

### 父の夢がなった「機能」

——今月も注目の新台、よろしく  
 お願いします

**A** 僕はやはりSANYOの『**CRA海物語3R**』ですね。海物語の遊パチでは、はじめての確変継続機です。昔をイメージし、少し粗い画質です。今の液晶の解像度などを考えると、少しもったいないような気もします。

**B** 賞球音が聞こえるのもいいですね。チーンジャラジャラではないですが、昔と違い、今は音も画像もよくなったから賞球音もなくなってしまった。逆に新鮮です。一般入賞口に玉が入っても賞球音で「あっ入ったんだ！」と気がきますからね。

**C** 大当り確率や出玉をみると、昔の「海物語M56」を3倍遊びやすくしたと思えばいいのでしょうか。そう考えると1円パチンコより4円パチンコで使ってみたい。今は、4円コーナーは、プレイヤーが少ない状態が続いています。海の遊パチは1円コーナーの定番ですが、敢えて4円パチンコで使うことにより、1円と4円の懸け橋になってくれれば嬉しいと思います。

**D** うちの父は海物語が昔から大

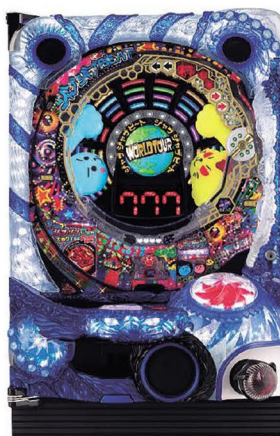
# サウンドの可能性



©KPE



©avex management inc.  
 ©avex music creative inc.



©Newgin Co.,Ltd



©SANYO

**マジカルハロウィン5**  
 KPE

**CR PROJECT TK**  
 サンセイR&D

**CRジャブジャブBEAT**  
 ニューギン

**CRA海物語3R**  
 SANYO

設定	BONUS	ART	PAYOUT
1	1/167.2	1/376.5	97.1%
2	1/167.2	1/334.2	98.6%
3	1/167.2	1/341.0	100.4%
4	1/167.2	1/299.8	104.2%
5	1/159.8	1/315.6	107.1%
6	1/150.3	1/272.2	110.7%

大当り確率	1/225.98
確変突入確率	50%
(継続率74%: アンコールCHANCE成功時含む)	
賞球数	3 & 4 & 5 & 14
最大出玉	約1890個

大当り確率	1/25.99
(確変中:)	1/25.98
確変確率	100%
(65回転まで。 SJR突入時継続率約92%)	
賞球数	2 & 3 & 5 & 8 & 14
最大出玉	約200個
大当り終了後、 0回 or 1回 or 5回 or 25 or 65回転の時短	

大当り確率	1/99.9
(確変中:)	1/14.9
確変確率	50%
賞球数	3 & 4 & 13
最大出玉	約520個
通常大当り終了後、33回転の時短	

好きで、「魚群が来たら大当たりにしてほしい」と20年来言い続けていました。パールフラッシュ等の確定があるとと言っても、「いや、魚群じゃないとダメなのだ」というわけです。今回、液晶演出を自分好みにカスタマイズできる「マイカスタム機能」がついています。やっとな父の夢が叶いました。新台が実家の近くに導入されたら、一緒に楽しんできます。

### 説明力カタログが必須

**B** 僕はニューギンの『**CRジャブジャブBEAT**』ですね。初代の「CRじゃぶじゃぶビート」もアクが強く、印象に残る遊技機でした。今回も大変印象が強く、話題にのぼりやすい遊技機に仕上がっていると思います。

**D** 大当たり確率約26分の1です。リーチ時間を入れても10分程で当たってしまう。短時間で楽しむには最適です。ただし、性能に多少クセがあるため、詳しくないプレイヤーからすると、どうやったら玉が増えるのかわからないかもしれません。遊技説明カタログや小冊子は必須だと思います。

**B** とにかく大当たりを連ねながら、RUSHに入るのを待つとい

う遊び方で、昔の電役機のように。娯楽玩具と呼ぶにふさわしいギミック、回転ホログラム、そして7セグは、パチンコの楽しさを思い出させてくれます。馬鹿らしいけれど、笑える楽しい遊技機です。

## 懐かしい「音」の世界

**C** 私はサンセイR&Dの『CR PROJECT TK』です。小室ファミリー5組のアーティストの曲を聞くことができます。TKサウンドを聞くと、バブル華やかなりし学生時代を思い出します。なつかしいですね。

**A** 私は歌パチに関して可能性を感じています。ファンだからPVを見たいけれど、有料でDVD等を買うまでの労力はかけたくなという方は少なからずいます。今はユーチューブ等の動画もありますが、できれば迫力がある画像、演出を見たい。だけどPCにはあまり馴染んでいない、DVD操作も難しいという層とパチンコの主要客層はかぶると思います。映画館で映画を見るように楽しみたいという方にパチンコに来てもらえる可能性があると思っています。  
**B** そう考えると、PVを大当たり中に見られるモードなどもあつてもいいかもしれませんね。大当たり終了でPVが終わるのではなく、その画面を見ながら遊ぶなど。5ラウンド当たりで500個の出玉であつても映像を最後まで見るモードと途中でキャンセルできるモードがあり、プレイヤーに選んでもらえるようなもの。性能には影響ないと思います。

**C** 規則改正等が必要なかもしれませんが、出来ればイヤホンジャックをつけられるようにし、サウンドを楽しむことができるようにしたいですね。歌パチを進化させられれば長期稼働が見込める可能性があります。またファン層がわかっているため、ぱちんこプレイヤーとして取り込みたい層としてダイレクトに訴求もできますから。

## すごいメイン基板制御

**D** 私はパチスロでKPEの『マジカルハロウィン5』に注目しています。これって、いわゆる5.5号機なんですかね。今の技術はすごいですね。確かに出玉スピードこそ落ちたように見えますが、メイン基板制御でもこれだけの演出ができるのですね。びっくりしました。

**B** マジカルハロウィンはもう5機種目ですか。KPEのメイン機

種の一つですから力が入っていますね。画質もかわいく、過度なエログロもなく、嫌みがない。万人にウケるのではないかと思います。  
**C** 液晶上の状態などを説明するボタンがついており、ユーザーライクな仕様になっているところもいいですね。また稼働支援として、エピソードが時間経過とともに開放されるそうで、この辺りもよく考えてあるなと思います。

**D** など作り、発表すればファン誘因策の一つになると思います。  
**D** スペック的には高稼働だったマジカルハロウィン2に似たものに仕上がっているようです。AT時代を経てどのように評価されるか興味がありますね。また、ART感の純増の無さは次のポーナスマでにコインロスを防ぐためのものという考えであればプラスに作用するでしょうが、純増だけを見たら物足らなく思うかもしれません。そのあたりを演出、ストーリーが補えればプレイヤーも長期間楽しんでいただけるのではないかと思います。

## 2015年12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	74	50	28	22	0
回 胴	67	71	29	42	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、設計書等審査で、①大入賞口内に確率変動機能を作動させる特定の領域及び遊技球を当該領域に誘導する可動片が設けられ、役物連続作動装置の作動により特別電動役物が作動してから、大入賞口が開放するまでの時間を変化させることにより、当該特定の領域への遊技球の通過率が異なる性能を有していた。遊技機の試験で、②試射試験の結果、普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率が、入賞が容易となるように変動している間の出玉率が1を超えた。

回胴では、設計書等審査で、①使用領域のプログラムが使用領域外のスタックを更新する性能を有していた。②回胴回転装置を作動させた後、全ての回胴の回転の速さが一定となるまでの間に行われる演出中に、いずれかの停止ボタンを押すと回胴の回転が停止する性能を有していた。③第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動すると、非作動時よりも、入賞に係る条件装置の内部抽せん確率の合計値が下がる性能を有していた。④第一種特別役物に係る役物連続作動装置作動時の遊技メダル等の獲得性能が、非作動時に比べて下がる性能を有していた、ほか。