間』ですね。パチンコと同時発売です。真夏にふさわしいコンテンツで、パチンコ同様、他機種とは一線を画した作りが印象的です。AT機ですが、AT中のナビの声やリプレイ音など、怖さ、緊張感と絶妙なコンテンツ処理で、妙な高揚感がります。

**B** 今のAT機は、出玉性能の関係から、通常時より大当たり時の

方が、遊技時間が長くなること、往々にしてあります。本来はその分AT時も快適に遊技出来ないといけないはず。上乘せ演出など「良い」演出には力を入れていますが、そうでない場合は冗長な時間を延々と遊ばされる、という負のイメージを抱きかねません。この機械には、それが無い。絶妙な高揚感やテンポ、ノリ。とても気に入りました。

**C** パチンコもパチスロも、後ろを人が通るとドキリとしてしまう。僕だけでしょうか(笑)。緊張しているんですよね。そのうえに、背筋も凍る、おどろおどろしいコ

ンテンツ。心臓の方は、大丈夫なのかと、心配になりますね。むしろ、それがいいという人もいる。そういう人には、この機械、堪らないでしょうね!

**E** ゲームとしては、1セット40ゲームで1ゲーム当たり3・0枚純増のATが50〜80%でループします。当たれば、怖さどころではありません(笑)。

**D** この機械は、ホラー初心者でも遊技しやすいように、圧倒的な怖さ〴〵はやや控えめで作ってありますよ。娯楽ホラーという感じでしょうか。夏の話題を呼ぶと思います。

## 平成26年6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    | 63   | 48    | 41 | 7   | 0      |
| 回 胴     | 55   | 61    | 29 | 32  | 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表示された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。遊技機の試験で、②試験試験の結果、条件装置の作動に係る大入賞口内の特定の領域を、通過した遊技球の数の割合が規則で定める値を超えた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①データ領域で使用される一のデータが、プログラムの実行状態によって異なる意味を持つものとなっていた。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主基板が、周辺基板が発する信号を受信することができる性能を有していた。④再遊技に係る図柄の組合せを表示して遊技が終了したとき、遊技メダル等の投入等の操作を行わなければ回胴回転装置を作動させることができない性能を有していた。⑤全ての回胴の回転の速さが一定となる前に回転停止装置を作動させるボタンを押下した後、全ての回胴の回転の速さが一定となったときに回転停止装置が作動する性能を有していた、など。