

「敢えてミドル」高く評価

—— 今月の注目台、お願ひします。

A 僕はSANKYOの『**フィーバー機動戦士ガンダム**』V作戦発動』ですね。大型版權なのに、敢えてマックススペックで販売しなかった。SANKYOの大英断にシビれました。スペックに問題があると思ってる店長さんもいるようで、マックスで出せ、という声も聞きました。しかしコンテンツの魅力をも引き出すため、敢えてミドルスペックで出した。これはなかなか出来ないですよ。

B 私も賛成です。マックスではプレイヤー、特にガンダムファンで遊びに来るライトプレイヤーが遊ぶためには、どうしても予算過多となってしまふ。売上は抑えられても稼働が長寿命になればホールも満足するものです。

C V作戦チャレンジはセブン機ながら、権利物のような気分も味わえます。ラストの5回転でGラッシュが終わったかと思つた後、無限Gラッシュとなり、演出が継続するのも良いですね。これぞパチンコの醍醐味だと思います。

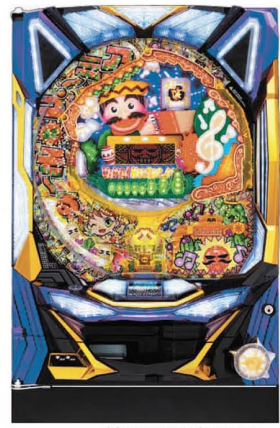
B ギミックも良いですね。ガンブラ世代の方々は特にギミックの

スペックの特徴活かし



©yama

TRAD 480
ヤマ



©Okumura Yuuki Corporation

ぱちんこ CRアミーゴ DE そーる 39type
奥村遊機



©福本伸行・調設社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ
©福本伸行・調設社・VAP・NTV

CR 弾球黙示録カイジ 3
高尾



©SOTSU/SUNRISE

フィーバー 機動戦士ガンダム ~V作戦発動~
SANKYO

設定	SBB	NBB	RB
設定1	1/744.7	1/819.2	1/468.1
設定2	1/744.7	1/819.2	1/431.2
設定3	1/744.7	1/780.2	1/399.6
設定4	1/744.7	1/780.2	1/381.0
設定5	1/712.4	1/780.2	1/364.1
設定6	1/712.4	1/780.2	1/334.4

大当確率	1/39.6
(確変中)	1/4.0
確変確率	100%
(1回転のみ)	時短中引き戻し約64%
賞球数	2 & 3 & 10
最大出玉	約940個
大当終了後	25回 or 50回 or 100回転の時短

大当確率	1/394.7
(確変中)	1/105.1 166回転まで
確変確率	50.4% (継続率約80%)
賞球数	3 & 15
最大出玉	約2400個
大当終了後	100回転の時短

大当確率	1/199.8
(確変中)	1/77.7
確変突入率	約75% (継続率約85%)
賞球数	1 & 2 & 3 & 10 & 14
最大出玉	約2016個
大当終了後	100回転 or 次回までの時短 4

親和性は高いと思います。ジオン軍を選んで遊技していると、ガンダムのギミックは作動しない。こういう配慮も嬉しいものです。ただ、怖いのはギミックの故障です。ホールではギミック故障による稼働停止期間は利益にならないどころか、機会損失の大きなリスクになります。メーカーさんにはギミックの故障対策にも万全を期して欲しいですね。

マックスのための表現力

B 僕は高尾の『**CR弾球黙示録カイジ3**』ですね。コンテンツの表現方法が、大変秀逸です。開発の「カイジ」への愛情を感じます。**D** 僕もびっくりしました。表現のインパクトを考えれば、「牙狼」に勝るとも劣らないクオリティを感じました。「インパクト兵頭フェイス」というようですが、巨大液晶いっぱいを使ったギミック、演出には驚きましたね。3DCGと

いい、開発、演出費用に莫大なコストがかかっていると思います。これで儲かるの？と、心配してしまいます(笑)。

C クルーン演出もありますね。カイジといえばパチンコ「沼」ですが、これがあるだけで楽しくなります。

B 「カイジ」の、ちょっと倒錯的で退廃的な世界観は、マックススベックにピッタリだと思います。逆にいえば、マックスを活かすならこのくらいコンテンツ、表現力を磨いてほしいということです。

ポコポコたる感覚いい

C ガデジ専用マシンとして、奥村遊機から『ばちんこCRAミィゴ DE そーる 39type』が出ました。99タイプと39タイプの2タイプ。手軽に安く遊べる遊技機」の代表格とも言えるでしょう。もちろんここでは39タイプに注目です。平均初当たりまで10分かかりません。ポコポコたる感覚です。

この遊技機で遊べば大当り0で帰宅する人も少なくなるでしょうね。出玉もそんなに多くないことから、好きな時間を持ち球で楽しく遊べる遊技機だと思います。また確変は1回転のみですが、25%で1回転大当りになります。アミーゴチャンスは、最も楽しい瞬間です。ファンにも是非楽しんでもらいたいですね。

A 業界挙げて依存問題に着手している中、プレイヤーが持ち球で手軽に楽しく遊べる遊技機を待ち望んでいました。そういう意味ではとてもいい傾向だと思います。

B プレイヤーの立場として敢えて申し上げると、大当りはもう少し演出とリーチ時間が短めでも良かったかなと思います。初当たり期待出玉を考えれば、マックスタイプと超ライトタイプでは演出が違っていい。さくつと当たって欲しいと思ったのも事実です。ましてやスーパリーチで外れた時の不満は大きいですからね。

C 僕は賑やかで楽しいと思います。売上利益だけを見ず、自店のお客様を見て、楽しんで頂き、長期稼働出来るような遊技機を導入する。これも店長の醍醐味だと思います。

軽い運試しの気持ちで

D パチスロでは、今月は、ヤマの『TRAD480』に注目しています。今後のパチスロ遊技機の動向を考えると、ホールとしては、手軽で遊べる機種で選択が出来るようにしておきたい。そういう意味では1発抽選で手軽に遊べるAタイプ遊技機の機種が増えていかななくてはいいけません。そういう意味でも注目しています。

B Aタイプはどうしても「ジャグラ」という神機があるから他の機種まで目を向けないんです

平成27年1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	55	37	18	0
回 胴	6	17	5	12	0
アレンジボール	0	0	0	0	0
じゃん球	0	1	0	1	0

不適合事例は、ばちんこ等では、設計書等審査で、①条件装置の作動が終了するタイミングによって、普通電動役物作動中の開放パターンを変化させる性能を有していた。②高確率変動抽せんを、プログラムと構造物の両方でいう性能を有していた。③遊技状態（高確率又は低確率）によって、特別図柄表示装置の制御方法を決定する性能を有していた。ほか。回胴では、設計書等審査で、①第二種特別役物が作動している場合に、全ての回胴において回胴の回転が、停止ボタンを操作した後、75msを超えて停止する性能を有していた。②複数の入賞に係る条件装置が同時に作動した遊技において、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又は獲得できる遊技メダル等の数が最も多くなるようあらかじめ定められた制御を行わない性能を有していた。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転停止装置を操作した場合に、入賞のみに係る図柄を表示する性能を有していた。ほか。

よね。でもそれではいけないと思っっています。Aタイプの中でも競争がおき、活性化されないと進化する。育てていく事も考えないといいませんよね。

E 出来れば「ジャグラ」と違った特性が欲しい。この遊技機は480枚払い出しのSBBがあります。大当りこそ若干速いですが、50枚あたりの回転数も40回を超えてくるため安心して遊べると思います。

C 告知演出も分かりやすい。ランプ告知や消灯、筐体振動、リールの再始動など、ちょっと違和感を感じれば、大当りの可能性が高いというのも良いですね。

D ファンの裾野を増やすためにも初心者コーナーとして検討したいですね。我々もプレイヤーに設置遊技機を遊んでもらうだけでなく、おしゃべりな遊び方を提案できなくてはならないと思います。時間があるときに1000円だけ遊ぶ。少し高価なおみくじだと思えば運試しに面白い、そんな感覚で楽しんでもらいたいですね。大当りすれば貯玉して休みの日に活用するなり、お菓子やDVD、カタログ景品などと交換し、少し贅沢した日常を演出できる。そうなれば、また若い人も遊びに来るかもしれません。