

ぱちんこ 言葉物語

80

V 役物

今回の言葉物語は「V役物」です。ゴトを防ぎつつ面白さを追求する開発の苦悩が分かる部分の一つです。アクティブとパッシブ

V役物とは大当り等の権利を發動させるために玉を入賞(通過)させる場所です。系統としては①そのまま大当りが発動するもの ②大当りはセグ等で確定させ、権利発動(大当りや確率変動の発動)を司るもの、があります。主に①は羽根物などで、②はV-I-S-T機や1種2種混合機で時短を活用したもので使われます。

また、V役物は「①アクティブ」「②パッシブ」の2つがあり、①はV役物が動き、②はV役物の位置が固定されているものです。役物がゲーム性に関与しているものには①の機構を使うことが多く、②は権利発生を目的

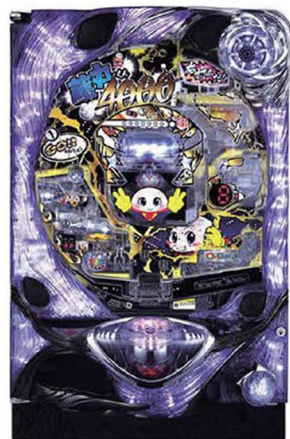
としたもので多く使われます。

今までは混合機・羽根物で使われる事が殆どでしたが、最近になりV入賞で4000発といった昔の一発台の機構を再現したものや、デジタルとV役物を複合させたゲーム性を目指した新しいタイプのものが出てきており、大変面白い時代になりました。しかしこの機構は過去を知る方はご存知の通り攻略との格闘の歴史でもありました。

「攻略法」にも晒されて

特に羽根物や権利モノといったV役物で大当り発動となるタイプでは、機構の動作タイミングを狙い入賞率を上げるといった攻略の歴史がありました。昔ではヘブンブリッジやサンダードラゴン等のタイミング打ち、クルーン系では台ドツキなど枚挙に暇がありません。そのため、昨今ではある程度のタイミングに揺らぎは与えつつ、基本は確率管理といったタイプが主流になりました。

メーカーもこの分野は新しいゲー



P藤丸くん。
権利物系の中では珍しく
最終V役物が動くアクティブタイプ
©Fuji Shoji



P蒼穹のファフナー2。
前作は攻略法に苦しんだが、
最新作は導入後からも
メディアからの耳目を集め、その多くが
好評の声を聞く
©XEBEC・電宮島役場/
©XEBEC・PLANL/
©XEBEC/FAFNER PROJECT,
©SANKYO

ム性の領域でもあるため様々な意欲作を登場させていますが、ユーザーは見える部分が実は遊技台に確率管理されていると知ると潮が引くかの如く離れていくといった歴史を繰り返すこととなります。

嬉しいファフナー復活

そんな中で登場したのが「P蒼穹のファフナー2」。この名前を聞いて反射的に恐れた業界人の方も多かったことでしょう。前作はV役物への入賞タイミングを大幅に高められる攻略に苦しんだからです。その後継機であることと、成功例の少ない液晶での権利獲得とV役物での大当りという機構。V入賞以外のはずれ穴を埋めるサポート玉の機械管理。保守的な業界であれば訝しんでも全く不思議ではありません。ところが、最終役物の微妙なタイミングの揺らぎや、液晶画面上の権利発生確率の高さ(約60分の1)での打ちや

すき等から、ここに来てメディアに登場する機会が増えています。ある日のこと、実戦中に隣で雑誌のライターさんがデータ取りがてら遊技しており、その方に私の身分を明かし軽く話を聞いたところ原作と曲が好きで、後継機が出て嬉しい、ゲーム性が面白い、プロの目線では時間効率がやや悪いが、いつい打ってしまう、とのこと。私も含め多くの人がファフナー完全復活を喜んでいました。

これは閉塞感が強く漂っていたV役物搭載機の大きな可能性を示しています。多くが確率管理でも、創意工夫でファンが打ってくれるのです。そんな過去の不幸な歴史を見事に返上し、クセの強い(もちろん良い意味で)angelaの歌を再び口ずさみながら打てるという幸せをファフナー2を打つたびに噛みしめるのです。

(大和田敏男)

開発者の苦悩の痕が...