

転落型確変

今回の言葉物語は「転落型確変」です。なかなか市民権を得ていないこのタイプは何がその原因なのでしょう。ちょっと掘り下げてみたいと思います。

この転落抽選システムは2004年のマルホン「CRウッドペッカー・ウッドペッカーDD」が最初だったと記憶しております。確変別手前はなく、時短(or確変)サポートも70回を超える通常に戻ってしまうため、打ち手はサポート終了後も粘るべきかどうか悩んでしまうというものでした。このシステムは同年の規則改正から登場し、出玉を伴わない確変

大当り「潜伏確変」系も同時期に登場しています。

近年はSANKYO「CRF創聖のアクエリオン転翅篇(てんしへん)」や平和「CR JAWS~It's a SHARK PANIC」等でも同様の転落型確変が採用されましたが、現代の転落型確変機では規定回数が終了した段階で内部的に確変状態であれば電子サポートが継続する様に改善されています。

過去の数珠連機は状態判別も出来ないのが普通でしたが、現在の転落型確変機は時短サポートもあるので、フロアは酷似していますが親切設計になっています。従って基本確変状態で止めてしまいう心配は無く、この面のネガティブ要素はありません。

そして転落型確変機フローは、STタイプ(一定回数のみ確変)とも大差はありません。STタイプでも大当りを引き当てられずに終了することも多く、その意味では転落型確変機の転落確変を考えると(MAXタイプのCR JAWS 転落確率約500分の1までに約110分の1を当てる)むしろSTタイプより良心的ではないかと思えるほどです。また新規版での転落確率は約376分の1を引くまでに約132分の1の大当り確率と、初当たりの引き上げもあり、より遊びやすくなっていると言つてよく、その点からも現行MAXタイプST機による波の荒さのネガティブ要素も少なくなったと言えるでしょう。

それでも市場から支持されないとすれば原因は何でしょうか。ひよつとすると「転落型」というネガティブな印象を抱く呼称かもしれません。「パチンコ版CT(チャレンジタイム)機」くらい言い方をしていた方が受け止め方も変わっていたのかも知れません。



マルホンから発売されたCRウッドペッカー・ウッドペッカーDD。確変非通知の転落型確変機の元祖であるが、大当たり時出玉が約2,025発で、今から見ると中々のスペックである。Woody Woodpecker and Friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz Productions LLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. ©Maruhon



CR JAWSのコマで、約1/132の保留連時に発生する「限界突破」演出。版權とスペックの長所が見事に融合している筆者お気に入り機種の一つ。Jaws is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All rights reserved. ©HEIWA

特殊スペックこそ育成を

情報化の波により全国均一の遊技機配置となり店舗毎の個性が薄まりつつあります。またメーカーも稼働傾向から特殊スペックをメイン販売の機種に採用することは少なく、その合間に発売する機種

で試す訳です。開発費もメイン機種ほどではないのかも知れません。そしてホールも次のメイン機種販売までの繋ぎとして運用します。さらにユーザーもホールの運営意図を察し、試す程度の遊技で離れていきます。まさに「負の連鎖」です。

大当りの抽選形態の幅広さはゲーム性の幅広さです。つまり買い上げ点数を増やす施策であり売上増原則の重要な一つで、それはパン屋さんで食パンだけ売っても繁盛しないのと同様です。バラエティコーナーを「使えない機種」の寄せ集めのように扱う店舗は早晩行き詰ります。メインもありサブも光る。そのような「良の連鎖」に向けるためにも、手のかかる子ほど可愛く育ててあげて欲しいと、通っているホールから1か月も経たず撤去されてしまったこの機種たちを想い考えるのです。

(大和田敏男)

もつたない「負の連鎖」