

堪らないプロレスの興奮

—— 今月の注目台、お願ひします。

A 私は平和の『燃える闘魂アントニオ猪木』格闘技世界一決定戦『399ver.』ですね。ここまでのシリーズでは、ユーモアに溢れる演出がウリの遊技機だったのですが、今回はプロレスを全面に押し出しています。しかも、プロレスファンも納得の出来ですね。

B 猪木といえば、今では政治家、芸能人という印象が強いですが、我々の世代はやっぱり「炎のファイター」「燃える闘魂」のプロレスファイターのイメージが強い。今回は、気合が入っていますよ。試合も凄いです。CG製作者はプロレスファンというのがすぐわかります。「てめえの力で勝ち取ってみろボーナス」というものがあるのですが、そこではプレイヤーが長州力と戦えるのです。その時の長州の仕草が凄いです。睨み合いから試合開始を待つ仕草、蹴り方など細かいところまで「長州らしさ」が完全に再現されています。鳥肌モンでしたよ。

C 私はプロレスよくわからないのですが、それでも半分以上の選手は知っていました。試打した時

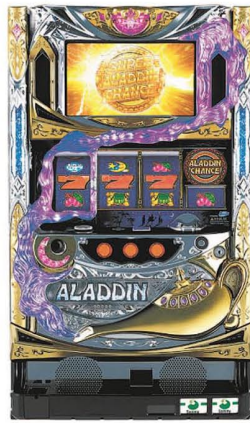
「時代」を呼び戻すために



©YAMASA

**ニューパルサー
デラックス**
(山佐)

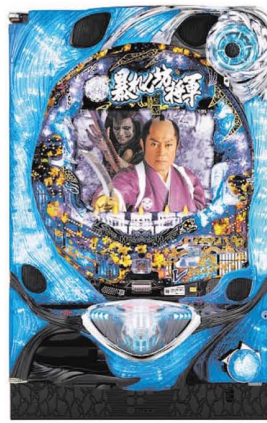
設定	BONUS	PAYOUT
設定1	1/168.9	96.9%
設定2	1/165.9	98.6%
設定3	1/162.6	100.3%
設定4	1/154.2	103.1%
設定5	1/145.6	106.0%
設定6	1/135.9	110.0%



©Sammy

**パチスロ
アラジン
All**
(サミー)

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/390.3	97.2%
設定2	1/355.0	98.2%
設定3	1/384.3	100.5%
設定4	1/318.9	104.5%
設定5	1/344.8	110.5%
設定6	1/243.6	119.2%



©東映

**CR
暴れん坊将軍
怪談 FPL**
(藤商事)

大当確率	1/268.590
(確変中)	1/68.409 100回転まで
確変確率	55% (継続率: 約77.1%)
賞球数	3 & 5 & 10 & 12
最大出玉	約1080個
大当終了後、	100回転の時短



©2015 INOKI GENOME FEDERATION.

**燃える闘魂アントニオ猪木
～格闘技世界一決定戦～
399ver.**
(平和)

大当確率	1/399.6
(確変中)	1/95.0 150回転まで
確変確率	51% (継続率約80%)
賞球数	3 & 6 & 10 & 14
最大出玉	約1920個
大当終了後、	100回転の時短

に、プロレスとパチンコの興奮のポイントは、似ているんだと今更ながら気づきました。

D ギミックも凄いですね。可動液晶が3つありますし、プッシュボタン内にもドットで文字や絵が浮かび上がりますね。そして「ダァー」ギミック。これが出ると興奮します。一緒に「ダァー」と叫びたくなる(笑)。

豪華な「松平健VS悪霊」

B 私は藤商事の『CR暴れん坊将軍 怪談 FPL』です。人気コンテンツですが、今回は面白い作り方をしているので、注目してみました。今回はなんと暴れん坊将軍が悪霊・妖怪と戦うんです。オリジナルストーリーですよ。

D 考えましたね。松平健ファンもまさか暴れん坊将軍でオリジナルストーリーを見られるとは思ってなかったでしょう。CGと将軍様の殺陣の融合も良くできています。

C 僕は聞いたことがあります。アニメやCGのみで作るより俳優等に演技してもらって作るほうが日数がかからないことから、経費がかからないと。今回はCG部分もあるのですが、それでも

俳優が演技をするからこそ映える部分も幾つもありました。

A 藤商事お得意の怪談路線との融合は確かに面白いです。ギミックもたくさんあり、葵の御紋などはまさに豪華絢爛です。ST中には「怪談モード」か「活劇モード」かを選べます。怪談が嫌いな方にも配慮してあるのは良いですね。

B 2タイプ発売されますが、わたしは大当りしやすいスペックに注目しています。大当りしてこそ面白さを味わえると思いますから。

常連だけでなく休眠層も

C パチスロではサミーの『パチスロアラジン AII』ですね。1989年に初代アラジンを製作してから、はや25年経ちます。2号機の初代、3号機の2代目、そして4号機AT機のアラジンAと全て当時のスーパードット機となっていますね。アラジン2エボリューションもヒットしました。それから、満を持してのアラジンブランドの登場です。

D アラジンは、パチスロとしては高いブランド力ながら、パチスロファン以外には知られていないことから、常連層及び休眠層へ訴求するコンテンツとなっています。

純粋なパチスロファン向けの遊技機であり、演出の作り方も、スペックに合わせた演出になっていますね。

A サミーは、獣王やアラジン等、オリジナルコンテンツを多数持っていますが、非液晶時代のパチスロコンテンツを今の液晶時代のコンテンツに合わせるために、開発陣はいろいろな工夫をされているようです。

C 常連層及び休眠層には、昔聞いたことがある音や演出は堪らない魅力だと思っています。一方、テトラリール仕様での遊技機は適度なヒットはありますが、長期稼働機種は未だ出ていないことから、今後の分水嶺としても注目したいです。

B パチスロの検定基準が変わることから全体的にスペックダウンが予想されます。その点、この遊技機は現基準で最も長期間稼働させられる遊技機の1つであり、使用方法は薄利長期運用型となります。演出よりもパチスロの設定看破や遊技性でどれだけ長期間稼働させられるかが課題です。

完全告知は時代の流れ

D 僕は山佐の『ニューパルサー』

平成26年12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	59	53	38	15	0
回 胴	20	38	7	31	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主基板のロムのデータ領域に「0」以外の未使用のデータが存在していた。遊技機の試験で、②演出表示器の演出が、特別図柄表示装置と同調していなかった、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①第一種特別役物作動時の入賞に係る条件装置の作動する確率が、非作動時に比べて下がる性能を有していた。②設定確認時において、周辺基板の設定を選択することができ、その選択した設定によって、遊技者へ役物連続作動装置に係る条件装置が作動したことを告知するタイミングを変更できる性能を有していた。③複数の入賞と役物連続作動装置の作動に係る条件装置が同時に作動した遊技において、1番目に停止させる回胴に対して、作動した条件装置に係る図柄の組合せができるだけ多く表示されるように制御するとき、優先する入賞に係る組合せの数が同一である入賞又は役物連続作動装置に係る図柄と入賞のみに係る図柄が表示できる位置で回胴停止装置を操作した場合、入賞のみに係る図柄を表示する性能を有していた、など。

デラックス』です。今後のパチスロを考えると、Aタイプのパチスロ機に力を入れ、新たなファンを獲得しておきたいところです。今回は完全告知機だそうなんです。僕はリーチ目が好きだったので、ちょっとさびしい気もしますが…。

C 完全告知は時代の流れだと思っています。リーチ目が当たりかハズレかを楽しむ余裕よりも、大当りが入っているのにわからず遊技を止め、他の人に大当たりされる悔しい思いをするかもしれないからやらないと思うような初心者に、たいへん優しい機械だと思います。リーチ目を知っている昔からのフ

アンも、違和感演出やバウンドストップなどでも、きつと楽しんでいただけだと思います。出来れば4号機時代に大ヒットしたころ楽しんでみたいですね。

D わたしは、リーチ目もやはりドキドキします。薄いリーチ目が出るたびにシャッターランプを見つめています。ゲチェナリーチ目後のランプ点灯は、とても良かったですね。ジャグラーシリーズは長く使え、ファンも固定化しています。Aタイプの機種数を増やしたいですね。多くの方に遊んでもらいたいですね。