

興奮し、当たりを味わう

— それでは、今月の注目台、お願いします。

A 私は奥村遊機の『ばちんこ CRマジカルハンター 87type』です。2005年、2012年に販売された「黄金ハンター」の後継機です。5回転のSTがあるので、その回転時のみ2005年当時の図柄になります。コンテンツがオリジナルなため、初期の集客誘引力はさほど高くないかもしれませんが、しかしリーチの興奮を味わい、当たりを楽しみ、楽しく遊ぶにはとても良い遊技機だと思います。

B 奥村遊機はいつも新台で数スペックを販売し、その中に遊パチを1種類入れてくれます。その遊パチも100分の1に近いのではなく、60分の1程度とか90分の1とか、当たりやすさを追求しているスペックであることが嬉しいですね。私はもちろん、遊パチ仕様の87タイプです。マックスタイプからの入替えて遊パチにしないでほしいので、とても経済的に助かります。

C ファンを増やすには、まずは大当たりを体験してもらうことが

設置されないのでは



©2011 竜騎士07 / 龍見沢福三郎



©柳沢さみお/menue・テレビ朝日・MMJ



©Maruhon Industry co.,Ltd.All Right Reserved



©Okumuryuuki Corporation

パチスロ ひぐらしのなく頃に 煌

オーイズミ

設定	BIG+REG	PAYOUT
設定1	1/150	98.2%
設定2	1/140	99.3%
設定3	1/139	100.5%
設定4	1/128	102.2%
設定5	1/130	114.7%
設定6	1/121	109.1%

CR特命係長 只野仁 L3-KE 269ver. EXCITE

大当確率	1/269.69
(確変中)	1/92.04 100回転まで
確変確率	100%
(継続率)	約66.5%
賞球数	3 & 4 & 9 & 10 & 14
最大出玉	約1810個
大当終了後、	100回転の時短

CRA ファインプレー SP マルホン

賞球数	4 & 10
最大出玉	約1350個

ばちんこ CRマジカルハンター 87type 奥村遊機

大当確率	1/87.8
(確変中)	1/8.8 5回転まで
確変確率	50%
(確変&時短継続率)	約69%
賞球数	2 & 3 & 10
最大出玉	約1200個
大当終了後、	40回 or 55回転の時短

ら。業界ではそのように提言し、遊パチを推進してきました。初心者におススメ出来る遊技機を集める中で、今の遊パチよりも一段階当たりやすい遊技機のコーナーが必要で、メーカーは、50分の1程度の遊技機さえ作っています。しかし店舗にはほとんど設置されません。他の店長に聞くと、その存在さえ知らないものもいます。我々自身もつと勉強し、導入し、広告で伝えられれば、遊パチに遊びに来られるファンも増えると思います。

出玉だけではない達成感

B 僕はマルホンの『CRAファインプレーSP』です。初代「ファインプレー」が発売されたのは、私が業界に入った年！懐かしいですね。もう20年になりますか…。

C 私は家に「ファインプレー」を持っていました(笑)。台の特性など色々把握したり、練習したりしたものです。大当たり時に、継続するように一生懸命ハンドルの強弱を調整しながら遊んでいた頃を思い出しました。出玉だけではない達成感、射幸性以外でパチンコが伝えられる最大の魅力の1つです。

D 今回で、「ファイインプレー」5作目です。今回は自力継続とサポートが一体化したハネモノになっており、今風に仕上がっていますね。やっぱりハネモノは楽しいです。ハネモノの醍醐味であるV入賞の気持ち良ささは、健在です。大当たりには「ヒット」「ツーベース」「ホームラン」と3パターンあり、後者ほどサポートが発動し、16ラウンド完走しやすくなっています。

B 技術の進化も見逃せません。スタートに保留機能がついていたり、ロング開放があつたりと、ハネモノの魅力は今風に最大限に伝えようとしています。ただ、利益があまり取れないので、多くの店ではハネモノは、扱いきれないのではないのでしょうか。

C だからこそ、私はチャンスだと思いません。初心者や休眠者の掘り起こしに「ファイインプレー」を使いたいと思っています。うちの店も恥ずかしながら稼働が下がってきています。どうせ誰も遊んでくれない場所があるなら、利益度外視で遊んでもらいたい。利益が出なくなつていい。お金が無いときには1円パチンコに行くのではなく、4円のハネモノで、数千円で1日遊べると伝えられるように

したい。大衆娯楽としての宣伝と割りきって使っていきたいと思っています。

常連客に気を遣った工夫

C 私はEXCITEの「CR特命係 長只野仁」[3-KE 26ver.]ですね。マンガ版ではなく、深夜ドラマです。高橋克典さんがハマリ役でよく見ていました。全体にあふれる、ちよつと下品なバイタリティーは、元気を与えてくれます。

A マストラオポータスや、フンフンギミックには笑いました。萌えアニメやAKBなどは、遊んでいる姿を見られることが恥ずかしいと遊技を遠慮されるお年寄りもいらつしやいます。お年寄りはこのくらいどうもないかな、と思いません。「誰を」ターゲットにしたのかは不明ですが、「どの層」が遊ぶのか、大変興味がある遊技機です。

B 長年遊技している常連客やホールに、気を使って作っている遊技機など感心しました。アウト穴が2つあるのを見ているだけでも楽しい。アウトをわざと目立つところに作つたのは面白い発想だと思えました。また、「男の美学」アタッカーは、オーバーフローしない仕様です。これは品質管理上大

変ありがたい。

E 時短中は、次回当たりが早いので爽快感があります。

今までにないゲーム性

D 僕はオーイズミの「パチスロ ひぐらしのなく頃に煌」に注目しています。これは、自店に合うかどうか、判断するのが難しい遊技機ですね。コンテンツは、ホラーアニメのようなイメージがありましたが、4作目はその要素が薄く仕上がっています。絵はとてもキレイです。若者は取っ付き易いと思

B 性能もかなりファンを選びます。

す。4号機であった「リプレイハズシ」をゲーム性として取り入れています。今までの5号機には全く見られなかったゲーム性です。ポータスは打ち方により獲得枚数が変わります。これは技術介入性を付け、ファンが長く遊べば出玉を獲得しやすくなるようにしています。

C ファンがすぐについてこれるかどうかはわかりませんが、技術向上の意欲が増せば、長期間遊んで頂けると思います。萌えコンテンツと技術介入性の親和性は高いと思われれますから、遊技機の長寿命化にも寄与すると思います。

平成26年9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	51	48	41	7	0
回 胴	47	46	3	43	0
アレンジボール	0	0	0	0	0
じゃん球	1	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遊技機の電源投入時に、遊技機のリードライトメモリを初期化した場合としない場合で、遊技の結果に影響を及ぼす可動物の位置が異なる性能を有していた。②遊技の状態によって、可動物の位置を変動させる性能を有していた。遊技機の試験で③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、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①周辺基板において、その型式を特定する管理番号が、異なる部品を搭載した他の基板の管理番号と同一となっていた。②遊技機が遊技者の意志に反して、貯留装置に記録された数の遊技メダルの払出しを行う性能を有していた。③第二種特別役物に係る役物連続作動装置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。④第一種特別役物が作動することにより、入賞に係る条件装置が作動する確率の合計値が下がる性能を有していた。遊技機の試験で、⑤入賞又は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、遊技者にあたかも実際の図柄が揃ったかのような印象を与え、遊技者が遊技の結果を誤認するおそれがある演出を有効ライン以外で行っていた、ほか。