

パチンコのボタン

今回の言葉物語はパチンコの「ボタン」をテーマにしてみたいと思います。パチンコでいう「ボタン」とは様々な変遷を経て、現在では玉の打ち出しを止める「ストップ」ボタン」と演出用の「チャンス」ボタン」の2つがメインになっています。この言葉はどのように使われていったのでしょうか。

昔は「ストップ」を有効に

昔のデジパチは、現在のようにスタートチャッカーに入った瞬間に大当たりを判定するタイプではなく、簡単に言うところ「最後に停止した出目に一定の係数を混ぜて次の出目を作る」といったものでした。そしてこの時代、年代で

言うところ1985年前

後となりますが、この頃では出目をボタンで停止させることができる「ストップボタン」がありました。

つまり、もしも出目の移行パターンが把握できた場合、ストップボタンを有効

に活用できた時には他の遊技者よりも多く大当たりを引き当てることが可能でありました。つまり出目と移行パターンを知っていた場合には、極端な話ですが大当たりを拾うことも夢では無かったのです。

このような経緯から、出目を任意に停止することができるストップボタンは姿を消し、この言葉は「玉の打ち出しを止めるボタン」として現在は定着することになります。

遊技の幅広げた「参加意識」

パチンコにつきものとなる「当たらなかつた時に台を叩く」行為、現在ではその光景を見ることはかなり少なくなつた印象があります。多少のゲームプロセスへのユーザーの参加によりハズレの落胆と怒りを軽減させる効果をもたらしただけで、現在ほとんどの機種で搭載されている「チャンス」ボタン」です。

ユーザーにボタンを押して参加してもらふことによりパチンコのエンターテインメント性の幅を広げることにより最初にチャレンジしたのは2002年に

発売された藤商事「CRダイナミックショット」です。ちょうどこの年から他メーカーからもボタンを押したり手をかざしたりする「ユーザー参加型パチンコ」が登場し始めます。



CRダイナミックショット
セグを揃える演出でボタンを使う

この「ダイナミックショット」では「直撃ボタン」と称して、ノーマルリーチが外れた後に「直撃ボタンリーチ」へ発展、ボタンを押してセグが揃えば大当たりという演出で登場しました。これは今後のボタン演出発展の契機になったことは言うまでもありません。

遊技機のサイクルに課題

「ボタン」にまつわる変遷を書き記してみますと、ユーザーの参加意識はストレス発散に貢献し、ゲーム性や演出に幅をもたせ、期待感を煽る効果があるようにみえます。その反面、業界

側から見ると時間当たりの打ち込み数減少による台粗利低下等をもたらす副作用と考える方も少なくありません。

一方ユーザー側は、過剰なユーザー参加による労力に対する見返り（いわゆるユーザー参加型演出の大当たりへの期待）がどんどん薄れている状況になり、どれがアツい演出なのか分らない、また理解できた頃には既に撤去されているといった遊技台ライフサイクル上の問題も出ています。特にスロットではこのような学習要素が多い中で高回転の遊技機入替で相当疲弊していることは皆様も御承知の通りで、過去の人気機種のリバイバル導入も盛んに行われつつあります。

今後は、例えば時間当たり打込の基準や設定を市場変化に合わせて見直し、過去の人気機種を再導入して、ユーザーが得た知識を存分に発揮できるフィールドを用意したりするなど、ユーザーが参加したことへの「対価」を提供することが業界との激戦に生き残る中で重要なのではないのでしょうか。それはつまり単なる「出玉二辺倒」の差別化からのいち早い脱却が必要だという警鐘かも知れません。（大和田敏男）

発散させるが副作用も