

楽しんで作っている

—— 今月の注目台は、どうでしょう。

A 私はエース電研の「CR恋姫無双TRX」に注目しています。恋姫無双は、三国志のキャラクターを萌えキャラにしつつも、しっかりと世界観が作られた良コンテンツですね。絵柄に癖が無いので、アニメファンでなくても幅広いパチンコファンを取り込むことができそうです。女性もこの絵柄なら問題ないのではないのでしょうか。アニメを知らない人でも楽しく遊べそうです。

B アニメを知っていると思わずニコツとしてしまうような演出もたくさんあります。華蝶仮面がどんなキャラクター設定なのか、など、アニメ連動で更に楽しく遊べます。豚ヤクモノも同様です。ブヒーは2chで「可愛い・萌え〜」の代わりに、この頃使われてきている新語だそうです。カルト的楽しみが搭載されているとも言えます。

D エース電研の開発スタッフが楽しんで遊技機を製作している感じが遊技中に台から伝わってきます。スペックもやや初当たり重視のミドル〜ライトミドルスペック。このあたりも出来るだけパチンコが好

投資少なくより遊べる



©NAMCO BANDAI Games Inc. ©YAMASA

**パチスロ鉄拳
2nd**
山佐

<未公表>



©Konami Digital Entertainment ©KPE

**悪魔城ドラキュラ
III**
KPE

設定	ボーナス+ART	PAYOUT
設定1	1/178.8	97.3%
設定2	1/171.7	99.3%
設定3	1/164.6	101.0%
設定4	1/154.1	104.6%
設定5	1/142.2	108.3%
設定6	1/130.7	112.1%



©1996/2011 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Produced under license by Cross Media International LLC.

**CR
ミッションインポッシブル**
大一商会

大当たり確率	1/394.8
(確変中:)	1/43.8
確率変動確率	100%
(50回 or 70回 or 100回転 or 次回までの確変短縮)	
賞球数	3 & 10 & 15
平均出玉	約2000個



©BaseSon・恋姫無双製作委員会 2008 ©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2009

**CR
恋姫無双 TRX**
エース電研

大当たり確率	1/299.25
(確変中:)	1/29.93
確率変動確率	64%
賞球数	3 & 10 & 12
最大出玉	約1460個
大当たり終了後、	
0回 or 20回 or 60回転までの短縮	

不振定説くつがえすか

E ヘソ入賞6個戻しの「MRW」は、より昔に合わせたタイプと言えます。他メーカーも同様の動きがあるようです。投入金額を少なくし、より遊べるタイプを複数のメーカーが開発することはとても良いことだと思います。4円パチンコの低迷に拍車がかかっています。低貸玉では遊びにくい、使いづらい位の遊技機が出てくることも大切ですね。遊技の幅が広がることはとてもいいことだと思います。

B 私は大一商会の「CRミッションインポッシブル」です。「洋モノに当たり無し」の定説を崩せるか、大一さんの力作です。今回パチスロも同時発表とのこと。力の入れ方が半端ではありません。ひよつとするとひよつとします。

C たしかに「洋モノ」は今まで思ったほど長寿命にはならなかった。一種の呪縛といっても良いくらいです。しかし大一さんは前回の洋モノである「タイタニック」の出来自体は悪くなかった。もしかすると定説にホール自体が怯えてはじめてから回収ありきで考えてしま

っているのかも知れません。

A どうしても洋画に出る外国人には特有の「とっつきにくさ」があるのかも知れません。もしかすると洋画ファンとパチンコファンの相関性が高くないのかも知れません。しかし娯楽としてはどちらも面白いものです。こういうコンテツこそ丁寧に店長が楽しさをお客様に伝えていくことが必要かもしれません。

D なるほど、自店のみで遊んでくれるお客様が10人ファンになります。れば他店にない強みになります。
B 遊技機自体は面白い。しかし全国的データでは調子が悪い。そんな機種でも昔の店長はやりがいを持って、「自店だけでも長く使ってやる」との想いでファン獲得に邁進しました。そのことが店のオリジナル性につながっていききました。いい遊技機だからこそ埋もれるのは惜しい。今回はそんな気持ちで推薦しました。

今回おぼろげに音楽

C パチスロでは、KPEの「悪魔城ドラキュラ」。今回Ⅲが出ました。ファミコンゲーム、ドラキユラー、Ⅱと続いている大ファンです。この圧倒的世界観はさすがの

ゲームクオリティだといつも感心させられます。フォントの一つ、グラフィックのタッチ一つにも神経が行き届いており、すばらしいと感じます。私にとっては負けても遊べたらいいと思える代表格の遊技機です。

A 負けても遊びたい。そう思える遊技機が多くなれば、きつと遊技機も長寿命化し、薄利でファンに遊んで頂くことが出来ますね。今でも設置しているホールさんはそのあたりをよく考えておられるでしょう。

B 私もゲームファンでした。ナムコのゲームといえは音楽の旋律の美しさが心に残っています。今回も素晴らしい音楽が演出のハラハラドキドキ感を一層高めてくれることでしょう。出来ればミュージックCDが欲しいくらいです。(笑)

D KPEさんもモバイル連動サービスマ機能ができました。こちらにも楽しみの一つです。ART中のBGMを自分で選択できる「BGMカスタム」という機能が入っているそうです。BGM好きな人にはお勧めですね。モバイル連動サービスもこのような射幸心をそそるものでないものを提供し、ホールからもファンにお伝えできたらいい

と思います。

演出の交流が出来れば

D 私は山佐の「鉄拳2nd」が楽しみです。もうパチスロというよりゲームといっても過言ではありません。(笑) 敵を倒す爽快感とART上乗せの期待感がうまくMIXされた遊技機だと思います。

A 私はパチンコ演出告知タイプというものに注目しました。パチンコとパチスロは性能が全く違うゲームですが、この演出はよくできていると思います。うまいことパチンコでARTのような機能を生かした遊技機が出ないものでし

ようか？改めて感じました。

D 確かにST確変機だけどSTの上乗せなんてファンからすれば嬉しい機能かもしれませんね。

B そんなのアリなんですかね。(笑) パチスロの面白さを上手く伝えることが出来るパチンコ遊技機があればパチンコとパチスロとの回遊も考えられますね。

D 性能もさすが山佐さんです。チャンス役が約25分の1程出るので遊技を止めにくい。様々な演出がARTと絡み合っているのも、ファンもどのモードで遊んでいるのか一瞬懸念考えながら遊ぶことでしょう。

平成23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	55	59	52	7	0
回 胴	63	51	17	34	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、ぱちんこでは、設計書等審査で、大入賞口内に設けられた可動役物が、役物連続作動装置の未作動時における特別電動役物が作動を開始した時から、大入賞口に入賞した遊技球が遊技の結果に影響を及ぼすか否かが確定するときまでの間、常時一定の動作を継続しない性能を有していた。

回胴では、設計書等審査で、①設定ごと及び規定数ごとに、入賞に係る一の条件装置の作動する確率があらかじめ定められた値になっていなかった。②第一種特別役物及び役物連続作動装置が未作動時で、再遊技に係る条件装置の作動する確率が変動していない場合における当該再遊技に係る条件装置が作動する確率が、規則で定める値未満であった。③再遊技に係る条件装置が作動した遊技において、再遊技に係る図柄の組合せが表示できない性能を有していた。

遊技機の試験で、①遊技機のパネルに、条件装置の作動に係る図柄の組合せと異なる図柄の組合せが表記されており、遊技者がこの表記に従って停止ボタンを操作した場合、条件装置の作動に係る図柄の組合せが表示されない場合があった。②図柄の色と背景色が類似し、図柄が鮮明でかつ遊技者に識別しやすいものになっていなかった。