

### 会社帰りの「勝負」

—お盆商戦真ただ中。今月の注目台、いかがでしょうか。

**A** 三洋物産の『CRロトパチ YSA 15ver.』です。大化けするのではないかと期待しています。私は、ゲームセンターでビンゴゲームが大好きでよく遊んでいます。ボールがゆらゆら揺れているのを見るとリッチな気分で心地いい。開発者もゲームセンターのメダルゲームをパチンコホールでも再現できないかと考えたのかな、と思います。

**B** 企画の勝利ですね。ドットで5つの数字を揃えるという考え方も、ロトという自分で数字を選べる感も、そしてルーレットの高揚感も。今までのパチンコとは違う楽しさがある遊技機です。

**C** パチンコとしても面白い。真の大当りはドリームラッシュ。そこに至るまでの過程が楽しい。出玉はありますがルーレットチャレンジまでには頻繁にいくので、当たらないという印象は少ない。むしろ小当りを当てつつジャックポットを狙う感じもゲームセンターのメダルゲームと似ていますね。

**D** 電チューもよく考えてありま

# 「多様性」こそ生きる道



**パチスロ**  
**ストライクウィッチーズ**  
**オーズミ**

| 設定  | BONUS+AT | PAYOUT |
|-----|----------|--------|
| 設定1 | 1/213.4  | 97.6%  |
| 設定2 | 1/206.4  | 99.0%  |
| 設定3 | 1/199.2  | 101.0% |
| 設定4 | 1/187.8  | 103.9% |
| 設定5 | 1/173.4  | 107.0% |
| 設定6 | 1/158.2  | 111.2% |



**CR廻りぱちんこ**  
**~春夏秋冬~M**  
**西陣**

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| 大当確率            | 1/187.78       |
| (確変中: 1/18.78)  |                |
| 確変確率            | 100% (8回転まで)   |
| 賞球数             | 2 & 3 & 6 & 10 |
| 大当たり終了後、40回転の時短 |                |



**CRフィーバー**  
**マクロスフロンティア2**  
**SANKYO**

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| 大当確率         | 1/199.8         |
| フロンティアモード突入率 | 約51%            |
| (継続率約 74%)   |                 |
| 賞球数          | 1 & 3 & 10 & 13 |
| 最大出玉         | 約1950個          |



**CRロトパチYSA**  
**15ver.**  
**三洋物産**

|                                 |             |
|---------------------------------|-------------|
| 大当確率                            | 1/15.604    |
| (確変中: 1/15.600)                 |             |
| Dream Rush突入率                   | 1/228       |
| (継続率 95%)                       |             |
| 賞球数                             | 1 & 10 & 11 |
| 実質出玉                            | 約160個       |
| 大当終了後、0回 or 1回 or 7回 or 次回までの時短 |             |

### 歌パチの要素を強調

す。電チュー入賞口に迂回路を設けることで、1個賞球でスタート消化時間を大幅に上げるとともに、無駄玉を極限まで少なくした仕様です。大当り入賞口もオーバーカウントがほとんどない作りになっています。

**B** 私はSANKYOの『CRフィーバーマクロスフロンティア2』に注目しています。この機械は、歌パチの要素にフォーカスして作られています。カラオケは好きで、よく歌いに行くので、歌パチとして楽しみです。

**D** 昨今のアニメは歌でファンを繋ぎ止める要素がありますからね。今流行のアニメ「ラブライブ」などは、映画やCDともども大変売れていると聞きます。良質なシリーズ曲を持つのでとても期待がきます。

**A** ライトミドルの1種+2種混合機は、比較的遊びやすいと思います。スペックはAKBで慣れたプレイヤーも多いと思うので、遊技感に問題はないと思います。画面も綺麗ですし、柔らかな色合いで描かれていることから、長時間落ち着いて遊べます。三連の液晶

の使い方もとても上手いと思います。Vチャレで玉がVに入る瞬間はとても気持ちが良いです！

**B** カラオケの話が出ましたが、同機はファンへのPRを多く手がけています。SNSでの展開だけでなく、カラオケは「ジョイサウンド」や「まねきねこ」での曲後の限定映像CMを行ったり、「キヤラホビ2015」での実機展示も行われるようです。アクエリオでカラオケ旋風を巻き起こした実績もあります。歌との連動で長期稼働できれば嬉しいですね。

## 保留玉の確変機は「有り」

**C** 私は西陣の『CR甦りばちんこ〜春夏秋冬〜M』ですね。前回の花満開とは違って、保留玉確変機です。遊パチの海物語、ファイバークインなど、保留玉のみの確変で当たると、本当に気持ちいい。たまに連チャンすると本当に嬉しい。当たらないことが多いけど当たるといいな、程度の嬉しさはいいですよ。そういう意味では保留玉確変機は「有り」だと思います。

**A** ファンキーセブン。懐かしいです。学生の頃毎日のように遊んでいました。今回は甦りパチンコ

なので液晶での7セグ演出ですが、僕個人としては7セグのファンキーセブンとして数字だけで遊ばせても一部ファンには充分需要はあると思います。今回無理を言っても画像はファンキーセブンにしても良かったです(笑)。

**B** 今回の3機種を見るとメーカーさんも今までと開発の考え方を改めて来ていることをヒシヒシと感じます。パチンコの醍醐味は大衆娯楽で安・近・短。今の主流はマックス機の高・長ですが、多様性のある遊技機づくりは、いつか実を結ぶのではないかと思います。

**D** メーカーの動きに比べ、ホルルの動きは鈍いですね。今のプレイヤーはマックス機で遊ぶ方が多いからしょうがないのでしょうか。

**E** 昔は3000万人のファンで今は1000万人の方は世代交代です。2000万人の方は世代交代もあるかもしれません。この方々はパチンコは嫌いではないが、今の遊技機は消費する価値がない、時間がないと思っているのかもしれない。ここはホールも思考を変え短時間プレイヤー、少ない消費額のプレイヤーを育てる必要があるのではないかと思います。甦りパチンコは良い考え方だと思います。

## 平成27年6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    | 70   | 66    | 59 | 7   | 0      |
| 回胴      | 75   | 35    | 15 | 20  | 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、遊技機の試験で、①試射試験の結果、短時間出玉率が規則で定める値を超えた。②試射試験の結果、役物比率が規則で定める値を超えた。③試射試験の結果、連続役物比率が規則で定める値を超えた、ほか。

回胴では、対比照合審査で、①周辺基板の管理番号が申請書添付書類と試験用の遊技機で異なっていた(5台中1台)。設計書等審査で、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回胴回転時の演出後に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。④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、ほか。

## 上乗せ特化の演出爽快

いますが今のプレイヤーでない方にどう伝えるか。一ホールでは難しいです。メーカーや団体でパチンコの告知、宣伝で側面支援をお願いしたいですね。

**D** 僕はやはりパチスロでオーイズミの『パチスロストライクウィッチーズ』に注目しています。原作のアニメ見ていました。画質も良く、キャラクターも可愛く描けていることから、ファンにはたまらない作りとなっているのではないのでしょうか。

**B** 差枚数管理型は、獲得の数値が

大きく見えるのでいいですね。+50とか出てきて驚きましたが、50枚ならそこまで多いとは感じません。

**C** リールの動きがスゴイですね。パチスロというより、パチンコやアミューズメントマシンのような印象もあります。

**A** ああ、確かに7が揃うラッシュユチエックなどでは、パチンコのリーチのような印象が少しありました。

**D** パチスロも5号機になって凄く進化しましたね。4号機終焉の際にスロ離れた友人を一回連れうちに誘ってみようかな。びっくりするだろうな(笑)。