

### 未発表3曲など豊富に

——ここへきて遊技機の検査方法の改訂問題など、業界を取り巻く環境に大きな変化の兆しを取りざたされています。遊技機選びはますます重要になってきています。今月の注目台、いかがですか。

**A** 私はSANKYOの『FEVER KODA KUMI LEGEND LIVE ミドルタイプ』に注目しています。倅田來未とのタイアップ企画。累計35万台という人気シリーズです。同じくSANKYOグループからは浜崎あゆみ版も出るようです。どちらを注目台にしようか迷いました。倅田來未の明るく、親しみやすいキャラクターが、よりパチンコファンにあっているかなと思います。こちらにしました。

**B** 8個貯留をうまく使っている印象です。低スタートを補える仕様は演出とも合いますね。音楽のグルーブ感が倅田來未の曲はよく合います。とても良いと思います。  
**C** 通常時のアニメの世界観も良いですね。ヤクモノなどは以前より大幅に進化していますが、演出の要である「カモン」演出などはそのまま踏襲しており、以前遊んだことのあるファンにもわかり

# 「多方向」の楽しさを



TM & ©DC Comics, (s14)  
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT

### スロット バットマン エレコ

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/264.0	97.6%
設定2	1/254.5	99.1%
設定3	1/240.8	101.3%
設定4	1/213.5	106.0%
設定5	1/193.9	110.8%
設定6	1/168.1	115.7%



©サンライズ

### パチスロ カウボーイビバップ オリンピア

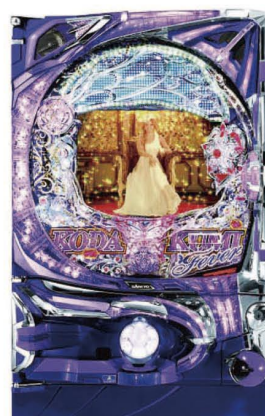
設定	AT	PAYOUT
設定1	1/344.6	96.5%
設定2	1/327.4	97.9%
設定3	1/312.1	100.9%
設定4	1/262.3	106.3%
設定5	1/232.5	110.2%
設定6	1/200.2	115.3%



©SANYO

### CR まわるんパチンコ 大海物語3 三洋物産

大当確率	1/348.6
(確変中)	1/34.8
確変確率	60%
賞球数	2 & 3 & 10 & 12
最大出玉	約1330個
大当終了後	100回転の時短



©avex management inc.  
©avex music creative inc.

### FEVER KODA KUMI LEGEND LIVE ミドルタイプ SANKYO

大当確率	1/319.6
(確変中)	1/32.0
確変確率	70% (継続率78.1%)
賞球数	1 & 3 & 10 & 12
最大出玉	約1536個
大当終了後	100回転の時短

やすい作りになっています。

**A** 曲は未発表曲3曲含めた全18曲、ライブ映像とPV合わせると23種類を聞くことが出来ます。それも未発表の3曲以外は全て初当たり以降選択可能というから太っ腹です。未発表のPVやライブ映像などがあるらしく、これだけ詰まったら、液晶演出部分だけ演出ボックスとして売りだせば、欲しいファンが居るかもしれません。  
**D** 気になったところは時短中の消化です。倅田來未のファンである初心者の方は、倅田來未の音楽が聞きたい、PVが見たいのだと思います。でもリーチが入るとリーチフローに移行してしまい、歌がとぎれとぎれになる印象でした。PVの出来が特に良かったので、もったいないな、と思った瞬間でした。

### 「回るパチンコ」第1弾

**B** 僕は、三洋物産の『CRまわるんパチンコ大海物語3』に注目しています。パチンコの王道を行う機械と言っていると思います。今回は「まわるん」パチンコとして、敢えて出玉率が辛目の遊技機として、発表されました。

**C** パチンコファン回帰への施策

として、日工組が総会時に業界に向かつて提案した「回るパチンコ」その第1弾として海物語が先頭を切るの、とても良いと思います。今まで他社もやっていますが、業界全体としては少数派でした。メーカーとしてはできるだけ出玉率が甘めの遊技機に仕上げ、ファンが出玉を感じてくれたほうが良いというトレンドがあり、事実ヒット遊技機は甘めのスペックが多かったように感じます。一方「回る楽しさ」を感じさせられなくなつていったのは確かです。

ファン創出で最も重要な事は、「遊技機の多様性」だと思っています。規則の上限を狙うだけでなく、規則の範囲をフルに使って「回る楽しさ」や「当たる楽しさ」「出玉の楽しさ」など、様々な方向性のパチンコが販売されれば良いのではないかと思います。

**D** 今回の仕様では、1000円で20回強のスタートでもホールの利益は確保できるそうです。スタート停止秒数が短めの海物語ですから、まさに「回る」コンセプトにはうってつけだと思っています。

**A** 「昔の良さ」が体感できるような遊技機ですね。演出面でも「タイムスリップモード」が搭載され、

昔の海物語の演出が楽しめます。**B** 一方液晶やパールフラッシュはより大きく見やすくなりました。音にも立体感がある3Dボイスを搭載するなど進化しています。

## レア役が必ず連続して

**C** パチスロで、私はオリンピアの『パチスロカウボーイビバップ』です。パチンコ版も販売され、前々回に紹介しました。今回、同じコンテンツですが、注目しているのは、とても楽しい新機能があったからです。今回この遊技機にコンボチャンスという機能がついており、チェリーやスイカなどのレア役が必ず連続します。

**B** 試打した時体感しました。レア役つてなかなか連続しないものですか。気持ちいいことの上なわけです。連続しても大当たりするわけではないのですが、新たな楽しみを作ってくれたな、と思いました。

**C** レア役5連続で大当たりなどは、以前の巨人の星のリップ連を見ているようで、本当に楽しかったですね。コンテンツもパチスロとパチンコは違った作り方をしたり、演出とマッチしていました。

**D** 今回は光の演出を、若干抑え

めに作られているように感じました。好みの問題ですが、僕はじっくり遊ぶ方なので、光の演出は少なめの方が好きです。人の好みは十人十色、遊技機も多様性がある方がファンは広がる気がします。

## 異色の世界観醸し出す

**D** パチスロなら僕はエレコの『スロットバットマン』ですね。アメリカンコミックの代表格です。1939年にコミックが連載開始となり、なんと75年も経過しています。それでいて全く古さは感じません。映画も大変有名で、日本でも知らない人はいないのではな

いかと思われれるほど、圧倒的な知名度を持っています。

**A** 黒を基調とした筐体は、非常に高級感がありますね。特にブラックリールは、コンテンツと相まって他の遊技機とは異色の世界観を醸し出しています。遊技機が多様性、今までと違ったファンの創出を考えるにはとても良いのではないかと思います。

**B** パチスロは、保通協の検査の追加により、一定期間検定通過機種が少なくなる可能性があります。新台遊技機だけでなく、既存遊技機も今まで以上に稼働重視で営業していきたいですね。

## 平成26年8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	38	48	39	9	0
回 胴	58	49	21	28	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外部端子板から、遊技の結果に影響を及ぼすおそれのある信号を送信する性能を有していた。遊技機の試験で、②遊技盤の枠の上部に設けられたスピーカーユニットを構成する構造物が、遊技盤の一部の見通しを妨げ、遊技球の位置を常時、確認することができなかった。③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。

回胴では、設計書等審査で、①第一種特別役物（又は第二種特別役物）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）。③第一種特別役物作動時の入賞に係る条件装置の作動確率が、非作動時に比べて下がる性能を有していた、など。