

原始的な楽しさに帰って

—それでは今月の注目台、お願
いします。

A 私は豊丸産業の『CRA SUPER電役ナナシーDX 66VV』に注目しています。1996年、初代ナナシー発売当時の一般電役機のような作りができています。スルーチャッカーって今も作る事が出来るんですね。スルーチャッカー下の入賞口は賞球4個の一般入賞口です。玉の払い出しが気持ちいい。

B 僕は連続大当りが好きですね。パチンコの面白さの一つは予想を超えるポジティブサプライズだと思います。800個の大当りかと思いきや、上乘せやマル得当たりで想定以上の玉が出るのは、正直、パチンコの醍醐味です。

C ただ、連続大当り中も一般電役の特性上、出玉数に違いがあることがあります。マル得当たりであれば1500個以上の出玉となりますが、上乘せの場合はラウンド途中から再度当たりとみなされるので、1000個や1200個で終わることもあります。きちんと伝えていきたいですね。

D 玉の動き、チューリップの開

「軽く」「分かりやすく」を



©Konami Digital Entertainment/スカイガールズ製作委員会
©TAKASAGO ELECTRIC INDUSTRY

スカイガールズ
～ゼロ、ふたたび～
KTS

設定	BONUS+ART	PAYOUT
設定1	1/182.9	96.8%
設定2	1/177.3	97.5%
設定3	1/168.2	99.7%
設定4	1/155.7	104.1%
設定5	1/147.6	107.0%
設定6	1/138.4	118.7%



©評論社・原哲夫/NSP1983.
©NSP2007 版權許諾証YFC-128 ©Sammy

北斗の拳
Sammy

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/433	97.6%
設定2	1/412	98.7%
設定3	1/386	101.4%
設定4	1/361	103.4%
設定5	1/326	107.2%
設定6	1/292	113.1%



©2004「着信アリ」製作委員会
©2003秋元康 発行:株式会社KADOKAWA角川書店

CR
着信アリ PPF
藤商事

大当確率	1/399
(確変中:)	1/62)
確変確率	68.5%
(継続率約)	80%: 100回転まで)
賞球数	3 & 5 & 10 & 14
最大出玉	約2010個
大当終了後、	100回転の時短



©TOYOMARU

CRA
SUPER電役ナナシーDX
66VV
豊丸産業

スタートチャッカー	
大当確率	1/66.9
出玉	約800個
DXスタート&GOチャッカー	
大当確率	1/76.2
出玉	約740個
賞球数	3 & 4 & 10 & 11 & 15
大当り中右打ちでGOチャッカー変動、	
連続大当期待値:	約25%

閉だけで昔楽しかった遊技機を思い出させてくれます。液晶セブンの機も面白いのですが、パチンコの原始的な楽しさもいいですね。

A 今回は3タイプ発売されています。ナナシーの面白さは出玉数より連続大当りということで、連続大当り確率が高い66タイプに注目しています。少額で、短時間で遊んで帰る。のめり込みと無縁なライトプレイヤーを増やし、そこそ待ち合わせに一勝負が出来るような遊技機が増えることがパチンコファン復活の一つの鍵だと思います。

リアル感のあるホラー

B 私が注目するのは藤商事の『CR着信アリ PPF』ですね。元々は秋元康さんの小説で、映画やTVドラマにもなったそうです。携帯電話を通じた死の予告電話によって人が死んでいくというストーリーは、時代の流行を見る秋元さんらしい着眼点ですね。藤商事のホラーパチンコの作りこみは、冴えています。保留が着信アンテナになっていきます。携帯は皆が使っているのです、リアルな感じがあります。非日常と日常をつなぐのが本当に上手い。アンテナの本数

や着信の内容など演出の変化で信頼度が変わるなど、センスが良さを感じさせますね。

D 私はギミックにこだわっています。もちろん着信とあれば携帯ギミックですが、液晶下のクチビルギミックが気持ち悪い。生理的嫌悪感をも演出の一部に入っているのが、また良いですね。

C 大当たり中「ピュロロ」という音が流れます。アタッカーにオーバーカウントしている時に聞くことが出来るようです。余計な出玉としてホールは嫌がる方も多いかと思いますが、プレイヤーからしたら、オーバーカウントはとても嬉しいものです。

新しくチャンスゾーン

C 僕はやはりパチスロでSammyの『北斗の拳』に注目しています。演出など様々なところが新しくなりながら、どこか懐かしく遊びやすい。そんな感想を持ちました。モード移行、中押し、中段チェリ1、32Gの前兆演出など、シリーズのゲームフローをしっかりと踏襲しています。演出はいろいろ加わりました。北斗七星が筐体上に付けられています。なんとスタートレバーは死兆星。ファンを喜ばせ

る工夫に、手抜きはありません。

D 新しく加わった2つのチャンスゾーン、伝承の刻は「ひでぶ」を七星カウンターに貯めるもので、ひでぶ100で大当たり確定のようです。七星勝舞は7Gのゲーム中にケンシロウが勝てばボーナスになります。僕は継続確定後の次セツトの書記枚数の抽選が面白いと思いました。闘いと継続とのハラハラ度合いがいいですね。

B スペック的に限界なのかもしれませんが、初代北斗に比べるとどうしても冗長な感じもします。例えば2000枚くらい出たら、ラオウが出てきて「我が一生に一片の悔いなし」演出を入れ、リミッターをかけることで、初当たり確率をあげたりできれば違った楽しみも出来るのではないかと思います。

「フリーズ」にドキドキ感

D 私はKTSの『スカイガールズ〜ゼロ、ふたたび〜』に注目しています。前月号で注目したオーイズミの「ストライクウィッチーズ」同様、深夜アニメでの著名コンテンツで、前作もプレイヤーに好まれたのを覚えています。コナミのコンテンツなので、様々なジ

ヤンルでコンテンツ展開されていることから、知名度も高い部類にあると思います。

E 一つひとつの演出がわかりやすく、こなれた作りになっています。ARTとボーナスのバランスも良いですし、フリーズ演出などもドキドキ感があり、とても楽しく遊べます。ARTの押し順ナビも見やすく作られています。またボーナス中に流れる音楽は10曲以上ありますから、スカイガールズファンにはたまらない作りになっているのではないのでしょうか。

B フリーズ演出は見本機だから頻繁に出るのですが、あまり

に長期間制御できないようにするのもどうかと思います。

C 私はアニメを見ないので絵柄以外はストライクウィッチーズと似たようなアニメで混同しそうです。が、こちらも大変丁寧な作りですので、せつかくなら隣同士で設置し、相乗効果を狙っても良いのではないかと思います。

D それいいですね。私はどちらのアニメも見ているので違いはわかりませんが、恐らく片方のファンであれば、もう片方のファンになるプレイヤーが多いと思います。演出やスペックの違いを楽しみながら遊んで頂ければ嬉しいですね。

平成27年7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	71	58	47	11	0
回 胴	79	95	45	49	1
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大入賞口ソレノイドとスイッチ中継基板の接続が、申請書添付書類と試験用遊技機で異なっていた。(5台中1台)。②電源基板の基板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)。遊技機の試験で、③入賞口の入口の大きさが、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液晶出力基板と周辺制御基板を接続するハーネスが未実装であった。(5台中1台)。設計書等審査で、②第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動終了時に、外部集中端子板から出力中の遊技メダル払出信号が途中で途切れ、払い出された遊技メダルの数に対応した信号が正しく出力されない性能を有していた。よって、外部端子板の性能は、特定の遊技状態において、申請書添付書類記載の性能と異なることから、技術上の規格に適合しないものとみなす。③スタック領域を使用領域及び使用領域外のプログラムで共用していた。④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。⑤使用領域外のプログラムが使用領域のスタックを更新する性能を有していた、など。