

小さな当たりが連鎖し

—— 今月の注目台、お願ひします。

A 私は西陣の『CRゴールデンゲート』に注目しています。見た目から7セグで遊びたくなるフォルムです。

B スペックは違いますが、大昔に西陣が作った「ポップカルチャー」という一般電役を思い出ししました。個人的には7セグ2つでポップカルチャー風味にしてくれば嬉しかったなあ(笑) 小さな当たりが連鎖するのはとても優雅な気分になります。ダブルアタッカーのため玉のこぼれがないのも嬉しいですね。

A 確変確率は2・5%と驚くほど低確率です。実際に確変に入るためには、初当たり後の70回転の時短中に大当りを引くことですね。約3分の1で引き戻しモード突入だそうです。遊び方が特殊なのでプレイヤーがよく理解できるように告知、説明したいですね。

C 音楽はクラシックなどを使っていますね。今は昔と違い、著作権など様々なところでお金がかかるようになってきました。大当り、出玉に影響がないところでお金をかけないのは肯けます。年々華美

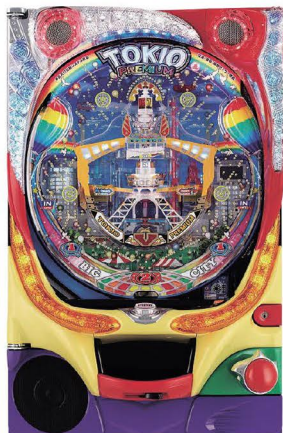
知恵の低価格に好感



©SEGA ©Sammy

**パチスロ
ベヨネッタ**
サミー

設定	AT	PAYOUT
設定1	1/289.0	97.4%
設定2	1/282.3	98.6%
設定3	1/274.4	100.0%
設定4	1/240.8	104.3%
設定5	1/214.9	108.5%
設定6	1/179.9	114.5%



©HEIWA ©AMTEX

**CRA
TOKIO PREMIUM**
アムテックス

賞球数 4 & 10
最大出玉 約1350個



©豊王将フードサービス ©TOYOMARU

**CR餃子の王将3
おすすめ600**
豊丸産業

大当確率 1/8.3
(確変中: 1/5.9)
確変確率 100%
(引き戻し率約40.1%)
賞球数 1 & 4 & 5 & 6 & 7 & 12
平均出玉 約644個



©NISHIJIN

**CR
ゴールデンゲート**
西陣

大当確率 1/199.80
(確変中: 1/24.09)
確変確率 2.5%
(継続率約94.9% 70回転まで)
賞球数 2 & 3 & 6 & 15
最大出玉 約1080個

になっていく遊技機、原価もだいぶ高くなっていると聞きます。原価が高くなれば、販売価格が高くなる。払うのは最終的にはプレイヤーです。売れなければメーカーの丸損です。原価を安くするのも一つのリスクヘッジだと思います。知恵を使い、低価格で面白い遊技機を作ろうとする姿勢は好感が持てますね。

4タイプから客層で導入

B 私は豊丸産業の『CR餃子の王将3 おすすめ600』に注目しています。権利物になるのでしようか、とにかく平均出玉数があるのはままネーミングになっているのはわかりやすいですね。

D なかなかデジタルは回らないですが、回ればアツい。良いですね。大当りの右打ちも電動チュールリップの開閉はとても楽しいです。玉をガブガブとチュールリップが食べているように見えます。それはまるで餃子を食べているかのようだと言ったら言い過ぎでしょうか(笑)。

A そこそこの出玉とそこそこの引き戻しは、遊技の楽しさを存分に味あわせてくれるので600タイプに注目しました。4タイプあるので、客層やシステムを考えな

から導入したいですね。例えば大盛5000タイプで引き戻し終了後1回交換制などは、適度な時間で遊べることからのめり込み対策にもなりそうです。

B 餃子の王将のように商品名や会社名をテーマに遊技機を作るのは、先方も宣伝になるし喜んでくれるのではないかと思います。セブン機などで新車開発から一緒に共同で作って宣伝にするなんて出来ないのでしょうか、例えば「CRプリウス」なんていうのはどうでしょう。エンジンリーチやデザインリーチ、環境リーチ、大当りはプリウスの大宣伝動画とか…。トヨタが広告料出してくれないかな(笑)。

保留機能がほつろいる

C 僕はアムテックスの「CRA TOKIO PREMIUM」に注目しています。前作はここ10年で最も稼働に貢献したハネモノです。ハネモノファンの離散防止だけでなく、若い遊技客の獲得や遊べるパチンコとして、今回も貢献してもらえらると思います。

A 私はハネモノへの液晶否定派です。玉の動きが最大の演出だと思ってるから性能に影響を及ぼさない賑やかしのギミックなどに

も反対です。液晶の値段分余計なもの付けずに、機械代を安くしてくれ、と日頃から言い続けています。ただ、このTOKIOの液晶は、演出を邪魔せず適度な爽快感を付けてくれていました。悪くありませんでした。

B 僕もヤクモノの巨大化には反対です。今回のTOKIOのヤクモノも女神ルートを設けたことにより、更に巨大化しゲージが窮屈になっていきます。素直な玉の流れは爽快感を生むのですが、2チャッカーに向かう玉の流れの強制感やスピードに、強迫観念が生まれます。私はよく玉を擬人化するきらいがあるのですが、2チャッカーへの玉の流れを見ると、仕事で圧迫される自分を見るようで…(笑)。

D 性能にかかる部分なので難しいのですが、チャッカーには1個で良いので保留機能が欲しいですね。今のハネモノはチャッカーに入ってからハネの開放、終了までが長い。その間にチャッカーに入るとどうしても損した感が出てしまいます。2チャッカーだけでも良いのではないのでしょうか。

C 昔の「TOKIO」を出すことは出来ないのでしょうかね。小さなヤクモノを覗きこむように見て

いたあの頃、ハネに乗ったらVゾーンに入れと念を入れ続けたあの頃。パチンコに最も集中していたような気がします。

液晶リールに表現力あり

D パチスロなら、私はサミーの『パチスロベヨネッタ』ですね。絵柄の好き嫌いはあるかもしれませんが、私はタロットカードのような中世ヨーロッパの世界観が大変美しいと感じました。セガから発売された人気アクションゲームで、2010年には日本ゲーム大賞の優秀賞をとっているようですが、認知度がどれだけあるかは不明で

です。ゲーム好きには、案外、素直に受け入れられるかもしれません。**C** キャラクターやコンテンツの出来はパチスロに良くあっていると思います。また液晶リールを使用しているのも表現力を上げていると思います。バトルも重々しい感じの中に爽快感があつて僕は好きですね。

B 確かに好き嫌いがある絵はファンを選ぶかもしれませんが、一方強烈なファンを生み出す可能性もあります。遊技機の醸し出す雰囲気は、鬼武者やスパイダーマンなど、スマッシュヒットを飛ばした遊技機に近いものがあります。

平成27年9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	56	65	54	11	0
回胴	61	37	13	24	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、遊技機の試験で、①試射試験の結果、条件装置の作動に係る大入賞口内の特定の領域を通過した遊技球の数の割合が規則で定める値を超えた。②特別図柄表示装置に表示される図柄に応じて、遊技球の発射又は発射の停止を演出表示器に表示することが、役物連続作動装置の作動により特別電動役物が連続して作動する回数に影響を与えることから、周辺基板に遊技の結果に影響を及ぼす機能が設けられていた。

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。遊技機の試験で、②全ての回胴が停止した後一定時間経過すると、回胴部分の液晶表示器に黒色の画像が表示され、図柄の識別に係る部分の図柄が識別できなかった。③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。④試射試験の結果、中時間出玉率が規則で定める値を超えた。⑤試射試験の結果、長時間出玉率が規則で定める値を超えた。⑥試射試験の結果、長時間出玉率が規則で定める値を満たさなかった、ほか。