

## ◎シェイクⅢ

今回取り上げるのは大都技研の「シェイクⅢ」。  
「シェイク」は第1弾、第2弾ともにAタイプでしたが、  
シリーズ初となるART機として登場します。  
ポイントを貯めて擬似ボーナスの“1G連”を目指すゲーム性など、  
プレイヤーを引き付ける工夫を感じさせる一台です。

擬似ボーナス「SHAKE BONUS」は純増約2枚/Gで、1セット40G+α。  
ボーナス中、規定ポイントを貯めて、1G連を目指すゲーム性となっている。



©DAITO GIKEN,INC.

# ポイントを貯める楽しさ追求

本機はART機で、コイン単価は約2.9円。ベースは50枚当たり約44.4G、ART初当たり確率は1/447.5~1/266.1、出玉率は97.5%~115.5%です。

天井は1500Gです。

### ■通常時

擬似ボーナスを1G連で継続し、出玉を増やしていくタイプ。通常時のゲーム性はシンプルで、特定役やチャンスベルからの前兆演出を経由し、擬似ボーナスを目指します。

キャラクターたちによる連続演出がある一定回数に達すると、ボーナス高確率ゾーン(10G+α)に移行。ベル、あるいはレア小役がそろうつど、ボーナスストックを抽選します。ART当選期待度は約40%です。

### ■ボーナス

擬似ボーナス「SHAKE BONUS」は純増約2枚/Gで、1セット40G+α。

ボーナス中は1ゲーム消化するつど、ポイント(「VOLTAGE」と呼称)を獲得。累積ポイントが規定の数に達すると、1G連が確定します。獲得できるポイントは基本的に1ゲーム1ポイントですが、引く役によっては、一度に大量のポイント獲得も可能です。

規定ポイントはボーナス当選のつど、振り分けで抽選することになっており、最大512ポイント。

一方、ボーナス中に、チャンス役などを契機に突入するのが、「VOLTAGE」の上乗せ特化ゾーン「PEAK TIME」です。

「PEAK TIME」は5~15G継続し、毎ゲーム、全小役で獲得ポイント数を抽選。終了後はボーナスゲームに復帰するだけでなく、それまでのボーナスの消化ゲーム数がリセットされます。

例えば、ボーナス30G消化時点で「PEAK TIME」に突入。100ポイントを獲得し、「PEAK TIME」が終了すると、ボーナスが再び1ゲーム目から始まるということです。

### ■ボーナス中のストックゾーン

また、ボーナス中に規定のポイント数に達して1G連が確定すると、「EXTRA LIVE」(10~39G) or 「SPECIAL TRACK」(30G固定)に突入。同区間中はそれぞれ演出の異なるミュージックシーンが楽しめるだけでなく、7ぞろいでボーナスストック、レア小役でボーナス高確率ゾーン移行の抽選を行い、さらに期待感を盛り上げるゲームフローになっています。

そのほか、本機はボーナス中、前作同様、3人のキャラクターの中から好きなキャラを選択。それぞれ異なる演出が楽しめるのも特徴の一つです。

「BOY」は、獲得したポイント数や

何ゲーム消化中かを液晶上に表示。

「FK」は、獲得したポイント数や何ゲーム消化中かの表示が一切なく、液晶演出から獲得ポイントなどを察知し、打ち進めていくボーナス。

「ナディア」は、ボーナス中にナディアの歌う楽曲によって、現在獲得しているポイント数や、規定ポイントが近いかどうかの内部状態を示唆する演出になっています。

市場導入予定は12月19日で、販売台数は約2万5000台とか。

「シェイク」は2002年の第1弾も、2007年の第2弾もAタイプでしたから、今回もAタイプで出てくるだろうと思っていた人が少なくないかもしれません。でも、通常時、連続演出が一定回数に達するとチャンスゾーンに移行するシステムは、新基準機初のはず。一ユーザーとして楽しみな一台です。

それに「シェイク」といえば、サウンドもウリの一つ。その点も、アピールしていただきたいところです。

### PROFILE

糸柳達成 (いとやなぎ たつなり)

株式会社アテイン 代表取締役

関東老舗ホールで店長として新規・リニューアル含めて6店舗を経験。その後経営コンサルタントとして独立して10年。業界歴は27年以上。現在は、経営コンサルタントのほかにも、TV出演、コラム執筆、セミナー、集客企画などマルチな活動を行う。TwitterなどのSNSやニコ生などのウェブを使った動画配信による情報発信も(詳しくはitoyanagi.net参照)。