

アニメ放映と相乗効果

A 私は西陣の『CRモモキュンソード〜星と黄金の太刀〜』に注目しています。2009年に発売された前作のヒット後、デジタルライトノベル、つまりWEB上で声優が朗読を行うという企画を行い、ファンの育成に励んでいます。今回もその著名声優がそのまま配役されていることから、声優ファンも注目しているようです。

B 7月からアニメも始まりました。僕も観ています。ネットでは大変期待が高いようで、ツイッタ―でも大変盛り上がりつつあります。

C アニメ放映時期とパチンコの設置時期が重なるというのはいいですね。地上波放送がある地域は、高い相乗効果が期待でき、コンテンツファンが遊びに来ると思います。

D 大当たり中も右打ちにする必要がなく、ずっと左打ちでいいので、パチンコ初心者層にもわかりやすいですね。演出も「キュン」予告や「憑依」演出で、期待度が上がるといってわかりやすい作りです。

A 遊技機スペックは2種類、コンテンツの出来も悪くないため、アニメファンで無くても楽しめる遊技機になっています。私は、地

演出にこだわって



©SEGA ©Sammy ©TAIYO ELEC



©DAITO GIKEN,INC.



©ユニオオフィス/MYSTERY NIGHT TOUR
稲川淳二の怪談ナイトライブ
©2014劇場版稲川怪談かたりべ製作委員会



©キビタンゴプロジェクト ©NISHIJIN

パチスロ バーチャファイター タイヨーエレクト

設定	BIG BONUS(AT)	PAYOUT
設定1	1/274.2	97.3%
設定2	1/265.2	98.8%
設定3	1/252.4	100.7%
設定4	1/224.4	105.2%
設定5	1/200.2	109.5%
設定6	1/177.3	115.4%

押忍! サラリーマン番長 大都技研

設定	BONUS+AT	PAYOUT
設定1	1/200.6	97.0%
設定2	1/189.0	98.9%
設定3	1/189.6	100.5%
設定4	1/173.0	104.4%
設定5	1/172.2	108.3%
設定6	1/146.9	114.5%

怪談ばちんこCR 稲川淳二 怪談ナイト 高尾

大当確率	1/392.3
(確変中)	1/39.2
確変確率	約81.5%
賞球数	3 & 3 & 15
最大出玉	約2160個
大当終了後、	20回 or 40回 or 60回

CRモモキュンソード ~星と黄金の太刀~ 西陣

大当確率	1/198.5
確変突入率	100%
(80回転まで、継続率約76%)	
賞球数	3 & 2 & 10 & 11
最大出玉	約1280個
大当終了後、	0回 or 80回転の時短

上波放送がある地域ですから、コンテンツファンが来ると見越してライトミドルを導入しようと思います。8個保留というのもいいですね。欲を言えば、液晶演出やグラフィックが、アニメと同水準であれば、なお良かったなと思います。

凝った作りのギミック

B 私は高尾の『怪談パチンコCR 稲川淳二 怪談ナイト』に注目しています。稲川さんは、以前はバラエティ番組の常連で、リアクション豊かな表情が笑いを誘っていました。今は怪談の講師として、22年間で通算約540回講演をされていると聞いています。日本でも最も有名な怪談講師と言っても過言ではないでしょう。

A まずは企画を考えた方にアツパレですね。アニメ等から企画すると、再現は簡単かもしれないですが、コンテンツの魅力を超えることが難しい。一方、稲川さんの怪談は、ほとんどがオリジナル。企画からして、周囲の理解を得るのが大変だったと思いますが、独特の世界観はだんぜんインパクトがあります。大人を納得させるエンターテインメント性があります。本当はもっと怪談話を中心に聞き

たかつた気がしますね。

C 先に販売されている藤商事の「リング」はパチもスロも素晴らしい出来でした。是非続いて欲しいですね。凝った作りのギミックもいい出来です。液晶右の菊人形の顔が、肝を冷やしますね。

B 私は稲川さんの優しい語り口が大好きなんです。本来の魅力は怪談話の中に見える人情話、感動話、怪談話に珍しいハッピーエンドで当たり等、まだまだ魅力が出せると思います。ぜひ第二弾は感動話を中心に救われる話を作っていただきたい。話に引き込まれ、長期稼働するのではないのでしょうか。

3種のボーナスに迫る

C 僕はパチスロで、大都技研の『押忍！サラリーマン番長』に注目しています。番長シリーズの番外編とも言える機械ですが、番長の劇画調の画風とバカバカしい楽しさは健在です。遊技システムも番長の進化版なので、番長で遊んだファンは違和感なく遊べると思っています。新筐体でヤクモノの演出も効果的に入っています。3種類のボーナスも、迫力を感じさせますね。**D** シャッターの使い方が面白かったですね。1リール仕様のよう

見せたり、中押し演出などの際も他のリールが見えないようにして、効果的な演出の工夫が見られます。

C 今は販売前にネットで多くの情報が出ていますね。今までの番長と絵のタッチが違うことで懸念の声もあるようです。しかし私は番外編なので、ある程度の違和感はある程度はあってもいいと思います。スペックや遊技性、演出に満足いけば、多少の絵のタッチは許容の範囲内だと感じます。

A 最近では、萌え系の絵の遊技機が多くなりすぎです。多様性ということでは、男っぽい劇画調の絵は、スパイスになって良いと思います。

いっしょ取りのバトル

D 僕はパチスロの『バーチャファイター』ですね。今回は北斗の拳、蒼天の拳の良い所、そしてサミー系お得意のバトル演出を盛り込み、スーパーヒットを狙っているな、と思います。

C まずはカウントダウンシステム。これは「北斗の拳転生の章」で使われた「あべしシステム」の進化版と考えてもよいでしょう。あと1000円使ってみようというポイントを見事に抑えているように感じました。

E シャッター付きのリールは、第三図柄が、演出用図柄となっている。蒼天の拳では「2チェ」の興奮度を高めるため、第一リールの演出でしたが、本来は第三リールのほうが違和感なくて良いと思います。

B AT中はバトル演出がめまぐるしく起こります。AT前半は、バトルに有利になる幻球を貯め、後半のバトルに使用します。転生の章でのバトルモードを進化させたもので、大変興奮しました。

D 学生の頃ゲーセンで遊んでいたバーチャファイターですからね。思わず僕も興奮しました！

C パチンコに比べ、パチスロはシンプルな遊技機としてジャグラーがあることから、多様性は確立されています。特に、AT、ART遊技機は、演出が必要不可欠になりつつあります。パチンコについては、スタート穴に入った玉が当たりになるまで演出により間延びさせないようにする役目である一方、パチスロは演出そのものが、設定看破の重要な情報であることから、演出を真剣に見ることも多いですからね。

A 演出とスペックの親和性がより高まった遊技機が、長期稼働するのかもしれない。

平成26年7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	53	48	44	4	0
回胴	50	61	24	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、遊技機の試験で、①大入賞口内に設けられた、遊技の結果に影響を及ぼす可動物が、視認困難な構造となっていた。②試射試験の結果、普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を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第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動に係る条件装置が作動中であることを表す信号を、主基板で制御されているランプ等により客に報知しないにもかかわらず、外部端子板から遊技機外へ送信する性能を有していた。②回胴回転装置を作動させるための装置が複数存在した。③第一種特別役物が作動した場合の入賞に係る図柄の組合せの数が、すべての図柄の組合せの数の3分の1を超える性能を有していた。④第一種特別役物作動時の遊技メダル等の獲得性能が、非作動時に比べて下がる性能を有していた（規定数の変動に伴い一の図柄の組合せの獲得枚数が減少する）ほか。