

### 中央部分を玉がユラユラ

— それでは、今月の注目台、お願います

**A** 私はSANKYOの『CRフイーバー夢福神Y』に注目しています。ドットのデジパチはとて懐かしいですね。ドット部分が小さいから、ギミックやワープルー部分に様々な工夫を凝らしています。

**B** 昔のパチンコの面白さと今の面白さを融合した答えが提示されているような気がします。ノーマルリーチでも大当りになるのは「夢」がありますね。個人的にはもっともっとシンプルにして欲しいくらいです。ドットや7セグのリーチは30秒を過ぎたら大当たりにしても良いくらいです(笑)。

**C** やっぱ一番のウリはワープルートでしょう。中央部分を玉がユラユラしながら動くのは、泣かせますね。子供のころスロープを組み立てて玉を流して遊んだ玩具を思い出します。スタート音でカモメが鳴く音がするのも情緒溢れています。

**A** スタート賞球数5個での遊技機開発が続いているSANKYOです。娯楽性が強いパチンコが多

# 演出過多から抜きたい



©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design  
©2006 CLAMP・ST  
©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design  
©2006-2008 CLAMP・ST  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy

BELCO/©SYSYCOM

MAN OF STEEL and all related characters and elements © DC Comics and Warner Bros. Entertainment Inc.(s16)

©SANKYO

### コードギアス ～逆のルルーシュR2～ Sammy

### CRぱちんこ 鬼浜 天下無敵ver. ベルコ

### CRスーパーマン ～Limit・Break～ 大一

### CRフイーバー 夢福神Y SANKYO

設定	BONUS	ART	機械割
1	1/239	1/624	97.5%
2	1/237	1/589	98.5%
3	1/237	1/507	100.8%
4	1/234	1/451	103.9%
5	1/232	1/377	108.5%
6	1/229	1/339	112.3%

大当確率	1/199.8 (確変中: 1/98.1)
ST突入率	50%
ST継続率	100% (100回転まで 継続率約64.1%)
賞球数	2 & 4 & 8 & 14
最大出玉	約1470個
大当終了後、100回転の時短	

大当確率	1/199.8 (確変中: 1/55.9)
ST突入率	約41.7%
ST継続率	100% (100回転まで 継続率約83.5%)
賞球数	4 & 1 & 3 & 14
最大出玉	1001個
大当終了後、100回転の時短 V領域通過7回獲得でリミッター発動。時短へ	

大当確率	1/99.1 (確変中: 1/19.6)
確変確率	100%
(15回転まで 時短込継続率約64.7%)	
賞球数	5 & 1 & 5 & 8
最大出玉	約960個
大当終了後、40回転の時短	

### 短時間にサクッと遊べる

**A** ラッキーナンバー対応です。この30年以上前の主流の営業方法を復活させるなら、今に合わせ「健全」「短時間」「煽らない」を伝える新たな価値を生むことが出来るか?検討すべき課題ですね。

**B** 私は大一商会の『CRスーパーマン～Limit・Break～』に注目しています。近未来のフォルムながら、枠は複数回利用可能のようです。将来経費を抑えることを見越した作り。いまの時代はこういう工夫こそありがたい。ECO遊技機の話が一時期ありました。前飾りがない共通枠ってこんな感じになるのかな。ゲージ部分と演出部分で分けて使用するという考え方も生まれてきそうですね。

**D** 海外版權はあまり成果を出していないと業界内で言われます。しかし一般認知度は高い。それに、週刊少年ジャンプで「僕のヒーローアカデミア」という漫画が連載

されており、アニメにもなる人気コンテンツです。地震災害や戦争など個の力では抗うこともできない事象が多く、無理難題を解決するヒーローの出現が渴望されています。ニーズはあると思いますよ。

**A** 通常演出から、音楽・演出ともトランス系のものを用い、一味ちがう感覚があります。意図的に他機種との差別化を図っているようです。

**B** スペックも面白い。時短中に大当たりになれば確実に突入します。確変中は高い継続率ですが、リミッターがあります。短時間にサクッと遊べるという意味でも今の時代に合っているのかもしれない。

**D** 演出が凝り過ぎで疲れるという人もいますが、頭で理解しようとするのではなく、感じればよいのですよ。ぼーっとしていると、疲れも取れる(笑)。

## ぼんちんこ演出に詳しい

**C** 僕はベルコの『ぼんちんこCR 鬼浜 天下無敵Ver.』ですね。ベルコは、パチスロならスーパービンゴやベルラッシュ、オートマトイックなど4号機の時にブレイクしたメーカーです。とても硬派なイ

メージがありますね。

**A** 7セグのパチンコ遊技機は発表されていますが、液晶は記憶にないですね。とはいえ、スーパービンゴネオで液晶搭載パチスロを作っているからノウハウはあります。

**B** コンテンツも懐かしいですね。4号機のパチスロは好きでよく遊んでいました。ヤンキー、ツッパリなど、いまや死語に近いですが、高校生時代を思い出します。バイクバトルの際、さりげなく「この全域は私有地です」と書いてあるのに笑いました。クレーム対策ですかね(笑)。

**C** パチスロとパチンコを回遊しているプレイヤーであれば、楽しく遊べると思います。ST突入率が50%、継続率が約3分の2とわかりやすい。性能は違いますが、初代の牙狼を思い出しました。わかりやすさは一つの魅力ですね。

**B** STに突入する際のダブルチュエーリップの使い方は面白いと思いました。

**C** 最近の遊技機はときどき遊んでいて疲れることがありますね。バーチャル感覚というか。最新の演出の多用には、正直少し閉口していました。ただ、この機械は、ホントちようどいい！(笑)。遊

## 2016年4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	78	79	41	38	0
回 胴	52	75	33	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、ぼんちんこ等では、設計書等審査で、①大入賞口が開放している間に、遊技球が特定の領域を通過するか否かにより、大入賞口の開放等の時間が変化する性能を有していた。②電源投入時から一定の動作を行う可動物が、大当たり中にその動作を変更することにより、大当たり終了後の特別電動役物作動時における特定の領域の通過率が異なる性能を有していた。また、特定の領域を通過する遊技球の数の割合を定めない性能を有していた。③チュエーリップの形をした構造物には、「OPEN」の文字が記載されているが、チュエーリップの羽根部分が固定され開放できない構造となっていた、ほか。

回胴では、設計書等審査で、①一種特別役物の作動に係る条件装置が、他の条件装置(入賞及び再遊技に係るものを除く。)が作動している場合に作動する性能を有していた。②一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。③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。

技機は、どれも同じようなものではなく、それぞれどこかに特化した作りになって欲しい。ドットで表現力は液晶に及ばないが玉の魅せ方に自由度が広がる。近未来の遊技機のように敷居が高いがハマれば楽しい。昔懐かしいわかりやすい液晶機です。

## 対戦ゲーム感覚に近い

**D** 最後はパチスロです。注目はSammyの『コードギアス 反逆のルーシシュR2』ですね。ソーシャルゲームみたいな感じで、バトルクリアをさせながらボーナス、ARTと進んでいきます。ア

ニメの中で自分が戦っているみたいでした。パチスロをやっているというより、ゲームセンターでマ ルチシナリオの対戦ゲームをやっている感覚に近いかもしれません。要は演出でゲームみたい遊んでもらって、ゲーム使用料を頂くといい感覚に近いでしょうか。

**C** バトルも北斗の拳のように勝利をすれば継続とわかりやすいため、熱中しやすい。

**A** 演出には大変力を入れていますが、流行っているギミックはほとんど使っていません。メリハリをつけた開発姿勢は、好感が持てますね。