

パチンコ・パチスロ

# 新機種情報

408号

2/10

遊技産業研究会 (PBI) 新機種情報室 

<http://www.yano-pbi.com/>

TEL:03-5371-6923 FAX:03-5352-1088

## 今月の新機種

CRびっくりぱちんこ 銭形平次 with チームZ  
CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇  
CRうる星やつら4ever Love  
CR伝説の凄腕Xシリーズ  
CR修羅雪姫シリーズ  
CRタイムボカンシリーズ  
エヴァンゲリオン・真実の翼G  
ろくでなしBLUES - F  
残機尽きるまで私は戦うS  
アイムジャグラーAPEX  
テンションブースター2

## 新機種納品日カレンダー

主要3地区の稼働状況

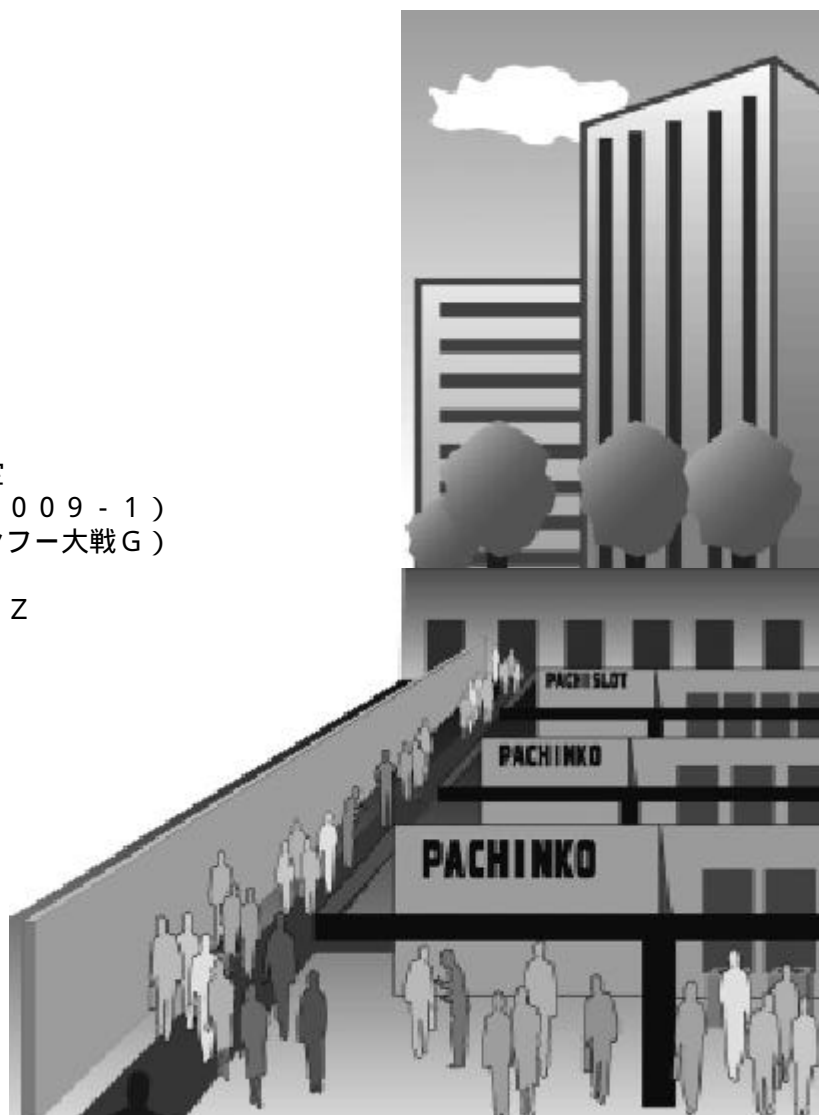
データファイル

リサーチャーの視点

CRブラックスパイダーマン黒宝  
ゼロゼロナインワンJ (販売名: 009-1)  
燃えよ! 功夫大戦 (販売名: カンフー大戦G)  
超重神グラヴィオンXA  
CRサムライチャンプルー2MTZ  
スゴニン2 (販売名: 凄忍)  
CR孔雀王XX  
キャプテンハーロックG  
CR 決戦~戦国制覇の道~FE

ニュースファイル

新機種クロスレビュー



P 1 今月の新機種

CRびっくりばちんこ 銭形平次 with チームZ CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇  
 CRうる星やつら4ever Love CR伝説の凄腕Xシリーズ CR修羅雪姫シリーズ  
 CRタイムボカンシリーズ エヴァンゲリオン・真実の翼G ろくでなしBLUES-F  
 残機尽きるまで私は戦うS アイムジャグラーAPEX テンションプースター2

P 24 新機種納品日カレンダー

P 25 主要3地区の稼働状況

- P 25 1. 東京地区・主要10店舗の機種別稼働状況
- P 27 2. 大阪地区・主要10店舗の機種別稼働状況
- P 29 3. 福岡地区・主要10店舗の機種別稼働状況

P 32 データファイル

- P 32 貯玉・再プレイシステム導入店舗数(1月)
- P 33 型式試験実施状況(1月)
- P 33 検定合格機種一覧

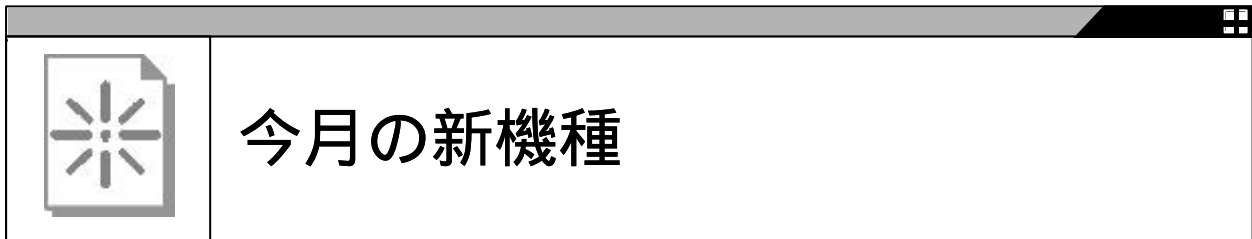
P 36 ファンアンケート

P 39 リサーチャーの視点

CRブラックスパイダーマン黒宝 ゼロゼロナインワンJ(販売名:009-1)  
 燃えよ!功夫大戦(販売名:カンフー大戦G) 超重神グラヴィオンXA  
 CRサムライチャンプルー2MTZ スゴニン2(販売名:凜忍) CR孔雀王XX  
 キャプテンハーロックG CR 決戦~戦国制覇の道~FE

P 48 ニュースファイル

P 57 新機種クロスレビュー



今号の新機種ラインアップは次ぎの通りとなる。

#### <パチンコ>

京楽「CRびっくりぱちんこ 銭形平次 with チームZ」・・・2ページ目  
 モチーフは、テレビ時代劇「銭形平次」人気アイドルグループ「AKB48」などの所属メンバーで構成される、当該機限定ユニット「チームZ」とのコラボレート機。

三共「CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇」・・・4ページ目  
 2007年に発売された、同社「CRフィーバー創聖のアクエリオン」の後継機。転落率約52分の1の確変転落機能を搭載したミドルタイプ。

奥村「CRうる星やつら4ever Love」・・・7ページ目  
 同社「CRうる星やつら」シリーズ第4弾。

三洋「CR伝説の凄腕X」シリーズ・・・9ページ目  
 モチーフはオリジナル。1種2種混合タイプ。

平和「CR修羅雪姫」シリーズ・・・11ページ目  
 モチーフは、小池一夫原作、上村一夫作画の漫画「修羅雪姫」。当該機ではオリジナルキャストによる新作ストーリーをもとに、演出を構成。

アムテックス/平和「CRタイムボカン」シリーズ・・・14ページ目  
 モチーフは、タツノコプロ制作のテレビアニメ「タイムボカン」。1種2種混合タイプ。

#### <パチスロ>

ビスティ/フィールズ「エヴァンゲリオン・真実の翼G」・・・16ページ目  
 同社製「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズ最新機。映像面での新たな描き下ろし、ステージや連続演出、プレミアムムービーなどの拡充といった部分で改良が施されている。

サミー「ろくでなしBLUES-F」・・・18ページ目  
 モチーフは1988～1997年に「週刊少年ジャンプ」誌上で連載された、森田まさのり氏原作の漫画「ろくでなしBLUES」。

トリピー「残機尽きるまで私は戦うS」・・・19ページ目  
 モチーフはオリジナル。ナビ回数管理型のARTを搭載。

北電子「AIMジャグラーAPEX」・・・21ページ目  
 「AIMジャグラーEX」の正統派後継機。

北電子「テンションブースター2」・・・22ページ目  
 モチーフはオリジナル。1ゲームあたり約0.3枚の純増が見込めるRTを搭載。

## 京楽 CRびっくりぱちんこ 銭形平次 with チームZ

納品日	4月3日
販売予定台数	4万8000台
価格	本体39万9000円 ベニヤ35万4000円



(C)東映 (C)KYORAKU

## 【基礎スペック】

機種名	CRびっくりぱちんこ 銭形平次 with チームZ	
賞球	3 & 10 & 15	
大当たり確率	約 1/198.6 約 1/70.9	
カウント/ラウンド数	9カウント x 4 or 16ラウンド	
確変突入率	100% (ST74回)	
大当たり 内訳	上始動口	16R : 20%、16R (実質4R) : 50%、4R : 30%
	下始動口	16R : 50%、4R : 50%
出玉	16R : 約2000個、4R : 約500個	
時短回数	大当たり終了後70回	

ポイント	モチーフは、1966～1984年に放映されたテレビ時代劇「銭形平次」。人気アイドルグループ「AKB48」や「SKE48」の所属メンバーで構成される、当該機限定ユニット「チームZ」とのコラボレート機。
	液晶右部に大銭ギミック役物、左右部にダブル十手ギミック役物、左下部に小銭ギミック役物、上部に提灯ギミック役物を収納・搭載。
	スペックは、大当たり確率約198分の1で、全大当たり後に74回転の回数切り確変が付与される、ライトミドルSTタイプ。大当たり確率の高さを保持しながら、出玉約2000個の16R確変大当たりも搭載。
モチーフ	モチーフは、1966～1984年までフジテレビ系列で放映された、俳優・大川橋蔵氏主演のテレビ時代劇「銭形平次」。主人公の岡っ引・平次（通称：銭形平次）が卓越した推理力と寛永通宝による「投げ銭」を駆使して、子分の八五郎とともに、江戸の町で巻き起こる様々な事件を解決していくというストーリー。全888回にも及ぶ放映回数はギネスブックにも認定されており、現在もその記録は破られていない。
	当該機では、人気アイドルグループ「AKB48」「SKE48」「SDN48」の所属メンバーから選抜された16名によって結成された新ユニット「チームZ」とコラボレートしており、演出内では着物風の衣装を身に纏ったメンバーが歌や踊りを披露するオリジナルムービーやメンバー個々の撮り下ろしムービーを収録。メンバーは、「銭形平次」の登場人物に扮しており、銭形平次役を大島優子氏（AKB48）、平次の女房・お静役を松井玲奈氏（SKE48）と北原里英氏（AKB48）、八五郎役を宮澤佐江氏（AKB48）、秋元才加氏（AKB48）、高城亜樹氏（AKB48）、町娘役を佐藤由加理氏（SDN48）、倉持明日香氏（AKB48）、大堀恵氏（SDN48）、佐藤亜美菜氏（AKB48）、松原夏海（AKB48）、米沢瑠美氏（AKB48）、高柳明音氏（SKE48）、平松可奈子氏（SKE48）、佐藤夏希氏（AKB48）、穂田和恵氏（SDN48）が演じている。
	大当たり中や確変モード中、演出内で流れるBGMに、テレビ版オープニング曲のほか、「チームZ」が歌うオリジナル曲「恋のお縄」「私の彼女は銭形平次」、AKBのヒット曲「会いたかった」の江戸バージョンなどを収録。

ここに掲載する情報は会員のみ提供されるものです

新機種情報 第408号 2011/02/10

ゲーム性	<p>ゲーム性は、悪人が悪事を働く 平次が投げ銭などを駆使して悪人を懲らしめるという勧善懲悪ストーリーと大当たりプロセスをリンクさせた、時代劇モチーフ機では定番となる演出手法を採用。さらに4大激アツ予告、保留先読み機能と連動したチャンスゾーン、大当たりを告知する大型可動役物などの同社定番演出、及びチームZによるオリジナル演出を見せ場としている。なお、同社「必殺仕事人」や「水戸黄門」シリーズと同様、通常時の演出は2Dデフォルメアニメとテレビ版から引用した実写を併用しているが、当該機では実写の捕物シーンの演出時間を長めに設定し、モチーフの魅力をダイレクトに再現している。</p> <p>4大激アツ演出を搭載。ダブル十手ギミック役物が出現する「ダブル十手」、キャラクター群が出現する「群予告」、銭形平次が鬼面組を成敗する実写が展開される「鬼面組御用！リーチ」、各予告で発生する「ゼブラ柄」の4演出を40%以上の高信頼度と位置付けている。</p> <p>画面下に表示されるルーレットが回転して、特定のマークで停止すると電チューがロング開放するルーレット演出を搭載。電チューのロング開放は約120分の1で発生。</p>
モード関連	<p>複数のモード演出を搭載。詳細は下記の通り。</p> <p>通常モード：通常時のメインモード。街道、山道、長屋街などの背景ステージ、専用演出が発生する「平次家モード」、「八百八町モード」で構成される。</p> <p>てえへんだあ！！ZONE：通常モード中に、「親分っ！」図柄が左右に停止した後、八五郎が登場すると突入する、信頼度アップを兼ねた保留先読みゾーン。八五郎が疾走する映像を背景に、演出が進行する。</p> <p>大江戸搜索モード：AKB BONUS後や銭形BONUS後に突入する、74回転の確変状態。銭形平次が江戸の平和を守るため、悪人を追うという設定に基づいた専用演出が発生し、最終的に、平次が悪人を捕らえると大当たりが確定。また、チームZの実写カットインが出現する信頼度アップ演出も設けられている。</p> <p>会いたかったモード：通常モード中の会いたかったBONUS後から突入する、74回転の確変状態。モード中は「会いたかった」をBGMに、着物風衣装を着たチームZのメンバーが登場する専用の実写背景で演出が進行。さらに、オリジナル曲を用いたモード専用リーチも発生する。</p>
ボーナス関連	<p>AKB BONUS：主に赤図柄揃いから発生する、出玉約2000個の16R大当たり。大当たり中は、チームZのオリジナル曲とPV、テレビ版のオープニング曲とダイジェスト映像などが流れる。なお、楽曲やPVは遊技客が任意選択でき、突入回数に比例して選択可能な楽曲も増加する。</p> <p>銭形BONUS：主に青図柄揃いから発生する、出玉約500個の4R大当たり。大当たり中の一部では、ラウンド昇格演出「銭投げチャンス」が発生し、大銭役物ギミックが作動すると約2000個が獲得できる「銭形SUPER BONUS」へと移行する。</p> <p>会いたかったボーナス：通常モード中のチャンス目停止時や「ちび忍」捕獲後から発展する、出玉約500個（実質4R分）の16R大当たり。ボーナス中は、チームZのオリジナル実写映像が出現する。</p>
デザイン	<p>液晶右部に大銭ギミック役物、左右部にダブル十手ギミック役物、左下部に小銭ギミック役物、上部に提灯ギミック役物を収納・搭載。詳細は以下の通り。</p> <p>大銭ギミック役物：銭形平次が悪人に向かって投げる「寛永通宝」を模った大型の役物。リーチ中や大当たりラウンド中のボタン押下後に、液晶右上から左下へと回転を伴ってスライドするアクションが発生し、大当たりやボーナス昇格を告知する。</p> <p>ダブル十手ギミック役物：銭形平次の持つ十手を模った役物。通常時は液晶左右部に収納されているが、特定演出時に液晶前部へ交錯するように出現して発光する。なお、役物作動時の信頼度は40%以上。</p> <p>小銭ギミック役物：銭形平次が悪人に向かって投げる「寛永通宝」を模った、小型の役物。通常時は液晶左下に収納されているが、特定演出時に上へとせり出し、液晶と連動する。</p> <p>提灯ギミック役物：「御用」と表示された提灯を横に6つ並べた役物。通常時は液晶上部に収納されているが、特定予告時などに液晶前部へ出現し、振動、発光する。</p>
ソフト関連	<p>スペックは、大当たり確率約198分の1で、全大当たり終了後に74回転の回数切り確変が付与される、ライトミドルSTタイプ。ヘソと電チューの大当たり比率が異なる8個保留機能、ラウンド振分け機能、出玉約2000個の16R大当たりを搭載し、潜伏確変や小当たりを排した設計。なお、16R大当たりの出現率は、ヘソ入賞時で2割、電チュー入賞時で5割と差を設け、連荘時の瞬発力にも配慮されている。</p> <p>液晶下部にスタートとペロ式の電チュー、左部と右下部にスルー、右下部にアタッカーをそれぞれ配置。通常時は左打ち、大当たり中、ST中は右打ちで消化する。</p>
その他	<p>チームZのメンバーがパチンコの遊び方をレクチャーする「はじめてのぱちんこ」ムービーを収録。ウエイト時にボタンを押すとムービーが流れ、ムービー内では、大島優子氏、松井玲奈氏、秋元才加氏の3名が玉の借り方、打ち方、大当たりした時や帰る時の注意点を説明する。</p>

### ターゲット・導入検討ポイント

ゲーム性は、同社製「必殺仕事人」や「水戸黄門」などの演出特性をベースとした時代劇モチーフ機の要素に、アイドルユニット「チームZ」のオリジナル映像や楽曲を用いた演出を付加し、彩りを添えた内容。時代劇モチーフ機の特徴である汎用性を保持しつつ、実写の捕物シーンの露出を高めており、「銭形平次」ファンの満足度を高める工夫や掴み部分に秀でた側面が窺える。一方、現在「旬」と言える「AKB48」や「SKE48」のアイドルを多数起用した「チームZ」とのコラボ要素も、若年層やアイドルファンに対して強い吸引力を発揮するだろうが、「チームZ」の映像や楽曲の個性が強すぎるあまり、時代劇モチーフ機の特徴や魅力が影を潜めてしまう危険性は否定できず、定番演出を期待する高齢層には受容されにくいと推測される。また、「チームZ」の露出も大当たり中や確変モード中に限定されており、「チームZ」のファン層には、露出の少なさやハードルの高さに対する物足りなさも感じられそう。

機種特性を俯瞰すると、時代劇モチーフ機の定番要素を備えており、「銭形平次」の知名度や人気も申し分ないが、導入初期の段階では「チームZ」とのコラボ要素が話題の中心となり、立地条件によっては、「AKB48」のファン、若年～中年男性層が主体となって稼働を牽引する可能性も高い。これらの要素を踏まえると、基本的には若年～中年層をターゲットとした新機種効果主体の運用を行ない、稼働が落ち着いた段階で中高年層による安定稼働へ繋げる策が有効と言える。

なお、オリジナルコンテンツがダウンロードできる「ぱちログ」、「チームZ」の顔写真を扱った一般景品といった稼働支援ツールを積極的に活用し、「チームZ」グッズやプレミアム画像欲しさの「コレクション心理」を喚起させることによって、リピート遊技を促進させることも効果が高いと思われる。

### 推奨スペック

バージョンはライトミドルSTタイプのみ。約2000個の獲得が見込める16R大当たり、初当たりの軽さ、内部仕様のわかりやすさを大きな特徴とした、ビギナーやライトユーザーの遊技にも支障が生じづらい仕様となる。

また、ST中の演出を堪能するにも適しているが、ST中の確率が約70分の1と低く、出玉性能や瞬発力の訴求、STタイプのファンの取り込みはやや困難と思われる。

## 三共 CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇

納品日	3月6日
販売予定台数	6万台
価格	本体36万8000円 ベニヤ32万8000円



(C)2004,2006,2007 河森正治・サテライト /Project AQUARION

## 【基礎スペック】

機種名	C Rフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	
賞球	3 & 10 & 15	
大当たり確率	1 / 316.6 1 / 31.7	
小当たり確率	1 / 264.3	
カウント/ラウンド数	7カウント×15ラウンド	
大当たり図柄	9種類(1～9)	
確変突入率	100%(ただし1/52.8で転落)	
振分け	ヘソ	15R確変:80%、突確:5%、潜伏:15%
	電チュー	15R確変:100%
出玉	約1450個	
平均出玉	約4412個	
時短回数	大当たり終了後100回	

ポイント	2007年に発売された、同社「C Rフィーバー創聖のアクエリオン」の後継機。モチーフは、2005年にテレビ放映されたSFロボットアニメ「創聖のアクエリオン」。
	液晶上下部にソーラーアクエリオン役物、右部にアクエリオンマーズ役物、左部にアクエリオンルナ役物を収納・搭載。
	大当たり後に突入する、特殊モード「転翅モード」が特徴。
	スペックは、大当たり確率約316分の1、確変突入率100%で、転落率約52分の1の確変転落機能を搭載したミドルタイプ。
モチーフ	2007年に発売された同社「C Rフィーバー創聖のアクエリオン」の後継機。モチーフは、「マクロスシリーズ」などを手がけた、アニメクリエイターの河森正治氏監督を務め、2005年にテレビ放映されたSFロボットアニメ「創聖のアクエリオン」。創聖紀0011年の地球を舞台に、1万2000年前に滅びたはずの人類の天敵「墮天翅」がよみがえって人間狩りを再開する中、人類が「創聖の書」に記された伝説の機械天使「アクエリオン」を復活させ、「墮天翅」に立ち向かうというストーリー。前作のリリース期には、テレビCMやキャッチコピー、CM内に起用したアニメ主題歌が大きな話題となり、一時的な社会現象を巻き起こした。
	演出内では、前作同様、主人公のアポロ、ヒロインのシルヴィアのほか、不動GEN、シリウス、麗花、ピエール、グレン、つぐみ、ジュン、クルト、クロエ、墮天翅族のトーマ、オトハ、ヨハネスなどの人物キャラクター、アクエリオン(ソーラー、マーズ、ルナ、アルファー)などのロボットが多数登場。なお、ソーラーアクエリオンに関しては、今作では、金色に装飾されたゴールドアクエリオンへ変更されている。
	大当たりラウンド中のBGMに、前作と同様、主題歌「創聖のアクエリオン」「Go Tight!」「荒野のヒース」の3曲を収録。
ゲーム性	ゲーム性は、可動役物を用いた「合体アクション」、合体時に発生するキャラクターの「気持ちいい」演出、疑似連続演出など、前作の特徴的な演出を継承しつつ、アクエリオンと墮天翅とのバトル演出、フルアニメーション演出を見せ場に据えた、後継機らしい内容。前作と比較すると、リーチフローや演出バリエーションの拡充、合体アクションの演出パターンや発生タイミングの増加、複数のエリア演出で構成される「転翅モード」や前兆演出の新規搭載などのアレンジを施し、バージョンアップを図っている。
	フルアニメーションで展開される、ストーリーリーチが特徴。演出は、前作を継承した「一万二千年のラブレター」「はじめてのがったい」「時を超えた戦い」の3種類に、「黒い鏡」「決戦!!アトランディア」「太陽の翼」を新たに追加した計6種類。
デザイン	液晶上下部にソーラーアクエリオン役物、右部にアクエリオンマーズ役物、左部にアクエリオンルナ役物を収納・搭載。詳細は以下の通り。
	ソーラーアクエリオン役物:液晶上部と下部に収納された、ソーラーアクエリオンのフィギュア役物。通常時は頭部と肩部分のみが液晶上部に出現した状態にあるが、合体演出時に上部から胸部が下降、下部から脚部が上昇し、アクエリオンゴールドの全身が形成されるアクションが発生する。
	アクエリオンマーズ役物:アクエリオンマーズの上半身を模ったフィギュア役物。特定演出時に液晶右部へとせり出す。 アクエリオンルナ役物:アクエリオンルナの上半身を模ったフィギュア役物。特定演出時に液晶左部へとせり出す。

モード関連	複数のモード演出を搭載。詳細は次の通り。
	通常モード：通常時のメインモード。複数の背景ステージ、専用演出が発生する「茶室モード」「ダイエットモード」、大当たり確定となる「過去生モード」などで構成。
	アトランディアモード：通常モードから移行し、擬似連続演出が発生する1回転限定の演出モード。
モード関連	転翅モード：潜伏も含めた全大当たり終了後や小当たり後から突入する、特殊モード。内部確変確定の「格納庫エリア」と「創聖エリア」、内部確変期待度「大」の「エレメントエリア」、同「中」の「翅音エリア」、同「小」の「念心エリア」による5つのエリアで構成され、主に出玉あり15R確変大当たり後は「格納庫エリア」、15R突確大当たり後は「創聖エリア」、15R潜伏大当たりor小当たり後は「念心エリア」「翅音エリア」「エレメントエリア」のいずれかへ移行。また、エリア滞在中は一定変動消化する毎に専用のミッション演出が発生し、ミッションクリア時は内部確変期待度の高いエリア、失敗時は期待度の低いエリアへ移行することによって、内部確変の継続もしくは通常状態への転落を示唆する。なお、転落抽選の当否にかかわらず、100回転消化すると通常モードへ移行する。
ソフト関連	スペックは、大当たり確率約316分の1、確変突入率100%、確変転落率約52分の1のミドルタイプ。ヘソと電チュー入賞での大当たり比率が異なる8個保留機能、擬似ラウンド振分け機能、モードシステムを搭載。電チュー入賞時は全てフル15Rとなる振分と右打ち仕様によって、消化効率の向上を図り、連荘時の瞬発力を高める工夫を施しているが、基本的には転落抽選の当選タイミングに応じて連荘率が大きく変化し、連荘回数のメリハリが生じるタイプとなる。
	液晶下部にスタート、電チュー、右下部にスルーとアタッカーを配置。通常モード中、潜確・小当たりから突入した転翅モード中は左打ち、大当たり中、15R大当たり・突確から突入した転翅モード中は右打ちで消化する。

### ターゲット・導入検討ポイント

ゲーム性は前作同様、役物合体アクションとロボット同士の格闘シーン、モチーフの名場面を忠実に再現したストーリー系リーチを見せ場に据えつつ、予告やリーチの出現箇所やフローの見直しと改良、ソフト設計の変更に伴うモード演出の追加などを図った、前作やモチーフファン向けの内容。基本的な画面構成や図柄デザインなどは前作と似通っており、一見して後継機及び新台として認識しづらい印象は拭えないが、合体演出の出現箇所を幅広く設定する、高信頼度リーチやプレミアム演出などを充実させるなど、前作やモチーフファンによる打ち込みを想定した改良が随所に施されており、中期運用に耐用できる探究的要素や奥深さは内包されている。しかしながら、前作のスペックバージョン機に近い特性上、機種単体での魅力にはやや乏しく、何らかの稼働支援策を講じて、話題性を高めなければ、前作と同水準の導入効果は見込みづらいと捉えるべき。

前作のリリース期と同様、現時点ではテレビCMの大量投下を始めとした大々的なプロモーション活動が予定されており、パチスロ版のリリースも加わることによって、一時的には高い話題性を提供できると推測されるが、確変転落タイプのソフト特性や短時間遊技では新台らしさが伝わりづらいゲーム性など、導入後の稼働に影響を及ぼす懸念材料が複数含まれており、メーカー側の稼働支援策が終了した段階で、一気に注目度が低下する危険性は否定できない。

従って、ブーム再来への期待、前作人気や稼働支援策を過大評価した上での導入検討は避け、機種単体での魅力や実績に応じて、導入の可否や設置台数を決定した方が妥当。また、回収に負担が掛からない設置台数に一旦留めておき、前作やモチーフファンの定着度合をみながら、他バージョンのリリースを待つことも一つの策となり得る。

### 推奨スペック

現時点で発表されているバージョンは、ミドルタイプ「～」のみ。確変中の大当たり確率は31.7分の1、転落率は約52分の1で、実質的なループ率は約70%となる。

連荘回数と獲得出玉がリンクしやすく、連荘時の瞬発力もミドルタイプとしては上位に位置付けられるが、転落抽選タイプを採用した機種は短命化傾向が強く、現行客にはソフト特性に対する支持は得られにくいと想定しておくべき。

# 奥村 CRうる星やつら4ever Love

(販売名：PACHINKO うる星やつら Forever Love Y)

納品日	3月6日
販売予定台数	1万5000台
価格	本体36万8000円 ベニヤ31万8000円



(C)高橋留美子 / 小学館

## 【基礎スペック】

機種名	CRうる星やつら4ever Love	
賞球	3 & 10	
大当たり確率	1 / 319.7 1 / 42.4	
小当たり確率	約 1 / 172	
カウント / ラウンド数	8 カウント × 15 ラウンド	
確変突入率	100% (ST73回)	
振分け	特図 1	BIGボーナス：32.4%、COSMICボーナスA：18.3%、 COSMICボーナスB：12.2%、COSMICボーナスC：7.1%、 突確：4.1%、潜確：25.9%
	特図 2	BIGボーナス：58.9%、COSMICボーナスA：18.3%、 COSMICボーナスB：12.7%、COSMICボーナスC：10.1%
継続率	約82.5%	
大当たり図柄	7通り (1 ~ 7)	
BIGボーナス図柄	4通り (1・3・5・7)	
COSMICボーナス図柄	3通り (2・4・6)	
出玉	BIGボーナス：約1200個、COSMICボーナスA：約300個、 COSMICボーナスB：約600個、COSMICボーナスC：約900個	

ポイント	同社「CRうる星やつら」シリーズ第4弾。モチーフは高橋留美子氏原作の漫画「うる星やつら」。
	液晶右下部に電撃役物、右上部と左下部に星役物、下部にUFO役物を収納・搭載。
	スペックは、大当たり確率319分の1で、73回転の回数切り確変を搭載したミドルSTタイプ。
モチーフ	2001年の「CRうる星やつら」、2005年の「~2」、2007年の「~3」に次ぐ、同社製「CRうる星やつら」シリーズの第4弾。モチーフは1978年~87年にかけて「週刊少年サンデー」誌上で連載された、高橋留美子氏原作の漫画「うる星やつら」。同氏の代表作の1つで、アニメや映画も制作された。
	演出内には、主人公の高校生・諸星あたる、あたるのフィアンセとなる鬼型宇宙人の娘・ラム、あたるのクラスメイトのしのぶ、面堂、ラムの従弟のテンなど、従来シリーズ機と同様のキャラクターが登場する。
	大当たりラウンド中のBGMに、当該機オリジナル曲「ForeverLove」「Cosmic Love Story」、従来シリーズ機で採用されたオリジナル曲「ココロレーダー」「GoodLuckGoodDay」「好きなのに」「お願いダーリン」の計6曲を収録。

ゲーム性	ゲーム性は、前3機と種同様、あたるとラムを中心とした多数の個性的なキャラクターによるドタバタ劇をメインとしながら、今作では、作品のもう一つの特徴である「あたるとラムのキュンとくるラブストーリー」にスポットを当てた、傾向や視点の異なる演出を盛り込み、原作の再現性をさらに高めた内容。これらのラブストーリーは主にモード演出内やリーチ内で登場し、中でも、劇中であたるとラムが会うきっかけとなった「鬼ごっこ」を再現した「鬼ごっこモード」、ファンの中でも人気が高い3つのエピソードがフルアニメーションで繰り広げられる「スペシャルストーリー系リーチ」、2人の恋愛模様をメインで描いた「4everLoveモード」を大きな見せ場としている。
	チャンス目停止時や各予告中、チャンス演出中など、様々な発展契機を有するモード移行演出「4ever チャンス」を搭載。突如画面を覆った赤色の幕が段階的に開く内容となり、全開後に表示されたロゴに対応したモードへ移行する。なお、幕が下りた際に電撃役物が作動し、出玉あり大当たりが確定するパターンもあり。
	激アツ5大予告を搭載。あらゆる場面で電撃役物が作動する「電撃役物演出」、各予告で出現する「トラ柄アイテム」、通常時の背景に突然雨が降る「背景変化(雨)」、ステップアップ予告の最終段階でラムが出現する「ラム パストアップ」、リーチ後にラムのカットインが出現する「背景ラム」の5演出を40%以上の高信頼度と位置づけている。
デザイン	液晶右下部に電撃役物、右上部と左下部に星役物、下部にU F O役物を収納・搭載。詳細は以下の通り。
	電撃役物：星を模った平型の役物。特定演出時に発光・回転するほか、電撃役物演出時などでは、星役物と連動して液晶前部へせり出す。
	星役物：星を模った平型の役物。通常時は液晶右上部と左下部に収納されているが、電撃役物演出時などで、電撃役物と共に液晶前部へ出現した後、回転する。
	U F O役物：縦に積み重なる5つの星型ランプの上に、虎柄模様のU F Oのフィギュアを配置した役物。通常時は液晶下部に収納されているが、特定演出時に液晶中央へと出現し、液晶と連動してエフェクトを発する。
	その他、盤面左上部にラムの顔の巨大フィギュアを配置、盤面左側のイラストと一体となって、ラムが大きく反り返る盤面構図としている。
ボーナス関連	BIG BONUS：赤図柄揃いから突入する15R確変大当たり。出玉は約1200個。
	COSMIC BONUS：青図柄揃いから突入する、ランクアップ型の特殊15R確変大当たり。大当たり中は規定ラウンド消化毎に、ラウンド昇格演出「電撃チャンス」が最大3回まで発生し、電撃役物が作動するとボーナス継続が確定。その成功回数によって、出玉が約300個、約600個、約900個のいずれかへ振分けられる。
モード関連	内部状態とリンクする複数のモード演出を搭載。詳細は次ぎの通り。
	通常モード：通常時のメインモード。複数の背景ステージ、擬似連続演出が発生する「乙女ばしかゾーン」、保留先読み予告が発生する「こすもぼくすゾーン」で構成。
	鬼ごっこモード：通常モード中の4everチャンス演出時、内部的には小当たり、15R潜伏確変を機に突入する、潜伏確変モード。モード中は、ラムとあたると鬼ごっこをする、作品の第一話を再現した専用演出が発生し、最終的にあたるとラムを捕まえると大当たり確定。また、10回転消化毎にモードの継続抽選演出が発生し、長く継続するほど、内部確変の可能性が上がる。内部確変期待度は「低」。その他、保留先読み機能と連動した特殊ゾーン「最後の鬼ごっこ編」も設けられている。
	あたると捕獲モード：演出上では、通常モード中の4everチャンス演出、鬼ごっこモード中、内部的には小当たり、15R潜伏確変、ガセから移行する、潜伏確変モード。制服姿のラムがあたるとを追いかける専用演出が発生し、最終的にあたるとを捕まえると大当たり確定。また、10回転消化毎にモードの継続抽選演出が発生し、長く継続するほど、内部確変の可能性が上がる。内部確変期待度は「中」。その他、あたるとを主人公とした高期待度パターン「あたると編」も設けられている。
	4everLoveモード：出玉あり大当たり終了後や突確後に突入する、70回転限定の確変状態。あたるとラムの恋愛模様をテーマとし、専用予告やスペシャルストーリー系リーチがメインで発生する。
電撃ラストチャンス：4everLoveモード終了後から突入する、3回転限定の確変状態。「BIG BONUS」「COSMIC BONUS」「残念」と表示されたパネルが変動する中、ラムが電撃でパネルを停止させる演出が発生。3回転以内で「BIG BONUS」か「COSMIC BONUS」のパネルが停止すると、大当たりが確定する。	
ソフト関連	スペックは、大当たり確率319分の1で、全大当たり終了後に73回転の回数切り確変が付与されるミドルS Tタイプ。ヘソと電チュー入賞での大当たり比率が異なる8個保留機能、モードシステム、特殊ボーナスを搭載。ヘソ入賞時は潜伏確変大当たり比率が約26%を占める一方、電チュー入賞時は全て出玉あり大当たりが発生し、連荘時の瞬発力や出玉感を高めた設計となる。
	液晶下部にスタート、電チュー、右下部にスルーとアタッカーを搭載。通常時は左打ち、大当たり中、S T中は右打ちで消化する。

### ターゲット・導入検討ポイント

ゲーム性は、あたるとラムを始めとした個性的なキャラクターによるドタバタ劇やラブコメを用いた、従来シリーズ機と同様の演出をメインとし、劇中の感動的な恋愛ストーリーや心温まる名エピソードにスポットを当てた演出を新たな見せ場とした、モチーフやシリーズ機ファン向けの内容。シリーズ機の特徴を継承しつつ、高橋留美子氏の作風に合ったアレンジが施されており、モチーフやシリーズ機ファンから見ても、シリーズ最新機として違和感の少ないゲーム性に仕上げている。また、今作では、登場キャラクターや演出の系統別に演出内容と信頼度のメリハリを強め、5大激アツ予告の設定やモードシステムの採用など、現行機らしい改良も施されているが、パチスロ版を含めた過去の高橋留美子作品モチーフ機の中で、作品内の同じ箇所を演出の見せ場とした機種が既にリリースされており、パチンコやパチスロ遊技を行なうモチーフファンに対しては、映像の希少性や新鮮味を訴求しづらい感は否めない。

モチーフは、高橋留美子氏の代表作の1つとなり、最近では高橋留美子作品がパチンコ、パチスロの1ジャンルとしてファンに広く定着、浸透している点も考慮すれば、30～40代の中年層向けのバリエーション機、或いは繋ぎ機種として活用することは充分可能。

導入検討の際には、従来シリーズ機、高橋留美子氏の他の作品とのタイアップ機、ソフト特性が似通っているSTタイプの人気や稼働状況を参考とし、導入店舗では、今作の最大の魅力となる「あたるとラムの恋愛ストーリー」による演出見たさの遊技を促すべき。また、三共「CRフィーバーらんま1/2」を中心とした、他の高橋留美子作品モチーフ機と併設して、同氏作品のファン層に対する包括的な訴求を図り、還流を促していくことも一定の効果が得られるはず。

### 推奨スペック

現時点で発表されているバージョンは、ミドルSTタイプのみ。ランクアップ型ボーナスやモードシステムを搭載し、確変及び時短連荘時の瞬発力を高めた、STタイプとしてはオーソドックスな設計。

但し、大当たり1回分の出玉が総じて少なく、出玉訴求にはやや不向き。

### 特記事項

当該機の導入にあたり、立て看板、のぼり、店内ポスター、チェアPOP、玉箱刺しプレートなどの店内装飾用ツールの無償提供、導入後の各種雑誌・新聞への広告掲載、ヤフーバナーなどのWeb広告、クイズに答えて抽選で77名に豪華景品が当たるオープンキャンペーンの実施などを予定。

## 三洋 CR伝説の凄腕Xシリーズ

納品日	3月6日
販売予定台数	1万台
価格	本体32万8000円 ベニヤ27万8000円



(C)SANYO

## 【基礎スペック】

機種名		C R 伝説の凄腕 X MKC / MKCS	C R A 伝説の凄腕 X SKD / SKDS
賞球		3 & 4 & 10	3 & 4 & 9 & 10 & 8
大当たり確率		1 / 239.5	1 / 99.5
カウント/ラウンド数		10カウント×15or16ラウンド	9カウント×15or16ラウンド
大当たり図柄		9通り(1~9)	9通り(1~9)
凄腕 チャンス	突入率	100%	50.5%
	継続率	66.7%	66.7%
大当たり 比率	スタート 入賞時	15R(実質出玉7R、時短あり):100%	15R(実質出玉7R、時短あり):50.5% 15R(実質出玉7R、時短なし):49.5%
	V入賞時	16R(実質出玉15R、時短あり):55.1%	16R(実質出玉15R、時短あり):55.1%
		16R(実質出玉7R+時短あり):11.6%	16R(実質出玉7R+時短あり):11.6%
16R(実質出玉7R+時短なし):33.6%		16R(実質出玉7R+時短なし):33.6%	
出玉		実質15R:約1250個、実質7R:約580個	実質15R:約850個、実質7R:約400個

ポイント	モチーフはオリジナル。1種2種混合タイプ。
	フィギュア役物を用いた、大当たりラウンド中の演出「シューティングバトル」が特徴。
	スペックは、大当たり確率約239分の1、凄腕チャンス突入率100%のライトミドルタイプ、同約99分の1、同50.5%の甘デジタイプの2種類。
	ゴト対策として、磁気・電波・振動センサー、不正感知時の遊技停止システム、変則打ち対策システムを搭載。
モチーフ	モチーフはオリジナル。防衛軍が謎の異星人艦隊「ダークメタル」によって壊滅危機に陥る中、防衛軍に運命を託された、正体不明の凄腕パイロット「X」がダークメタルに戦いを挑むというストーリーに基づき、演出を構成。
	大当たり中のBGMに、アニメソング界のアニキと呼ばれる歌手の水木一郎氏が歌うオリジナル「XX(クロスエックス)」「レゾリューション」の2曲を収録。また、演出内のセリフも同氏が担当している。
大当たり～凄腕チャンスまでの流れ(「～MKC/MKCS」の場合)	1: 盤面左部にあるスタートチャッカーに玉が入賞すると7セグが変動し、図柄が3つ揃うと1種大当たりが確定。大当たり後は盤面下部のアタッカーが開放し、右打ちで出玉を獲得する。出玉は約1250個。
	2: 初回大当たり終了後は役物抽選状態「凄腕チャンス」に突入。右打ちで盤面右上部のスルーに玉を通過させると、右部の電チューと右下部のミニアタッカーが順に開放し、ミニアタッカーに入った玉は中央役物内へと到達。さらに中央役物内では、反時計回りする5つ穴回転体による振分けを経て、左右に動くVゾーン手前へと達した後、玉の落下タイミングと役物の動きが同調してVゾーンに入ると役物大当たりが確定する。
	3: V大当たり確定後は右打ちを継続して出玉を獲得。また、大当たり中は、ラウンド昇格とチャンス継続を抽選する「シューティングバトル演出」が発生し、7セグ表示器の奥から出現したダークメタル役物を、ボタンを操作して破壊できれば実質15R分の出玉+「凄腕チャンス」継続が確定する。一方、破壊に失敗すると実質7R分の出玉となり、「凄腕チャンス」終了の危険度も上がる。
	4-1: V大当たり中のバトル成功後は、「凄腕チャンス」へ再突入し、右打ちを継続する。
	4-2: V大当たり中のバトル失敗後は、大当たり終了後に7セグによる「凄腕チャンス」の継続抽選演出が発生。7セグで「C」の文字が表示されると「凄腕チャンス」継続、「E」の文字が表示されると「凄腕チャンス」終了となる。
	V入賞時における「凄腕チャンス」継続率は66.7%。
ゲーム性	3桁7セグ演出と玉の振分けによる役物演出、ボタン操作によるプレイヤー参加型の大当たりラウンド演出を組み合わせた1種2種混合タイプ。7セグ演出はチャンス目予告や保留先読み予告を起点に、ノーマル、ロング、図柄の追っかけ変動などのリーチが発生するシンプルな内容。このうち、7セグ上部にあるダイヤ型のランプ役物と連動した「主砲発射リーチ」を信頼度50%以上と位置付けている。一方、役物演出では、役物サイズと可動領域を大きめに設定し、Vゾーン到達までの玉の動きに面白味や緊張感が得られやすい内容、大当たりラウンド中の演出では、シューティングゲームの要素を採り入れ、継続確定時の達成感と自力感を高める内容としている。
デザイン	7セグ表示器上部に「X」が操縦する戦闘兵器「クロスコマンダー」の先端部分を模ったダイヤ型のランプ役物、7セグ奥に敵となる「ダークメタル」を模ったフィギュア役物、盤面左部に3連ランプ役物、右下部に「凄」の文字を模ったランプ役物をそれぞれ搭載。

ソフト関連	スペックは、大当たり確率約239分の1、凄腕チャンス突入率100%のライトミドルタイプ「～MKC/MKCS」、同約99分の1、同50.5%の甘デジタイプ「～SKD/SKDS」の2種類。いずれも1種2種混合タイプ。「～MKC/MKCS」では、初当たり終了後に必ず「凄腕チャンス」に突入する点、「～SKD/SKDS」では、V大当たり時における実質15R大当たり比率の高さがそれぞれ特徴。
-------	---

#### ターゲット・導入検討ポイント

ゲーム性は、通常時はシンプルな7セグ演出、「凄腕チャンス」中は回転体とVゾーンによる役物振分け演出、大当たり中はフィギュア役物と連動したボタン演出をメインとし、内部状態や局面に応じて演出内容の差別化を明確に図った内容。通常時の変動効率は非常に良好で、旧来のアレパチや権利モノに近い感覚で遊技できるが、変動の間を持たせる演出がほとんど発生せず、ノーマルリーチがピタ止まりで終了する頻度も高いため、一定のスタートを維持できなければ、単調さのみ強調される傾向は否めない。

導入検討の際には、ジェイビー「CRステルス」や藤商事「CRアレ!キング」などに代表される、シンプルな7セグ演出を特徴としたデジパチや1種2種混合タイプの人気を参考とすべき。また、導入店舗では、旧来型の権利モノやアレパチを好むオールドファンに関心を促すと同時に、夕方や夜からの来店客に短時間遊技に適している点をアピールし、ファンの定着と稼働の安定化を図っていきたいところであるが、短期運用では良さを引き出しづらいことは事実で、基本的には細く長くを念頭に運用した方が良くだろう。

#### 推奨スペック

バージョンは、ライトミドルタイプに充当する「～MKC/MKCS」と甘デジタイプに充当する「～SKD/SKDS」の2種類。いずれも1種2種混合タイプとなる。

「凄腕チャンス」突入率にメリハリを持たせ、暴れに任せた運用が見込める甘デジタイプ「～SKD/SKDS」が検討上位となるが、いずれも「凄腕チャンス」終了後の離席は回避しづらく、相応の客の入れ替わりを見越した調整が望まれる。

## 平和 CR 修羅雪姫シリーズ

納品日	3月6日
販売予定台数	1万台
価格	本体37万9000円 ベニヤ33万9000円



(C)原作・小池一夫 / 作画原案・上村一夫 / 画・池上遼一

## 【基礎スペック】

機種名	C R 修羅雪姫 M 9 A Z	C R 修羅雪姫 L 9 A X 2
賞球	3 & 10 & 15	3 & 10 & 13
大当たり確率	1 / 297.9 1 / 29.8	1 / 199.8 1 / 20.0
小当たり確率	1 / 655.4	1 / 655.4
カウント/ラウンド数	8 カウント × 2 or 7 or 15 ラウンド	8 カウント × 2 or 7 or 15 ラウンド
確変突入率	82%	80%
ラウンド振分け (特図 A・B 共通)	15 R 確変 : 25%、7 R 確変 : 47%、 2 R 確変 : 10%、2 R 通常 : 18%	15 R 確変 : 12%、7 R 確変 : 59%、 2 R 確変 : 9%、2 R 通常 : 20%
出玉	15 R : 1582個、7 R : 738個	15 R : 1333個、7 R : 622個
平均大当たり回数	6.034回	6.226回
時短	電サボ中の 2 R 大当たり後 30回	電サボ中の 2 R 大当たり後 30回

機種名	C R 修羅雪姫 L 2 A W 2
賞球	3 & 10 & 12
大当たり確率	1 / 128.5 1 / 18.5
小当たり確率	1 / 655.4
カウント/ラウンド数	7 カウント × 2 or 6 or 15 ラウンド
確変突入率	80%
ラウンド振分け (特図 A・B 共通)	15 R 確変 : 10%、6 R 確変 : 61%、 2 R 確変 : 9%、2 R 通常 : 20%
出玉	15 R : 1064個、6 R : 426個
平均大当たり回数	5.228回
時短	電サボ中の 2 R 大当たり後 10回

ポイント	モチーフは、小池一夫原作、上村一夫作画による漫画、及びそれを原作とした映画「修羅雪姫」。当該機ではオリジナルキャストによる新作ストーリーをもとに、演出を構成。
	液晶周辺に結晶シャッター役物と数珠ランプ役物、上部にロゴフラッシュ役物、左右部に障子シャッター役物、右部に牡丹フラッシュ役物を収納・搭載。
	スペックは、大当たり確率約297分の1、確変突入率82%のミドルタイプ、同約199分の1、同80%のライトミドル、同約128分の1、同80%のライトミドルの3種類。
モチーフ	モチーフは、小池一夫原作、上村一夫作画の漫画「修羅雪姫」。1973年には梶芽衣子氏主演、2001年には釈由美子氏主演による映画が制作され、ハリウッド映画「キルビル」のモデルにもなった。なお、当該機ではオリジナルキャストによる新作ストーリーによって、演出を構成。
	ストーリーは、明治時代の東京を舞台に、闇の殺し屋稼業を営む主人公・鹿島雪が、幼い頃に両親を殺した盗賊4人の手がかりをつかみ、両親の仇を討つために、育ての親の菊や幼馴染の六江らの協力を得て、怨敵のアジトへ乗り込んでいくという内容。
	キャスト面では、主人公・鹿島雪役を吉野公佳氏、雪の育ての親となるタジレの菊役をかとうかず子氏、雪の幼馴染の六江役を秋山莉奈氏、雪の剣の師匠・和尚道海役を上田耕一氏、雪の恩人で小説家・宮原骸骨役を神山繁氏、怨敵の塚本儀四郎役を保坂尚希氏、北浜おこの役を田中美奈子氏、竹村伴蔵役を曙太郎氏、正景徳市役を四方堂巨氏が演じている。
デザイン	大当たり中の BGM に、2000 年前半に活躍したバンド「Do As Infinity」の「冒険者たち」、1980～90 年代に活躍した女性バンド「SHOW-YA」の「私は嵐」、当該機オリジナル曲「修羅の刃」「修羅の雪」の4曲を収録。また、15R 大当たり中はキャラクター紹介映像、7R 大当たり中はストーリー紹介映像がそれぞれ流れる。なお、ストーリー紹介映像は連荘回数に応じて、選択できるストーリーが1話ずつ増加する。
	液晶周辺に結晶シャッター役物と数珠ランプ役物、上部にロゴフラッシュ役物、左右部に障子シャッター役物、右部に牡丹フラッシュ役物を収納・搭載。詳細は以下の通り。
	結晶シャッター役物：雪の結晶を模った、シャッター型の役物。通常時は液晶周辺に収納されているが、特定演出時に中央へ寄るように一斉に出現し、雪の結晶を形成する。
	数珠ランプ役物：液晶左、上、右上、右下の4箇所に配されたランプ役物。各ランプには「因」「果」「応」「報」の文字が描かれており、液晶演出と連動して、段階的に点灯する。
	ロゴフラッシュ役物：タイトルロゴが描かれたランプ役物。特定演出時に発光するほか、信頼度アップ時は「修羅」の部分と「雪姫」の部分が分割されるように落下する。
障子シャッター役物：障子を模ったシャッター役物。通常時は液晶左右部に収納されているが、各予告中に液晶と連動した開閉アクションが発生する。	
牡丹フラッシュ役物：牡丹を模った役物。特定演出時に回転・発光する。	

ゲーム性	<p>ゲーム性は、デフォルメと等身大キャラクター、3DCGを併用したアニメーション演出を主体とし、結晶シャッター役物、雪と怨敵との対決を描いた実写のストーリーリーチを見せ場に据えた内容。他にも、サブキャラクターと敵との対決シーンや雪が剣術の修行を積む演出なども収録されている。</p> <p>7R確変(「~L2AW2」は6R確変)大当たり時に発生する、ラウンド昇格演出を搭載。ボタンを押して結晶シャッター役物が出現すると、15R確変大当たりが確定する。</p>
モード関連	<p>内部状態とリンクする複数のモード演出を搭載。詳細は次ぎの通り(「~M9AZ」の場合)。</p> <p>通常モード：通常時のメインモード。背景は河原、遊郭、屋敷など。</p> <p>修行モード：通常モード中の「因果応報」or「至誠通天」図柄出現時、決意の救出モード終了後、内部的には小当たり、2R確変or通常を機に突入する、潜伏確変モード。モード中は、3Dキャラクターの雪が剣術の修行を積む中、数珠ランプ役物を段階的に点灯させるミッション型演出が発生。全てのランプを点灯させると、内部確変状態が確定し、幻想モードへ移行する。</p> <p>幻想モード：修行モード中の数珠ランプ全点灯時に突入する、電サボなしの確変状態。笛を奏でる雪の実写を背景に、専用演出が発生する。</p> <p>姫乱舞モード：出玉ありの確変大当たり後に突入する、確変状態。3Dキャラクターの雪が敵のアジトへ向かい、復讐を試みるという設定に基づいた、専用の予告演出が発生し、リーチ成立後は復讐もしくは救出ルートいずれかへと発展。復讐ルートでは、雪が敵と対決する実写演出が繰り返し広げられ、雪が勝つと出玉あり大当たり+モード継続、負けるとリーチハズレが確定。一方、救出ルートでは、敵に囚われたタジレを探し出す演出が発生し、襖の奥からタジレが登場するとモード継続、敵が登場すると2R大当たり+決意の救出モード移行が確定する。その他、予告から直接大当たりへ発展する「高速演出」も付与。</p> <p>決意の救出モード：姫乱舞モード中のタジレ救出失敗時、内部的には2R確変or通常大当たりを機に突入する、内部確変の可能性のある30回転の時短状態。3Dキャラクターの雪が敵に捕まった仲間を救い出すという設定に基づいた、専用演出が発生する。なお、規定回数終了後は修行モードへ移行するが、内部確変の可能性は残されている。</p>
ソフト関連	<p>スペックは、大当たり確率約297分の1、確変突入率82%のミドルタイプ「~M9AZ」、同約199分の1、同80%のライトミドルタイプ「~L9AX2」、同約128分の1、同80%のライトミドルタイプ「~L2AW2」の3種類。いずれもヘソと電チュー入賞時の大当たり比率が同等となる8個保留機能、ラウンド振分け機能、モードシステムを搭載し、2R通常を連荘終了契機に据えたバトルスペックとなる。なお、各スペック共に小当たり確率は非常に低い。</p>

#### ターゲット・導入検討ポイント

ゲーム性は、雪が仲間の協力を得て仇討ちをする単純明快な復讐劇をベースに演出を構成し、このうち、擬似連続演出や結晶シャッター役物演出、実写演出が出現すると大当たりが期待できる分かりやすい内容。全体的にストーリー性を重視した演出構成であるが、遊び要素や変則的な箇所は特に設けておらず、モチーフの非認知層でも容易にストーリーや演出内容を把握できるゲーム性に仕上げている。しかしながら、全体的に無難に纏めすぎた余り、追い掛けやリピート遊技に繋がる独自性が希薄で、当該機オリジナルのストーリーやキャストによる魅力が伝達しづらい点はネック。

モチーフの直接的な視聴世代は、原作コミックや梶芽衣子氏主演の映画を知る50代以上の中老年男性が中心となるが、演出内に登場する俳優や女優は広く認知されており、幅広い層へ浅く広く訴求することは充分可能。また、特定世代を強く惹き付けることは困難で、新機種効果と導入後の稼働推移が予測しづらいものの、導入検討の際には、時代劇モチーフ機の需給状況や人気をベースに、スペック面が受容されるか否かを重視した上で導入の可否を判断すれば良いだろう。

導入店舗では、他の時代劇モチーフ機との併設、及び当該機の強みである「オリジナルキャストによる新作ストーリー」のアピールを通じて興味や関心を抱かせつつ、ストーリーの浸透を図り、そこから演出見たさの遊技を促す策が有効。但し、ゲーム性の鮮度が薄れやすい点に着目すれば、一定の運用期間を見越す場合には、ソフト特性の浸透も必須と言え、バージョン選択には他機種以上の慎重を期すべき。

#### 推奨スペック

バージョンはミドルタイプ「~M9AZ」、ライトミドルタイプ「~L9AX2」、甘デジに準ずるライトミドルタイプ「~L2AW2」の3種類。いずれも80%の確変継続率、10%以上の15R確変比率を保持しつつ、2R通常を連荘終了契機とした従来型のバトルスペック。

大当たり確率が高めに設定され、連荘回数や総大当たり回数の訴求には適しているが、2R大当たりのダブリ、時短回数の少なさ、小当たり確率の低さが大きなネックとなり、現行機の仕様に慣れたファンには支持が得られにくいタイプと想定した方が良い。

## アムテックス / 平和 CR タイムボカンシリーズ

納品日	3月21日
販売予定台数	5000台
価格	本体36万8000円 ペニヤ28万8000円



(C)タツノコプロ

## 【基礎スペック】

機種名		CR タイムボカン X	CRA タイムボカン V
賞球		3 & 4 & 10	3 & 4 & 10
チャンス 確率	通常時	1 / 30.44	1 / 20.47
	時短時	1 / 1.004	1 / 1.004
カウント / ラウンド数		10カウント × 16ラウンド	10カウント × 9 or 16ラウンド
出玉		16R : 約1250個	16R : 約1250個、9R : 約667個
時短		通常時大当たり終了後：2 ~ 6回 時短時大当たり終了後：0回 or 6回	通常時大当たり終了後：2 ~ 6回 時短時大当たり終了後：0回 or 6回
時短突入率	普通図柄 低確率時	100%	100%
	普通図柄 高確率時	66%	66%
平均大当たり回数		2.2回	2.1回
平均出玉		約2493個	約1487個

ポイント	モチーフは、タツノコプロ制作のテレビアニメ「タイムボカン」。1種2種混合タイプ。
	液晶右上部にメカブトン役物、上部にダイヤモンド役物、右部にマージョ役物、左部にグロッキー役物、右下部にテントウキ役物を搭載。
	同社ハネモノ「CRAポチッと一発!おだてブタ」の「おだてルート」を再現した、逆転ルートを搭載。
	ゴト対策として、振動・磁石センサー、不正入賞検知システムを搭載。
モチーフ	モチーフは、1975～1976年に放映された、タツノコプロ制作のテレビアニメ「タイムボカン」。世界最高級の宝石「ダイヤモンド」を手がかりに、タイムトラベルしながら行方不明になった木江田博士を探す主人公の少年・丹平とヒロイン・淳子が、「ダイヤモンド」を狙うマージョ、グロッキー、ワルサーの「マージョー味」とメカを使って様々な合戦を繰り広げるといったSFギャグアニメ。1977年に放映された「ヤッターマン」の前身作品にあたり、人気・知名度共に今だ高い。
	主な登場キャラクターは、主人公の丹平、ヒロインの淳子、マージョー味のマージョ、グロッキー、ワルサーとなり、キャラクターの声の大半は当時のアニメ版の声優陣が担当。また、大当たり中は、アニメのテーマ曲やオープニング映像も流れる。
液晶演出	通常時は、液晶上部のリールが変動する擬似スロット演出と「マージョー味」を中心としたキャラクター演出が同時に発生。チャンス図柄揃いを決めるスーパーリーチは計32種類と多彩で、他にも群や擬似連続などの定番予告、リーチ中のチャンスアップ演出なども多数収録されている。
	役物抽選中は丹平達のメカと「マージョー味」のメカが対決する演出が展開される。 大当たり中の13R目に「スロットチャンス」が発生。ボタンを押して「7」が3つ揃うと、「スーパーボカンタイム」突入が確定する。
ソフト	2段階抽選の1種2種混合タイプ。保留機能(4個)と時短機能のみ搭載し、直撃大当たりは設けられてない。

大当たりまでの動作(「～X」の場合)	1：盤面下部にあるスルーチャッカーを玉が通過すると、液晶内でリール変動や予告演出、スーパーリーチが発生し、チャンス図柄の3つ揃いを機に普通図柄当たりが確定。普通図柄当たり後は、左部にあるペロ電チューが開放し、玉を入賞させる。普通図柄確率は約30分の1。
	2：ペロ電チューに玉が入賞した場合は、上部のメカブトン役物のハネ部分が開放し、役物内へ玉を入れる。さらに役物内に玉が入ると、4つ穴回転体と3つ穴回転体による振分けが順に行なわれ、2つの回転体の青枠の穴に連続して嵌まった場合はスペシャルルート、それ以外の場合はノーマルルートへ導かれる。
	3 - 1：スペシャルルートへ導かれた玉は、マージョ役物内で一旦滞留した後、液晶内でのカウントダウンと同時に右側の3つ穴回転体へと到達。最終的に、回転体の「V」穴に入ると大当たりが確定する。
	3 - 2：ノーマルルートへ導かれた玉は、グロッキー役物で一旦滞留した後、液晶内でのカウントダウンと同時に中央の8つ穴回転体へと到達。最終的に「V」穴に入ると大当たりとなる。また、回転体の「CHANCE」穴に嵌まった場合は、下部のテントウキ役物が右側の3つ穴回転体まで玉を誘導する逆転ルートへと導かれ、ルート通過後に3つ穴回転体の「V」穴に入ると大当たりが確定する。
	4：V大当たり確定後は、下部アタッカーが開放して出玉を獲得。なお、初回大当たり後は、普通図柄確率が大幅に上がり、かつハネ開放時間が延長される2～6回の「スーパーボカタイム」へ突入。一方、2回目以降の大当たり時は、大当たり中にスロットチャンス演出が発生し、「スーパーボカタイム」突入が否かを告知する(突入率約66%)。
	1回のハネ開放時に複数個の玉が入り、スペシャルルートとノーマルルートの双方に玉が導かれた場合は、ノーマルルート スペシャルルート 逆転ルートの順で役物抽選が行なわれる。

### ターゲット・導入検討ポイント

ゲーム性は、液晶画面上の図柄抽選と回転体による役物抽選を組み合わせた2段階抽選方式を採用し、液晶演出では定番演出を軸に据えたわかりやすさとスーパーリーチの多彩さ、役物抽選では「CRAボッチと一発おだてブタ」を踏襲した3つのルートが最大の特徴となる。モチーフ作品の魅力であるコミカルさを含みながら、液晶演出によるデジタル要素と玉の動きによるアナログ要素を組み合わせ、1種2種混合タイプらしいゲーム性に仕上げているが、液晶サイズが小さく、演出も淡泊である点、最終的な大当たり抽選がシンプルな回転体の振分けに依存されている点など、従来の1種2種混合タイプやハネモノタイプと同様の弱点を抱えており、機種タイプの枠を超えたファン層の獲得は見込みづらいと推測される。

モチーフ作品は、「ヤッターマン」などのルーツとなるタツノコプロ制作の「タイムボカンシリーズ」の第1作目に充当し、同シリーズの主な視聴世代となる30～40代の中年層には今だに根強い人気と高い知名度を誇るものの、ソフト設計や大当たりプロセス、ゲーム性の特殊性を踏まえれば、導入検討の際には、モチーフから想定されるターゲット層の多寡に加え、1種2種混合タイプや変則スペックの人気度合、パチンコファン歴の長いヘビーユーザーの多寡などを総合的に勘案した上で可否を決めたい。また、現時点で判断が付きかねる場合は、試験的な導入に留める、或いは導入を先送りしても良いだろう。

### 推奨スペック

現時点で発表されているバージョンは「～X」と「～V」の2種類。いずれも初回大当たり終了後に時短状態へ突入し、以降は約3分の2でループが見込める1種2種混合タイプとなる。

両スペック共にライトミドルタイプに近い射幸性レベルと推測されるが、導入初期の段階で出玉感の訴求が行ないやすい「～X」がやや検討上位。

# ビスティ/フィールズ エヴァンゲリオン・真実の翼G

納品日	3月27日
販売予定台数	10万台
価格	定価39万8000円

## 【基礎スペック】

種別	R T 液晶搭載
ボーナス図柄	S B B図柄：3種類（赤7、紫7、白7）
	N B B図柄：1種類（白7〔レイ〕+白7+白7）
	R B図柄：1種類（紫7+紫7+赤7）
ボーナス獲得枚数	S B B：最大402枚（449枚を超える払い出しで終了）
	N B B：最大259枚（284枚を超える払い出しで終了）
	R B：平均約50枚（12ゲームまたは4回入賞で終了）
ボーナス消化手順	2枚掛けて消化



(C)カラー (C)Bisty

## < ボーナス当選確率 >（出現率）

	B B合成	R B	ボーナス合成	出玉率
設定	1/364.1	1/753.3	1/245.5	96.5%
設定	1/350.5	1/728.2	1/236.6	98.9%
設定	1/336.1	1/704.7	1/227.6	101.6%
設定	1/316.6	1/668.7	1/214.9	105.3%
設定	1/304.8	1/636.3	1/206.1	107.7%
設定	1/281.2	1/585.1	1/190.0	112.6%

モチーフ	同社製「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズ最新機。今作は、2007年に公開された「エヴァンゲリオン新劇場版 序」と、2009年に公開された「エヴァンゲリオン新劇場版 破」をメインモチーフとしている。
ゲーム性	ゲーム性は、シリーズ機の人気演出を踏襲及び改良し、5系統の連続演出（エヴァマルチ系、ストーリー系、エヴァ単機出撃系、ゲーム系、スポーツ対決系）を見せ場に据えた、後継機らしい内容。今作では、映像面での新たな描き下ろし、ステージや連続演出、プレミアムムービーなどの拡充といった部分で改良が施されているが、特に連続演出は全14種類、全回転のプレミアムムービーは全5種類とシリーズ最多を誇る。
	液晶左部に「モードランプ」、液晶右部に「ネルフ役物」、下部パネル内に「初号機役物」を収納・搭載。「モードランプ」はモード名を表記したランプとなり、R T突入時に発光。「ネルフ役物」はネルフのマークを模った円形のプレートとなり、特定演出時に液晶右部へと出現。「初号機役物」は初号機の顔と手を模ったフィギュアとなり、ボーナス期待度アップ時に発光する。
	ショートとロングの2パターンのフリーズ演出を搭載。ショートフリーズは、レバー始動時または第1ボタン停止時に発生する期待度アップ演出、ロングフリーズは、レバー始動時に発生するS B B確定演出となる。
	ボーナス中のB G Mに5曲の楽曲を収録。S B B中は「慟哭へのモノローグ」、N B B中は「残酷な天使のテーゼ」、ボーナス終了後50ゲーム以内のS B B当選時は「集結の園へ」、R T中のS B B当選時は「翼をください」、ボーナス終了後50ゲーム以内またはR T中のN B B当選時は「集結の運命（さだめ）」がそれぞれ流れる。また、「モバスロ」登録下での遊技中に、マイキャラの上部に表示されているシンクロ率が200%に達すると、ボーナス中の楽曲をプレイヤーが任意に選択できる。
	パチスロと携帯電話が連動した「モバスロ」機能を搭載。会員登録すると、遊技データの保存やランキングの閲覧、及び総計200種類にも及ぶミッションの達成度などに応じた特別コンテンツの獲得などが可能。
	遊技客が任意選択したキャラクターがチャンス・小役告知を行なう「マイキャラ演出」を搭載。マイキャラは「モバスロ」サイト内で選択でき、選択後に表示されるパスワードを筐体に入力すると、通常時の演出画面がメインとサブの二部構成に変化。さらに、サブ画面内では、サイトで選択したマイキャラによる告知演出（マイキャラ演出）やミッション演出が発生する。なお、「モバスロ」での遊技状況に応じて、キャラクターのカスタマイズも可能で、その組み合わせ総数は205種類。

ソフト設計	ボーナスと小役の同時抽選機能を搭載。主な対象役は、12枚役（スイカ）、1枚役（ANY+ANY+チェリー）、12枚役（スイカ+スイカ+EVANGELION）となり、後者ほどボーナス期待度が上がる。
	R B 終了後はR T「ビーストモード」に突入。当該R Tはボーナス当選、100ゲーム消化、約50分の1で当選する転落リプレイ（赤7/紫7/EVANGELION+リプレイ+リプレイ）入賞のいずれかまで継続し、1ゲームあたり約0.3枚の純増が見込める。また、「ビーストモード」を100ゲーム消化した後は、次回ボーナス当選まで継続するR T「覚醒モード」へ昇格し、1ゲームあたりの純増枚数も約0.5枚に増加する。
	ハマリ救済機能を搭載。S B B or B B 終了後から1000ゲーム、またはビーストモード終了後から800ゲームを消化すると、R T「暴走モード（B M）」に突入。B Mは次回ボーナスまで継続し、1ゲームあたり約0.5枚の純増が見込める。
	ボーナス中の技術介入性を付与。S B B中またはB B中に「チャンスよ」の声が発生した際、逆押しで右リール上段に「赤7」図柄を目押しした後、中リールに「白7」図柄、左リールに「チェリー」図柄をそれぞれ目押しして、14枚役（チェリー+白7+赤7）を1回だけ獲得すると、獲得枚数が最大となる。
	B B 比率は大凡S B B : N B B = 1 : 1 ベースは約60~67%（1000円あたり約42~51ゲーム）
その他	12インチ液晶、レイフィギュア、モードランプ、ネルフ役物、初号機役物などを搭載した、オリジナル専用筐体対応。 筐体の色が異なる2種類「初号機カラー」と「零号機カラー」を同時発売。

### ターゲット・導入検討ポイント

ソフトは、獲得枚数が異なる3種類のボーナス、次回ボーナスまで継続するR T「暴走モード」と「覚醒モード」、R B 終了後に突入する転落抽選型R T「ビーストモード」を搭載した、R Tタイプに充当。R Tはハマリ救済機能と獲得枚数が少ないR B 当選時の落胆感を軽減させる効果が主となり、実質的には従来シリーズ機と同様、ノーマルタイプの延長線上に位置するソフトと捉えて問題ないが、低設定域のボーナス合成確率がかなり低く、ハマリの深さやボーナス回数の伸びづらさが先行しやすい点は運用時のネック。

ゲーム性は、シリーズ機の基本演出をベースに、「新劇場版」の「序」と「破」を完全フィーチャーした映像面の刷新、連続系演出やプレミアム演出の大幅な拡充を図った、シリーズ機やモチーフファン向けの内容。今作では、12インチの大型液晶と新規の可動式役物を採用し、演出のインパクトや見応え感は現行機の中でも最高水準と言えるが、劇場版の映像は既に前作「C R エヴァンゲリオン 始まりの福音」でも多数収録されており、全体的には、従来シリーズ機と変わり映えしない印象を与える危険性も高い。

機種特性を俯瞰すれば、今作もシリーズ機の稼働実績やモチーフファンの多寡、パチンコ版の人気など、従来シリーズと同様の導入検討要素を基準に導入の可否を決定すれば問題ないが、春商戦を担う主軸機種としての位置付けは不動となるはず。

導入店舗では、「モバスロ」会員対象イベント、攻略誌や専門雑誌などを通じて、シリーズ機に対する興味や関心を持続させる稼働支援策を積極的に行なうべきで、特に「モバスロ」の活用を前提とした遊技客の個々の楽しみ方を定着させることが重要と言える。その一方で、今作も小役の当選確率を基準にした設定推測要素が搭載されていると推測され、その内容や設定看破の精度なども注視していきたい。

## サミー ろくでなしBLUES - F

納品日	2月20日
価格	定価39万8000円

## 【基礎スペック】

種別	ノーマル 液晶搭載
ボーナス図柄	B B図柄：4種類（赤7、青7、赤7+赤7+青7、青7+青7+赤7） M B図柄：2種類（赤7+赤7+B A R、青7+青7+B A R）
ボーナス獲得枚数	B B：最大311枚（344枚を超える払い出しで終了） M B：概ね91枚（90枚を超える払い出しで終了）
ボーナス消化手順	2枚掛けで消化



(C)森田まさのり・スタジオヒットマン/集英社(ジャンプコミックス) (C)Sammy

## &lt; ボーナス当選確率 &gt; (出現率)

	B B	M B	ボーナス合成
設定	1/268.5	1/339.5	1/149.9
設定	1/265.3	1/330.9	1/147.2
設定	1/259.0	1/322.8	1/143.7
設定	1/240.9	1/300.6	1/133.7
設定	1/225.2	1/287.4	1/126.2
設定	1/199.8	1/287.4	1/117.8

モチーフ	モチーフは1988～1997年に「週刊少年ジャンプ」誌上で連載された、森田まさのり氏原作の漫画「ろくでなしBLUES」。プロボクサーを目指す、帝拳高校の実質的な番長・前田太尊が、他校の強敵やヤンキーたちとの喧嘩を通じ、友情を育んでいくストーリー。1992年と1993年にはアニメ映画、1995年と1998年には実写映画も制作された。
ソフト設計	ボーナスと小役の同時抽選機能を搭載。対象役は3枚役（赤四天王orチェリーの角停止）or 6枚役（スイカ）、6枚役（スイカ+スイカ+BATTLE）、3枚役（赤四天王の角停止と四天王揃いの複合）、3枚役（チェリーor赤四天王の中段停止）となり、後者ほどボーナス期待度が高くなる。なお、3枚役（四天王揃い）のボーナス期待度は約50%。 B B中の技術介入性を付与。予告音発生時に、逆押しで右リールに「赤7・リプレイ・赤7」を目押しした後、中、左リールを順に停止させて14枚役を1回だけ獲得すると、最大となる311枚が獲得できる。また、14枚獲得後の予告音発生時に、左リールに「赤7・リプレイ・赤7」を1コマ目押しすると、15枚役（リプレイ+ベル+ベル）が入賞するケースがあり、その回数によって設定示唆も行なわれる。 ハマリ救済機能を搭載。B B終了後から674ゲーム、M B終了後から555ゲームを消化すると、次回ボーナス当選まで継続するRTに突入する。 ベースは約51%（1000円あたり約34ゲーム）
ゲーム性	ゲーム性は、帝拳高校内外での出来事を描いた演出をメインとしながら、特殊ステージ「小兵二の一日天下モード」or「中島の激写モード」移行を機に期待度アップとなり、最終的に主人公の前田がライバルの四天王との喧嘩や怪我をした仲間の救出に挑む連続演出の成否によって、ボーナスを告知する内容。演出内には、名場面を再現したストーリーが流れるプレミアム演出やフリーズ演出も多数収録されている。 「四天王」図柄揃い時は、主人公の前田が鬼塚、薬師寺、葛西と戦う連続演出「四天王バトル」が発生。前田が四天王を倒すとB B当選が確定し、さらにエピソードB Bへ発展する。 出目と連動した「確フリーズ」を搭載。1確目または2確目停止時に発生し、B B当選が確定する。 演出内のB G Mに、音楽ユニット「ケツメイシ」とロックバンド「ブルーハーツ」の楽曲を収録。モチーフの名場面が流れる「卒業式フリーズ」発生時はケツメイシの「トモダチ」、プレミアムとなる「観覧車演出」発生時は同「激情」、エピソードB B中は同「ろくでなし」が流れ、このうち、「トモダチ」と「激情」は当該機のために書き下ろされたオリジナル楽曲となる。一方、B B中は、ブルーハーツの「情熱の薔薇」「終わらない歌」「リンダリンダ」のいずれかが流れる。 マイスロ機能を搭載。

### ターゲット・導入検討ポイント

ソフトは、天井RTのみ搭載したノーマルタイプに充当。設定で150分の1を上回るボーナス合成確率の高さが大きな特徴となるが、BB中の技術介入性や設定推測要素など、ノーマルタイプの人気及び定番機能は一通り網羅されており、従来の同社製ノーマルタイプと同様、稼働重視型の運用に適したタイプと言える。

ゲーム性は、モチーフ作品の名場面やエピソードを多数収録し、特に人気が高い四天王同士の喧嘩にスポットを当てた「四天王バトル」、エピソードBB、1確目停止時に発生する「確フリーズ」など、高期待度時やボーナス中、プレミアム時にインパクトの高い魅力的な演出を集約させた、モチーフファン向けの内容。さらに人気音楽ユニット「ケツメイシ」とコラボレートした書き下ろし楽曲も収録されており、サウンド面の訴求効果も見込めるはず。

モチーフ作品は、1980年代後半～90年代前半の「週刊少年ジャンプ」黄金期を代表する作品となり、当時の読者層となる30～40代の中年男性層には高い知名度を誇る半面、不良漫画という特性上、演出に対する好みが分かれやすく、モチーフファン以外には訴求しづらい感は否めない。導入検討の際には、ノーマルタイプの需給状況と中年男性層の多寡を参考とし、導入店舗では、モチーフファンによるリピート遊技を促すべく、漫画本などの設置も大いに有効となるだろう。

なお、当該機は「サクラ大戦3」の代替機となるが、モチーフのジャンルやソフト設計、演出内容が全く異なる点を踏まえれば、ファンの移行を目的とした入替には不適と判断され、両機種間では役割が異なると認識することが重要と言える。

## トリビー 残機尽きるまで私は戦うS

納品日	3月6日
販売予定台数	2000台
価格	定価37万円

### 【基礎スペック】

種別	ART 4ライン(斜め、小山、小V) 液晶搭載
ボーナス図柄	EB (EXTRA BONUS) 図柄: 1種類(赤7)
	AB (ATTACK BONUS) 図柄: 3種類(青7、赤7+赤7+青7、青7+青7+赤7)
ボーナス獲得枚数	EB・AB: ほぼ48枚(8ゲームまたは8回入賞で終了)
ボーナス消化手順	3枚掛けで消化



(C)TRIVY

### <ボーナス当選確率>(出現率)

	ボーナス合成	出玉率
設定	1/327	97.3%
設定		98.7%
設定		100.1%
設定		102.4%
設定		106.7%
設定		109.3%

モチーフ	モチーフはオリジナル。2777年の異星人の襲来で人類がほぼ滅亡した世界を舞台に、生き残りの主人公・NOZOMIが、戦うほど「時間」を復元させることができる戦闘機に乗って、様々なものを取り戻していくというストーリー。
------	---

ソフト設計	ボーナスと小役の同時抽選機能を搭載。対象役とボーナス期待度は、5枚役（強スイカ〔主に小山or小V揃い〕）で約30%、5枚役（弱スイカ〔主に斜め揃い〕）で約10%、1枚役（チェリー）で約6%。
	ナビ回数管理型のARTを搭載。ARTは、ボーナス終了後から押し順管理の突入リプレイ（赤7 / 青7 / スイカ+リプレイ+リプレイ）が入賞すると発動し、ボーナス当選、規定ナビ回数消化、9枚役（ベルor blanks）取りこぼしのいずれかまで継続する。ART中は、1ゲームあたり約1.9枚の純増が見込める。
	ARTは、押し順3択の9枚役（ベル揃い）のナビ回数で管理され、当選ボーナスに応じて獲得するナビ回数が増減する。獲得できるナビ回数は、異色ABで10～20回、同色ABで20～30回、EBで40～100回と幅があり、ボーナス中の押し順2択（ベル）の押し順正解数によって振分けられる。
	ARTのナビ回数上乗せ機能を搭載。ART中は、レア小役（チェリー、スイカ）当選時に上乗せ抽選が行なわれるほか、ボーナス当選時は上乗せが確定。上乗せゲーム数は、レア小役当選時で5～45ゲーム、ボーナス当選時で10～50ゲームとなる。
	ARTを規定ナビ回数消化した後は、ARTの引き戻しゾーン「リベンジゾーン」に突入。「リベンジゾーン」は、32ゲーム（リプレイ含まず）を上限に、画面上に表示されている残機が全て消失するまで継続する。なお、リベンジゾーン中の継続率は、最大50%。
	ボーナス当選時のART突入期待度が異なる内部状態（低確、高確、超高確）を搭載。主にレア小役出現時に昇格抽選が行なわれる。
	ベースは約49～51%（1000円あたり約33～34ゲーム）
ゲーム性	ゲーム性は、5種類の滞在ステージ（海、砂漠、山、空、成層圏）で内部状態を示唆しつつ、主人公の戦闘機が敵の要塞を発見し、敵機を破壊すればボーナス確定となるシンプルな内容。
	ボーナス中は押し順2択を当て、要塞を破壊するミニゲームが発生。押し順の正解数に応じてナビ回数が設定される。なお、ボーナス当選時の内部状態によって、2択ナビゲーションの発生回数が増減する。
	ARTの引き戻しゾーン「リベンジゾーン」中は、主人公が敵のボスと戦うバトル演出が発生し、ボスを倒すことができればARTへ再突入する。なお、当該ゾーンをリプレイ入賞を除いて12ゲーム以上消化した場合、またはゾーン中に歌詞付きのBGMが発生した場合は、ART再突入が確定する。
	フリーズ機能を搭載。フリーズ発生時はリールが振動し、EBの当選期待度が大幅に上がる。

#### ターゲット・導入検討ポイント

ソフトは、ナビ回数管理型の高純増ARTをボーナスに付随させた、高射幸タイプ。ボーナスの獲得枚数は極めて少ないが、ART中のベースは現行機の中でもトップクラスで、ART突入時の平均獲得枚数は約700枚と他の高純増ART搭載機を上回る“一撃性”を秘めている。また、ARTはナビ回数管理型方式を採用しており、ナビ回数に比例した獲得枚数が得られやすい点も他機種との差別化要素に繋がるはず。但し、ボーナス当選しない限り、ART突入が見込めない仕様しているにも関わらず、ボーナス合成確率が極端に低く、過度な投資負担や吸い込みが発生する危険性も高い。

ゲーム性は、シューティングゲーム、萌えスロ、格闘アニメを髣髴させる要素を随所に盛り込んだ、バラエティに富んだ内容。オリジナルモチーフ機の中では一定水準の完成度を維持しているが、連続演出が淡泊である点、ART中にストーリーが進行しない点などから、独自のストーリー設定やキャスト演出が演出の面白味へと十分に反映されていない印象が強く、演出の一巡を目処に飽きや物足りなさが先行しやすいと思われる。

機種特性から判断すれば、導入初期の段階では、ソフト設計の独自性やART突入時の出玉感、ゲーム受けしやすいタイトルや萌えスロ要素と、様々なジャンルで遊技客の関心のある程度集める可能性はあるが、継続遊技の対象は投資余力があり、かつキャラクターや演出を支持する若年男性層の一部に限定されそう。また、設定の特徴を掴んだ場合でも、少台数設置では暴れを制御しづらいと推測され、バラエティコーナーでの活用にも不向きと言える。

設置機種数の多さを特徴とする店舗では、短期回収を前提に導入するケースも想定される一方、一般的な店舗では、積極的な導入に繋がる要素が見出しづらく、余程の条件が整わなければ、導入を見送る方が良さそう。

## 北電子 アイムジャグラー A P E X

納品日	3月21日
販売予定台数	受注生産
価格	定価38万円

## 【基礎スペック】

種別	完全告知
ボーナス図柄	B C 図柄：2種類（赤7）
	B G 図柄：1種類（赤7 + 赤7 + B A R）
ボーナス獲得枚数	B B：平均約325枚（336枚を超える払い出しで終了）
	B G：平均約104枚（98枚を超える払い出しで終了）
ボーナス消化手順	1枚掛けで消化

## &lt; ボーナス当選確率 &gt;（出現率）

	B C	B G	ボーナス合成	出玉率
設定	1/287.4	1/455.1	1/176.2	95.9%
設定	1/282.5	1/442.8	1/172.5	96.7%
設定	1/282.5	1/348.6	1/156.0	98.7%
設定	1/273.1	1/321.3	1/147.6	100.8%
設定	1/273.1	1/268.6	1/135.4	102.8%
設定	1/268.6	1/268.6	1/134.3	105.2%



## ターゲット・導入検討ポイント

ソフトは、ボーナスの当選確率や比率、通常時のベースなどの基本設計を「～EX」とほぼ同一としたノーマルタイプ。定番性が極めて高いソフトと言え、「～EX」と同水準の暴れは期待できると推測される。

ゲーム性は、基本的には従来シリーズと同様としつつ、スペシャルボーナス音を追加する、レバー始動時のファンファーレによる先告知が発生する、枠内「BAR」非停止のチェリー当選時にもボーナス当選の可能性を持たせる、第3ボタン長押し時に「GO GO!ランプ」が発光するなど、若干の改良を施した内容。

機種特性を俯瞰すれば、「～EX」から基本設計を継承し、余分な機能も特段付加されていない、正統派後継機に相応しい仕様と言え、過度な変化を好まないシリーズ機ファンには「～EX」と同一に近い認識がなされるはず。しかしながら、シリーズ機の人気低下する傾向にある中、新機種としての魅力に乏しいことも事実で、各店舗では、新規出店やリニューアルオープン、完全告知タイプの島増設、シリーズ機の総入替など、短期間でのシリーズ機ファンの囲い込みを必要とする場合に積極的に活用し、導入及び集客効果を上げたい。

## 北電子 テンションブスター 2

納品日	3月6日
販売予定台数	1000台限定
価格	定価38万円

## 【基本スペック】

種別	ノーマル
ボーナス図柄	B B図柄：2種類（赤7、青7）
	R B図柄：1種類（赤7 + 赤7 + B A R）
ボーナス獲得枚数	B B：最大311枚（344枚を超える払い出しで終了）
	R B：最大103枚（104枚を超える払い出しで終了）
ボーナス消化手順	2枚掛けで消化



## &lt; ボーナス当選確率 &gt;（出現率）

	B B	R B	ボーナス合成	R T + ボーナス合成	出玉率
設定	1/322.8	1/455.1	1/188.9	1/163.2	97.5%
設定	1/316.6	1/420.1	1/180.5	1/156.1	98.8%
設定	1/310.6	1/397.2	1/174.3	1/150.6	100.1%
設定	1/290.0	1/370.3	1/162.6	1/141.0	103.3%
設定	1/265.3	1/327.7	1/146.6	1/128.0	107.6%
設定	1/232.4	1/284.9	1/128.0	1/112.9	114.0%

モチーフ	モチーフはオリジナル。機種タイトルは「テンションを上げる」というコンセプトから命名されている。
ソフト設計	ボーナスと小役の同時抽選機能を搭載。対象役とボーナス期待度は、特殊リプレイ（ベル+リプレイ+ベル）でR T orボーナス確定、特殊リプレイ（ベル+リプレイ+リプレイ）で約25%、特殊リプレイ（リプレイ+リプレイ+ベル）で約10%、5枚役（スイカ）で約8%。また、ボーナス当選比率は、単独当選：リプレイとの同時当選：その他小役との同時当選 = 約1：1：1。
	1ゲームあたり約0.3枚の純増が見込め、次回ボーナスまで継続するR Tを搭載。R Tの突入契機は特殊リプレイ 入賞時となるが、通常時はリプレイ 特殊リプレイ 特殊リプレイ 特殊リプレイ という段階を経てR Tが発動する。但し、R T突入率は約1000分の1と極めて低い。
	ボーナス中の技術介入性を付与。B B中は、チェリー当選の告知音が発生した際、14枚役（スイカ+スイカ+青7）を1回だけ獲得すると、最大枚数を獲得できる。一方、R B中もB B中と同様の手順で14枚役を獲得すれば、獲得枚数の増加が見込めるが、内部C Tとなるため、毎ゲームチャレンジできる。
	ベースは約51～54%前後（1000円あたり約34～36ゲーム）
ゲーム性	台枠ランプの発光とリプレイの連続当選によって、ボーナスまたはR T突入を示唆し、最終的にリール左下のW I Nランプが発光するとボーナス、リールの右上部にあるT Bランプが発光するとR Tがそれぞれ確定する、準完全告知タイプ。。なお、ボーナス内部当選時も約4分の1の頻度で告知ランプが発光する。
	通常時はリプレイ 特殊リプレイ 特殊リプレイ と、リプレイが連続入賞する毎にリール右部の「」ランプが段階的に発光し、最終的に特殊リプレイ 当選と同時に「T B」ランプが発光すると、R T突入を告知する。
	B B中は有効ライン上に「B A R」揃い、または「B A R」orチェリーの菱形の出目を停止させると、W I Nランプの色が変化するミニゲームが発生。目押しの成功回数に応じてランプの色が変換し、特定回数以上成功させるとレインボー色に変化する。
	フリーズ発生時とR T中のB B当選時は、B B中のB G Mが変化するプレミアムパターンを付与。当選B Bの種類によってB G Mが異なる。

## ターゲット・導入検討ポイント

ソフトは、突入率が極めて低い、次回ボーナスまで継続のR Tを搭載した、実質的にはノーマルタイプに近い設計。ボーナスの合成確率、獲得枚数共にノーマルタイプとしては標準的で、プレイヤー側には、R Tに当選しなくても勝ち負けに大きく影響しないスペックと言えるが、逆にR Tの特徴や魅力は伝達づ

らく、補完的な機能の一つと認識される可能性が高い。

ゲーム性は、リプレイをメインとした小役の連続入賞をチャンスパターンに据えた、準完全告知タイプに属したシンプルな内容。リプレイの連続入賞回数に応じて、段階的にRTへの期待感が高まる「リプレイ連続ステップアップ」を最大の見せ場としているが、RT突入率の低さから演出効果は弱いと言わざるを得ない。

機種特性を端的に表現すれば、ソフトはノーマルタイプに近いRT搭載機、ゲーム性は完全告知タイプに近いシンプルな内容となり、遊技客にはノーマル+完全告知タイプを若干改良した程度の印象に留まることから、新機種効果、運用期間共に標準を下回ると予測される。導入検討の際には、ノーマルタイプや完全告知タイプ、同社製機種のファンの多寡を参考とし、可能な限り、競合店舗での導入が行なわれない、ニッチの状態での運用したいところ。

## 新機種納品日カレンダー

弊社取材の元、納品日程を掲載しています。なお、機種により先行導入も含まれます。また、保通申請の状況によって変化する可能性もあります。

2月	パチンコ	2月	パチスロ
13日	CR未来少年コナン (ニューギン)		
20日	CRフィーバーらんま1/2 (三共)	20日	戦国BASARA2 (エンターライズ)
20日	CR GIDREAM (サンセイ)	20日	一騎当千BB外伝 (タイヨー)
20日	CR新暴れん坊將軍~不死身の闇鳥~ (藤商事)	20日	真・三國無双 (オリンピア)
20日	CR悪代官 (豊丸)	20日	ろくでなしBLUES (サミー)
下旬	CRブラックスパイダーマン衝動 (高尾) 別スペック	20日	シオサイマックス-30 (パイオニア) 九州地区限定

3月	パチンコ	3月	パチスロ
6日	ぱちんこCR北斗の拳 百裂 (サミー)	6日	パチスロ創聖のアクエリオン (三共)
6日	CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇 (三共)	6日	パチスロ「モンキーターン」(山佐)
6日	CR修羅雪姫 (平和)	6日	残機尽きるまで私は戦う (トリピー)
6日	CRうる星やつら4ever Love (興村)	6日	テンションブースター (北電子)
6日	CR伝説の凄腕X (三洋)	6日	パチスロ「ほのぼの」~スウィートver.~ (山佐)
6日	CR花の慶次~愛 (ニューギン) 別スペック		
6日	CR中森明菜 歌姫伝説 (大ー) 別スペック		
6日	CRゴリ神~GORI GOD~ (大ー) 別スペック		
13日	CR新海物語Withアグネス・ラム (三洋) 別スペック		
21日	CR特捜戦車隊ドミニオン (エース電研)	21日	GETだBILLY (エレコ)
21日	CRタイムボカン (アムテックス)	21日	アイムジャグラーAPEX (北電子)
下旬	CRサムライチャンプルー2 (タイヨーエレック) 甘デジ	27日	エヴァンゲリオン 真実の翼 (ビステイ)
		27日	装甲騎兵ボトムズ (サミー)

4月	パチンコ	4月	パチスロ
3日	CRびっくりぱちんこ 銭形平次 with チームZ (京楽)		



## 主要3地区の稼働状況

### 東京地区・主要10店舗の機種別稼働状況

調査日：2月1日(火) / 調査時間：13:00～15:00 / 調査対象：JR山手線駅前型立地10店舗

#### <概況>

東京地区では、山手線沿いの駅前に立地する10店舗にて踏査を実施。10店舗を合計した平均稼働率は48.9%と、前回調査時(47.3%)から1.6ポイント上昇した。

店舗別で見ると、A店が稼働率65.0%(前月61.8%)と最も高く、以下、B店(55.4%)、D店(52.7%)、C店(49.4%)、F店(49.0%)において平均稼働を上回っている。

#### <パチンコ稼働状況>

「海物語」シリーズは、前月から63台減少となる1165台設置で、稼働率は54.0%と前月から3.1ポイント減少した。機種別で見ると、全シリーズで減台が行なわれたが、大きく減台効果を発揮した機種は、「～ギンバラ2ノ～ハネ海」(前月比プラス22.1ポイント)、及び「～桜バージョン」(前月比プラス11.5ポイント)の2ジャンルに留まり、設置台数が100台を超えるミドルスペック「CRスーパー海物語IN沖縄2」シリーズや「新海物語withアグネス・ラム」では、稼働の減少傾向が依然続いている状況に変わりはない。

準定番機種は、前月から53台減少となる1446台設置で、稼働率は50.4%と前月から8.2ポイント上昇した。機種別で見ると、「牙狼XX」で前月比マイナス25.5ポイント、「牙狼～RED REQUIEM～」で同マイナス19.3ポイントと落ち込みが目立ったが、「北斗の拳剛掌」シリーズの前月比プラス13ポイントを筆頭に、「花の慶次」シリーズ、「エヴァンゲリオン」シリーズ、「ばちんこ水戸黄門2」において、稼働の回復傾向が見られており、これが全体に好影響を与えていると判断される。新機種、準新機種に関しては、「CRサムライチャンプルー2」が29台設置で稼働率72.4%、「CRブラックスパイダーマン黒宝」が43台で同74.4%、「CR決戦～」が25台で同96.0%、「CR孔雀王～」が20台で同95.0%、「CR座頭市物語2」シリーズが82台で同51.2%、「CR雪物語」シリーズが55台で同60.0%、「CR戦国KIZUNA～」が73台で39.7%、「CRみどりのマキバオー～」が19台で同52.6%となった。

なお、上記の機種を除いたスペック別で見ると、全スペックで前月より稼働がプラスに転じているが、中でも「ハイミドルタイプ(前月比プラス14.2%)」、「ライトミドルタイプ(同プラス15.3%)」において、約15ポイントもの上昇に至った点は特筆される。

#### <パチスロ稼働状況>

ジャグラーシリーズは、前月から4台減少となる521台設置で、稼働率は47.0%と前月から2.3ポイント減少した。機種別で見ると、「アイムジャグラーEX」「アイムジャグラーSP」において、前月から稼働が減少する一方、「その他ジャグラーシリーズ」の稼働が上昇し、シリーズ全体の稼働減少を抑止している。

その他の定番機種では、前月から21台減少となる340台設置で、稼働率は58.8%と前月から12.0ポイント上昇した。機種別で見ると、「新鬼武者Z」が前月から17.0ポイント上昇し、大幅な稼働回復に至っているほか、減台を行なった「蒼天の拳Z」でも前月から6.9ポイントの稼働上昇が見られた。準定番機種に関しては、今月から「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」と「緑ドンVIVA!情熱南米編」の2機種を追加した総設置台数513台を調査対象とし、稼働率は53.2%となった。機種別で見ると、前月まで平均稼働を上回っていた「新世紀エヴァンゲリオン・魂の軌跡A」と「リングにかける1～黄金の日本Jr.編～」の2機種で、平均稼働を下回ったが、「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」と「緑ドンV

#### <東京地区>

店舗	総台数	総客数	稼働率
A店	1970	1280	65.0%
B店	718	398	55.4%
C店	703	347	49.4%
D店	681	359	52.7%
E店	708	219	30.9%
F店	572	280	49.0%
G店	332	74	22.3%
I店	436	147	33.7%
J店	790	336	42.5%
K店	330	103	31.2%
合計	7240	3543	48.9%

「I V A ! 情熱南米編」では、依然安定した稼働を維持している。新機種では、「サムライチャンブルー極」が4台で稼働率100.0%、「燃えよ！功夫大戦」が23台で同95.7%、「キャプテンハーロックG」が4台で同75.0%、「サクラ大戦3」が36台で同72.2%、「超重神グラヴィオン」が27台で同70.4%となった。

なお、上記の機種を除いたスペック別で前月の稼働と比較すると、前月から1.8ポイント減少した「他のノーマルB」を除き、全てのスペックで前月の稼働を上回った。

<東京地区：パチンコ>

機種名	総台数	前月比	総客数	稼働率	前月比
CR新海物語Withアグネス・ラム	572	-13	329	57.5%	-6.9%
CRスーパー海物語IN沖縄2シリーズ	156	-15	71	45.5%	-8.3%
CR海物語シリーズ甘デジ	254	-8	134	52.8%	-0.3%
CRスーパー海物語～桜バージョン	75	-2	32	42.7%	11.5%
CRギンバラ2 / CRAハネ海	31	-21	14	45.2%	22.1%
その他海シリーズ	77	-4	49	63.6%	-6.7%
海物語シリーズ合計	1165	-63	629	54.0%	-3.1%
CR花の慶次シリーズ	162	-13	80	49.4%	11.1%
CRエヴァンゲリオンシリーズ	194	-26	73	37.6%	8.1%
CR牙狼～RED REQUIEM～	192	0	131	68.2%	-19.3%
CR牙狼XX	148	-7	30	20.3%	-25.5%
CR北斗の拳剛掌シリーズ	427	10	293	68.6%	13.0%
CRぱちんこ戦国無双MAX EDITION	192	0	63	32.8%	-2.6%
CRびっくりぱちんこ爽快水戸黄門2	131	-17	59	45.0%	11.9%
準定番機種合計	1446	-53	729	50.4%	8.2%
CRサムライチャンブルー2	29	-	21	72.4%	-
CRブラックパイダーマン黒宝	43	-	32	74.4%	-
CR決戦 戦国制覇の道シリーズ	25	-	24	96.0%	-
CR孔雀王XX	20	-	19	95.0%	-
CR座頭市物語2シリーズ	82	-	42	51.2%	-
CR雪物語シリーズ	55	-	33	60.0%	-
CR戦国KIZUNA 第二陣 紅の修羅シリーズ	73	-	29	39.7%	-
CRみどりのマキバオーH1AZ	19	-	10	52.6%	-
他のマックスタイプ	552	100	225	40.8%	3.4%
他のハイミドルタイプ	185	68	69	37.3%	14.2%
他のミドルタイプ	268	-82	97	36.2%	2.8%
他のライトミドルタイプ	283	24	133	47.0%	15.3%
他の甘デジタイプ	670	25	314	46.9%	0.1%
その他	141	-1	59	41.8%	1.7%
合計	5056	0	2465	48.8%	0.6%

<東京地区：パチスロ>

機種名	総台数	前月比	総客数	稼働率	前月比
アイムジャグラーEX	284	0	135	47.5%	-7.7%
アイムジャグラーSP	69	0	35	50.7%	-5.8%
その他ジャグラーシリーズ	168	-4	75	44.6%	8.0%
ジャグラーシリーズ合計	521	-4	245	47.0%	-2.3%
新鬼武者Z	171	0	110	64.3%	17.0%
蒼天の拳Z	169	-21	90	53.3%	6.9%
その他定番機種合計	340	-21	200	58.8%	12.0%
新世紀エヴァンゲリオン・魂の軌跡A	182	-6	80	44.0%	-6.0%
エウレカセブンZ	55	-13	24	43.6%	1.0%
リングにかける1～黄金の日本Jr.編～	94	3	46	48.9%	-1.6%
アントニオ猪木が元気にするパチスロ機	63	12	41	65.1%	-7.4%
緑ドンV I V A ! 情熱南米編	119	-21	82	68.9%	-4.7%
準定番機種合計	513	-25	273	53.2%	4.5%
サクラ大戦3	36	-	26	72.2%	-
燃えよ！功夫大戦	23	-	22	95.7%	-
超重神グラヴィオン	27	-	19	70.4%	-
キャプテンハーロックG	4	-	3	75.0%	-
サムライチャンブルー極	4	-	4	100.0%	-
他のノーマルA	38	0	19	50.0%	2.6%
他のノーマルB	84	7	17	20.2%	-1.8%
他のART	72	-25	26	36.1%	18.6%
他のART	319	144	152	47.6%	17.9%
他のART	133	6	50	37.6%	6.9%
その他	70	-11	22	31.4%	11.7%
合計	2184	0	1078	49.4%	4.2%

## 大阪地区・主要 10 店舗の機種別稼働状況

調査日：2月1日（火） / 調査時間：13:00～16:00 / 調査対象：繁華街に立地する10店舗

### < 概況 >

大阪地区では、繁華街に立地する10店舗にて踏査を実施。10店舗を合計した平均稼働率は37.5%と、前月（42.3%）から4.8ポイント減少した。

店舗別で見ると、J店が稼働率73.2%（前月68.5%）と最も高く、次いでE店が同65.2%、I店が同57.4%と続く。但し、今月はJ店、K店を除いた全ての店舗において稼働率が減少していた。

### < パチンコ稼働状況 >

「海物語」シリーズは、前月から56台減少となる1440台設置で、稼働率は50.5%と前月から4.4ポイント減少した。中でも、「～桜バージョン」が前月比マイナス26.5ポイントもの大幅な減少を示しており、機種寿命が限界に達している様子が窺える。

準定番機種は、前月から63台減少となる1296台設置で、稼働率は40.1%と前月から2.5ポイント減少した。機種別で見ると、前月から20台増加した「北斗の拳 剛拳」シリーズが前月比プラス2.4ポイント、前月から30台減少した「エヴァンゲリオン」シリーズが同プラス2.8ポイントと貢献する一方、「牙狼 X X（前月比 - 10.1%）」「牙狼～RED REQUIEM～（同 - 19.3%）」「戦国無双～（同 - 15.6%）」「～水戸黄門 2（同 - 17.1%）」において、いずれも1割以上の減少となり、全体の結果に影響を与えていることが分かる。

新機種、準新機種に関しては、「CRサムライチャンプルー 2」が49台設置で稼働率83.7%、「CRブラックスパイダーマン黒宝」が59台で同35.6%、「CRみどりのマキバオー～」が35台で同22.9%、「CR決戦～」が33台で同45.5%、「CR戦国KIZUNA～」が77台で同39.0%、「CR座頭市物語 2」シリーズが65台で同49.2%、「CR雪物語」シリーズが69台で同52.2%となった。

なお、上記の機種を除いたスペック別で見ると、「ハイミドルタイプ（前月比 + 1.5%）」を除いた全てのタイプで減少が見られ、中でも「その他（同 - 12.3%）」、「ミドルタイプ（同 - 10.3%）」で1割以上の減少となっている。

### < パチスロ稼働状況 >

ジャグラーシリーズは、前月から4台増加となる336台設置で、稼働率は40.8%と前月から8.3ポイント減少した。機種別で見ると、いずれも前月から稼働が減少したものの、「アイムジャグラーEX」と「その他ジャグラーシリーズ」は平均稼働は上回り、安定した様子が窺える。

その他の定番機種では、前月から12台増加となる277台設置で、稼働率は33.9%と前月から1.9ポイント減少した。「新鬼武者Z」に関しては、前月から11台増台した分、稼働が減少へと転じたか、「蒼天の拳Z」は前月から4.2ポイントの上昇している。

準定番機種では、今月から「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」と「緑ドンVIVA!情熱南米編」の2機種を追加した総設置台数427台を調査対象とし、稼働率は35.4%となった。この中で、「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」に関しては、前月から稼働が4.9ポイント上昇したが、一方で、「緑ドンVIVA!情熱南米編」では、前月から36台減台したにも関わらず、稼働が9.0ポイント減少した。

その他、新機種では、「燃えよ!功夫大戦」が18台で稼働率94.4%、「キャプテンハーロックG」が3台で同66.7%、「凄忍」が7台で同57.1%、「サクラ大戦3」が37台で同56.8%、「超重神グラヴィオン」が10台で同40.0%と続く。

上記の機種を除いたスペック別で前月の稼働と比較すると、「他のノーマルタイプ」において、前月から12.7ポイント減少したが、稼働率は42.5%と平均稼働を上回り、依然同地区のパチスロ稼働を牽引していることが分かる。

### < 大阪地区 >

店舗	総台数	総客数	稼働率
A店	438	36	8.2%
B店	1096	130	11.9%
C店	294	29	9.9%
D店	662	210	31.7%
E店	1220	796	65.2%
F店	312	60	19.2%
G店	1424	286	20.1%
I店	1063	610	57.4%
J店	908	665	73.2%
K店	306	73	23.9%
合計	7723	2895	37.5%

## &lt;大阪地区：パチンコ&gt;

機種名	総台数	前月比	総客数	稼働率	前月比
CR新海物語Withアグネス・ラム	349	6	193	55.3%	-4.5%
CRスーパー海物語IN沖縄2シリーズ	284	-29	115	40.5%	-9.7%
CR海物語シリーズ甘デジ	400	-27	212	53.0%	1.5%
CRスーパー海物語～桜バージョン	108	-14	36	33.3%	-26.5%
CRギンバラ2/CRAハネ海	52	-5	19	36.5%	5.0%
その他海シリーズ	247	13	152	61.5%	-1.7%
海物語シリーズ合計	1440	-56	727	50.5%	-4.4%
CR花の慶次シリーズ	187	-27	66	35.3%	-1.2%
CRエヴァンゲリオンシリーズ	131	-30	46	35.1%	2.8%
CR牙狼～RED REQUIEM～	166	0	92	55.4%	-19.3%
CR牙狼XX	132	-13	44	33.3%	-10.1%
CR北斗の拳剛拳シリーズ	334	20	173	51.8%	2.4%
CRばちんこ戦国無双MAX EDITION	162	-16	43	26.5%	-15.6%
CRびっくりばちんこ爽快水戸黄門2	184	3	56	30.4%	-17.1%
準定番機種合計	1296	-63	520	40.1%	-2.5%
CRサムライチャンプルー2	49	-	41	83.7%	-
CRブラックスパイダーマン黒宝	59	-	21	35.6%	-
CRみどりのマキパオーH1AZ	35	-	8	22.9%	-
CR決戦 戦国制覇の道シリーズ	33	-	15	45.5%	-
CR戦国KIZUNA 第二陣 紅の修羅シリーズ	77	-	30	39.0%	-
CR座頭市物語2シリーズ	65	-	32	49.2%	-
CR雪物語シリーズ	69	-	36	52.2%	-
他のマックスタイプ	614	88	225	36.6%	-5.9%
他のハイミドルタイプ	228	52	63	27.6%	1.5%
他のミドルタイプ	458	-38	122	26.6%	-10.3%
他のライトミドルタイプ	276	29	101	36.6%	-1.5%
他の甘デジタイプ	682	-38	248	36.4%	-1.1%
その他	78	-10	17	21.8%	-12.3%
合計	5459	0	2206	40.4%	-5.5%

## &lt;大阪地区：パチスロ&gt;

機種名	総台数	前月比	総客数	稼働率	前月比
アイムジャグラーEX	255	2	114	44.7%	-7.9%
アイムジャグラーSP	20	0	4	20.0%	-5.0%
その他ジャグラーシリーズ	61	2	19	31.1%	-11.2%
ジャグラーシリーズ合計	336	4	137	40.8%	-8.3%
新鬼武者Z	142	11	50	35.2%	-8.3%
蒼天の拳Z	135	1	44	32.6%	4.2%
その他定番機種合計	277	12	94	33.9%	-1.9%
新世紀エヴァンゲリオン・魂の軌跡A	117	7	33	28.2%	-3.6%
エウレカセブンZ	81	-3	28	34.6%	0.0%
リングにかけろ1～黄金の日本Jr.編～	68	-7	11	16.2%	-11.8%
アントニオ猪木が元気にするパチスロ機	60	2	35	58.3%	4.9%
緑ドンVIVA!情熱南米編	101	-36	44	43.6%	-9.0%
準定番機種合計	427	-37	151	35.4%	3.8%
サクラ大戦3	37	-	21	56.8%	-
燃えよ!功夫大戦	18	-	17	94.4%	-
キャプテンハーロックG	3	-	2	66.7%	-
凄忍	7	-	4	57.1%	-
超重神グラヴィオン	10	-	4	40.0%	-
他のノーマルA	73	-5	31	42.5%	-12.7%
他のノーマルB	256	3	71	27.7%	-1.5%
他のART	143	-10	22	15.4%	-2.3%
他のART	332	134	73	22.0%	1.3%
他のART	203	30	40	19.7%	1.8%
その他	142	-13	22	15.5%	-5.8%
合計	2264	25	689	30.4%	-3.1%

ここに掲載する情報は会員のみに提供されるものです

新機種情報 第408号 2011/02/10

## 福岡地区・主要 10 店舗の機種別稼働状況

調査日：2月3日(木) / 調査時間：13:00～17:00 / 調査対象：駅前型立地10店舗

### < 概況 >

福岡地区では、駅前に立地する10店舗にて踏査を実施。10店舗を合計した平均稼働率は39.7%と、前月(41.7%)から2ポイント減少した。

店舗別で見ると、F店が稼働率76.1%(前月79.5%)と最も高く、次いでG店(55.3%)、A店(44.4%)と続く。

### < パチンコ稼働状況 >

「海物語」シリーズは、前月から61台増加となる841台設置で、稼働率は59.1%と前月から0.8ポイント上昇した。機種別で見ると、減台を行なった「～IN沖縄2」シリーズの稼働が前月から7.9ポイント減少し、減台効果が発揮されなかったものの、「その他海シリーズ」では前月比プラス20.5ポイント、「海物語シリーズ甘デジ」では前月比プラス9.2ポイントと大きく上昇し、シリーズ全体の稼働を底上げしている。

準定番機種は、前月から80台減少となる942台設置で、稼働率は36.8%と前月から4.5ポイント減少した。機種別で見ると、いずれも前月から稼働が減少しているが、中でも「牙狼XX」は前月から54台の減台を行ないながらも、前月比マイナス12.2ポイントと1割以上の減少に至っている点は懸念される。

新機種、準新機種に関しては、「CRサムライチャンプルー2」が53台設置で稼働率35.8%、「CRブラックスパイダーマン黒宝」が6台で同50.0%、「CRみどりのマキバオー～」が26台で同30.8%、「CR孔雀王～」「CR雪物語」シリーズがともに18台で同50.0%、「CR戦国KIZUNA～」が52台で同50.0%、「CR座頭市物語2」シリーズが64台で同32.8%となった。

なお、上記の機種を除いたスペック別の稼働を見ると、「マックスタイプ」「その他」でそれぞれ前月から6.8ポイント、5.8ポイントの減少となったが、それ以外ではいずれも前月から5%前後の上昇が見られている。

### < パチスロ稼働状況 >

ジャグラーシリーズは、前月から52台増加となる553台設置で、稼働率は54.1%と前月から0.4ポイント上昇した。機種別で見ると、「アイムジャグラーSP」が減台効果を発揮して、稼働が前月から5.7ポイント上昇。また、前月から24台増台した「アイムジャグラーEX」も1.4ポイント上昇し、人気の回復ぶりを示した。

その他の定番機種では、前月から18台増加となる295台設置で、稼働率は30.8%と前月から13.2ポイント減少した。両機種共に平均稼働を下回ったが、特に前月まで稼働が好調であった「新鬼武者Z」に関しては、20台の増台が行なわれたことが影響したためか、大幅な稼働減少に至っている。

準定番機種では、今月から「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」と「緑ドンVIVA!情熱南米編」の2機種を追加した総設置台数401台を調査対象とし、稼働率は46.9%となった。機種別で見ると、前月平均稼働を下回っていた「新世紀エヴァンゲリオン・魂の軌跡A」「リングにかける1～黄金の日本」r.編～」「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」の3機種において、減台効果などによって、いずれも10ポイント以上の稼働回復を示している。

その他、新機種では、「ゼロゼロナインワン」が3台で稼働率100.0%、「サクラ大戦3」が20台で同80.0%、「燃えよ!功夫大戦」が39台で同71.8%、「キャプテンハーロックG」が3台で同66.7%、「あっぱれ剣士道」が4台で同50.0%、「凄忍」が12台で同33.3%、「超重神グラヴィオン」が6台で同16.7%と続く。

上記の機種を除いたスペック別で前月の稼働と比較すると、「他のART」で9.2ポイント、「他のART」で5.7ポイント減少した一方、「他のノーマルB」で13.5ポイント、「他のノーマルA」で12.4ポイント上昇し、ノーマルタイプに対する支持が増している点は注目される。

### < 福岡地区 >

店舗	総台数	総客数	稼働率
A店	1058	470	44.4%
B店	231	49	21.2%
C店	593	201	33.9%
D店	229	28	12.2%
E店	290	32	11.0%
F店	531	404	76.1%
G店	920	509	55.3%
I店	277	37	13.4%
J店	928	342	36.9%
K店	342	72	21.1%
合計	5399	2144	39.7%

## &lt;福岡地区：パチンコ&gt;

機種名	総台数	前月比	総客数	稼働率	前月比
CR新海物語Withアグネス・ラム	247	30	180	72.9%	0.5%
CRスーパー海物語IN沖縄2シリーズ	259	-14	155	59.8%	-7.9%
CR海物語シリーズ甘デジ	183	9	102	55.7%	9.2%
CRスーパー海物語～桜バージョン	57	13	14	24.6%	-0.4%
CRギンバラ2 / CRAハネ海	8	0	1	12.5%	0.0%
その他海シリーズ	87	23	45	51.7%	20.5%
海物語シリーズ合計	841	61	497	59.1%	0.8%
CR花の慶次シリーズ	108	-33	41	38.0%	-2.5%
CREヴァンゲリオンシリーズ	71	5	10	14.1%	-7.1%
CR牙狼～RED REQUIEM～	137	29	95	69.3%	-2.9%
CR牙狼XX	114	-54	39	34.2%	-12.2%
CR北斗の拳剛掌シリーズ	200	-13	93	46.5%	-13.6%
CRぱちんこ戦国無双MAX EDITION	162	2	35	21.6%	-11.5%
CRびっくりぱちんこ爽快水戸黄門2	150	13	34	22.7%	-3.6%
準定番機種合計	942	-80	347	36.8%	-4.5%
CRサムライチャンブル2	53	-	19	35.8%	-
CRブラックスパイダーマン 黒宝	6	-	3	50.0%	-
CRみどりのマキバオーH1AZ	26	-	8	30.8%	-
CR孔雀XXX	18	-	9	50.0%	-
CR雪物語シリーズ	18	-	9	50.0%	-
CR戦国KIZUNA 第二陣 紅の修羅シリーズ	52	-	26	50.0%	-
CR座頭市物語2シリーズ	64	-	21	32.8%	-
他のマックスタイプ	391	147	116	29.7%	-6.8%
他のハイミドルタイプ	136	25	40	29.4%	7.8%
他のミドルタイプ	204	-36	85	41.7%	5.4%
他のライトミドルタイプ	209	50	44	21.1%	4.7%
他の甘デジタイプ	477	-22	117	24.5%	4.1%
その他	65	-25	15	23.1%	-5.8%
合計	3502	127	1356	38.7%	-2.7%

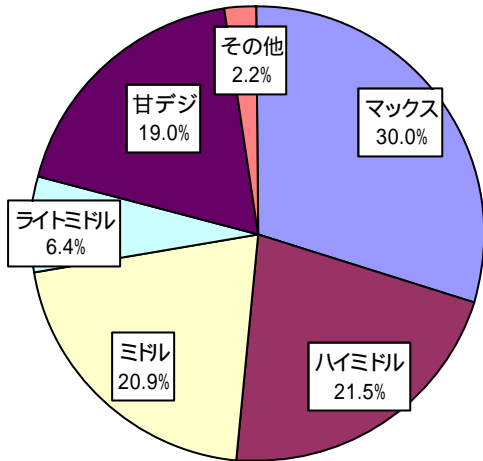
## &lt;福岡地区：パチスロ&gt;

機種名	総台数	前月比	総客数	稼働率	前月比
アイムジャグラーEX	269	24	140	52.0%	1.4%
アイムジャグラーSP	108	-21	74	68.5%	5.7%
その他ジャグラーシリーズ	176	49	85	48.3%	-2.1%
ジャグラーシリーズ合計	553	52	299	54.1%	0.4%
新鬼武者Z	173	20	49	28.3%	-28.5%
蒼天の拳Z	122	-2	42	34.4%	6.2%
その他定番機種合計	295	18	91	30.8%	-13.2%
新世紀エヴァンゲリオン・魂の軌跡A	102	8	42	41.2%	17.8%
エウレカセブンZ	37	-7	14	37.8%	3.7%
リングにかける1～黄金の日本Jr. 編～	32	-36	18	56.3%	16.5%
アントニオ猪木が元気にするパチスロ機	62	-4	31	50.0%	10.6%
緑ドンVIVA! 情熱南米編	168	25	83	49.4%	-3.0%
準定番機種合計	401	-14	188	46.9%	15.8%
サクラ大戦3	20	-	16	80.0%	-
燃えよ! 功夫大戦	39	-	28	71.8%	-
ゼロゼロナインワン	3	-	3	100.0%	-
あっぱれ剣士道	4	-	2	50.0%	-
キャプテンハーロックG	3	-	2	66.7%	-
凄忍	12	-	4	33.3%	-
超重神グラヴィオン	6	-	1	16.7%	-
他のノーマルA	47	20	18	38.3%	12.4%
他のノーマルB	85	16	25	29.4%	13.5%
他のART	64	-5	14	21.9%	-5.7%
他のART	229	109	74	32.3%	1.5%
他のART	65	4	10	15.4%	-9.2%
その他	71	4	13	18.3%	-13.0%
合計	1897	178	788	41.5%	-0.5%

ここに掲載する情報は会員のみに提供されるものです

新機種情報 第408号 2011/02/10

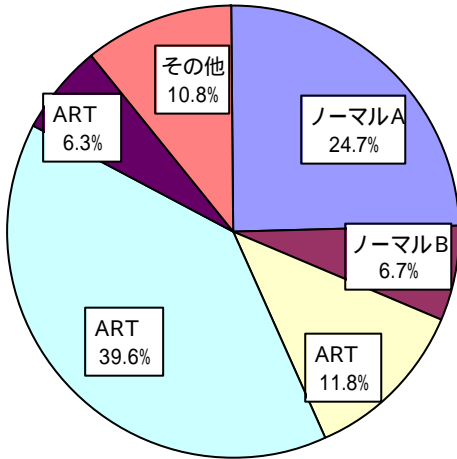
3地区総計：パチンコスペック別シェア



3地区を合算した、パチンコのスペック別シェアを見ると、「マックスタイプ(30.0%)」が最も高く、次いで「ハイミドルタイプ(21.5%)」、「ミドルタイプ(20.9%)」、「甘デジタイプ(19.0%)」、「ライトミドルタイプ(6.4%)」、「その他タイプ(2.2%)」と続く。

前月と比較すると、「ハイミドルタイプ」や「ミドルタイプ」の新機種が多く登場し、両者のシェアが若干ながら増加する一方、「マックスタイプ」のシェアが微減した。

3地区総計：パチスロスペック別シェア



3地区を合算した、パチスロのスペック別シェアを見ると、「ART (39.6%)」、「ノーマルA (24.7%)」、「ART (11.8%)」、「その他(10.8%)」、「ノーマルB(6.7%)」、「ART (6.3%)」の順で高い。

前月から多少の増減はあるものの、スペック別のシェアについては大きな差異はない。

<補足：パチンコ>

「CR花の慶次」シリーズは、「～斬」や「～愛」などを含む  
 「CREヴァンゲリオン」シリーズは、「～最後の使者」や「始まりの福音」を含む  
 「その他」はハネモノや普通機、セットタイプなどの変則仕様なども含む

<補足：パチスロ>

ノーマルA	完全告知タイプ
ノーマルB	その他ノーマルタイプ
ART	ボーナス確率1/500以下または1/100以上、ボーナスの獲得枚数100枚以下、ボーナス非搭載のいずれか
ART	通常時から突入するART搭載
ART	その他ART搭載機
その他	AT、RT搭載機など



## データファイル

### 貯玉・再プレーシステム導入店舗数（1月）

	2011年1月	前月比
札幌方面	114	1
函館方面	16	0
旭川方面	24	0
釧路方面	31	0
北見方面	15	1
青森	65	0
岩手	61	1
宮城	147	-2
秋田	59	1
山形	54	0
福島	94	1
東京	417	2
茨城	93	3
栃木	61	1
群馬	66	1
埼玉	242	0
千葉	209	1
神奈川	233	0
新潟	95	0
山梨	36	0
長野	91	0
静岡	117	-1
富山	32	1
石川	35	0
福井	24	0
岐阜	42	1

	2011年1月	前月比
愛知	151	4
三重	60	0
滋賀	56	0
京都	67	0
大阪	287	2
兵庫	107	0
奈良	34	1
和歌山	29	0
鳥取	17	0
島根	31	1
岡山	49	0
広島	66	1
山口	51	1
徳島	19	0
香川	27	0
愛媛	20	0
高知	40	0
福岡	139	0
佐賀	30	0
長崎	74	1
熊本	71	1
大分	39	0
宮崎	55	-1
鹿児島	94	-1
沖縄	39	0
合計	4125	22

## 型式試験実施状況（1月）

## 2011年1月の型式試験実施状況

遊技機種別	受理結果	結果書交付	適合	不適合	みなし不適
ぱちんこ	60	54	43	11	0
回胴式	44	47	24	23	0
アレンジボール	0	0	0	0	0
じゃん球	0	0	0	0	0

## 2011年1月の申請受理等状況

遊技機種別	受理件数	持帰件数	取消件数
ぱちんこ	60	0	2
回胴式	44	0	2
アレンジボール	0	0	0
じゃん球	0	0	0

## 検定合格機種一覧

北海道公安委員会（2011.2.4）

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	藤商事	パチンコ	C R新暴れん坊将軍 不死身の闇鳥F P H	0P1333
2	藤商事	パチスロ	テンA F S A	0S1202
3	ネット	パチスロ	ココナナ	0S1185
4	ソフィア	パチンコ	C R決戦 戦国制覇の道G L B	0P1277
5	ソフィア	パチンコ	C R花満開 麗F A	0P1397
6	サミー	パチスロ	装甲騎兵ボトムズS	0S1260
7	高尾	パチンコ	C Rブラックスパイダーマン衝動B	0P1318
8	ニューギン	パチンコ	C R一世風靡セピア～前略、道の上より～L 2 - K G	0P1263
9	ニューギン	パチンコ	C R座頭市物語2～勝新N - T	0P1289
10	ニューギン	パチンコ	C R座頭市物語2～勝新N - T G	0P1301
11	ピスティ	パチンコ	C RカンフーパンダV S - F Z	0P1216
12	藤商事	パチンコ	C R新暴れん坊将軍 不死身の闇鳥F P M	0P1379
13	平和	パチンコ	C R修羅雪姫L 2 A W 2	0P1339
14	平和	パチンコ	C R修羅雪姫L 9 A X 2	0P1354
15	奥村遊機	パチンコ	C Rうる星やつら4everLove Y	0P1398
16	豊丸産業	パチンコ	C R悪代官M I L D 5	0P1392
17	大都技研	パチンコ	C R秘宝伝C 2 N 2	0P1361
18	大都技研	パチンコ	C R秘宝伝C 2 N 3	0P1368
19	大一商会	パチンコ	C Rピンク・レディ3	0P0985
20	大一商会	パチンコ	C R中森明菜・歌姫伝説K H - S	0P1372
21	大一商会	パチンコ	C R中森明菜・歌姫伝説K S - S	0P1417
22	大一商会	パチンコ	C Rゴリ神～G O R I・G O D～K H	0P1421
23	三共	パチンコ	C Rフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	0P1411
24	サンセイ	パチンコ	C R牙狼～RED REQUIEM～Z Z	0P1387
25	サンセイ	パチンコ	C R牙狼～RED REQUIEM～S S	0P1396
26	山佐	パチスロ	天下布武2	0S1312
27	山佐	パチスロ	ほのぼのスイート	0S1362
28	タイヨーエレック	パチンコ	C Rサムライチャンブルー2 A S X	0P1370
29	タイヨーエレック	パチンコ	C Rサムライチャンブルー2 K R X	0P1181
30	京楽産業.	パチンコ	C Rぱちんこ銭形平次L M 7	0P1384

ここに掲載する情報は会員のみを提供されるものです

新機種情報 第408号 2011/02/10

## 東京都公安委員会(2011.2.7)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	ニューギン	パチンコ	CR一世風靡セピア～前略、道の上より～L2-KG	0P1263
2	ニューギン	パチンコ	CR座頭市物語2～勝新N-T	0P1289
3	ニューギン	パチンコ	CR座頭市物語2～勝新N-TG	0P1301
4	藤商事	パチンコ	CR新暴れん坊將軍 不死身の闇烏FPH	0P1333
5	藤商事	パチンコ	CR新暴れん坊將軍 不死身の闇烏FPM	0P1379
6	ソフィア	パチンコ	CR決戦 戦国制覇の道GLB	0P1277
7	ソフィア	パチンコ	CR花満開 麗FA	0P1397
8	高尾	パチンコ	CRブラックスパイダーマン衝動B	0P1318
9	ジェイビー	パチンコ	CR真・十勇士RSJ	0P1168
10	ジェイビー	パチンコ	CR真・十勇士SSJ	0P1194
11	ジェイビー	パチンコ	CR真・十勇士MSJ	0P1183
12	平和	パチンコ	CR修羅雪姫L2AW2	0P1339
13	平和	パチンコ	CR修羅雪姫L9AX2	0P1354
14	ピスティ	パチンコ	CRカンフーパンダVS-FZ	0P1216
15	三共	パチンコ	CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	0P1411
16	奥村遊機	パチンコ	CRうる星やつら4everLove Y	0P1398
17	ネット	パチスロ	ココナナ	0S1185
18	ラスター	パチスロ	ワイルドキャッツEX	0S1254
19	サミー	パチスロ	装甲騎兵ボトムズS	0S1260
20	山佐	パチスロ	天下布武2	0S1312
21	山佐	パチスロ	ぼのぼのスイート	0S1362

## 新潟県公安委員会(2011.2.4)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	サンセイ	パチンコ	CR牙狼～RED REQUIEM～ZZ	0P1387
2	サンセイ	パチンコ	CR牙狼～RED REQUIEM～SS	0P1396
3	京楽産業.	パチンコ	CRぱちんこ銭形平次LM7	0P1384
4	エレコ	パチスロ	GETだ!BILLY-EY	0S1432
5	藤商事	パチンコ	CRゲゲゲの鬼太郎FPKZ	0P1415
6	タイヨーエレック	パチンコ	CRサムライチャンプルー2ASX	0P1370
7	タイヨーエレック	パチンコ	CRサムライチャンプルー2KRX	0P1181
8	三洋物産	パチンコ	CR男はつらいよMTC	1P0012

## 大阪府公安委員会(2011.1.28)

## 和歌山県公安委員会(2011.2.8)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	ソフィア	パチンコ	CR決戦 戦国制覇の道GLB	0P1277
2	ソフィア	パチンコ	CR花満開 麗FA	0P1397
3	エース電研	パチンコ	CR特捜戦車隊ドミニオン NLY+	0P1350
4	三共	パチンコ	CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	0P1411
5	奥村遊機	パチンコ	CRうる星やつら4everLove Y	0P1398
6	ピスティ	パチンコ	CRカンフーパンダVS-FZ	0P1216
7	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N2	0P1361
8	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N3	0P1368
9	京楽産業.	パチンコ	CRぱちんこ銭形平次LM7	0P1384
10	平和	パチンコ	CR修羅雪姫L2AW2	0P1339
11	平和	パチンコ	CR修羅雪姫L9AX2	0P1354
12	山佐	パチスロ	ぼのぼのスイート	0S1362
13	山佐	パチスロ	天下布武2	0S1312
14	サミー	パチスロ	装甲騎兵ボトムズS	0S1260
15	大一商会	パチンコ	CRピンク・レディ3	0P0985
16	大一商会	パチンコ	CR中森明菜・歌姫伝説KH-S	0P1372
17	大一商会	パチンコ	CR中森明菜・歌姫伝説KS-S	0P1417
18	大一商会	パチンコ	CRゴリ神～GORI・GOD～KH	0P1421

## 広島県公安委員会(2011.2.7)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	大一商会	パチンコ	CR中森明菜・歌姫伝説KH-S	0P1372
2	大一商会	パチンコ	CRピンク・レディ3	0P0985
3	大一商会	パチンコ	CRゴリ神~GORI・GOD~KH	0P1421
4	大一商会	パチンコ	C中森明菜・歌姫伝説KS-S	0P1417
5	ビスティ	パチンコ	CRカンフーパンダVS-FZ	0P1216
6	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N2	0P1361
7	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N3	0P1368
8	京楽産業.	パチンコ	CRぱちんこ銭形平次LM7	0P1384
9	サンセイ	パチンコ	CR牙狼~RED REQUIEM~ZZ	0P1387
10	サンセイ	パチンコ	CR牙狼~RED REQUIEM~SS	0P1396

## 高知県公安委員会(2011.2.4)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	藤商事	パチンコ	CR新暴れん坊将軍 不死身の闇鳥FPM	0P1379
2	豊丸産業	パチンコ	CR悪代官MILD5	0P1392
3	三共	パチンコ	CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	0P1411
4	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N2	0P1361
5	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N3	0P1368
6	ビスティ	パチンコ	CRカンフーパンダVS-FZ	0P1216
7	サミー	パチンコ	CR北斗の拳百裂LSTC	0P1285
8	サミー	パチスロ	装甲騎兵ボトムズS	0S1260
9	奥村遊機	パチンコ	CRうる星やつら4everLove ZS	0P1336
10	奥村遊機	パチンコ	CRうる星やつら4everLove Y	0P1398

## 福岡県公安委員会(2011.2.1)

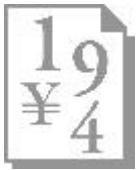
	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	豊丸産業	パチンコ	CR江頭2:50L	0P1272
2	豊丸産業	パチンコ	CR悪代官MILD5	0P1392
3	ニューギン	パチンコ	CR花の慶次~愛H-KG	0P1113
4	ニューギン	パチンコ	CR一世風靡セピア~前略、道の上より~L-K	0P1209
5	P-CUBE	パチンコ	CRフェニックス10	0P1156
6	ジェイビー	パチンコ	CR真・十勇士SSJ	0P1194
7	ソフィア	パチンコ	CR決戦 戦国覇者の道GLB	0P1277
8	ソフィア	パチンコ	CR花満開麗FA	0P1397
9	サンセイ	パチンコ	CRG DREAM.ZX2	0P1324
10	三共	パチンコ	CRフィーバータイガーマスク「虎の穴」の逆襲カウント50	0P1316
11	三共	パチンコ	CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	0P1411
12	奥村遊機	パチンコ	CRうる星やつら4everLoveY	0P1398
13	藤商事	パチンコ	CR新暴れん坊将軍 不死身の闇鳥FPH	0P1333
14	藤商事	パチンコ	CR新暴れん坊将軍 不死身の闇鳥FPM	0P1379
15	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N3	0P1368
16	大都技研	パチンコ	CR秘宝伝C2N2	0P1361
17	サミー	パチスロ	装甲騎兵ボトムズS	0S1260
18	北電子	パチスロ	クリエイターMK-30	9S1403
19	山佐	パチスロ	天下布武2	0S1312
20	山佐	パチスロ	ぼのぼのスイート	0S1362

## 鹿児島県公安委員会(2011.2.8)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	ニューギン	パチンコ	CR一世風靡セピア~前略、道の上より~L2-KG	0P1263
2	ニューギン	パチンコ	CR座頭市物語2~勝新N-T	0P1289
3	ニューギン	パチンコ	CR座頭市物語2~勝新N-TG	0P1301
4	高尾	パチンコ	CRブラックスパイダーマン衝動B	0P1318
5	奥村遊機	パチンコ	CRうる星やつら4everLoveY	0P1398
6	三共	パチンコ	CRフィーバー創聖のアクエリオン 転翅篇	0P1411
7	サミー	パチスロ	装甲騎兵ボトムズS	0S1260
8	山佐	パチスロ	ぼのぼのスイート	0S1362
9	山佐	パチスロ	天下布武2	0S1312

ここに掲載する情報は会員のみを提供されるものです

新機種情報 第408号 2011/02/10



# ファンアンケート

矢野経済研究所では、ファンの機種嗜好を調べることを目的とした、全国規模での簡易アンケートを実施し、ファンの動向を追っていく。

**【調査概要】**

対象者条件

- ・全国（20～60代の男女）でパチンコ・パチスロのいずれかを月に1回以上遊技する人

実施日：1月27日～2月2日

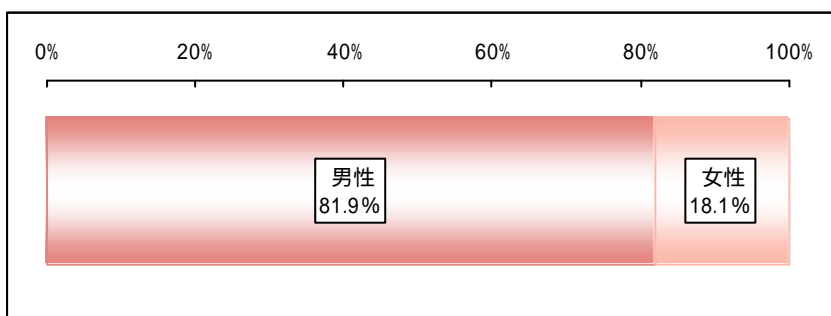
総母数（n）：1500（複数回答あり）

そのうちパチンコを遊技する人：220人（14.8%）

パチスロを遊技する人：214人（14.9%）

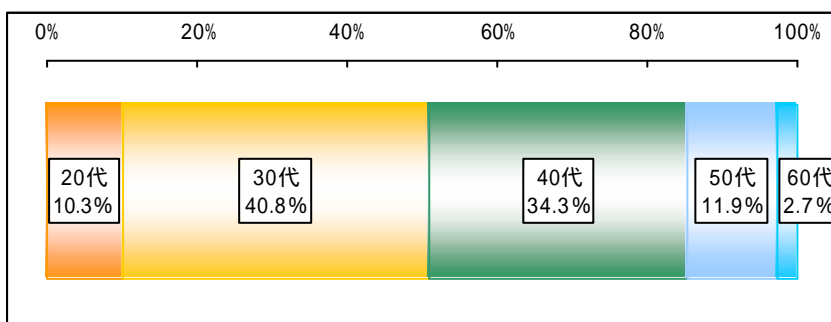
両方を遊技する人：1054人（70.3%）

回答はMA（マルチアンサー）方式で該当項目を全て選択可能としている



<ファン属性：性別>

男女別では、男性が81.9%、女性が18.1%となり、前回調査（男性78.7%、女性21.3%）から男性ファンが約3ポイント増加した。



<ファン属性：年代>

ファン属性を年代別で見ると、前月と同様、1位が「30代」で40.8%（前回42.5%）、2位が「40代」で34.3%（前回31.6%）となり、30～40代で約75%を占める。以下、「50代」が11.9%（前回11.7%）、「20代」が10.3%（前回11.1%）、「60代」が2.7%（前回3.1%）と続く。

順位	機種名	n	%
	全体	1500	100.0
1	C R花の慶次～愛	381	25.4
2	C R北斗の拳 剛掌シリーズ	366	24.4
3	C Rエヴァンゲリオン始まりの福音	330	22.0
4	C Rスーパー海物語 I N沖縄 2	289	19.3
5	C R牙狼 X X	236	15.7
6	C R Aスーパー海物語 I N沖縄 2 (甘デジ)	233	15.5
7	C R牙狼～RED REQUIEM～	223	14.9
8	C R新世紀エヴァンゲリオン使徒、再び(ライトモデル)	221	14.7
9	C R大海物語スペシャルWithアグネス・ラム	218	14.5
9	C Rアントニオ猪木という名のパチンコ機 道	217	14.5
11	C Rびっくりばちんこ水戸黄門 2	212	14.1
12	C R大海物語スペシャル	203	13.5
12	C Rエヴァンゲリオン始まりの福音(ライト)	202	13.5
14	C Rスーパー海物語 I N沖縄 桜バージョン	195	13.0
14	C Rスーパー海物語 I N地中海	195	13.0
16	C R中森明菜 2	194	12.9
17	C Rばちんこ必殺仕事人	189	12.6
18	C R新海物語Withアグネス・ラム	181	12.1
19	C Rギンギラパラダイス 2	168	11.2
20	C R牙狼～陰我消滅の日～	167	11.1
21	C Rフィーバータイガーマスク	144	9.6
22	C Rばちんこ獣王	129	8.6
23	C Rびっくりばちんこ戦国無双MAX EDITION	111	7.4
24	C R座頭市物語 2	102	6.8
25	C Rみどりのマキバオー	95	6.3
26	C R雪物語	72	4.8
26	C Rジュラシックパーク 2	72	4.8
28	C R戦国K I Z U N A 第二陣	67	4.5
29	C Rサムライチャンプルー 2	61	4.1
30	C Rブラックスパイダーマン	52	3.5
31	C R孔雀王	48	3.2
32	C R天空のエスカフローネ	47	3.1
33	C R決戦	45	3.0
34	C Rナポレオン獅子の時代	27	1.8
35	その他甘デジタイプ	329	21.9
36	その他	132	8.8
37	パチンコはあまり打たない、もしくは全く打たない	224	14.9

『あなたがここ1ヶ月(2010年12月下旬～2011年1月)で、パチンコでよく遊技される機種をすべてお答えください(いくつでも)』という質問をしたところ、1位が「C R花の慶次～愛(25.4%)」、2位が「C R北斗の拳 剛掌シリーズ(24.4%)」、3位が「C Rエヴァンゲリオン始まりの福音(22.0%)」、4位が「C Rスーパー海物語 I N沖縄 2(19.3%)」と、前回調査時と同順位となったが、いずれも支持率は前回より上昇している。

以下、5位は「C R牙狼 X X(15.7%)」、6位は「C R Aスーパー海物語 I N沖縄 2(15.5%)」、7位は「C R牙狼～RED REQUIEM～(14.9%)」と続き、「牙狼」シリーズの健闘ぶりが窺える。

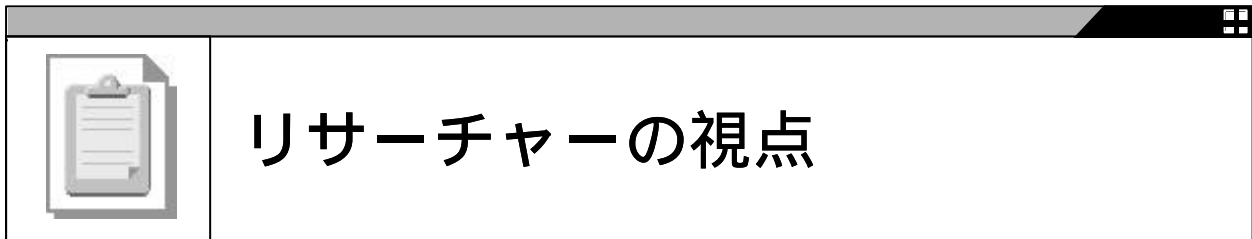
また、初登場機種では、24位に「C R座頭市物語 2」、26位に「C R雪物語」、28位に「C R戦国K I Z U N A 第二陣」、29位に「C Rサムライチャンプルー 2」、30位に「C Rブラックスパイダーマン」、31位に「C R孔雀王」、33位に「C R決戦」がランクインした。

順位	機種名	n	%
	全体	1500	100.0
1	新世紀エヴァンゲリオン～魂の軌跡～	369	24.6
2	アイムジャグラーEX	351	23.4
3	新鬼武者	306	20.4
4	ルパン三世 ルパン一族の秘宝	305	20.3
5	アントニオ猪木が元気にするパチスロ機	301	20.1
6	新世紀エヴァンゲリオン～約束の時～	278	18.5
7	パチスロ蒼天の拳	247	16.5
8	緑ドンVIVA!情熱南米編	231	15.4
9	アイムジャグラーSP	230	15.3
10	俺の空 蒼き正義魂	223	14.9
11	パチスロサクラ大戦	210	14.0
12	パチスロ交響詩篇エウレカセブン	191	12.7
13	めぞん一刻2	169	11.3
14	パチスロうる星やつら2	162	10.8
15	カイジ2	157	10.5
16	リングにかけろ1～黄金の日本Jr.編～	146	9.7
17	パチスロスーパー海物語	141	9.4
18	ジャンキージャグラー	132	8.8
19	パチスロ北斗の拳2ネクストゾーン将	130	8.7
20	パチスロあしたのジョー	128	8.5
21	ハッピージャグラーV	119	7.9
22	戦国無双～猛将伝～	116	7.7
22	マイジャグラー	115	7.7
24	パチスロ超時空要塞マクロス	112	7.5
24	青ドン～極～(～花火の匠～含む)	112	7.5
26	沖スロ(スーパーハナハナ、シオサイなど)	107	7.1
27	ニューパルサー3	104	6.9
28	マジカルハロウィン2	102	6.8
29	南国育ち・南国育ちスペシャル	97	6.5
30	ギラギラ爺サマ	93	6.2
30	デビルマン	93	6.2
32	パチスロ スパイダーマン3	85	5.7
33	パチスロバイオハザード	80	5.3
34	ハーレムエース2	59	3.9
35	シスタークエスト	47	3.1
36	その他	138	9.2
37	パチスロはあまり打たない、もしくは全く打たない	222	14.8

『あなたがここ1ヶ月(2010年12月下旬～2011年1月)で、パチンコでよく遊技される機種をすべてお答えください(いくつでも)』という質問をしたところ、1位は「新世紀エヴァンゲリオン魂の軌跡(24.6%)」、2位は「アイムジャグラーEX(23.4%)」、3位は「新鬼武者(20.4%)」となり、上位3機種に動きは見られなかった。

以下、4位は「ルパン三世 ルパン一族の秘宝(20.3%)」、5位は「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機(20.1%)」、6位は「新世紀エヴァンゲリオン・約束の時(18.5%)」、7位は「パチスロ蒼天の拳(16.5%)」と続く。

全体的に、定番～準定番機種が上位を占める中、新機種「サクラ大戦」が初登場で11位にランクインしている点は注目されるが、その他の初登場機種では、34位の「ハーレムエース2」、35位の「シスタークエスト」が確認された程度で、いずれも支持率が伸び悩んでいる。



FAX 速報 NO.3505 2011-01-26 掲載

## 高尾 CR ブラックスパイダーマン黒宝

総合評価				
+				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	2.5	2.5	2.5

各導入店舗を視察したところ、データ表示器上では、ハマリの深さ、初当たりまでの重たさ、単発大当たり比率の高さといったマイナス面の方が目立っていた。また、連荘時に関しても、出玉増加の安定性やスピード感は得られやすいものの、ツボに嵌まって突出した出玉へと至るケースは少なく、1回あたりの大当たり出玉の多さを特徴としたハイミドルスペックが増える状況下では、ソフトメリットが十全に体感されづらいと思われる。一方、ゲーム性は、当初、遊技進行のメリハリや期待感の持続性に充分配慮された設計と捉えていたが、実際には、スパイディーチャレンジが発生しなければ大当たりが期待しづらいという偏りが目立ち、この部分が判明された以降は追い掛けづらさが強調されるはず。全体的に、メリハリの強いソフトと独自のギミックによってファンを吸引してきた同社従来機と比較すると、出玉感、奥深さの双方でやや中途半端な印象は拭えず、同社機種に対するファンが確立されている店舗においても、新機種効果が薄れて以降の追いかけが見こみづらいただろう。(I)

## &lt;基礎スペック&gt;

賞球	3 & 4 & 12	
大当たり確率	1 / 378.0 1 / 37.8	
小当たり確率	特図 1 : 1 / 148.5	
出玉	約300個or約600個or約900個or約1300個 ( 8 カウント × 実質 4 or 実質 8 or 実質 12 or 15 ラウンド )	
大当たり図柄	8 通り ( 1 ~ 8 )	
確変図柄	2 通り ( 3・7 ) その他はチャンス図柄	
大当たり 振分け	特図 1	15R 確変 A ( 図柄揃い ) : 15.2%
		15R 確変 C ( ピクトリーボーナス ) : 15.2%
		15R 確変 D ( レスキューボーナス ) : 4.8%
		15R 確変 E ( レスキューボーナス、出玉 12R ) : 1.6%
		15R 確変 F ( レスキューボーナス、出玉 8R ) : 3.2%
		15R 確変 G ( レスキューボーナス、出玉 4R ) : 5.6%
		15R 確変 H ( チャンレンジボーナス、出玉 4R ) : 24.0%
		15R 確変 I ( モード移行、出玉なし ) : 8.4%
		15R 通常 B ( チャンレンジボーナス、出玉 4R ) : 22.0%
		15R 通常 A ( 図柄揃い ) : 74.0%
時短回数	特図 2	15R 確変 B ( 図柄揃い、時短 40 or 80 回 ) : 74.0%
		15R 通常 A ( 図柄揃い、時短 40 or 80 回 ) : 22.0%
時短回数	グレイテストバトルモード終了後 40 回 or 80 回	

## オーイズミ ゼロゼロナインワン」(販売名: 009-1)

## 総合評価

ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	2.5	2.5	2.5

リサーチ店舗では、導入から1週間が経過していたにも関わらず、高稼働を維持した状況にあり、時流から逸れたソフト設計に関する弊害は特段生じていないようであった。また、リサーチ時間内には目立った吹き返しが確認されなかったものの、ARTがループする毎に継続率が上昇する「加速システム」によって、終日単位では、大きな塊を創出する可能性も秘めている。但し、話題性や遊技意欲が喚起されづらいタイプでもある感は否めず、モチーフファンや投機的ファンなど、ターゲットを限定した訴求を行なう必要性は高いだろう。(Y)

上乘せに特化したARTや多彩な抽選契機を特徴としたART搭載機が主流を占める中、当該機は、ART継続の期待感を継続率に集約させており、ある意味、古めかしさや異彩ぶりが窺える。但し、1セット継続毎に5%加速される明瞭さ、スピード表示と継続率が完全にリンクしている安心感などを理由に、一部の店舗では、少数派のニーズを上手く汲み取り、稼働はますます良好であった。なお、高継続率ARTに突入するまでのハードルの高さから、スケールメリットを活かさなければ、コンスタントに見せ場が生じづらいという、少台数運用時における扱いづらさも見受けられるが、ゲーム性での吸引が難しいことは確かで、現時点での稼働状況が良好であっても増台をせず、長く運用することに主眼を置いた方が効果的と言える。(H)

## &lt;基礎スペック&gt;

遊技機タイプ	ART
有効ライン	3ライン(斜め2ライン、下段)
表示	リール+液晶

## &lt;ボーナス&gt;

ボーナスの種類	ボーナス図柄	終了条件	ボーナス終了後
SBB	2種類(0[ミレーヌ]/0+0[ミレーヌ]+9-1)	350枚を超える払い出し	ARTのチャンスゾーン
BB	2種類(青7、BAR)	350枚を超える払い出し	ARTのチャンスゾーン
RB	2種類(青7+青7+BAR、BAR+BAR+青7)	70枚を超える払い出し	ARTのチャンスゾーン

## &lt;ボーナス当選確率&gt;(メーカー発表値)

	SBB	BB	RB	ボーナス合成	出玉率
設定	1/1040.2	1/520.1	1/471.4	1/199.8	96.6%
設定	1/1008.2	1/508.0	1/448.8	1/192.7	98.7%
設定	1/992.9	1/496.4	1/425.5	1/186.1	100.9%
設定	1/992.9	1/485.4	1/407.0	1/181.0	104.1%
設定	1/963.7	1/478.3	1/387.7	1/175.2	108.3%
設定	1/585.1	1/595.7	1/348.6	1/159.8	112.5%

## 山佐 燃えよ！功夫大戦（販売名：カンフー大戦G）

総合評価				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
3.0	3.0	3.0	3.0	2.5~3.0

A R Tの基本性能やB B中のフリーズ演出の見せ方、映像とキャラクター、ストーリーの融合性の高さから、個人的には、最近の同社製機種の中では最も完成度が高い印象を受けた。但し、ハマリ救済機能が弱く、追いかかけが促進されづらい点とソフトが暴れやすい点は不安材料と言え、実際、リサーチ店舗では、導入初日～2日目は追いかかけが良好で、立ち見客も散見されていた一方、その次の日には早くも空席が生じるといふ極端な状況にあった。機種特性から判断すれば、中長期運用も充分視野に入るが、運用時には、設定配分を含めて細心の注意が必要となるはず。(S)

A R T搭載機における主軸が徐々に入れ替わる中、一定の運用期間が見込める繋ぎ機種としては重宝するタイプ。特にメリハリの強さやツボに嵌った際の出玉感シリーズ機を髣髴させ、現行のA R T搭載機の中では固定客が掴める可能性を秘めた、数少ない機種の一つとも捉えられる。ヒット機種となるには設計上の何かが足りない印象は拭えないが、ソフト設計や出玉感、ゲーム性、映像クオリティの全てにおいて、一定の水準をクリアしており、現時点で導入している店舗では、期待を大きく裏切るケースは少ないと思われる。(H)

## &lt;基礎スペック&gt;

遊技機タイプ	A R T
有効ライン	3ライン(斜め2ライン、中段)
表示	リール+液晶

## &lt;ボーナス&gt;

ボーナスの種類	ボーナス図柄	終了条件	ボーナス終了後
B B	2種類(チーパオ、青七)	271枚を超える払い出し	A R Tのチャンスゾーン
R B	2種類(チーパオ+チーパオ+B A R、青七+青七+B A R)	7ゲームで終了	A R Tのチャンスゾーン

## &lt;ボーナス当選確率&gt;(メーカー発表値)

	B B	R B	合成	A R T	出玉率
設定	1/409.6	1/682.6	1/256.0	1/116.0	98.1% }
設定	1/404.5	1/668.7	1/252.0	1/110.0	
設定	1/399.6	1/655.3	1/248.2	1/101.0	
設定	1/394.7	1/630.1	1/242.7	1/94.0	
設定	1/390.0	1/618.2	1/239.1	1/83.0	
設定	1/381.0	1/564.9	1/227.5	1/67.0	115.0%

## ロデオ / フィールズ 超重神グラヴィオン X A

総合評価				
+				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	2.5	2.5~3.0	2.5

現時点では良好な稼働を保っている店舗が多く、この中には、一時的に立ち見客が現れるケースもあったようであるが、当選確率が低いGBまたはMBに当選しなければ吹き返しが見込みづらい設計上、リサーチ店舗では、RB当選とART非当選の繰り返しから離席する客も後を絶たなかった。このソフトの辛さが障害となって演出の魅力が十全に引き出されてないことは確かで、解析情報などが流布して以降、一気に稼働低下を招く危険性も否めない点では、今後、攻略誌などの掲載状況を注視した方が良さだろう。さらに、ソフト設計自体も投機的ファン向けの側面が強く、遊技のメイン客層とモチーフファンが適合していない場合には、早期の減台などを行なうことも必要となるはず。(Y)

全体的な稼働は決して悪くなかったが、吹き返しに時間を要する割には吸い込みが速い点が先行され、腰を据えてじっくり打ち込もうとする遊技客が相当少なかったためか、ボーナスやARTを一通り体験した後の追いかけは芳しくなく、客の入れ替わり頻度の高さが目立った。特にART消化に関しては、規定ゲーム数や次回ボーナスまで継続するタイプのような安心感が得られづらく、転落に対する危機感や緊張感が毎ゲーム続くため、好きになれないと感じる層が多いはず。モチーフファンにはゲーム性や演出の魅力が得られやすい点、ソフト面では少額投資でGBやMB当選を所望する運試的遊技が見込める点から、地域によっては、想定以上の人気を博す可能性を秘めているが、似通った特性を有する従来からのART搭載機の運用実績と照らし合わせると、短命化する傾向が強いだらう。(H)

## &lt;基礎スペック&gt;

遊技機タイプ	ART
有効ライン	4ライン(斜め、小山、小V)
表示	リール+液晶

## &lt;ボーナス&gt;

ボーナスの種類	ボーナス図柄	終了条件
GB	1種類(赤7)	280枚を超える払い出し
MB	1種類(G)	140枚を超える払い出し
RB	2種類(赤7+赤7+G、G+G+赤7)	40枚を超える払い出し

## &lt;ボーナス当選確率&gt;(メーカー発表値)

	GB	MB	RB	RB	合成	出玉率
設定	1/1985.9	1/993.0	1/302.0	1/334.4	1/128.0	96.8%
設定	1/1985.9	1/949.8	1/315.1	1/286.2	1/121.6	98.6%
設定	1/1985.9	1/910.0	1/296.5	1/327.7	1/124.6	101.6%
設定	1/1985.9	1/873.8	1/309.1	1/281.3	1/118.5	105.0%
設定	1/1985.9	1/840.2	1/291.3	1/321.3	1/121.4	109.0%
設定	1/1985.9	1/809.1	1/303.4	1/276.5	1/115.6	113.1%

RB (赤7+赤7+G)、RB (G+G+赤7)

## タイヨーエレクトリック CRサムライチャンプルー 2MTZ

総合評価				
++				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
3.0	2.5	2.5	3.0	2.5or3.0

全体的な完成度は及第点クラスと言えるが、最大の特徴である「ちゃんぷるー演出」は、出現パリエーションの拡充に伴って、前作ファンやモチーフファンに演出見たさの遊技を持続させる効果が充分期待できるはず。但し、ソフトに関しては、時短が20回転しか付与されず、以降は内部状態が判明するまで投資しなければならないという部分がマイナスに捉えられる恐れは否めず、スペック特性の浸透は早期に行なった方が良いだろう。なお、今回、キャンペーンの一貫として、「アニメダイジェストDVD」が用意されているが、単に店内に小冊子などと並べておくだけでは十分な効果が見込みづらいと推測され、当該機の遊技客にピンポイントで配布するなど、効果を最大限に高める販促を行なっていきたいところ。(G)

「ちゃんぷるー演出」発生を示唆する演出が増えた分、ガセ頻度が高まっているが、当該演出出現時は、必ず一定レベルの信頼度の格上げが行なわれ、そこから大当たりに至るケースがコンスタントに確認されたことから、演出自体の訴求力は損なわれておらず、前作同様、固定ファンの獲得や稼働維持に充分貢献すると思われる。但し、当該演出のパリエーション拡充が、どちらかと言えば、演出の深みを増すという、玄人好みの方に作用されている感否めず、擬似連続+大型役物+フルアニメーションという現行機の「お約束」の大当たりパターンに安心感や満足感を覚える層には何かが足りないという印象を与える恐れもあるだろう。なお、スペックに関しては、一見複雑そうに見えるが、初当たり後の20回転時短が終了しても、内部確変の場合には即座に潜伏確変モードへ移行する、潜伏確変中に時短20回転の大当たりが発生しなければ確変が確定するといった分かりやすさを有しており、この部分を浸透させ、煩雑さを払拭させたいところ。(I)

### <基礎スペック>

賞球	3 & 10 & 13	
大当たり確率	1 / 316.9 1 / 35.2	
小当たり確率	1 / 352.1 (ヘソ)	
出玉	約1300個	
	(8カウント × 2 or 15ラウンド)	
大当たり図柄	9通り(一~九)	
確変図柄	3通り(三・五・七) その他はチャンス図柄	
確変突入率	70%	
大当たり振分け	ヘソ	15R確変：45%、2R確変：25%、15R通常：30%
	電チュー	15R確変：70%、15R通常：30%
時短回数	プレイバックモード：20回(低確率or高確率) スーパーチャンプルーモード：次回まで(高確率) チャンプルーモード：100回(低確率)	

## ユニバーサルエンターテインメント スゴニン2 (販売名: 凄忍)

総合評価				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	2.5	2.0~2.5	2.5

サブリールと液晶が連動した演出は、他機種にない魅力として一定の面白味を発揮するだろうが、オリジナルモチーフを採用したことによって、当該機に対する注目や遊技への関心が促進されづらい懸念は有している。また、サブリールを搭載した他機種と同様、目押し要素や出目演出に対する物足りなさが生じやすい点、及び、ARTの上乗せやストック機能を搭載しておらず、ソフト設計自体が現行のトレンドから外れている点も支持を損ねる一因となるはず。目押し要素や複雑なART仕様を好まない層が一定数存在している店舗では、稼働を維持できると思われるが、当該機の性能を十分に引き出せるケースはかなり少ないだろう。(Y)

「カラクリール」や「チャンス目確変機能」など、他機種との差別化に繋がる斬新な機能を搭載しているものの、「カラクリール」の発生頻度自体がそれほど高くなく、かつ作動パターンやギミック自体も想像以上に単調であるため、実際には、物足りなさが強調されるはず。長時間打ち込んだ際には、様々なレアパターンや高インパクト演出を堪能できるのかもしれないが、勝ち負けを除いて再遊技意向に繋がる部分が希薄で、ギミックを数回体験した段階で見切りが生じる危険性が高いだろう。基本的には、多人数による少時間遊技に適しており、パラエティコーナーでの運用が妥当と言える。(H)

## &lt;基礎スペック&gt;

遊技機タイプ	ART
有効ライン	変則2ライン(右上がり、小山)
表示	リール+カラクリール+エクストリーム液晶搭載

## &lt;ボーナス&gt;

ボーナスの種類	ボーナス図柄	終了条件
BB	2種類(凄忍、SUGONIN)	408枚を超える払い出し
RB	2種類 (凄忍+凄忍+SUGONIN、 SUGONIN+SUGONIN+凄忍)	8ゲーム

## &lt;ボーナス当選確率&gt;(メーカー発表値)

	ART+ボーナス合成	出玉率
設定	1/150	96.4%
設定	1/142	98.4%
設定	1/133	100.9%
設定	1/124	105.0%
設定	1/109	110.0%
設定	1/93	115.0%

## サンセイ CR孔雀王XX

総合評価				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	2.5	2.0~2.5	2.0~2.5

最近の同社製機種は、市場で評価されるか否かは別として、液晶、役物共に見栄えが極めて良く、コンセプトにも明快さや先進性を感じさせるものが多かったが、当該機に関しては、モチーフファン向けに発信するために制作したというよりも、「牙狼」や「北斗の拳」など、制作当時の人気機種にキャラクターと演出を落とし込んでゲーム性を纏め上げた印象が強い。現行機を打ち慣れた層には、短時間遊技でもこの部分が敏感に感じ取られ、そこから否定的に捉えられる危険性は否めない。(H)

## &lt;基礎スペック&gt;

賞球	3 & 10 & 14	
大当たり確率	1 / 358.1 1 / 35.81	
小当たり確率	約210分の1	
出玉	約1500個	
	( 8 カウント × 15 ラウンド )	
大当たり図柄	9 通り ( 1 ~ 9 )	
確変図柄	1 通り ( 7 ) 他はチャンス図柄	
確変突入率	69%	
ラウンド振分け	ヘソ	15 R 確変 ( 電サポ50or80or100回or次回まで ) : 31%、 突確 ( 電サポ30回or次回まで ) : 29%、潜確 : 9%、 15 R 通常 ( 電サポ50or80or100回 ) : 31%
	電チュー	15 R 確変 : 69%、15 R 通常 ( 電サポ50or80or100回 ) : 31%
時短回数	大当たり終了後50or80or100回	

## 三共 キャプテンハーロック G

総合評価 +				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	3.0	2.5	2.5

ソフトは、ボーナス非当選時でも、ARTが長く継続すれば適度な出玉が得られるというメリットが見受けられるが、ART突入への期待感に優れているとは言い難く、表記上のスペックから想定される様な、初当たりの軽さは感じられなかった。一方、ゲーム性や演出面に関しても、特定層での認知度や人気が高いモチーフを起用している割には、特筆すべき箇所がなく、この部分の魅力で遊技客を惹きつけることも困難と捉えられる。機種特性を俯瞰すれば、投機性や吸い込みの強さから短期回収に適したタイプと言えるが、ソフト、ゲーム共に大きな優位箇所が少なく、稼働がどこまで持続できるかについては不安視せざるを得ない。(S)

三共機かつ松本零士氏の人気漫画とのタイアップであれば、もう少し話題性や注目度が高くても不思議ではないが、導入店舗では、ファンの反応は総じて芳しくなく、意外なほど人気が低い状況にあった。但し、実際に遊技してみると、液晶演出と成立役、停止出目との関連性の雑さ、作り込みの粗さが短時間で随所に感じ取られたことは事実で、これらを相関させれば、遊技客の多くは、キャラクターやモチーフありきの機種と判断した段階で見限ってしまったと言えるだろう。この粗さが逆に良い方向に出ると意外性へと繋がる可能性もあるが、いわゆる「エウレカ」タイプを標榜する多数の新機種がリリースされる中、存在感を發揮するには一枚も二枚も訴求要素や魅力が足りないように思われる。(H)

## &lt;基礎スペック&gt;

遊技機タイプ	ART
有効ライン	変則4ライン(斜め、小山、小V)
表示	リール+全面液晶+主砲役物

## &lt;ボーナス&gt;

ボーナスの種類	ボーナス図柄	終了条件	ボーナス終了後
BB	2種類(赤7、青7)	300枚を超える払い出し	ARTのチャンスゾーン
RB	2種類 (赤7+赤7+BAR、 青7+青7+BAR)	90枚を超える払い出し	ARTのチャンスゾーン

## &lt;ボーナス当選確率&gt;(メーカー発表値)

	BB	RB	合成	ART	ボーナス+ART	出玉率
設定	1/425	1/537	1/237	1/769	1/181	96.4%
設定	1/407	1/524	1/229	1/617	1/167	98.9%
設定	1/404	1/500	1/223	1/728	1/171	101.5%
設定	1/392	1/468	1/213	1/627	1/159	104.2%
設定	1/390	1/452	1/209	1/735	1/163	108.2%
設定	1/362	1/442	1/199	1/585	1/148	111.3%

## 西陣 CR 決戦～戦国制覇の道～FE

総合評価				
ソフト	ゲーム性	デザイン	新機種効果	運用期間
2.5	2.5	2.5	2.5	2.5

「金色の家康」の描写、一刀両断役物や槍役物によるギミック、見応え感のある映像面など、他の戦国モノと見劣りしない箇所も見受けられるが、女性キャラクターなどを用いた遊びや彩りを添える演出、或いはモチーフのシミュレーション要素を活かした演出が少ない分、実際には、敵武将や敵部隊との戦いばかりが目立ち、この演出内容に対しては、戦国武将モチーフ機ファンの中における嗜好差が明確に生じるとと思われる。一方、ソフトは10回転時短だけでなく、70回転時短終了後も内部確変の可能性が残されており、ここからの引き戻しを体感した層には、独自の面白味が伝達されるだろうが、この良さを浸透させる上では一定の稼働や追い掛けが必要とされることは確かで、遊技客の入れ替わりが多い店舗ではやや不向きと言わざるを得ない。これらを相関させると、多くの店舗では、他の戦国武将モチーフ機と同程度の位置付けに留まり、演出の一巡程度を目安に遊技客の関心が薄れていく危険性は高いだろう。(G)

## &lt;基礎スペック&gt;

賞球	3 & 10 & 15
大当たり確率	1 / 358.12    1 / 38.55
小当たり確率	特図 1 : 1 / 417.43
出玉	10R : 約1330個、15R (実質4R) : 約540個、15R : 約2040個 (10カウント × 2 or 10 or 15ラウンド)
大当たり図柄	7通り (㊄～㊈)
確変図柄	1通り (㊇) その他はチャンス図柄
確変突入率	75%
ラウンド振分け (特図1・2共通)	15R 確変 A : 20%、 15R 確変 B (時短10回or次回まで) : 3%、 10R 確変 A (時短10回or次回まで) : 22%、 10R 確変 B (時短10回or70回) : 15%、 2R 確変 (時短0回or次回まで) : 15%、 10R 通常 (時短10回or70回) : 25%
時短回数	10回or70回



## ニュースファイル

行政・組合・メーカー ニュースファイル

### 長崎県遊技業協同組合

#### 児童養護施設など6団体に計450万円 県遊技業協組が贈る

長崎県内のパチンコ店で作る県遊技業協同組合(松尾道彦理事長)は28日、県内のNPO法人や児童養護施設などに総額約450万円を寄付した。同組合は毎年、少年の健全育成や暴力団排除などのために活動する団体を支援している。今回寄付を受けたのは、社会福祉団体などに助成金を贈っている長崎ロマン遊技事業協会や県暴力追放運動推進センターなど6団体。長崎市内のホテルであった目録贈呈式では、松尾理事長が各団体の代表者に目録を手渡した後、「社会貢献は企業の義務。少しでも余力があれば社会に還元するのが務め」などとあいさつ。長崎ロマン遊技事業協会の清浦義廣理事長は「さらに社会貢献事業に励みたい」とお礼を述べた。(長崎新聞 2011-1-31)

### セガサミーホールディングス

#### 「出玉率高すぎ」苦情 サミー、パチスロ機回収

セガサミーホールディングスは27日、傘下のパチスロ機器大手サミーが製造した機種「パチスロサクラ大戦3」を、設置店の要望に応じて回収すると発表した。出玉率が予想を上回っているためで、対象数は約2万9000台。今月11日から設置を始めたところ、「出玉率が高い」といった苦情が店側から多数寄せられた。検証したところ、想定以上に高出玉があることが確認できたため、回収と代替機の設置を進める。

(朝日新聞 2011-1-28)

#### セガサミーの営業益2倍に4～12月

セガサミーホールディングスの2010年4～12月期の連結営業利益は、前年同期比2倍強の620億円程度だったようだ。パチスロ機販売が好調だった。ゲームソフトは減収だったが、販売タイトル数を絞り費用を削減し増益を確保した。売上高は3000億円強と1割前後増えたもよう。非ゲームの遊技機事業が拡大。アミューズメント施設向けの業務用ゲーム販売も堅調だった。11年3月期の通期予想は据え置き見通し。

(日本経済新聞 2011-2-2)

## 業界関連 ニュースファイル

### フィールズ

#### フィールズとNHN Japan 知的財産活用しコンテンツ制作新会社

フィールズとNHN Japan（東京都品川区、森川亮社長）は、知的財産（IP）を活用したデジタルコンテンツを企画・制作する共同出資会社を設立した。フィールズが保有するIPを基にオンラインゲームやアバターを製作し、NHNが運営するゲームポータルサイト「ハンゲーム」上で提供する。パソコンサイトだけでなく、携帯電話やスマートフォンなど幅広い端末に向けて展開する。第1弾としてパチンコ・パチスロ関連サイトの運営を始める。新会社はアイピー・プロス（東京都渋谷区）で、資本金は7500万円。フィールズが85%、NHN Japanが15%を出資した。社長にはフィールズグループから山村豪快男氏が就いた。（日刊工業新聞 2011-2-7）

### ナナオ

#### パチンコ向け減で減収減益 ナナオ、第3四半期

ナナオ（石川県白山市）が28日発表した2011年3月期第3四半期（10年4～12月）の連結決算は減収減益だった。パチンコに使われるアミューズメント用モニターの販売台数が前年同期より減少し、ユーロ安で価格競争が激しかったことも影響した。売上高は前年同期比16.2%減の488億5000万円、経常利益は41.6%減の42億1500万円、純利益は27.3%減の32億2300万円だった。通期の連結業績予想を修正し、純利益を前回予想（昨年5月発表）比16.1%増の36億円に変更した。売上高、経常利益は据え置いた。（北國新聞 2011-1-29）

### 社会貢献

#### 札幌医大に1000万円 新和グループ寄付

パチンコ店経営の新和グループ（札幌、新井修・統括代表取締役）が28日、札幌医大に1000万円を寄付し、同大の島本和明理事長から感謝状を贈られた。同グループは今年創業60周年を迎えたことから、道民の健康維持に役立ててほしいと寄付した。新井代表は「厳しい社会状況からパーティーをとりやめ、寄付を決めた」と話し、島本理事長は「医療機器の更新や若手医師の臨床教育に活用したい」と述べた。（北海道新聞 2011-1-29）

#### 不要な学用品提供して 岩見沢のパチンコ店 希望者へ中旬に無料配布

北海道岩見沢市内のパチンコ店「パチンコパーラー帝王岩見沢店」が、不要になったランドセルや子ども用スキーなどの入学準備品を集めている。昨年に続き2回目で、今月中旬に店内で希望者へ無料配布する予定。担当者は「困っている人の役に立てれば」と話している。同店チーフの鈴木滋さん（35）が昨年、小学5年の長男が別のカバンを持つようになり、ランドセルが押し入れに眠っていたことから、何かに利用できないかと企画した。新聞の折り込みチラシなどで呼び掛け、昨年はランドセルや鍵盤ハーモニカ、制服など7点が集まった。店頭のブースに並べていると、「近所にお父さんがいない子供がいるので」とランドセルを取りに来た女性がいた。後日、その女性から「子供がとても喜んでいて。ありがとう」とお礼を言われたという。今年は1月15日から集め始め、ランドセルやスキー、子ども用の靴、手提げかばんなど23点がこれまでに集まった。店の客だけでなく、話を聞きつけて不要になった学用品を寄付しに来る人も少なくないという。学用品は高価な上、短期間しか使用しないものも多い。同店の平山喜久マネジャーは「昔はきょうだいや隣近所へのお下がりが当たり前だった。うちを拠点に地域のつながりが深まればうれしい」と話す。（北海道新聞 2011-2-4）

**窃盗 / 強盗事件****浜松で強盗未遂容疑（静岡・浜松市）**

浜北署は24日、住所不詳、自称派遣社員、小林浩二容疑者（44）を強盗未遂容疑で現行犯逮捕した。小林容疑者は24日午前0時50分頃、浜松市浜北区貴布祢のパチンコ店「楽園One Wien浜北店」の西側通用口で、店から出てきたアルバイト店員の男性（29）と女性（43）に近づき、「金を出せ。金庫にあるだろ」と脅した。外から通用口を開けられない仕組みのため、小林容疑者は2人に事務所に電話させ、店員男性（35）に通用口を開けさせたうえ、アルバイトの男性に「金を見てこい」と指示するとともに女性を脅し続けたが、店員の男性がすきを見て小林容疑者に飛びかかって取り押さえ、110番で駆けつけた浜北署員に引き渡した。小林容疑者は包丁とスタンガンを持ってアルバイト男性らを脅したという。（読売新聞 2011-1-25）

**景品交換所で窃盗事件（茨城・日立市）**

23日午後10時50分頃、茨城県日立市桜川町のパチンコ店景品交換所で、男が女性従業員（60）に「騒ぐな、静かにしろ」と脅し、もみ合いになった。女性が店外に逃げたところ、男は交換所内にあった女性の現金3000円入りの手提げバッグを盗み、逃走した。男は身長1メートル75～80ぐらいのやせ形。マスクで顔を覆い、黒色フード付きジャンパーを着て白色スニーカーを履いていた。（読売新聞 2011-1-25）

**強盗致傷の2被告に懲役10年と9年求刑（山梨・甲府市）**

パチンコ店の景品を奪い、男性にけがをさせたとして、強盗致傷などの罪に問われた東京都板橋区、無職、友原正樹被告（39）と同、神尾晃明被告（45）の裁判員裁判の論告求刑公判が1日、甲府地裁（深沢茂之裁判長）であった。検察側は友原被告に懲役9年、神尾被告に懲役10年を求刑した。判決は2日。検察側は論告で、「一獲千金を狙い換金目的で大量の景品を奪おうとした動機に酌量の余地はない」と指摘。一方、弁護側は「（ももとの計画は）車を取り逃げするもので強盗計画ではなかった」などと主張し、検察側の求刑よりも軽い刑を求めた。（朝日新聞 2011-2-2）

**強盗傷害に懲役7年 裁判員裁判で判決（茨城・鹿嶋市）**

茨城県鹿嶋市で昨年2月、パチスロ店から現金約1300万円を奪ったなどとして強盗傷害と建造物侵入の罪に問われた同市平井、建設作業員、鳴海靖久被告（40）の裁判員裁判が28日、水戸地裁であり、菱田泰信裁判長は「大金がありそうな店を狙って事前に下見するなど計画性が高い」として懲役7年（求刑・懲役8年）の判決を言い渡した。鳴海被告は昨年2月26日早朝、共犯の男（当時34歳）とともに、同市内のパチスロ店に押し入り、男性店長（当時44歳）の足をバールで殴るなどして全治2週間のけがを負わせて現金を奪ったうえ、店長の軽乗用車を盗んだ。判決後、補充を含む裁判員経験者5人が記者会見に応じ、裁判員を務めた40歳代の男性会社員は「刑を決めるという重大な責任を改めて痛感した」と話した。（読売新聞 2011-1-29）

**「パチ専のアマ」 窃盗容疑で67歳男を逮捕（東京・港区）**

警視庁捜査3課は31日、西東京市ひばりが丘3、無職、天方清志容疑者（67）を窃盗容疑で逮捕したと発表した。天方容疑者は約30年間、パチンコ店の客を狙ったすりを繰り返しており、捜査員の間では「パチ専のアマ」と呼ばれていたという。逮捕容疑は28日午後3時すぎ、港区新橋3のパチンコ店で、男性客（60）の背広のポケットから現金2000円入りの財布1個を盗んだとしている。客の隣に座り、玉を購入するふりをして財布を抜き取ったところを警戒中の捜査員に現行犯逮捕された。（毎日新聞 2011-2-1）

**元パチンコ店員 合鍵で金庫破り 150万円窃盗容疑（北海道・函館市）**

函館西署は4日、窃盗の疑いで、住所不定、契約社員、佐々木隆容疑者（42）を逮捕した。逮捕容疑は、昨年5月20日から21日にかけて、当時勤務していた北海道函館市宮前町のパチンコ店に侵入し、金庫から現金150万円を盗んだ疑い。佐々木容疑者は店の合鍵を持っており、金庫の鍵の保管場所も知っていたという。（北海道新聞 2011-2-5）

**窃盗 / 強盗事件****さいたまのパチンコ店強盗、容疑の男ら4人逮捕（埼玉・さいたま市）**

昨年10月、埼玉県さいたま市大宮区のパチンコ店「楽園大宮店」の景品交換所から約3700万円が奪われた事件で、県警は3日、川口市柳崎1丁目、無職、初鹿野博誠容疑者（42）、戸田市下戸田2丁目、無職、近江谷ゆか容疑者（35）ら4人を強盗などの疑いで逮捕し、発表した。初鹿野容疑者とともに交換所に押し入ったとして、別の男についても強盗容疑で逮捕状を取り行方を追っている。初鹿野容疑者は同月11日午後6時ごろ、交換所の女性店員（30）を脅して現金約3700万円を奪った疑いがある。「事件を起こした覚えはない」と容疑を否認しているという。また、近江谷容疑者は当時交換所で働いており、犯行を手引きした共犯の疑いがある。「間違いない」と容疑を認めているという。発生当時、「休憩して外に出ようとしたら、2人組に押し戻された」と説明したが、翌日から無断欠勤するなど不審な点があり、容疑が浮かんだという。ほかに、無職、本川一恵容疑者（48）＝川口市柳崎1丁目＝が実行犯と近江谷容疑者の連絡役だったとして強盗の共犯容疑で、暴力団幹部、石川徹容疑者（47）＝川口市南町2丁目＝が犯人隠避容疑で逮捕された。本川容疑者は容疑を認め、石川容疑者は否認しているという。（朝日新聞 2011-2-4）

**不正関連****窃盗罪で起訴の消防士を免職**

福山地区消防組合は25日、パチンコ店でパチンコ玉を盗んだとして窃盗などの罪で起訴された北消防署駅家分署の消防士の男性（28）を懲戒免職処分にし、発表した。消防士は昨年12月6日、熊野町のパチンコ店で機器を使ってパチンコ台を誤作動させ、玉を盗んだとして知人男性とともに窃盗容疑などで海田署に現行犯逮捕され、同27日に広島区検が窃盗と建造物侵入の罪で広島簡裁に起訴した。同組合が消防士に接見したところ、「知人に誘われてやった。申し訳ない」と起訴内容を認めたため、処分した。また、管理監督責任者として幹部2人を口頭で厳重注意し、北消防署長を文書で訓告した。（朝日新聞 2011-1-26）

**パチンコ玉窃盗事件 新たに容疑2人逮捕**

パチンコ店で相次いだ出玉窃盗事件で、埼玉県警は1日、東京都葛飾区西水元、無職、高橋義久容疑者（39）ら2人を窃盗と建造物侵入容疑で逮捕し、中国籍の藤市塚越、無職、劉大為被告（29）ら8人を同容疑で再逮捕したと発表した。高橋容疑者らは仲間と共謀し、昨年6月25日午後、東京都立川市のパチンコ店に客を装って侵入し、台に不正な制御基板を取り付け、出玉約1万5340個（約4万6000円相当）を盗んだ疑い。劉被告らは同年4月23日午後、同江東区で同様に約1万7000個（約5万1000円相当）を盗んだ疑い。グループの逮捕者は11人。うち8人は窃盗罪と建造物侵入罪で起訴されている。（読売新聞 2011-2-2）

**建造物進入****パチンコ店侵入容疑で逮捕**

埼玉県警武南署は5日、建造物侵入の疑いで茨城県潮来市、無職、大月政和容疑者（25）を現行犯逮捕した。逮捕容疑は5日午後3時10分ごろ、特殊な電子機器を使いパチンコの出玉を盗む目的で、埼玉県川口市東川口2丁目の「パチンコ三福」に侵入した疑い。大月容疑者はアンテナとバッテリーの付いた機器を所持し「（東京の）秋葉原で中国人の車に乗せてもらい、ここで（不正を）やれと言われた」と供述。同署は組織的犯行の疑いもあるとみて調べる。（共同通信 2011-2-5）

**法人税法違反****4800万円脱税 社長在宅起訴**

約4800万円を脱税したとして、地検が、パチンコ店などを経営する有限会社「マックスビジョン」（愛媛県松山市土橋町）の安田勝亮社長（37）を、法人税法違反の罪で在宅起訴していたことがわかった。地検は同社も同罪で起訴した。起訴は昨年12月20日付。安田社長は、2006年1～12月の同社所得が5787万円だったにもかかわらず、売り上げの一部を除外するなどして所得の一部を隠匿。07年2月、2154万円と虚偽の所

得を記入した法人税確定申告書を松山税務署に提出し、法人税1089万円の納付を免れた。08年2月にも、07年1～12月の同社所得1億3818万円について、同様の手口で同税3744万円の納付を免れたとしている。(読売新聞 2011-1-26)

#### 消費税法違反など

##### パチンコ店内コーヒー販売会社、1.2億円脱税で告発

従業員の給与をダミー会社への外注費と装うなどし、消費税約1億2400万円を脱税したとして、大阪国税局が消費税法違反などの罪で、大阪府岸和田市のコーヒー販売サービス会社「ドリームカンパニー」と、同社の林博石社長(52)＝同府泉大津市＝を大阪地検に告発していたことが2011年2月6日、分かった。追徴税額は重加算税を含め約1億6800万円とみられ、同社はすでに修正申告を済ませたという。林社長は資本金1000万円未満の会社が、設立2年内は消費税の納付が免税される制度を悪用し、実態のないダミー会社を2年ごとに新設。平成21年3月期までの3年間、パチンコ店内でコーヒーを販売する従業員の給与約18億5000万円をダミー会社への外注費に仮装したほか、パチンコ店内などで運営していた軽食店の売り上げ約7億4000万円をダミー会社に付け替え、消費税の納付を免れたとされる。同社は大手パチンコチェーンの大阪府内や四国の店舗で、コーヒーのワゴン販売などを展開していた。(産経新聞 2011-2-7)

#### 損害賠償請求訴訟

##### パチンコ必勝法で賠償命令 盛岡地裁、情報会社に

パチンコで確実に勝てるとの虚偽の説明で情報代などを支払わされたとして、岩手県の男性が情報提供会社「K O企画」(東京都)＝解散手続き中＝と元代表取締役に損害賠償を求めた訴訟の判決で、盛岡地裁は25日、請求通り302万円の支払いを命じた。田中寿生裁判官は「必ずもうかるとの断定的な勧誘は、正確な判断を妨げる違法な行為」と指摘した。男性は同社の社員から「攻略情報がある」などと勧誘され2008年10月から09年9月、同社に情報代などとして8回計302万円を支払った。田中裁判官は全額を「損害」と認定した。同社に対しては、東北地方の男女38人が09年12月に計約8000万円の返還などを求める訴訟を仙台地裁に起こしている。(共同通信 2011-1-25)

##### パチンコ、必ず勝てるはウソ 情報提供会社に支払い命令

パチンコで「100%もうかる」と説明され、攻略情報料を支払ったのに勝てなかったとして、山口県下関市の男性(44)が情報提供会社「K O企画」(東京)に約80万円の返還を求めた訴訟の判決が下関簡裁であった。藤本克己裁判官は「あたかも必ず勝てる攻略法があると誤信させてだまし取った」として、K O企画に約70万円の支払いを命じた。判決は1月31日付。1日に男性らが会見して明らかにした。判決と男性の代理人によると、男性はテレビ番組で見たパチンコ攻略情報に興味を持ち、2005年1月にK O企画に電話したところ、「特殊な打ち方で100%もうかる情報がある」と勧誘され、その月に2回にわたって情報料として計63万5000円を支払った。判決は「男性が手持ちの資金が乏しいのに金を工面して情報を買ったのは、従業員が必ず勝ると説明したからとしか考えられない。意図的にうそを言った」と認めた。男性によると、K O企画に電話で攻略情報を問い合わせても「店側にばれて情報は使えなくなった」「新しい情報はあるが確認中で教えられない」とはぐらかされたという。男性は「うまい話にひっかかったと言われればその通りだが、病気で働けず頼ってしまった」と話した。一方、K O企画は昨年12月に解散手続きに入っており、関係者が「担当者がいないので話せない」としている。(朝日新聞 2011-2-2)

#### 車上狙い/車中荒らし

##### 車上ねらい容疑で緊急逮捕(福岡・北九州市)

小倉南署は25日、北九州市小倉南区朽網西5丁目、無職、中本ゆうこ容疑者(29)を窃盗容疑で逮捕した。同日午後1時20分ごろ、同区下曾根1丁目のパチンコ店立体駐車場で、同市門司区の男性(49)の車内から現金約90万円などが入ったショルダーバッグを盗んだ疑いがある。容疑を認めているという。車の後部座席

の窓が開いており、中本容疑者はそこから腕を差し込んで鍵を開けた。その様子が防犯カメラに映っていたという。被害を聞いた店員が通報し、署員が駆けつけた時、中本容疑者は店内で遊技中だったという。  
(朝日新聞 2011-1-26)

#### 不正アクセス禁止法違反

##### パチンコ台情報取得 不正アクセスで団体元顧問起訴

中古パチンコ台販売の業界団体元顧問が団体のサーバーに不正侵入し、加盟社の在庫情報を取得した事件で、東京地検は3日までに、元顧問、市川幸人容疑者(46)を不正アクセス禁止法違反の罪で起訴した。市川被告は不正競争防止法違反(営業秘密の侵害)の疑いでも逮捕されたが、同地検は同法違反については不起訴とした。市川被告は昨年5～9月、東京都台東区の中古パチンコ台販売会社に損害を与える目的で、東日本遊技機商業協同組合(同区)が管理する加盟各社のパチンコ台の流通情報を保存したサーバーに複数回不正にアクセスしたとして起訴された。(日本経済新聞 2011-2-4)

#### 火災

##### パチンコ店で火災 神奈川

3日午後8時15分頃、神奈川県横浜市中区長者町のパチンコ店「楽園伊勢佐木店」の4階から出火、鉄筋5階建てビルの4階の一部を焼いた。出火当時、店内には約150人の客がいたが、全員避難して無事だった。男性店長(29)が、パチスロ台の裏から煙が出ているのを見つけ、119番した。(読売新聞 2011-2-4)

#### トピック・新商品

##### 届いた段ボール持参なら「詰め放題」DM考案 京の企画会社 モデル特許取得

集客企画会社のアイアンドシー(京都市中京区)は、来場プレゼント品の詰め放題を知らせるチラシを巻いた段ボールをダイレクトメール(DM)として届け、客を呼び込む「詰め放題DM」を考案し、このほど特許庁のビジネスモデル特許を取得した。さまざまなサイズの段ボールを封筒大に折り畳み、案内状となるチラシを巻いたり差し込んで宅配便で届ける。受け取った段ボールを店などに持参すれば、詰め放題のプレゼント品を得られる。縦16センチ、横17センチ、高さ5センチの箱なら、「角2」(縦33.2センチ、横24センチ)の封筒大で届ける。1000部発送する場合、段ボール代とチラシ制作費を含め1部当たり99円。店などの要望に応じ、同社がジャガイモやクリ、ミカンなど産地と連携した季節の農産品や台所用品などプレゼント品も用意する。同社は特許取得を機に、商店街や量販店、パチンコ店、住宅展示場などに売り込み、バーゲンや行事などの集客に利用してもらう考え。高木一社長は「詰め放題には人を引きつけるインパクトがある。封筒だけのDMよりも集客効果が出ている」としている。(京都新聞 2011-2-4)

##### パナソニック、パチンコ店向け監視システム

パナソニックは、子会社のパナソニックシステムソリューションズジャパン(東京都中央区)でパチンコ店向けのネットワークカメラ監視システムを2月に発売する。カメラが100台規模のシステムで約200万～3000万円(工事費別)、2010年度に10システム、11年度は50システムの販売を計画する。最大300台のカメラを制御でき、大型ディスプレイで最大24分割表示や切り替え表示ができる。不正現場のマルチアングル撮影や不審者の追尾撮影、要注意人物の顔画像の登録にも対応している。カメラ単体では解像度が従来のアナログカメラと比べて約4倍となった。(日刊工業新聞 2011-2-7)

#### トピック・カジノ構想

##### 府民にカジノ、体感を「模擬」開催へ予算案 大阪府

カジノを核としたリゾート施設の誘致を進めるため、府は新年度、府民にカジノを実際に体験してもらう「模擬カジノ」を開催する方針を示した。新年度予算案に200万～300万円を盛り込む方針。府都市魅力課によると、プロのディーラーを招き、本場に近い雰囲気で大カラやルーレットなどを府民約300人に体験しても

らう。ただ、カジノは刑法で「賭博行為」として禁止されており、賭け金や配当金はない。模擬カジノの開催は、ギャンブル依存症や青少年や地域への影響など、府が誘致する際の課題を検討している「大阪エンターテイメント都市構想推進検討会」で府が説明した。府の担当者は「日本では合法化されていないので、まずは雰囲気を知ってほしい」と話す。(朝日新聞 2011-1-25)

### トピック・カジノ構想

#### 行政刷新会議 解禁を提案 カジノ実現 壁厚く 省庁慎重 議員立法も困難

政府の行政刷新会議がまとめた規制・制度改革の提案に「民間事業者によるカジノ運営の解禁」が盛り込まれ、実現を目指す議員や道内を含む関係者から「合法化に弾みがつく」と期待の声が上がっている。ただ、関係省庁は慎重姿勢で、規制改革に向けた政府内の調整は難航必至。「ねじれ国会」で与野党対立が続く中、現状では超党派による議員立法も難しい情勢だ。改革案は大学教授や会社社長、地方自治体の首長らで構成する規制・制度改革分科会ワーキンググループで論議されてきた。カジノについては、海外からの観光客誘致を念頭に「民間事業者がカジノを運営する場合においても(賭博罪の)適用除外とする方策について、当面は利用者を外国人に限定する方策を含め検討すべきである」との結論に至った。分科会では「世界的にカジノは観光資源との共通認識が芽生えつつあり、雇用・税収面で多大な経済効果を生む」「わが国は先進国では唯一ともいえるカジノ非合法の国で、合法化の遅れは観光産業の国際競争力を弱めるとの意見もある」などの声が上がった。超党派でカジノ合法化を目指す「国際観光産業振興議員連盟」の古賀一成会長(民主党衆院議員)は「菅直人政権は国際観光立国、第三の開国といった方針を掲げており、政府としても推進してほしい」と期待する。北海道内では釧路、小樽、夕張などでカジノ誘致の動きがある。釧路市の「くしろ複合観光・ゲーミング誘致研究会」の白崎義章会長は「外国人観光客誘致の面からも法改正を期待している。政府の検討とともに地域でも議論し、市民の合意を得られるようになれば」と話し、誘致の機運を盛り上げたい意向だ。ただ、各省庁は慎重だ。分科会では「暴力団や外国人犯罪組織の関与、少年の健全育成への悪影響、風俗環境の悪化が懸念される」(警察庁)「負の側面に対する対応策や、公営ギャンブルや他の娯楽産業との調整が必要」(国土交通省)などの意見が出たという。政府は3月末に規制・制度改革に関する閣議決定を予定する。ただ、行政刷新会議の関係者は「各省庁が改革に後ろ向きなため政府内協議での合意は難しい」とし、3月に予定される「規制仕分け」の対象にも上らない見通し。推進派議員は関係省庁などへの働き掛けを強める動きをみせるが、今後の論議が進むのかは不透明だ。一方、与野党議員で構成する議員連盟は、法改正の草案を作成。今国会への提出を目指す。与野党対立が先鋭化している今国会では、議員立法の機運は盛り上がっていない(議連幹部)状況だ。

#### 公的な管理必要

北大観光学高等研究センター長の石森秀三教授(行政刷新会議規制・制度改革分科会ワーキンググループのメンバー)の話 観光振興に加え、収益金による地方財政支援の面からも、カジノの実現は前向きに検討する値がある。ただ、カジノは公的な管理が必要で、ギャンブル依存症や未成年の入場制限などの対策を立てることも大事。客を外国人に限定するのも、一つの考え方だろう。設置場所は、誰でも出入り自由ではなく、ある程度隔離された条件にするのが望ましい。カジノ設置の効果をどう地域に還元していくのかを含め、議論を深めていく必要がある。(北海道新聞 2011-1-30)

#### カジノ核の複合施設提唱 国会に法案提出 超党派の国際観光産業振興議員連

民主党、自民党など超党派でつくる「国際観光産業振興議員連盟」(会長・古賀一成衆議院議員)は、「特定複合観光施設区域整備法案」を今通常国会に議員立法で提出する方向で準備に入る。カジノを核とした「特定複合観光施設」を限定的に整備するもの。カジノは民設・民営方式とし、国や自治体が施行計画から運営まで厳格に管理・監督する。当面は国内に2カ所設置する。今後、法案策定作業に入るとともに、カジノに対する正しい認識を醸成し、法制化につなげる。国会情勢をにらみながら法案の提出時期を探る。提出は5月の連休明け以降になる見通しだ。同議連は、今後開催予定の会合で、議連の下に分科会を設置する予定。この中で、昨年夏にまとめた同整備法の会長私案を基に法案化に向けた細部の詰めに入る。また、カジノに対する正しい認識を広げるためのDVDを作成。今後、議員ら関係者に公開し、偏った認識の払しょくにも注

力していく。また、法制化に向け、関係各党内の調整も重要になることから調整担当の設置も想定。各党の政策調査会などと調整しながら議員立法としての提案時期を見極める考えだ。今通常国会は、3月末までは2011年度予算案や関連法案に審議が集中し、その後は与党・民主党の重要法案の審議に移るため、法案提出は早くても5月の連休明けになるとみている。同整備法案は、国際競争力のある滞在型国内観光の振興による内外観光客の増大や、地域経済の振興を目的に、カジノを含むMICE（研修・視察・会議・展示会）機能を備えた観光施設を「特定複合観光施設」に位置付け、同施設を設置できる「特定複合観光区域」を国内に最大10カ所限定して整備する。国が地域指定に関する基本方針を定めた上で、自治体による申し出や提案を募り、審査・評価し、地域指定することになる。当面は2カ所を指定する考えだ。指定された自治体は、「特定複合観光施設整備計画案」を公募し、施設の整備・運営を担う民間の特定事業者を選定。特定事業者は、国に対してカジノ運営の許可を申請し、認証後にカジノを施行する。カジノについて、国と自治体が運営を厳格に管理、監督することを定め、刑法が禁じる賭博の「例外」扱いとする。内閣府に設置する「カジノ管理機構」が規則制定、認証・認可、監視などを担う。同議連は、民主、自民のほか、国民新、公明、みんなの各党議員で構成。昨年末には、観光庁や、カジノ誘致に前向きな大阪府、神奈川県、千葉県知事や担当者からヒアリングするなど、法制化に向けた準備を進めている。カジノ導入をめぐるのは、政府の行政刷新会議の規制・制度改革に関する分科会が1月にまとめた国の規制や制度改革の中間案の中に、民間事業者によるカジノ運営の解禁が盛り込まれている。（建設通信新聞 2011-2-4）

### トピック・カジノ構想

#### カジノ関連犯罪、これまでに112人を逮捕

シンガポールのカジノ総合リゾート（IR）2カ所が昨年開業して以来、現在までに112人がカジノ関連犯罪で逮捕されたことが警察の調べで分かった。カジノチップ強盗、いかさま、カジノに入場するための他人なりすましといった軽犯罪による逮捕が大半を占め、外国のカジノで見られるような組織的犯罪はこれまでのところ発生していない。また、カジノ客の半数以上は国民と永住権（PR）取得者が占めているものの、逮捕者の60%は外国人だった。全犯罪のうちカジノ関連犯罪の占める割合は0.3%と、カジノを開業しているほかの国・地域に比較して非常に低い。カジノ33カ所を持つマカオでは昨年、全犯罪件数の15%をカジノ関連が占めたという。（NNAシンガポール 2011-1-28）

#### マカオに直営ゲーム店、アドアーズ、カジノホテル内に

アミューズメント施設運営のアドアーズは2月上旬、マカオのカジノホテル内に直営のゲーム店を開く。現地に昨年設立した100%子会社の資本金を2月1日付で、527万5000パタカ（約5700万円）増資し、開業準備に入る。カジノ大手のサンズ・チャイナの子会社と提携し、同社が運営するホテル「サンズマカオ」に出店する。面積は約340平方メートル。日本の最新のクレーンゲーム26台、プリントシール機3台などを置く予定だ。男性客だけでなく家族連れや女性の需要も取り込み、初年度で1億7000万円の売り上げを目指す。同社は1995年に中国の海南島に進出したが、日本国内の業績悪化などで96年に撤退した。同社は「国内市場は飽和しており、急成長するアジア市場を開拓したい」（経営企画室）とする。（流通新聞 2011-1-31）

### トピック

#### 認知症予防、リハビリ効果、交流の場 中高年層が増加 ゲームセンター

福井県内のショッピングセンター（SC）に併設されるゲームセンターに、中高年層の姿が目立っている。平日は客の大半を占める店舗も多い。手先を動かすことで認知症の予防やリハビリ効果も期待されるほか、交流の場としての役割も果たしており、若者の集まる場だったゲームセンターが、様変わりしつつある。「ここに来れば友だちも増えるし、母親とも一緒に遊べる」と話すのは、越前町織田の女性（59）。ほぼ毎日、母（82）の病院の送り迎えの際、福井市のベル内にあるオモロランドベル店に立ち寄る。SC併設店の多くでは平日、中高年層が客の8～9割を占める。圧倒的多数の支持を集めるのが、メダル落としゲームやメダル式のパチンコ、スロットなど。低予算で遊べることも人気の秘密だ。数時間にわたって遊ぶ人が多く、中には開店から閉店までいる人も。常連客同士で仲良くなり、友達の輪が広がるケースも増えている。店側もメ

ここに掲載する情報は会員のみを提供されるものです

新機種情報 第408号 2011/02/10

ダルをためておけるようにして、定期的に客が足を運ぶようにしている。安く長時間遊べるだけでなく、リハビリ効果もある。昨年9月、県内でパチンコ店8店舗を展開するムラタ(福井市)は、鯖江市と福井市湊町の2店舗を高齢者施設などに通う人たちに無料開放し、約110人が訪れた。参加した施設の1つ、デイサービスセンターわかたけ(越前市本多2)の職員、岩崎静恵さんは「認知症があり、普段はほとんど表情が変わらない80代の女性が満面の笑みを見せたり、寝たきりになることが多い70代女性が背筋を伸ばして熱中したりする姿も見られた」と話す。他店からも「脳卒中を患った男性がリハビリでよく来店した」(オモローランドベル店)「お客さんには、医者から目や頭、手を使うので良いと薦められたという人も」(武生楽市らんらんらんど)との声上がる。こうした動きを受けて、オモローランドアル・プラザ敦賀店は「今後は福祉的なサービスも視野に入れた展開を考えたい」と話している。(中日新聞 2011-1-27)

## 新機種クロスレビュー

各調査員が展示会で試打した感想を掲載します。

C Rフィーバー創聖の アクエリオン 転翅篇 (三共)		PACHINKO うる星やつら Forever Love (奥村)		C R 修羅雪姫 (平和)	
3月6日		3月6日		3月6日	
ゲーム性は、前作からの大幅な変更がなく、やや新鮮味に欠けるが、トータルのには及第点レベルの完成度は保持されている。但し、転落抽選タイプのソフトに関しては未知数な部分が多く、ファンの動向は注目していきたい。(G)		過去シリーズの中でも、原作をより忠実に再現している点は評価できるが、初見時の印象はあまり代わり映えしないというのが本音である。モチーフ人気の高さを活かし、一定の運用期間を見据えてファン層を確保したいところ。(G)		撮り下ろし実写ムービーが当たり前となっている現状や登場キャストを踏まえる限り、2～3年前に登場していれば大きな話題性を喚起できていた様に思われる。導入店舗では、「女版時代劇」として、キャラクターのファンを確立することも有効となるはず。(G)	
5		評価		4	
前作での物足りない部分は補完されているが、「継承」に重点を置いた分、「進化」の物足りなさは否めない。テレビCMを始めとした、メディア頼みの側面も強く、導入側としても、期待よりも不安の方が先行するだろう。また、ロボットアニメモチーフ機に対する食傷感もあり、過大評価は禁物。(H)		スペックを除けば、至って平凡なシリーズ機であるが、モチーフ人気は高く、集客力の安定性は買い材料。また、前3作がいずれも標準以上の人気と稼働実績を残せており、今作も同様の水準は期待できるだろう。但し、スペックは敬遠されやすいタイプであり、他のバージョンを待つことも考えたい。(H)		キャスト、ストーリーにはある程度目新しさが感じられるが、ゲーム性や映像よりも、最大の差別化要素としているスペックが足かせとなり、短命化を招く危険性が高い。扱いつらさが窺える分、時代劇モチーフ機の人気が高い店舗でも積極的に推奨しづらく、まずは少台数設置に留めておく方が無難。(H)	
評価		3		評価	
3		評価		3	
3		評価		3	

C R 伝説の凄腕 X (三洋)		C R タイムボカン (アムテックス/平和)		C R びっくりばちんこ 銭形平次 with チームZ (京楽)	
3月6日		3月21日		4月3日	
大当たり中のシューティングバトル演出はユニークであるが、それ以外の箇所は至ってシンプルで、時間効率性の高さを発揮できなければ、遊技客の吸引は困難と言える。ジェイビー「ステルス」や豊丸系の変則タイプと同様、パラエティーコーナー内の少台数運用が無難。(I)		モチーフの知名度の高さ、液晶演出の多さ、玉の動きのバリエーションと、遊技客の興味や関心を惹きつける要素は備えており、活用次第では、稼働実績をある程度残す可能性は秘めている。但し、純粋なハネモノファンや娯楽嗜好の遊技客には不向きで、ターゲット層の見極めは重要と言える。(G)		安定した人気を持つ同社の時代劇モノのテイストと、注目度抜群の「AKB」によるコラボは、良い意味で化学反応を起こすはず。新規ファンの獲得、ライトミドルSTという新たなスペックジャンルの確立の双方で、注目される機種である。(G)	
評価		2		評価	
2		評価		6	
ヘビーユーザーやマニア向けの機種と割り切れば悪くないが、来店客数を増やすための、春商戦期の新機種には相応しくないタイプ。旧来の権利モノやアレパチなどを好むオールドファン以外には訴求しづらく、スリープ層の来店を見込む場合にも、アピールポイントが少なすぎるように思われる。(H)		「タコラッシュ」同様、判断に迷うところだが、導入開始が春商戦期の真っ最中である点を考えれば、優先順位は低くならざるを得ない。タイアップ効果による集客が持続しづらく、先行導入メリットも少ないため、導入後の状況を見ながら、設置するか否かを判断しても遅くないだろう。(H)		ライトユーザーの取り込みを意識したスペックと捉えられ、狙いは良い。また、若年層比率が高い店舗では、話題提供の意味も踏まえて導入価値が高い機種と言えるが、プロモーションやキャストイングばかりが目立ちすぎて、肝心の時代劇モノとしてのゲーム性が疎かになってきている感は否めない。(H)	
評価		2		評価	
2		評価		2	
2		評価		4	

ろくでなしBLUES (サミー)		残機尽きるまで私は戦う (トリピー)		エヴァンゲリオン・ 真実の翼 (ピスティ)	
2月20日		3月6日		3月27日	
<p>「サクラ大戦3」の代替機と捉えた場合、ソフト設計の相違が懸念されるが、設定1でも150分の1を上回るボーナス合成確率と浅めの天井ゲーム数は、ノーマルタイプファン層を中心に支持が得られるはず。ファン数に応じた適性台数を導入し、中期運用を見込みたい。(Y)</p>		<p>一旦ARTに突入すれば大きな塊が期待できる設計であるが、ボーナス確率の極端な低さは懸念材料。コイン単価の高さから、短期回収に適した面も窺えるものの、ソフトの浸透と共に客離れが生じる危険性は否めず、後発での導入は避けた方がよい。(Y)</p>		<p>演出が大幅に拡充されている点、「モバスコ」が搭載されている点から、ファンの注目度は高く、追いかけても十分に期待できる。過去のシリーズ機と同様、ボーナス当選までの重たさは懸念されるが、ゲーム性の完成度は高く、安定した稼働が見込めそう。(Y)</p>	
評価	5	評価	3	評価	8
<p>「サクラ大戦」の代替機としては明らかに役不足であるが、ノーマルタイプのバリエーションとしては及第点。ファンには十分に追い掛ける対象となるはずで、中年男性比率が高い店舗では中長期稼働も見込められる。但し、島単位での台数は必要なく、他の代替機との併用を早急に模索すべき。(H)</p>		<p>ソフト設計やART性能の独自性と個性は感じられるが、実際の運用時にスペック通りの性能が発揮できるかは疑問。さらに、ソフト特性を引き出すには一定の台数が必要で、バラエティコーナーへの設置も難しい。結果的に、少数のマニアが導入店舗を探して遊技するというケースに留まるはず。(H)</p>		<p>「エヴァ」シリーズ最新機としての完成度は相変わらず高いが、安定感があると取るか、既にマンネリ化を招いていると取るかで評価は分かれやすく、導入の可否ではなく、納期と設置台数のバランスに悩むタイプ。春商戦の目玉になることは確実である分、過剰設置だけは気を付けたい。(H)</p>	
評価	4	評価	2	評価	6

テンションブースター (北電子)		アトムジャグラーAPEX (北電子)	
3月6日		3月21日	
<p>オマケ程度のRTを搭載しているが、その突入方法は独特で、適度な魅力を発揮している。導入予定台数は1000台と、希少性も備えており、「バラエティ」内では充分活用できるだろうが、液晶非搭載という点で、導入するホールは限定されるだろう。(S)</p>		<p>「~EX」の正統後継機と捉えた場合、デザインや演出面では少々物足りない部分も窺えるが、スペックは実績ある「~EX」と全く同一で、期待度は充分。但し、現在のジャグラーシリーズの状況と「~EX」が現役で稼働している点を踏まえれば、まずは市場の動向を見極めたい。(S)</p>	
評価	4	評価	5
<p>独自性のあるRT突入フローが大きな訴求箇所となるが、RT突入率自体が非常に低く、この面白味は体感されづらい。しかしながら、ノーマルタイプとして捉えた場合、一定の遊びやすさは備えており、バラエティコーナー内において細く長くの運用を心がけたい。(Y)</p>		<p>「~EX」を完全踏襲したソフト設計となり、若年層を中心としたシリーズファンには違和感なく遊技できるだろうが、一部の高年層には、筐体や演出の変更に対する抵抗感を与える恐れは否めない。そのため、自店舗におけるシリーズファンの客構成比率も考慮して、導入検討したい。(Y)</p>	
評価	3	評価	5

4 0 9 号の発刊は 2 月 2 4 日 ( 木 ) です。

---

 **矢野経済研究所**

遊技産業研究会 ( PBI ) 新機種情報室

〒 164-8620 東京都中野区本町 2 - 46- 2 中野坂上セントラルビル

<http://www.yano-pbi.com/>

TEL:03-5371-6923 FAX:03-5352-1088