

あまりに長いリーチは

——今月の注目台、お願いします。

A 僕は平和の『CR逆転裁判 249ver.』に注目しています。カプコンから出た同名のゲームが元コンテンツです。4月から地上波でアニメも始まるようです。アニメとパチンコのタイアップがこの頃多いですね。テレビでの放映は少なからず認知度アップに貢献するのでありがたいです。

B ゲージ右側のプラスチックでの玉誘導は面白いですね。玉が左右に揺れながら落ちるさまは見ていだけで楽しめます。

C コンテツ演出が魅力なのはわかりますが、リーチ時間が長いように感じます。もちろん高揚感があります。長すぎるのはプレイヤーが遊ばずに演出ばかり見る時間が増え、アウトが伸びません。また期待を持たせるだけ持たせたスーパリーチがハズレしてしまうと、プレイヤーの心証を大きく損ねてしまうのではないかと心配です。長時間の演出開発コストもかさむのではないのでしょうか？ コンテツが素晴らしいとはいえない、良いことばかりではないのではないのでしょうかと思います。

何事も度が過ぎると



©YAMASA

**キングパルサー
~DOT PULSAR~**
山佐

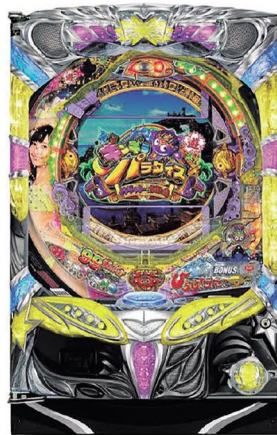
設定	BONUS	機械割
1	1/387.7	97.0%
2	1/381.0	99.0%
3	1/358.4	101.0%
4	1/324.9	104.0%
5	1/295.3	109.0%
6	1/268.8	115.0%



©あざの耕平・すみ兵 / 株式会社KADOKAWA 富士見書房 / 東京レイヴンズ製作委員会

**CR
東京レイヴンズ**
藤商事

実質大当確率	約1/239
大当確率	1/276
Vチャレンジ突入率	1/276
Vチャレンジ大当確率	約1/6.5
賞球数	4 & 1 & 3 & 5 & 15
最大出玉	約1800個



©SANYO

**CRAギンギラパラダイス
クジラッキーと砂漠の国**
三洋物産

大当確率	1/99.9
(確変中)	1/13.0
SUNSET TIME突破確率	約37.3%
(継続率100%3回リミット)	
賞球数	4 & 1 & 3 & 4 & 8
最大出玉	1152個
通常時大当たり終了後	
25回or50回or75回or100回の時短	
SUNSET TIME終了後50回の時短	



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

**CR逆転裁判
249ver.**
平和

大当確率	1/249.2
(確変中)	1/65.6
確変突入率	51%
(継続率100%80回転まで)	
実質継続率	70.7%
賞球数	3 & 4 & 12 & 14
最大出玉	1576個

演出など少し控えても

D ゲームの方は、文句はありません。ST中は、ほぼ全変動が大当たりもしくは小当たりになるという小当たりラッシュ機能は面白い試みですね。V入賞をするとST回数が再セットさせるようです。アタッカーは12個賞球ということなので、実出玉以上に出ている感があり、とても気持ちがいい。それこそST中は全く液晶を見ず、Vアタッカーばかり見っていました。(笑) そのくらいパカパカが楽しい。

A 小当たりラッシュ機能を使い、ドラムや7セグで根源的なパチンコの楽しさを表現できないかと思いつながら試打していました。

B 私は三洋物産の『CRAギンギラパラダイス クジラッキーと砂漠の国』に注目しています。権利物ではないので、海物語の垂流かな、と思って試打したのですが、いろいろ工夫の跡が見えます。一見性能だけ見ると、通常大当たりからのチャレンジ時短中に約40%弱で突入するサンセットタイムで、平均1340個を獲得できるマイルドな性能の遊技機と感じます。しかしそれだけではありません。サンセットタイムがとても心地い

いいですね。確かに平均獲得出玉は3回1セットで1340個と少ないのですが、大当たりが3回続くことが心地よくさせてくれるのです。大当たりをたくさん体験できるので出玉以上に気持ちいい。社会が求める「射幸性を抑え、楽しく遊べる遊技機」の一つの答えだと思います。

A ただ、演出やギミックはもう少し控えても稼働には影響がないように思います。コスト削減にも少し頑張ってほしいですね。

深層記憶に一玉一玉が

C 私は藤商事の『CR東京レイヴンス』に注目しています。セブン機と権利物の中間のようなゲーム性は、我々のようなパチンコ歴30年選手にはたまりません。大一のダイナマイトみたいな誘導電チューとクルーンを挟んでVチャレンジ、権利発生後はボーナスなどだったから、液晶も必要ないと思うのですが…。

D Vチャレンジは自力で大当たりを引いたような達成感がありますね。もっと自由に玉が飛び込むことが出来ればもっと楽しいのと思いました。

A 右ゲージ上部の玉の誘導路、

面白いですね。奥行きをつけ、らせん階段のように玉がクルクルと回って落ちてきます。玉の勢いを失わせるだけでなく、動きも楽しめ、見ていて楽しくなります。

C 中央部にあるBONUS LEDが光ります。玉に後光がさしたようで、とても綺麗です。

B 藤商事は、アレトロンをはじめ、玉の動きにフォーカスを当て、いろいろチャレンジしてくれていきますね。出玉と関係ない部分とはいえ、深層記憶には一玉一玉が記憶されているといえます。玉の動きの楽しさはパチンコの楽しさ。それを証明するチャレンジだと思います。

液晶の大きさと価格

D パチスロでは、僕は山佐の『キングパルサー』DOT PULSAR』ですね。4号機時代のキングパルサーの面白さを5号機でどう伝えるか、いろいろ考えたのでしょね。シンプルな演出ながら、キングパルサーの演出の面白さをうまく表現しています。

B AタイプではなくAT機能を使い、疑似ボーナスをボーナスのように見せることにより、うまく

2016年2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	76	73	28	45	0
回 胴	48	69	29	40	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普通図柄表示装置の図柄が変動を停止してから次の変動が開始するまでに要する時間が短く、図柄の組合せが表示されていることを確認することが困難である性能を有していた。②普通図柄表示装置の作動保留球数の記憶の有無により、普通電動役物に係る入賞口への入賞率を変化させる性能を有していた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①特定の図柄の組合せが表示されたときに再遊技確率が変動するとしているにもかかわらず、特定の規定数の遊技において、当該図柄の組合せが表示されたときに、再遊技確率が変動せず、再遊技確率を変動させる特定の図柄の組合せが遊技の都度により変動する性能を有していた。②複数の入賞に係る条件装置が同時に作動したときに、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。

ストック機能のような見せ方が出来ていると思います。

C なんせドットのパルサーが可愛いのです。カエルの演出があればそれが右下の履歴に残り、1ゲームずつ右側にぴよこんと飛ばしぐさがとつてもラブリーです。

A 僕は、初代のキングパルサーのように液晶部分を広く使わず、狭いドットで作ってもよかったのかなと思います。ただ、我々が知らないだけで本当は液晶を使った方が安いのかもかもしれませんね。先日メーカーの開発の方と話す機会があり、液晶が大きすぎるので高いんだらうといったら、小さい液

晶はそもそも液晶メーカーが作っていないので、余計に高くなる場合もあるそうです。

C メーカーはメーカーでコスト削減には頑張っていると思いますよ。ただ、我々ホール側から、ここまでは必要なのではないか、シンプルでいいのではないかと提案し続けることも大事なのではないかと思っています。特にパチンコは今後入替が必須となります。遊技機価格が高いと予算の制約で撤去も進まない。安い遊技機で早めにまず安心な遊技機環境にしないと社会からのパッシングが怖いのです。ともにがんばらなと。