

先読み要素などを入れ

——年末の書き入れ時です。今月の注目台、よろしくお願いします。

A 僕はマルホンの『CRパールセブンLS』ですね。25年前に発売された元祖パールセブンには強烈な思い出があります。当時ハネモノやチューリップ機で遊んで、頑張って定量の2500発まで玉を出し、心地良い開放感を味わっていた時に、目に飛び込んだのがこの機械。圧倒的な出玉とそのスピード感。まだ大学生だった僕は、「この遊技機は大人が遊ぶものだ」と、羨ましくも指を加えて見ていたものです。

B 私はその頃、今よりずっと夢中になって遊んでいました。なんせ夢にもパチンコ出てくるくらいでしたから（笑）。懐かしいですね。今回試打して、その頃の記憶が蘇りました。もちろん当時同様のスペックとは違いますが、先読み要素や、潜伏確変を入れ、今風にアレンジされています。

C ゲージを見ると、言いたいことがいっぱい出てきますね。例えば他ベース入賞口が目立つところにあるので、チューリップに出来なかつたのかとか、順目停止での

「懐かしさ」をアレンジ



©永井兼/ダイナミック企画・天地協定 ©KPE

**Dororon えん魔くん
メ～ラめら**
KPE

設定	ART初当り	PAYOUT
設定1	1/251.8	97.1%
設定2	1/236.9	98.5%
設定3	1/226.4	100.2%
設定4	1/195.0	104.2%
設定5	1/168.7	109.6%
設定6	1/127.7	112.8%



©キビタンゴプロジェクト ©NISHIJIN

**CRももキュンソード
~バカバカ8~GLX**
西陣

大当確率	1/128.75
(確変中)	1/72.58
確変確率	100% (50回転まで)
賞球数	1 & 10 & 14
最大出玉	約1800個
確変終了後	0回 or 50回の時短



©SANKYO

**フィーバー
クィーン**
SANKYO

大当確率	1/99.9
(確変中)	1/12.0
確変確率	100% (8回転まで)
賞球数	3 & 10 & 11
最大出玉	約1408個
大当終了後	40回 or 100回の時短



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

**CR
パールセブン LS**
マルホン

大当確率	1/241.9
(確変中)	1/42.4
確変確率	65% (継続率70%)
賞球数	2 & 3 & 5 & 13
最大出玉	約1660個
特定の大当終了後	70回 or 次回までの時短

2R確変の電チューを小当りなどを作って、もう少し利用できないかなど…。不思議ですよ。今の液晶遊技機には全くそういう提案って出ないの。

B 7セグでも奥深いパチンコの楽しさがあると分かっているから言いたくなるのでしょうか。私も数字が3つ揃うというだけなのに、美しさを感じました。欲を言えば先読みはもっと限定的に使って欲しかった。ノーマル当たりが半分くらいあっても良かったのではないかと思います。

休眠層へのアピール

B 私もそんな懐かしの遊技機に注目しています。SANKYOの『フィーバークィーン』。もう大感動です。よくぞここまで作ってくれたと、試打の最中、涙してしまいました。見た印象、遊んだ感じも、懐かしのフィーバークィーンのままです。

A 僕は感動の涙まではいきませんでした（笑）、パチンコを楽しんでやっていたころを思い出しました。今は多くのギミックの動きや演出があります。それが好きで遊んでいるお客様が常連である一方、パチンコを止めたお客様の

中には、過剰な演出でも当たらないという不満を抱いておられたのではないのでしょうか。今回のフィードバックは余分な演出は限りなく排除し、セブン機の持つ「揃う興奮」を最大限に味あわせてくれます。

C 今の遊技機に満足しているファンは物足りないかもしれない。だからこそ、休眠客へのピーアールは必須だと思います。古典的ですが、今一度チラシなどで広告を行いたいですね。

新タイプとして根付く

C 僕は西陣の『CRももキュンソード』バカパカ8『GLX』に注目しています。「ももキュンソード」については9月号の本欄で「星と黄金の太刀」がピックアップされていますが、どうしても追加スペックのバージョンを紹介したくて、「バカパカ8」を今回「ゴリ押し」させていただきました。この「バカパカ8」は、回るパチンコの概念が変わる新しいタイプです。見たまま言えます。通常時が短縮みたいでした(笑)。通常のスタートが1分間に9・6回回せるそうです。おそらく、初めて遊ばれたファン

はびっくりされると思います(笑)。西陣さんは凄いスペックを出してきましたね。これなら129分の1でも平均初当たり時間は15分です。そして継続率は低いけど最大出玉は堂々の1800個。短時間で遊べます。この尖ったスペックは、8個保留機が出た時のように、必ずや他社も開発し、スペックとして根付くと思います。

B このスペックこそ7セグで出して欲しい。西陣の昔の遊技機は、7セグで良い機種がいっぱいあります。リメイクものでこのスペックで出して欲しい。そう思いました。

A いや、メーカーもなんとか現状を変えるべく、頑張ってます。われわれ店舗責任者も頑張る時です!

リールもプルプルして

D 私はパチスロでKPEの『Dororon えん魔くん メ〜ラめら』です。原作は、1973年頃テレビアニメや雑誌で発表されています。「メ〜ラめら」は、TVアニメ化は2011年だそうです。原作からもう40年も経つんですね。

C 絵がとてもカワイイですね。

平成26年10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	66	60	47	13	0
回 胴	16	32	13	19	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、①一の特別図柄表示装置において、条件装置を作動させることとなる図柄の組合せを表示する内部抽せんに当せんし、当該図柄を表示するまでの間に、他の特別図柄表示装置においても、条件装置を作動させることとなる図柄を表示する内部抽せんに当せんすることが可能な性能を有していた。②作動確率が高い値のまま一定回数の抽せんを行うことについて、この一定回数の値を2以上持つ性能を有していた。

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主基板のロムの制御領域に「0」以外の未使用のデータが存在していた。③第一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。遊技機の試験で、④再遊技に係る図柄の組合せを表示してから次の遊技までの間の演出中、液晶表示器を黒色表示するとともに回胴のバックライトを消灯することにより、図柄の識別ができなかった、ほか。

キャラクターがとても立っています。お色気シーンは健康的です。

B 「プルプルするチャレンジ」の時には、リールもプルプルして、とても面白かったですね。コンテンツの楽しさを追求して作られている気がします。

D スペックはARTをうまく使い、疑似ボーナス+ARTのような演出で魅せています。また通常時もゲーム数管理により、戦略をもった遊技方法になると思われ、パチスロファンに人気が出そうです。とても作り方が上手いと感じました。純増2・3枚は現行性能では決して高い方ではありません。

が、今後の検定試験方法の変更後は、このくらいの性能を目標として開発されているのではないかと思います。

C パチスロはそのスタート以来、規則改正によって、射幸性を抑えられ続けて来ました。ただ、その度に新たな手法や演出方法を考え、ここまで発展してきたといえます。規則改正で射幸性が抑えられた時期は、かえって演出面が飛躍的に向上してきた時期でもありません。「えん魔くん」は、スペック、そしてコンテンツとも知恵を使つて、よく考えて作られた作品のよきな気がします。