

矢野経済研究所  
**新機種情報**  
 2013.5.27  
 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**

新機種リサーチ  
 オリンピアノ平和  
 「キャッツアイ - コレクション奪還作戦」  
 新機種紹介 ~ 展示会インプレッション ~  
 アムテックス「CRAビッグシューターX」  
 メーカー動向 検定合格機種一覧

新機種リサーチ

オリンピアノ平和 キャッツアイ - コレクション奪還作戦

< 基礎スペック >

遊技機タイプ	ART
有効ライン	1ライン (中段)
表示	リール+液晶

< ボーナス当選確率 > (出現率)

	ART初当たり	出玉率
設定1	1/282.2	97.4%
設定2	1/268.0	99.0%
設定3	1/257.0	100.3%
設定4	1/219.0	105.2%
設定5	1/186.0	110.2%
設定6	1/159.2	115.1%

【機種特性】

2008年の「キャッツアイ」、2011年の「キャッツアイ - 恋ふたたび」に次ぐ、同社「キャッツアイ」シリーズ第3弾。モチーフは、1981~1984年に「週刊少年ジャンプ」誌上で連載された、北条司氏原作の漫画「キャッツアイ」。今作では、来生三姉妹が世界をまたにかけ、盗まれた宝やコレクションを奪還するという、オリジナルストーリーを演出のベースとしている。
1セット50ゲーム以上継続するART「キャッツRUSH」を軸に、20ゲーム継続する擬似ボーナス「キャッツボーナス」、上乘せゾーンを兼ねた擬似ボーナス「スーパーキャッツボーナス」、同ボーナスの超高確率ゾーンを兼ねたART「スーパーキャッツRUSH」を搭載、ARTと疑似ボーナスのループによって吹き返しを創出させる中~高射幸タイプ。ART中の純増は1ゲームあたり約2.7枚となる。
ゲーム性は来生三姉妹を中心としたデフォルメキャラによる演出を主体とし、「ミッション」が発生するとARTのゲーム数解除、「予告状モード」or「CAT'S ROULETTE」が発生すると自力チャンスゾーン、「超高確率ステージ」に移行するとARTのハイチャンスとなり、「予告状モード」での条件クリア、「CAT'S ROULETTE」での「WIN」or「BONUS」マス停止、各ミッションをクリアすると、ART or ボーナス当選が確定する内容。

大当たり発生ゲーム数分布 (リサーチ時間外含む)

ゲーム数	ART	比率
~100	50	39%
101~200	17	13%
201~300	22	17%
301~400	11	9%
401~500	8	6%
501~	21	16%
計	129	100%

< リサーチ店舗概要 >

地区	東京・港区 繁華街店
換金率	等価交換
営業方法	無制限
リサーチ日	2013年5月21日 (火) 導入2日目
天候	曇り
総設置台数	約310台 (P:約130台、S:約180台)
特徴	階層型小規模店
客層	地域住民やサラリーマンが中心

< リサーチ結果 >

ベース	31.3ゲーム (最高44ゲーム / 最低23ゲーム、30サンプル・目押しあり)			
通常時の目押し効果	通常時は1枚役 (チェリー役) と3枚役 (スイカ役) をフォローする手順が最良。両役には強弱の概念が存在し、中と右リールに「BAR」図柄付近を目押しすると、停止型から強弱の判別が可能。なお、チェリーを引き込めない範囲では代用図柄が入賞するため、実質的に取りこぼしが発生するのはスイカのみとなる。			
ソフトの波特徴	ハマリ		吹き返し	
	最大ハマリ	平均ハマリ	最大差枚数	吹き返し中心
	999ゲーム	300~500ゲーム	2500枚	400~600枚程度
	天井到達となる999ゲーム超過を1件確認されたが、ハマリの中心は400ゲーム前後とやや浅めの水準に留まった。但し、通常時のベースが低めで、ARTの単発終了などが連続した際には、強めの吸い込みが生じやすい。		ART中の擬似ボーナス当選、上乘せゾーン経由でのARTのロング継続によって吹き返しを創出。ARTは引き戻しも含め、概ね100~200ゲーム程度が一塊となるが、ロング継続に繋がる頻度は高くなく、2000枚を超える吹き返しは生じにくい。	
天井機能	あり	ART間を最大999ゲーム消化すると前兆を経由してARTに突入。		

## &lt;ソフト特性&gt;

ボーナスはART「キャッツRUSH」「スーパーキャッツRUSH」、主にART中に当選する疑似ボーナス「キャッツボーナス」「スーパーキャッツボーナス」の4種類。いずれも1ゲームあたり約2.7枚の純増が見込める。

ART「キャッツRUSH」は基本1セット50~250ゲーム継続し、レア小役当選時などにARTのゲーム数上乘せ、疑似ボーナス、「スーパーキャッツRUSH」の抽選が行なわれる。

ARTの抽選契機は、規定ゲーム数消化時、通常時のレア小役当選時、ARTの自力チャンスゾーン（予告状モード、キャッツルーレット）の3種類。一方、疑似ボーナスの主な抽選契機は、ART中のレア小役当選時と規定ゲーム数消化時などがメインとなるが、ARTの自力チャンスゾーンの一部から突入するケースもある。なお、ART、疑似ボーナス共に規定ゲーム数に関しては、ゲーム数テーブル方式を採用している。

通常時におけるレア小役当選の一部から、ARTのチャンスゾーン「予告状モード」または「キャッツルーレット」、ベル当選時の一部から「超高確ステージ」にそれぞれ突入。詳細は以下の通り。

- ・予告状モード：10 or 20 ゲーム継続するARTのチャンスゾーン。規定ゲーム数内に4択ベルの押し順に正解し、指定された回数分入賞させると、ART突入が確定する。ART突入期待度は約30%。

- ・キャッツルーレット：7ゲーム継続するARTのチャンスゾーン。小役の当選回数に比例してART突入期待度が上がり、最終的に画面上で表示されている「WIN」「BONUS（青字）」「BONUS（赤字）」のいずれかのマスに停止すると、ART突入が確定する。ART突入期待度は約50%。

- ・超高確ステージ：15ゲーム以上継続するハイチャンス

ゾーン。ART突入期待度は約70%。

通常時やART中に「青7」が揃うと、20ゲームのARTで構成される疑似ボーナス「キャッツボーナス」に突入。さらに当該ボーナス中に再度「青7」が揃うと、ARTの上乗せ期待度が大幅に上がる「スーパーキャッツボーナス」に昇格する。

「キャッツボーナス」中の「青7」揃い、または疑似ボーナス入賞時に「青7」がダブルラインで揃うと、ARTの上乗せゾーンを兼ねた疑似ボーナス「スーパーキャッツボーナス」に突入。当該ゾーン中はARTの上乗せが高確率で行なわれる。なお、「キャッツボーナス」から昇格した場合は、突入時点での「キャッツボーナス」の残りゲーム数分を消化するまで継続する。

「スーパーキャッツボーナス」を規定ゲーム数消化すると、20ゲーム以上継続するARTの上乗せゾーン「スーパーキャッツRUSH」or「プレミアムキャッツRUSH」に突入。当該ゾーン中は高確率で「スーパーキャッツボーナス」の抽選が行なわれ、チャンス役成立時には「（スーパーorプレミアム）キャッツRUSH」のゲーム数上乘せ抽選も行なわれる。なお、「スーパーキャッツボーナス」の抽選確率は、「スーパーキャッツRUSH」で約9.9分の1、「プレミアムキャッツRUSH」で約5分の1。

ART中にコインを3枚貯める、またはコインが1枚以上ある状態でART終了した時の一部で、ARTの上乗せゾーン「カードバトルチャンス」に突入。当該ゾーン中は、ARTの上乗せが毎ゲーム行なわれ、最大95%の継続抽選にハズれるまで継続する。

ART中の一部から、フリーズ状態となるARTの上乗せゾーン「メモリアルゾーン」に突入。当該ゾーン中は、レバーを叩く毎に100~200ゲームの上乗せが行なわれ、最大5回まで継続する。

## &lt;ゲーム性特徴&gt;

演出ステージは大別すると通常2種類（喫茶店、アジト）、高確率、自力チャンスゾーン2種類（予告状、キャッツルーレット）、前兆となるロングミッション3種類（地中海、アラビア、大聖堂）、ART（キャッツRUSH）、疑似ボーナス（キャッツボーナス）の10種類。

通常時は喫茶店がメインとなり、アジトへ移行すると若干チャンス、主にレア小役当選を機に1ゲーム完結型のミッション系演出を經由して自力チャンスゾーンへ移行、白ナビなどの前兆示唆演出を經由してロングミッションに発展すれば、ART当選のチャンスとなる。

ARTまたはボーナスの当選告知は、ショートミッション（トラック追跡、輸送列車潜入、金庫開放）とロングミッション（地中海、アラビア、大聖堂）のいずれ

かで行なわれる。ロングミッションは10~15ゲーム継続する前半部と5ゲーム程度の後半部による2段階で演出が展開。このうち前半部はARTの前兆ステージの役割を兼ねており、後半部やショートミッションは、連続演出と同構成で、いずれも目的を達成すればARTまたはボーナスが確定する。なお、ショートミッションはART中にも発生する。

ART中はベルの押し順ナビをメインに、ベル獲得時の一部で「カードバトルチャンス」に関するコイン獲得演出、レア小役当選時にはカットインなどの特定演出が発生する。

他にもゲーム数解除の前兆として、背景が赤く変化する、液晶がざわつくなどの演出も付与されている。

<総合評価 +  
ソフト25、ゲーム性25、デザイン25、新機種効果25、運用期間2.5>

<p>ソフト</p>	<p>基本設計は同社製「キューインぱちする南国育ち」「麻雀物語2 激闘!麻雀グランプリ」同様、ART中の擬似ボーナス当選を機に乗せへの期待が持てるタイプとなるが、擬似ボーナスが独自のゲーム数テーブルを持ち、ARTの種類で疑似ボーナスの当選確率が劇的に変化する点が最大の特徴となる。                  リサーチ中では「スーパーキャッツRUSH」突入を機に「スーパーキャッツボーナス」とのループが発生することで、1000~2000枚クラスの塊は適度に発生したものの、リサーチ店舗以外の視察を含めても3000枚を超える吹き返しは未確認。純増スピードは標準レベルだが、他の同タイプ機種と比べれば、突出した吹き返しが生じにくい傾向が窺える。                  一方、投資負担は決して低い部類ではないが、100ゲーム以内での引き戻し率を高め、天井も約1000ゲームと浅めに設定したことで、高純増ART搭載機の中では、初当たりは比較的軽めに感じられるはず。                  ソフト特性を俯瞰すれば、高純増ART搭載機の中では、設計のギミックと独自性、遊びやすさには優れた側面を持ち合わせているが、出玉性能や一撃性は訴求しづらく、投機的遊技を好むヘビーユーザーよりも、中程度の射幸性を所望するミドルユーザーの吸引に適したタイプと言えるだろう。</p>
<p>ゲーム性</p>	<p>通常時は3頭身のSDキャラクターによるコミカルな演出を主体とし、ミッションや連続演出、ART中などの要所で、従来の等身大アニメキャラクターが登場することで、見た目にも期待感の高低が把握しやすい内容となっている。                  また、ARTの前兆を示唆するミッション演出のバリエーションが非常に多彩で、ステージの昇格やトラ柄、プレミアムなど、様々なチャンスアップパターンも内包されており、一定の見応えと奥深さは感じられるはず。                  しかしながら、過去のシリーズ機と比較すれば、通常時の演出が淡泊、原作の名場面やストーリーを引用した演出が少ない、オリジナルストーリーの全体像が把握しづらいなど、モチーフの再現性に関しては見劣りする部分も多く、モチーフファンが懐古的に楽しめる要素に乏しい点は懸念され、演出見たさの遊技も促しにくいはず。</p>
<p>デザイン</p>	<p>前作「キャッツアイ~恋ふたたび~」と同一筐体を採用。青を基調としており、下部パネルにはキャッツアイの来生3姉妹を中心に右下部にタイトルロゴが描かれている。</p>
<p>新機種効果</p>	<p>初代機、前作ではモチーフファンの多い30~40代の男性層が定着することで、一定の稼働実績を残してきたが、今作では導入店舗の多くで20~30代前半の若年層が稼働の軸を形成しており、中年男性層による積極的な追い掛けが見られなかった点は不安視される。                  稼働状況に関しては、導入初日こそ概ね高稼働を維持していたが、導入2~3日目にかけて、空き台が目立つ店舗も複数確認されており、同時期に導入された有力機種も特段見受けられなかった点を踏まえれば、新機種効果は初代機や前作よりも若干劣る水準と言わざるを得ない。</p>
<p>運用期間</p>	<p>機種特性を踏まえれば、「高純増ART機の中では遊びやすい」点で差別化が図りやすく、他の高射幸タイプに疲弊した層の受け皿として活用することは想定できるが、導入から稼働低下の兆しが見え始めるまでが極めて短期間であり、多くの店舗では夏期商戦までに運用期間が尽きてしまう可能性が高い。                  また、シリーズ機としてある程度成熟しており、モチーフに関する新たなメディア展開なども特段行なわれていないため、モチーフやソフト設計の浸透を図った場合でも、ファン数の増加や稼働回復に結びつけることは難しく、導入店舗では一旦客離れを招いた段階で見切りを付け、減台や入替を図っていく方が良さそう。</p>

適した運用方法

高純増ART搭載機として見れば、吹き返しの頻度と一撃性に物足りなさが感じられ、他の高射幸タイプのように、出玉感で投機的ファンを惹き付ける運用は不向き。また、ゲーム性や演出内容を見る限り、モチーフファンへの訴求力も低下していると言わざるを得ず、初代機や前作の人气が高かった店舗であっても、島単位で一定の稼働を維持することは難しいと考えた方が良さそう。従って、基本的には早期回収と減台を念頭に置き、状況によっては、バラエティコーナーへ移設した後で、細く長くの運用を狙っていく方が奏功しやすいと思われる。

リサーチャーの視点

個人的にはART中にゲーム数を減算してボーナス当選が見込める点については、レア小役待ちに陥りやすいART中の期待感が大幅に増幅されており、非常に好感が持てた。一方、通常時のART抽選に関しては、最近の同社製機種と同様、ゲーム数テーブル方式を採用しているが、ボーナスの偏りが少ないため、良く言えば「ゲーム数に関係なく遊技できる」、悪く言えば「狙い所がない」といった特徴を有して

おり、プレイヤーが目安となる遊技スタイルを見出しにくい分、積極的に追い掛けにくいイメージが先行しているようだ。現在では射幸性が極めて高い、高純増ATo r ART搭載機ばかりが目立つ中、当該機のような遊びやすいタイプは大歓迎なのだが、「狙い所がない」タイプであるなら、ゲーム数テーブル方式ではなく、他の付加機能を付けた方がファンのウケも良かったのではなかろうか。(S)

新機種紹介～展示会インプレッション～

アムテックス CRAビッグシューターX

【基礎スペック】

機種名	CRAビッグシューターX
賞球	5 & 10
役物開放秒数	1回開放：0.448秒×1回、2回開放：0.748秒×2回
ラウンド数	3 R or 7 R or 16 R 初回羽根開放が1 R目となる
カウント	8個
出玉	16 R：1200個、7 R：480個、3 R：160個

ポイント	平和製「ビッグシューター」最新作に充当。1986年の「ビッグシューター」、1992年の「ニュービッグシューター」、2002年の「ビッグシューターL」、2007年の「ビッグシューターV」、2010年の「ネオビッグシューター」に次ぐ、シリーズ6作目となる。なお、今作では、シリーズ初となるラウンド振り分け抽選機能、アタッカーを搭載している。
	ウエイト時に遊技客がBGMを任意選択できる機能を搭載。サウンドは、ロックサウンド、レトロサウンド、ポップサウンドで構成される。
大当たりまでの流れ	1：盤面下部左右の1チャッカー、及び下部中央の2チャッカーに玉が入賞すると、センター役物の羽根が1 or 2回開放。羽根の開放時間は、1チャッカーで0.45秒×1回、2チャッカーで0.75秒×2回。なお、チャッカー入賞からハネ開放に至るまでのタイミングをランダムに設定し、狙い打ちを防止している。
	2：羽根に拾われた玉は、中央役物内の上段ステージへと落下した後、奥へと転がり、常時左右に動くローター役物による振り分けが発生。玉が役物内に設けられた穴を通過した場合、下段ステージの中央奥から下段ステージ中央を真っ直ぐ手前へと転がり、最終的にVゾーンに到達すると大当たりが確定する。一方、ローター役物に弾かれた(=穴を通過しなかった)玉は、ステージ奥の左右からステージ外へと排出され、そのままアウトとなる。
	3：Vゾーン入賞後は、盤面下部のハネ型アタッカー内に内蔵されたミニドット上でラウンド抽選演出が発生。最終停止した数字に応じたラウンドが決定される。なお、ラウンド振分率は、3 R：7 R：16 R = 1：1：1。
	4：ラウンド確定後は、盤面下部のハネ型アタッカーが開放し、出玉を獲得する。なお、アタッカーは1 R中に複数回の開閉が行なわれ、これによって、ハネモノの遊技感を演出している。
ソフト関連	スペックは、ラウンド振り分け機能のみ搭載した、シンプルなハネモノタイプを採用。低投資で遊べる点は過去シリーズ機と同様であるが、今作では、前作「ネオビッグシューター」の特徴であった「自力抽選機能(=バンク機能)」を排除する一方、ラウンド振分機能やハネ型アタッカーを新たに採用し、現行ハネモノタイプとしての汎用性や遊技手順の平易性を高めている。
その他	本体31万9000円(本体専用販売)。
	販売予定台数1万台。
	7月下旬から納品開始の予定。

<インプレッション>

ゲーム性は、「玉がローター役物内を通過するか否か」の1点に期待感の寄せ所を集約させた、非常にシンプルな内容。前作「ネオビッグシューター」と同様、「復刻版」としての色合いが強く、レトロ感も存分に醸し出されているが、役物内における玉の動きに多様性やインパクトを高めるギミックやルートは特設設けられておらず、現行ハネモノタイプと比較した場合、地味さが先行される恐れは否めない。

ソフトは、遊びやすさに特化したハネモノタイプを採用。今作では、「ネオビッグシューター」の自力継続機能を排除する代わりに、ラウンド振分機能とハネ型アタッカーを新たに設け、調整面での平易性や出玉獲得時の安心感を向上させているが、これらは今までのシリーズ機には搭載されていない機能である点を踏まえれば、シリーズ機に

強い愛着を抱くファン層には逆に「ビッグシューター」らしさが損なわれたとも捉えられる恐れは有している。

「ビッグシューター」シリーズはハネモノの代表格として遊技歴の長いファン層に定着しており、約3年前に登場した前作「ネオビッグシューター」も一部の店舗で現役稼働中であることから、オールドファン層を中心とした懐古的遊技の促進には適した面が窺える。但し、今作の機種特性を勘案すると、「一般受け」に配慮された要素を新たに設けたことに伴い、シリーズ機のコアなファン層の中には違和感を覚える層が今後登場するとも予測され、導入店舗では、ここ最近一部の店舗で構築されつつあるハネモノコーナー内における「入門機」と位置付け、ハネモノ遊技の浅い中高年～高齢層への訴求も同時に行なっていった方が良いでしょう。

メーカー動向

ユニバーサルエンターテインメントは本日、東京・港区にある「品川プリンスホテル」にて、パチスロ新機種「緑ドン～キラメキ！炎のオーロラ伝説～」の記者発表会を開催した。

冒頭では、同社マーケット戦略室室長の長谷川氏が「ユニバーサルグループでは、今後『圧倒的完成度』『圧倒的稼働』をコンセプトに機種開発を行なっていく。その第1弾となる今作は、どのメーカーの機械よりも稼働させる自信があり、この夏一番の完成度だと思っている」と挨拶。続いて、当該機のプロモーション活動の一端を担う、株式会社モンテローザの吉川氏が登壇し、「パチンコプレイヤーは勝てば祝勝会、負ければ反省会と、毎日のように居酒屋で楽しい時間を過ごされている通り、パチンコ業界と居酒屋は密接な関係

だと思っている。お互いの業界の活性化に繋がる今回のコラボに、全力で取り組ませていただきたい」と抱負を語った。

なお、会の後半では、シリーズ機の名キャラクター「ビリー」にちなみ、エクササイズDVD「ビリーブーストキャンプ」で有名なビリー・ブランクス氏が登場し、エクササイズを披露した。

プロモーション面では、新機種導入の前後2ヶ月間を目処に、約1500店舗の居酒屋を全国展開する「モンテローザ」や総合ディスカウントストア「ドン・キホーテ」とコラボレートした「ドンちゃんキャンペーン」の実施、公式公募企画「～対決だ！ドンちゃん」、全国のパチンコ番組内における当該機のムービー放映、各地域での気ぐるみ出没、その他関連商品の販売などが予定されている。

検定合格機種一覧

広島県公安委員会 (2013.5.27)

	製造業社名	遊技機区分	型式名	検定番号
1	サンスリー	パチンコ	CRA新清流物語ASA	3P0188
2	サンスリー	パチンコ	CR装甲騎兵ボトムズXLA	3P0296
3	京楽産業.	パチスロ	パチスロAKB48P	3S0240
4	銀座	パチスロ	カイジ3S	3S0271
5	パイオニア	パチスロ	ラクラクビスカスNA	3S0252