

野矢野経済研究所

新機種情報

2010.9.13

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

CONTENTS

先行導入店リサーチ

大ー「CR中森明菜・歌姫伝説NL」

(販売名: CR中森明菜・歌姫伝説～恋も二度目なら～)

トピックニュース

検定合格機種一覧

先行導入店リサーチ

大ー CR中森明菜・歌姫伝説NL (販売名: CR中森明菜・歌姫伝説～恋も二度目なら～)

<機種特性>

2006年に発売された、「CR中森明菜 歌姫伝説」シリーズ第2弾。楽曲は前作の5曲から13曲、ちび菜は前作の5体から10体へと増加し、当該機のために制作された新曲「CRZY LOVE」とそのPV映像も収録している。
ソフトは、現行主流の機能を搭載しつつ、大当たり確率をやや高めに設定した、ミドルタイプ。リサーチ結果を踏まえる限り、安定性を備えながらも時折強いメリハリを發揮する傾向が窺え、かつ電チュー入賞時の出玉のない大当たりを排したことによって、一定の出玉感を印象付けることも可能であるが、連荘性能やソフトギミック面での吸引はやや困難で、あくまでも娯楽性や安心感で訴求を図るタイプと言える。
ゲーム性は、前作の代表的な演出と新規演出を一つに上手く融合すると同時に、映像や楽曲の刷新、実写やちび菜をメインとしたリーチ演出の追加を行ない、前作のエッセンスを残しながらもバージョンアップを図った内容。前作のファン層には、新たなゲーム性としての魅力は充分得られるだろうが、遊技客が長期に渡って深く楽しめることにウエイトが置かれたが故に、ゲームフローの複雑化、或いは楽曲や映像の露出の偏りも見受けられ、前作の未遊技層を中心に、ゲーム性の煩雑さや遊技初期段階でのインパクトの弱さが先行する恐れも有している。

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	3.0	3.0	3.0	3.0

モチーフとなる中森氏は、現在こそメディアへの露出が低いものの、30～40代を中心に絶対的な知名度を誇っており、さらに中年層や女性層を中心にヒットした前作についても、一部のファンの間では名機としての印象も残っていることから、いわゆる「アラフォー世代」における注目度は存分に有している。また、中高年層以上の世代においても、モチーフを認知している層や前作を遊技した層が比較的多く存在すると推測され、導入当初の段階では、比較的幅広い層に対して安定した新機種効果が發揮されやすいと推測される。

機種特性を俯瞰すると、適度な投資で初当たりが期待できるソフト特性、前作の懐古感と新鮮味の双方が得られやすい演出内容によって、新機種効果の持続性がある程度保たれ、当たりづらさや追いかけるづらさが強調して離席するケースも少ないと思われるが、ゲーム性自体が、遊技客が一定期間に渡って断続的に遊技することによってポテンシャルが發揮される側面が強い点に着目すれば、回収調整下においても演出見たさの遊技が持続するタイプとは言い難く、固定客化を視野に入れる場合には店舗側の稼

働維持への配慮が必要。さらに、前作の遊技経験を有する層や同社機種ファン層の方がゲームシステムに対する早期浸透やゲーム性の探求心が促進されやすく、反対に短時間で多くの楽曲や映像を堪能したい遊技客、或いは前作やモチーフ自体に関心の薄い遊技客には、演出に対する物足りなさが先行する恐れもある点では、一定期間後は、前作ファンやモチーフファン層による遊技が中心となるとと思われる。

以上の点から、導入店舗では、話題性の高さによる新機種効果主体よりも、30～40代の中年層や女性ファン層をメインターゲットとしたバリエーションと位置付けた上で、娯楽性による稼働重視の運用を心掛けたいところ。その際、当該機のための新曲など、露出の少ない楽曲や映像を訴求材料とした、演出見たさの遊技を促進させると同時に、演出の多様性を活かし、遊技する毎に様々な大当たりパターンが体感できるという印象を与えることによって、遊技への新鮮味を持続させていくことが重要となるはず。なお、現段階では情報誌に掲載されてないリーチやプレミアム要素も複数収録されているようで、今後、これらに対する話題がファンの間で高まる可能性もあるため、この話題性を活かす意味でも、定期的にイベント活用や再集客を行ない、中期程度の運用を見据えていった方が奏功するだろう。

<基礎スペック>

賞球	3 & 10 & 13
大当たり確率	1 / 296.75 1 / 29.68
小当たり確率	特図 1 : 1 / 131.89、特図 2 : 1 / 296.75
出玉	約1380個 (8 カウント × 15 ラウンド)
大当たり図柄	8 通り (1 ~ 8)
確変図柄	4 通り (1・3・5・7) その他はチャンス図柄
振り分け	特図 1 15R 確変 : 29%、15R 確変 (J U B) : 2 % 15R 確変 (隠確) : 9 %、15R 確変 (突確) : 2 %、 15R 確変 (潜伏) : 21%、15R 通常 : 37%
	特図 2 15R 確変 : 47%、15R 確変 (J U B) : 5 % 15R 確変 (隠確) : 11%、15R 通常 : 37%
時短回数	通常大当たり終了後70回

<リサーチ店舗概要>

地区	東京・新宿区 駅前店
換金率	約 3 円
営業方法	無制限
リサーチ日	2010年 9 月 8 日 (水) 導入 3 日目
天候	雨
総設置台数	約330台 パチンコ 約200台 スロット 約130台
特徴	駅前に立地する階層型店舗
客層	サラリーマン層が中心

<ゲージ・ステージ構成>

盤面・ゲージ構成	盤面右側に役物が配置されており、ゲージは左側が有効。なお、スタートは液晶下部とステージ上の 2 箇所、アタッカーは盤面中央下部と盤面上部の 2 箇所にそれぞれ配置。ステージ上のスタートは「L I V E チャッカー」と称され、特図 2 の保留に対応。また、盤面上部のアタッカーは、小当たり or 潜伏確変当選時、もしくはクレイジーボーナス中に前後に開閉する。
ワープルート	液晶左側の上下に 2 箇所配置。上のワープは上段ステージ、下のワープは下段ステージへと導かれる。
ステージ	変則的な 3 段構成。上段は左右非対称で、右側に深い窪みを設けた山型、中段は左端に前後に可動するプレートと中央奥に L I V E チャッカーを配置した、左半分のみが有効となる傾斜型、下部は中央手前に突起、中央奥にスリットを設けた、傾斜のやや急な谷型となる。 上のワープを通過した玉は上段ステージへと導かれて、左右を行き来した後、左側の谷間部分に嵌まると、中段へと落下。その際、可動式プレートと同調し、中央へと導かれると LIVEチャッカーへと入賞する。一方、中段の可動式プレートと同調しなかった玉、或いは上段ステージの右側の窪みに嵌まった玉は、下段へと落下する。 下のワープを通過した玉、或いは上段や中段から落下した玉は下段へと導かれ、左右を行き来した後、中央奥のスリットを通過すると高頻度で入賞。また、中央の突起物に当たってステージ外へと排出された玉も、真っ直ぐ落下して入賞に至るケースも一定頻度で発生している。 ワープ周辺の調整にもよるが、実質的な入賞経路はステージ下段がメイン。但し、リサーチ台では、LIVEチャッカーへの入賞も一定頻度で発生し、ステージ全体で見た場合の入賞頻度は適度となった。

<ソフトデータ>

ソフト特性	スペックは、大当たり確率約296分の1、確変突入率63%と、大当たり確率の高さを特徴としたミドルタイプを採用。モードシステム、擬似ラウンド振分機能、ジャンプアップ型の特殊ボーナス(クレイジーボーナス)、スタートと電チュー入賞による大当たり比率を変化させ、電チュー入賞時の15R確変比率を高めた8個保留機能を搭載した、現行機としては比較的オーソドックスな設計となる。なお、小当たり確率は約131分の1(特図1)。
連荘回数	リサーチ店舗では、単発、及び2~3連荘程度を中心に、5連荘程度が一定頻度で発生。また、最高は13連荘(約17000個)となり、次いで11連荘(約14500個)、2件の9連荘(約11800個)が確認された。他店舗の視察も含め、10連荘以上は少数に留まっていたが、6~8連荘がコンスタントに生じており、一定のメリハリ感は窺える。
ハマリ回数	リサーチ店舗では、650~750回転を中心に、800回転前後が一定頻度で発生した。また、リサーチ時間内における最深は1050回転と、1000回転超過はこの1件のみに留まったが、他店舗の視察では約1640回転、1050回転、1030回転が確認されている。
時間効率性	通常時、確変・時短中ともに保留個数に応じた変動短縮が適度に働き、演出の発展頻度も抑えられていることから、時間効率は概ね良好。特に、確変・時短中は時間短縮が強めで、段階告知に近い演出のみが発生するため、確変ハマリが生じない限りは、テンポの良い消化が可能である。

モード詳細	内部状態とリンクする複数のモード演出を搭載。詳細は下記の通り。
	ノーマルモード：通常時のメインモード。ライブステージをメインとした背景で進行し、TATTOOの楽曲が流れる中、リーチが成立するとTATTOOリーチへと発展するTATTOOモード、保留先読み予告が発生する雷雲モード、信頼度大幅アップとなる赤雷雲モードへ移行するケースもあり。
	プチライブモード：通常モードや歌姫モードにおいて、ステージ上の「LIVEチャッカー」入賞分の保留消化時に移行するモード。ライブモードと同様の演出が、1回転限定で発生する。
	歌姫モード/スーパー歌姫モード：通常モード中の小当たり、もしくは潜伏確変大当たりから移行する、潜伏確変モード。演出内容はノーマルモードとほぼ同様であるが、背景やBGMが変化し、画面上部にモード名が表示される。なお、内部確変期待度はスーパー歌姫モードの方が高い。
	ちび菜orじれったいモード：主に通常モード中の小当たり、もしくは潜伏確変大当たりから突入する、潜伏確変状態。ちび菜モードは、3体のちび菜フィギュアが出現してセリフで内部確変を唆する中、ちび菜カードを7枚集めるミッション型の演出が発生するモード、じれったいモードは、中森氏のライブ映像を背景に各種ミッションが表示される中、Tシャツちび菜が様々なアクションを繰り広げるモードとなり、いずれもミッションをクリアすると内部確変が確定する。
	スーパーライブモード：赤図柄大当たり後、青図柄大当たり中の明菜チャンス成功から突入する、確変状態。画面上の複数のパネル内に赤枠or青枠の中森氏の実写が段階的に表示されるという、ステップアップ型の演出が発生し、最終的に全てのパネルが実写で埋め尽くされた後に、フル実写に切り替わると、その実写に対応した図柄での大当たりが確定する。なお、赤枠は確変図柄大当たり、青枠はチャンス図柄大当たりに対応している。

<ゲーム性>

特徴的な演出 (「ちび菜」をメインとした各演出)	前作で好評を博した、中森氏をデフォルメ化した3頭身キャラクター「ちび菜」を今回も採用。前作からキャラクター数を5体から10体と大幅に拡充したほか、ちび菜をメインキャラクターとしたリーチ演出やモード演出を設け、ちび菜を全面に押し出したゲーム性とされている。また、キャラクター数の増加に伴い、ちび菜の衣装や表情にも多様性が増しており、個々を独立したキャラクターとしてファンに訴求を図ることも可能と言える。
特徴的な演出 (3種類のモード移行アクション)	3種類のモード移行演出を搭載。詳細は以下の通り。 <ul style="list-style-type: none"> ・「歌姫チャンス」：主にステップアップ予告中のバラ投げ演出を起点に、歌姫ロゴ役物が落下すると発展する演出。振り分け役物のプレート上を玉が左右に行き来した後、玉が左右両端のいずれかの穴へと落下。落下した穴に応じて、通常モード、歌姫モード、スーパー歌姫モード、スーパーライブモード、クレイジーボーナスのいずれかへと振り分けられる。 ・「ランキング発表チャンス」：ミッドナイトフライト予告時に、歌・伝説・姫の図柄が成立すると発展する演出。ランキング番組形式で移行先モードが第3位から順に発表され、最終的に第1位で表示されたタイトルに応じて、移行先モードが決定。さらに、その際のポイント数が多いほど、内部確変の期待度が上がる。なお、移行先モードは、歌姫モード、スーパー歌姫モード、じれったいモードorちび菜モード、スーパーライブモードとなる。 ・「ちび菜全員集合チャンス」：ノーマルリーチ、少女Aリーチ、スローモーション前半リーチ時に歌姫伝説のロゴが中図柄に停止すると発展する演出。Tシャツちび菜が記念撮影する演出が発生し、撮影時に登場したちび菜の数が多いほど、内部確変期待度アップ。8人全員が集合すると、内部確変確定となる。なお、移行先モードは、じれったいモードorちび菜モードのいずれかとなり、モード突入時に遊技客が任意選択できる。 <p>前作で1種類のみであったモード移行演出を3種類へと拡充させ、発展契機などに明確な差別化を図ると同時に、各演出が偏ることなく、一定の遊技で体感されやすい点もメリットと言える。また、ランキング発表、写真撮影と、1980年代の歌番組を想起させる内容も含まれており、当時を知る層には一定の懐古感も得られるはず。</p>

<p>特徴的な演出 (複数の擬似連続演出と保留先読み予告)</p>	<p>「DESIRE～情熱～」の一節をBGMに右図柄が再変動する「デザイア擬似連」、LIVE役物が振動した後、画面がブラックアウトし、イントロ予告発生を示唆する「イントロ擬似連」、レーダー役物が青く点灯した後、画面がブラックアウトし、イントロ予告発生を示唆する保留先読みの「イントロ先読みレーダー予告」、保留表示に変化が生じる「保留先読み予告」、保留先読みが発生する「雷雲モード」など、複数の擬似連続演出、保留先読み予告を搭載。リサーチ時の印象では、これらの連続演出が高信頼度リーチ発展或いは大当たりへと絡む頻度は高めで、ゲーム性の中において比較的重要な位置付けにあると捉えられる。</p>
<p>役物演出</p>	<p>液晶上部に歌姫ロゴ役物、振り分け役物、右部にLIVE役物、右下部にイントロ先読みレーダー役物、周辺にエンブレム役物を収納・搭載。詳細は以下の通り。</p> <p>歌姫ロゴ役物：「歌姫」と表示されたランプ役物。擬似連続演出時に発光・振動したり、モード移行の前兆時に1文字ずつ独立して液晶前部下降したりする。</p> <p>振り分け役物：「TATTOO」のちび菜フィギュアが、左右両端に穴を設けたプレートを抱える構図とされた役物。主に歌姫チャンス時や再抽選時に、ロゴ役物落下から役物が出現し、フィギュアがプレートをシーソーのように左右に傾かせるアクションが発生。これによってプレート上の玉が左右に行き来し、最終的に玉が落下した穴に対応したモードへと移行する。作動契機は限定されているものの、前作のフィギュア役物と同様のアクションが繰り広げられ、かつフィギュアもDESIREちび菜からTATTOOちび菜へと変更されているため、ファンには馴染みと適度な新鮮味が得られるはず。</p> <p>LIVE役物：縦に「LIVE」と表示されたロゴ役物。擬似連続演出時などに発光しながら振動する。また、役物奥の奥側には、「L」の奥にTシャツちび菜フィギュア、「I」の奥にスローモーションちび菜フィギュア、「V」の奥にTANGO NOIRちび菜フィギュア、「E」の奥にセカンド・ラブちび菜フィギュアが収納されており、LIVE連打予告時や再抽選演出時などに液晶左へスライドするアクションも発生する。通常時はロゴが振動するアクションがメインとなり、4体のフィギュアが出現する頻度は低めであるが、このフィギュアに関しては、主にボタンを連打してフィギュアを出現させるというインタラクティブ性を持たせており、一定の個性は窺える。</p> <p>イントロ先読みレーダー役物：「intro Chance」と表示された、円形ランプ役物。主に保留先読み予告時に効果音と共に発光する。また、LIVEチャッカー入賞時に1つずつ点灯する役物横のメーターが10個溜まった際、赤色の「ミ・アモーレ」ちび菜が映し出されるパターンもあり、その際は、大当たりが確定する。</p> <p>エンブレム役物：中森明菜氏のイニシャル「AN」の文字をロゴ化したエンブレム役物。通常時は、左上の「ミ・アモーレ」ちび菜エンブレム、右上の「サザン・ウインド」ちび菜エンブレム、下の「禁区」ちび菜エンブレムの3片に分かれており、各予告で独立もしくは複合して画面手前へと出現するが、リーチ中やスーパーリーチ発展時、再抽選時に3つの役物が中央で合体し、エンブレムマークを形成する。通常時は、各エンブレムがコンスタントに作動して、通常時の演出にアクセントを与える一方、役物合体時は信頼度に見合ったインパクトや高揚感を与えており、当該機の中において、演出貢献度の高い役物と言える。</p>
<p>昇格演出</p>	<p>大当たり直後：図柄が高速変動した後、停止。確変図柄で停止すると確変が確定。また、ボタンを1回押す「一撃」演出が発生すると、確変期待度が上がる。</p> <p>チャンス図柄大当たり中：遊技客が任意できる4種類の演出で構成される「明菜チャンス」が、13R目から発生。選択できる演出は、基本的に「ルーレットチャンス」、「エンブレムチャンス」、「フィギュアチャンス」の3種類のみとなるが、そこに「ちび菜のお願いフラッシュチャンス」が追加されると、確変昇格期待度が上がる。各演出の詳細は以下の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ルーレットチャンス」：横並びの8体のちび菜にスポットライトが1つずつ当たるルーレット演出が発生し、「」の帽子を被ったちび菜の所でライトが停止すると、確変が確定。 ・「エンブレムチャンス」：ボタン連打でエンブレム役物を完成させると確変が確定する。 ・「フィギュアチャンス」：振り分け役物上で玉が左右に行き来する「歌姫チャンス」と同様の演出が発生し、「スーパーライブモード」と表示された方の穴に玉が落下すると確変が確定。 ・「ちび菜のお願いフラッシュチャンス」：カウントダウンが行なわれた後、効果音と共にアタッカーが赤く光ると、確変が確定。なお、当該演出は確変期待度大幅アップの演出となる。 <p>スーパーライブモード中のチャンス図柄大当たり時：「ミュージカルアタック」と称する演出が発生。ボタンを連打して、LIVE役物内のちび菜を段階的に出現させる演出が発生し、4体全て出現すると確変が確定。演出開始時のシャッターの色によって期待度が変化する。また、ミュージカルアタック失敗後に、画面のナビに従ってボタンを1回押し、エンブレム役物が完成すると確変が確定する演出も設けられている。</p>

< 通常時予告・チャンス演出概要 >

イントロ擬似連	変動開始時	L I V E 役物が振動し、画面が暗転する、擬似連続予告。その後、イントロ予告に発展すると、楽曲に対応したイントロ系リーチへが確定。3連続で信頼度アップ。また、イントロ予告一旦ハズレ後に、Tシャツちび菜が登場し、擬似連続がさらに継続する信頼度アップパターンもあり。
イントロ先読みレーダー	変動開始時	レーダー役物が青色に発光した後、画面が暗転する、連続型の保留先読み予告。その後、イントロ予告に発展すると、楽曲に対応したイントロ系リーチが確定。点灯パターンによって信頼度が変化する。
プレート	変動開始時	図柄から出現したプレートが中央へと寄った後、ボタンを押す毎に反転しながら拡大する。主にリーチ予告となり、プレート上のキャラクターや文字によってリーチ期待度などを示唆。最終段階で実写の明菜が出現すると弱性の信頼度アップ。
キャラステップアップ	変動中	ちび菜登場 ステージ中央で停止 ジャンプしてマイクをキャッチ ちび菜変身 ちび菜ズームアップの順で発展する、5段階の発展型演出。ステップ4で変身したちび菜に対応したリーチ確定、ステップ5で信頼度アップ。また、ステップ2から画面が暗転し、イントロ変動予告発展を示唆するブラックアウト演出、ステップ3ハズレからちび菜がバラの髪飾りを投げ、歌姫チャンス発展を示唆するバラ投げ演出、ステップ2ハズレからイントロ予告へ発展するパターンもあり。
アングル	キャラステップアップのステップ2後	画面アングルが切り替わり、様々な演出が発生。画面上部に移行した際は花火が打ち上がり、花火の種類や大きさによって発展先リーチや信頼度を示唆。画面下部(客席)に移行した際は、無数のペンライトが出現し、ペンライトが形成する文字や記号によって信頼度を示唆。画面が中央モニターへズームアップした際は、表示されるアイテムや文字などによって、発展先演出や信頼度を示唆する。
エンブレム役物	変動中	3つのエンブレムが単体で出現した後、画面内に文字などが表示される。左上のエンブレム作動時は停止図柄を予告、下エンブレム作動時はミッションが発生、右上のエンブレム作動時は発展先演出を示唆する。2つのエンブレムが同時に出現するケースもあり。
イントロ変動	ブラックアウト演出後	禁区、サザンウインド、ミアモーレのいずれかの楽曲とちび菜の映像が流れる中、図柄が変動。リーチが成立すると、その楽曲に対応したイントロ系リーチへと発展。
ミッドナイトフライト	変動中	背景が夜の滑走路に切り替わり、「北ウイング」のサビをBGMに特殊図柄が変動。「歌・伝説・姫」の出目が成立すると、歌姫チャンスへと発展。
デザイア擬似連	図柄停止時	一旦停止した右図柄が「D E S I R E ~ 情熱 ~」の一節と共に再変動する、擬似連続予告。その後、ロゴ役物が落下すると次変動へと発展し、3連続で信頼度が上がる。また、通常時と違う歌の一節が流れる、歌の後に合いの手が入ると信頼度アップ。
背景	リーチ後	ちび菜が次々とカットインする。信頼度大幅アップ。
エンブレム合体	リーチ時、スーパーリーチ発展時など	3つのエンブレム役物が液晶画面中央で合体し、エンブレムを形成する。50%以上の信頼度大幅アップ。
ちび菜群	変動中、リーチ時	様々なちび菜の群が画面右から左へと横切る。信頼度大幅アップ。出現タイミングが早い、最後の1体が遅れて登場する、1種類のみがちび菜の群が発生すると、さらに信頼度が上がる。

特殊ステージも含めた通常モードの予告は約30種類。その他、モード限定予告やリーチ中のチャンスアップパターンも複数設けられており、トータル演出数は非常に多い。イントロ変動、プレートなど、前作の代表的な予告を継承する一方で、キャラステップアップなど今作から新たに設けられた予告をノーマルルートを中心に充実させ、出現契機などでの連動性を高めている店が特徴。また、当たりカードを選択する毎に演出が進展するアカベラ1/2予告、クレーンゲームを再現したイライラクレーンチャンスなど、ゲーム感覚のチャンス演出、及び前作の収録曲をBGMに引用した演出も設けられている。

その他、高信頼度となる「てんとう虫」柄、ボタン連打で役物が作動すると高信頼度となる「大一連打」演出など、同社定番演出も収録されている。

通常時は、キャラステップアップの第1~3段階、及びその分岐演出を軸としながら、プレート、アングル、エンブレム役物がメインで出現。そこにデザイア擬似連やイントロ擬似連、イントロ変動、TATT00モードのガセパターン、ミッドナイトフライト、保留アイコンが変化する保留先読みが一定頻度で発生してメリハリを与えている。概ねこれらはリーチ予告に留まるケースが多いが、発展性を備えた演出をメイン予告の中に充実させ、そこに楽曲のイントロを一定頻度で絡ませることによって、期待感の持続性や演出のメリハリ感を損ねない様な配慮が施されている。

高信頼度予告は、擬似連続の3回以上、エンブレム合体、ちび菜群、背景、各予告のてんとう虫柄や激アツ表示、その他の予告のレアパターンなどが挙げられ、このうち、エンブレム合体、ちび菜群、背景を3大激アツ演出として大当たりの軸と位置付けている。リサーチ中の印象では、単体で大当たりが期待できる予告はエンブレム合体のみとなり、その他は3つ以上の演出が1変動内に集約する様にして大当たりへと至るケースが大半を占めたが、大当たりの軸となる演出がある程度厳選されており、期待感の寄せ所は分かりやすいタイプと言える。

なお、ちび菜群、背景、エンブレム合体が1変動内に同時に出現した場合、大当たり確定となるようだ。

<モチーフ・デザイン>

2006年に発売された、「CR中森明菜 歌姫伝説」シリーズ第2弾。モチーフは、1980年代に一世を風靡した女性ソング歌手「中森明菜」。

今作では、前作の5曲(少女A、1/2の神話、北ウイング、十戒、DESIRE)に、「スローモーション」「セカンドラブ」「禁区」「サザンウインド」「ミ・アモーレ」「TANGO NOIR」「TATTOO」、当該機のために制作された新曲「Crazy Love」を新たに加えた全13曲を収録。主に前作の収録曲は予告やチャンス演出中、新曲「Crazy Love」はCrazy Loveリーチ中やクレイジーボーナス中に流れる。

また、当時のステージ衣装を着た中森氏をデフォルメ化したキャラクター「ちび菜」も全10体登場する。大当たり中は、遊技客が任意選択した楽曲と、その楽曲を歌う当時の中森氏の実写映像が流れる。選択できる楽曲は初当たり時は3曲であるが、連荘する毎に1曲ずつ、リリースされた順番で追加される。

リーチボイスなど、演出中に流れるセリフ演出は、当該機のために録り下ろした中森氏の肉声を起用。盤面は赤を基調とし、液晶上部に「歌姫」ロゴ役物、右部に「L I V E」ロゴ役物、右下部にイントロ先読みリーダー役物を配置。前作同様、劇場の幕をイメージした流線型を多用したデザインで、シリーズらしさは窺える。

<通常時リーチ演出概要>

イントロ系	「禁区」「サザン・ウインド」「ミ・アモーレ」で構成。いずれもちび菜が曲毎の振り付けで歌う中、図柄が変動する内容となり、最終的に大当たり図柄が出現・停止すれば大当たりが確定。また、リーチは曲のAメロ・Bメロ部分が流れる前半とサビ部分が流れる後半に分かれている。なお、各演出毎にミニキャラ出現などによるチャンスアップパターンが設けられているほか、後半で実写ムービーが出現すると大当たりが確定する。
ちび菜キャラ系	戻りたい戻れない、パナマ帽くるくる、二人はぐれたときで構成。戻りたい戻れないは森の中でちび菜が逃げる中、図柄が変動する演出、パナマ帽くるくるは風で飛ばされたパナマ帽をちび菜が追い掛ける中、図柄が変動する演出、二人はぐれたときはちび菜がロックウイスキーを飲み干す中、図柄が変動する演出となる。一旦ハズレ後、別のちび菜が登場してリーチ毎のアクションが展開されると、CRAZY LOVEリーチへと発展する。
CRAZY LOVE	ちび菜キャラ系リーチハズレ後から発展する、当該機のために制作された新曲を用いたリーチ。撮り下ろしのPV映像が流れる中、ボタン連打で扉を閉じさせない様に演出が発生し、成功すると大当たりが確定。カタカナのタイトルが出現する、扉の色が通常時と異なると信頼度アップ。
TATTOO	通常時の特殊モード「TATTOOモード」中に、リーチが成立すると発展するリーチ。ちび菜が「TATTOO」を歌う中、図柄が変動。背景にあるモニターの色が通常時と異なると信頼度アップ。

リーチはノーマル、ノーマルロングに充当するスローモーション前半と少女A、ちび菜キャラ系3種類、イントロ系3系統6種類、その他4種類の計16種類で構成。

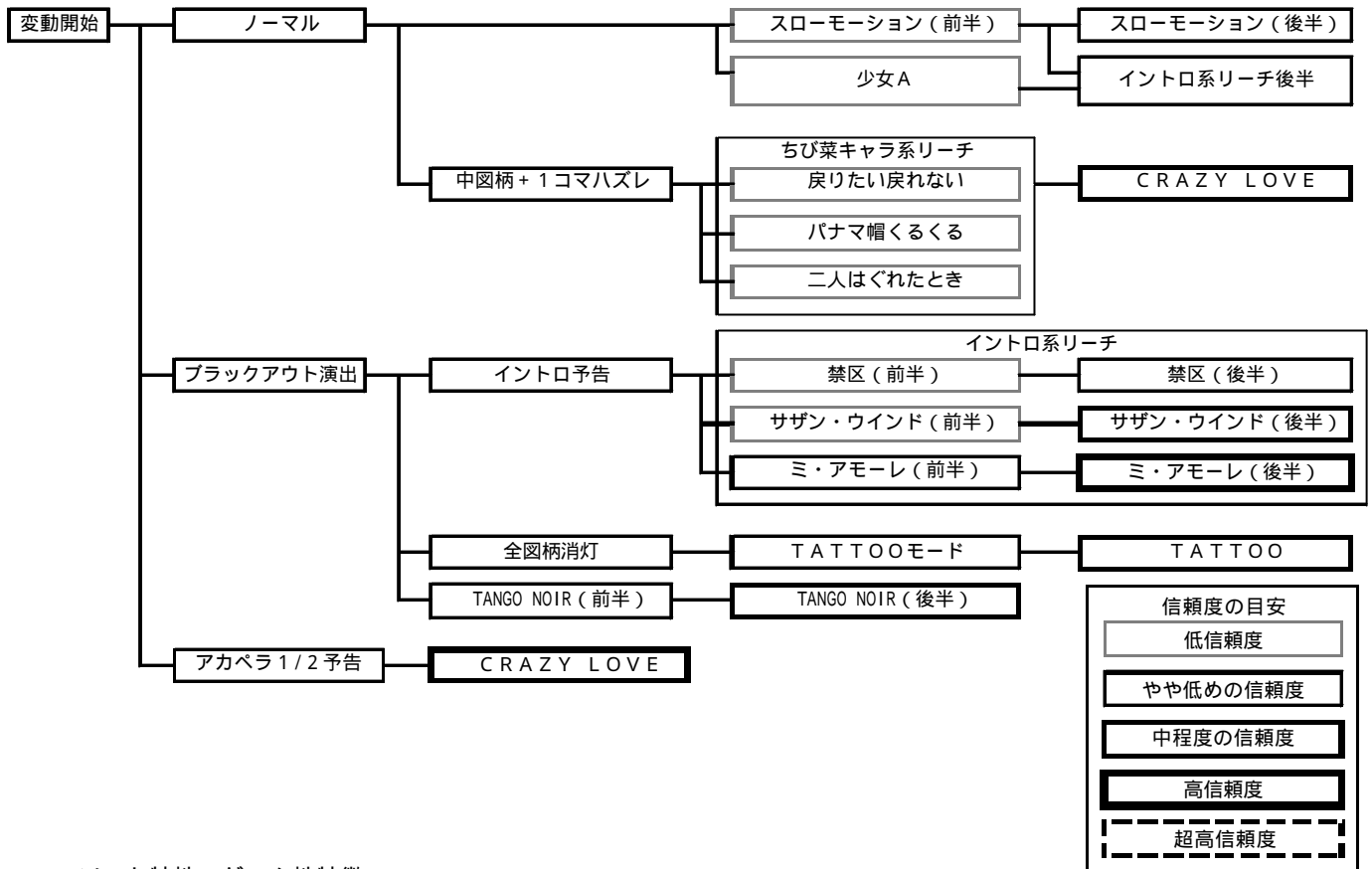
リーチフローは、ノーマルからの発展パターンとイントロ変動予告からの発展パターンの2つを軸に据えた、前作と同様の構成。また、今作では、TANGO NOIR、TATTOO、CRAZY LOVEと、変動中や特殊モード突入時などの特定箇所での発生しないリーチを多めに設け、フローの多彩性を高めている。

通常時は、ノーマルをメインとしながら、スローモーション前半や少女A、3種類のちび菜キャラが一定頻度、スローモーション後半、禁区前半、サザン・ウインド前半、TANGO NOIR前半がやや低頻度ながら出現。その他のリーチに関しては出現頻度が抑えられているが、一定の信頼度アップ予告が発生した際には、イントロ系の後半へと発展しやすいバランスがとられている。

リサーチ中は、ミ・アモーレ後半をメインに、高信頼度予告を伴ったイントロ系後半からの大当たりが大半を占めた。その一方で、一定の信頼度を有するTANGO NOIR後半、TATTOO、CRAZY LOVEからの大当たりは少数に留まり、大当たりパターンにアクセントを与える程度の位置付けに留まっている。なお、リサーチ時の印象によると、プレミアムを除き、出現した時点でほぼ大当たり確定となる様な、絶対的な信頼度を有するリーチは特段設けられていないように、その意味では、予告依存度は高めと言える。

リーチは、ちび菜が当時の衣装と振付で楽曲を歌い踊る中、図柄が変動する楽曲系演出を軸とし、ちび菜が様々なアクションを繰り広げる演出や撮り下ろしのPV実写映像が流れる演出を付加的に設け、ちび菜ファンや中森氏ファンがより楽しめる様なアクセントを施した構成。楽曲系に関しては、曲が進行するほど大当たりへと近づき、そこに実写が絡むと大当たり確定となる、前作と同様の内容であるが、楽曲が前作から一新されている分、演出への新鮮味は得られるはず。また、本人の監修のもと、振り付けの動きや歌っている時の表情が前作以上に緻密かつリアルに再現されており、当時を知るファン層には満足感も得られやすいと思われる。

<リーチフロー>



<ソフト特性・ゲーム性特徴>

ソフト	<p>ソフトは、大当たり確率が高めに設定されたミドルタイプを採用。現行主流の機能は一通り網羅された比較的オーソドックスな設計であるが、電チュー入賞時における潜伏確変or突確当たりを排しており、連荘時における出玉感を打ち出す工夫は施されている。</p> <p>リサーチ店舗では、500回転以内での単発～3連荘程度までを主体としながら、8連荘程度や700回転前後のハマリが時折発生する、大当たり状況となった。全体的に初当たりまでの重たさを感じられない代わりに、連荘回数や瞬発力に対する物足りなさが残るものの、連荘時は出玉のある15R大当たりのみが発生するため、ある程度連荘が継続した場合には、一定の出玉感を印象付けることは可能と思われる。</p> <p>但し、ジャンプアップ型ボーナスの出現率が非常に低く、かつ小当たり確率や潜伏確変比率を対比させた場合、潜伏確変モード移行時の内部確変期待度もそれほど高くないと推測されるため、ギミック面での訴求は図りづらい面は有している。</p> <p>ソフト特性を俯瞰すれば、安定性を備えながらも一定頻度で強いメリハリを發揮する、ミドルスペックらしさが窺え、出玉面での一定の見せ場も創出されやすいが、突出した瞬発力や出玉感を印象付けることやソフト設計上の個性で吸引することは難しく、基本的には、安定性や娯楽性を活かして、訴求を図る必然性が高いタイプと言える。</p>
ゲーム性	<p>ゲーム性は、イントロ～サビへと楽曲が進行するに連れて大当たりへと近づく大当たりプロセス、及び前作の特徴的な演出を継承しながら、演出数の増加、及び映像と楽曲の刷新を図った、後継機らしい内容。今作では、前作でやや希薄であったノーマルルートでの演出をここ最近の同社機種のエッセンスを採りいれながら大幅に拡充させているが、これらの演出と前作から継承した演出が上手く融合して一つのゲーム性を形成しており、遊技客に前作の懐古感と前作とは異なる印象の双方を与えることは可能と言える。さらに、ちび菜や撮り下ろし実写をメインとしたリーチを設けている点、演出内でのちび菜の表情や仕草が緻密に描かれている点なども踏まえれば、前作ファンやモチーフファンもより楽しみが得られやすい利点が窺える。</p> <p>しかしながら、期待感の持続性に配慮すべく、予告、リーチ共に演出の分岐パターンや発展パターンに多様性を持たせ過ぎた余り、ゲームプロセスがやや複雑化しており、かつ多様な演出が発生する割にはガセも目立ちやすいことから、前作を遊技していない層には、大当たりが期待できる局面は明確であるとは言え、ゲームフローや演出構成全体のイメージが掴みづらいはず。また、一部の楽曲とアニメ映像を主体に演出を構成し、その他の楽曲や実写の露出を抑えることによって、演出一巡期間の長期化を図った点に関しても、短時間遊技のユーザーなどには、演出への飽きや全ての楽曲や映像が短時間で堪能しづらいことに対するストレス感へと繋がる恐れも否めない。</p> <p>全体的に、当該機のゲームフローやモチーフの楽曲を認知している層には、演出に対する安心感やバージョンアップ感が得られやすく、継続遊技意向へと繋がりがやすいが、ゲーム性全体が、前作の遊技経験層が長く遊技しても飽きないことに主眼が置かれた面も強く、前作の未遊技層にはシステムの分かりづらさ、現行の派手な演出に慣れた遊技客には遊技当初におけるインパクトの弱さが先行するケースも想定される。</p>

リサーチャーの視点

予告やリーチ、「LIVEチャッカー」、フィギュア役物による振り分け演出など、前作らしさは随所で体感できるが、当該機の場合、前作からほぼ一新された楽曲やキャラクターの部分で大きな魅力が発揮されやすく、前作ファンやモチーフファンには、遊技に際する新鮮味が十分に得られるはず。しかしながら、前作の未遊技層や中森氏に馴染みが薄い層には、どのタイミングでリーチになるか分かりづらい、「ちび菜」と楽曲がリンクしづらい、現行の他の歌モノよりも実写の露出がやや少ないという印象が先行される恐れもあり、「歌モノ」の宿命でもある、ファン層の多寡に応じた稼働差は生じると予測される。その意味では、ファン層には多彩性が増した演出面、その他の層には遊びやすいソフト面を訴求材料として定着を図り、1バリエーションとしての位置づけを確立させた方が良さだろう。(G)

複数の導入店舗を視察した際には、前作同様、女性層の遊技比率の高さが目立ち、人気の根強さが窺えた。また、演出の細部を見ても、中森氏の仕草や

表情を忠実に再現したちび菜の描写、ここ最近の同氏のライブやPVも収録された実写映像など、モチーフファン層や前作ファン層に満足感が得られる要素が増しており、同層には、前作と同様、遊技の優先順位が高い機種として、積極的かつ断続的遊技は促進されるだろう。その一方で、前作のリリースから現在までに、歌モノがパチンコの1ジャンルとして確立し、それに伴って、信頼度や曲の構成とは関係なしに、短時間内で映像や楽曲が次々と出現する歌モノ系機種も増えたことによって、これらの演出に慣れてしまった層には、遊技当初の掴みの部分での弱さや地味さが先行する恐れもあり、前作よりも継続遊技意向に対する温度差が強く生じやすいと思われる。さらに、導入店舗のいくつかでは、一定の運用期間を経てポテンシャルが発揮されるゲーム性を備えているにも関わらず、話題性に依存した回収運用を行い、機種本来の良さを減殺させていた点は懸念され、前作と同程度の実績を見こむ場合には、固定客化を最優先とした稼働重視の運用を心掛けていく必然性が高いと思われる。(I)

トピックニュース

パチンコ出店巡る事件 恐喝未遂容疑で不動産業者逮捕

指定暴力団・工藤会によるパチンコ店経営会社(本店・山口県美祢市)の恐喝未遂事件で、福岡、山口両県警は9日、北九州市門司区今津、不動産業、大村忠彦容疑者(65)を恐喝未遂容疑で逮捕した。これで同事件での逮捕者は5人となった。大村容疑者は8日に逮捕された工藤会系組幹部、上野利一容疑者(51)、同、藤本一郎被告(37)ら4人と共謀。

門司区での出店を準備していた同社に対し、2007年9月から2年間にわたって「店を出す土地には工藤会が絡んでいる。パチンコ台1台あたり10万円出せ」などと脅し、現金を要求した疑い。両県警は、大村容疑者は上野容疑者ら組幹部から指示を受けた実行役の1人とみている。(読売新聞 2010-9-10)

検定合格機種一覧

沖縄県公安委員会 (2010.9.13)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	大和製作所	パチンコ	CRAセブズ・フラッシュST1	0P0675
2	奥村遊機	パチンコ	CRAマジカルサマナーSW	0P0803
3	奥村遊機	パチンコ	CRAマジカルサマナーSTM	0P0806
4	大一商会	パチンコ	CRトムとジェリーNT	0P0843
5	オーイズミ	パチスロ	林家一家X	9S1356
6	オーイズミ	パチスロ	ゼロゼロナインワンJ	0S0395