

——新緑のまぶしい季節、フレッツシユな新台で気分刷新をはかりたいものです。今月の注目台、期待しています。

### 新内規スペックで開発

**A** 私はサンスリーの『CRヤッターマン』ですね。新内規スペックでの開発です。サンスリーは三洋物産子会社。三洋グループは「回るんパチンコ」に力を入れていきます。今回もくるくるスタート、よくばりポケット、アタッカー、右ゲージの玉の動きなど、楽しい作りが満載です。先日、日遊協も出店したニコニコ超会議では三洋もブースを出展。「CRヤッターマン」のアピールをしっかりとっていました。ファンにも喜ばれていました。

**B** パチンコは楽しいものでなければならぬ。そう考えるとヤッターマンというコンテンツと玉の動きを楽しく作ったヤクモノの面白さは、パチンコの原点を踏まえたパチンコらしいパチンコと言えそうです。  
**C** 僕は液晶ではなく、くるくるスタートばかり見てました。玉の動きが本当に楽しい。面白い。このヤクモノを中央につけてくれれば液晶がなくても遊ぶかもしれません(笑)。

# ともかく遊ばせる狙い



©YAMASA

押し順ケロルン  
YAMASA



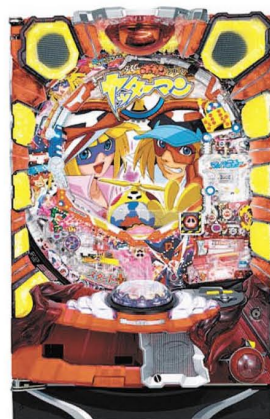
©SNK PLAYMORE CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

ドラゴンギャル  
～双龍の闘い～  
SNKプレイモア



©藤商事 ©GIFT.inc

CR  
クリスタル&ドラゴン  
藤商事



©タツノコプロ

CR  
ヤッターマン  
サンスリー

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/206.7	96.9%
設定2	1/203.2	98.5%
設定3	1/191.9	100.8%
設定4	1/186.7	104.9%
設定5	1/182.7	106.3%
設定6	1/177.9	108.1%

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/499.7	97.6%
設定2	1/467.6	98.9%
設定3	1/435.2	100.8%
設定4	1/388.4	104.5%
設定5	1/343.2	109.2%
設定6	1/281.9	114.3%

大当確率	1/99.902
(確変中: 1/29.993)	
確変確率	33%
(32回転まで)	
賞球数	3 & 10
最大出玉	約1350個
大当終了後、32回転の時短	

大当確率	1/259.0
(確変中: 1/89.2)	
確変確率	51%
(継続率約80%)	
賞球数	1 & 3 & 6 & 12
最大出玉	約1920個
通常大当終了後、40回の時短	

**D** 意外とパチンコの本質を突いているのかもしれないよ。  
**E** 右打ちしてても、玉の動きを追いかけてしまいますね。コンテンツもヤッターマンで、昔を思い出しながら楽しめると思います。大当り確率も259分の1と粘れば当たるイメージもありますし、うまく使えば長持ちしそうです。

### 顧客の創造へオリジナル

**B** 僕は藤商事の『CRクリスタル&ドラゴン』ですね。今流行のソーシャルゲームのような遊技機です。ソーシャルゲームにもどっぷりとつかっている僕には、大変興奮する要素もあり、楽しく遊技できます。「レアガチャ」や「召喚ガチャ」という名前を聞くだけでドキドキしますね。ソーシャルゲームに不案内な向きには「なんのこっちゃ」でしょうけど(笑)。  
**C** オリジナルコンテンツですね。パチンコ遊技客の層を考えると、ターゲットは、やはり学生〜20代位になりそうです。今のホールの一般的な客層とはやや違った層だけに、少々思いきりが必要かもしれません。

**E** いまだからこそ、こういう機械の導入が必要です。従来と同じ客

層に向けて、同じような遊技機を導入し、同じような利益を上げ、同じように撤去していく。これでファンが減ったのではないのでしょうか。新たな顧客を創造するために導入しPRを行い、様々なファン層に向けて発信していきたいですね。

D この機械は平均約15分強で大当り出来る「手軽な」遊技機です。ファンタジー要素も絡め固定客が付きそうな気がします。

## ストレス与えない工夫

C 僕はパチスロでSNKプレイモアの『ドラゴンギヤル』双龍の闘い』に注目しています。筐体にお金かかっています。メーカーの本気度が伝わってきますね。

D ダブル液晶は綺麗ですが、下の液晶はお店ではちよっと見づらいかもと思いました。

C 下の液晶は待機時のアイキャッチになると思います。オリジナルコンテンツなので初期稼働等ではアニメコンテンツに比べると弱いかもかもしれませんが、稼働維持のためのアイキャッチとしてはなかなか秀逸です。また通常の椅子とパチスロの幅であれば確かに下部の液晶は見づらいかもありませんが、椅子の位置と目線を変えると

意外と見やすいです。試打会場ではそのあたりまで工夫されていますね。

B 細かいところですが、随所に工夫が見られます。まずAT時には通常押し順ナビが3まで出ているのですが、同機は2までしか出ていません。出ていないところが3であることが分かると共に、眼に入るのは2つしか無いので、押し間違い、判断ミスが少なくなります。

E ATが長引いて集中力が切れると、結構押し間違えますよね。ミスすると結構自分を責めてしまう。そういう不安、不満は少ないほうが良い。そんなストレスを与えないような工夫ですね。好感が持てます。

B 通常時は演出が殆ど無いことからレア役からの演出の増加具合が良いですね。この頃のパチスロではほぼ毎ゲーム演出があるようなものもあります。賑やかな反面何が当たりに近づいているのかわからなくなります。メリハリが効いています。

C なんせ特徴は1000円約60Gの通常回転数でしょう。ヤッターマンではないですが、これは回るパチスロですね(笑)。パチスロも低貸玉営業が好調になってき

ました。遊べる事も一つの条件になってきているようです。

## ボーナスが頻繁に出て

D 私はYAMASAの『押し順ケロン』に注目しています。カエルはパルサーからの伝統ですね。擬人化したカエルが、艶かしいです(笑)。カワイイキャラクターやほのぼのとした世界観で楽しく遊べそうです。

B 遊技性能はかなり興味をそそられます。疑似ボーナス機としてAT機でありながら、ミニボーナスの連続当たりで遊ばせるタイプ。

D 4号機は遊技性能として大変

優秀でした。しかし、ホールもメーカーもファンも射幸性を追い越したことから、5号機に移らざるを得なかったのではないかと思います。射幸性、ギャンブル性を抑えながら出玉以外の楽しさをどう伝えるか。射幸性に頼らない遊技性と娛樂性を追求していただいたものです。

E この性能で様々なコンテンツの遊技機が見てみたいです。萌えコンテンツもいいかも。パチンコもRUSH小当り機能という新遊技機が出てくると聞いています。ミニボーナスのRUSHなども面白いと思います。

## 平成27年4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	50	36	14	0
回胴	62	39	19	20	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、対比照合審査で、①申請書類と試験用の遊技機で遊技くぎの傾きが異なっていた(5台の試験用の遊技機で同一の傾きとなっていない)。

設計書等審査で、②副基板に装着されている部品の「型番・規格」が既に適合済みの型式で使用されているものと異なっているにもかかわらず、当該適合済みの管理番号を使用していた。

③内部抽せんに係る乱数の値に偏りが出る仕組みになっていた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①回胴回転時の演出後における各回胴の回転開始を遅延する処理において、遅延時間に偏りがあるため、表示される図柄の位置に偏りが生じうる性能を有していた。

②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、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、など。