好きこそものの上手なれ

第155話

回胴倒錯者

—PACHISLO FREAK—

化物語

スマスロ化物語（銀座）

個人的5号機の名機である化物語の復活、当然ながら設定1では勝てなくても打ってしまいますね。「なんとかなる感」が5号機時代からあって、設定1でもなんとかなりそうだと思ってしまうのがまさに名機である証拠だと思います。結局のところ、実際はハードルが高いのに、それを超えていきそうだと思えてしまう絶妙な仕様が、人を引きつけるのでしょう。高いハードルが一枚あると、「無理」と思ってしまうけど、低めのハードルが複数枚だと、全てクリアできそうと思ってしまう。2分の1を一発か、70%を2発か、80%を3発、皆さんならどれが良いですか？乗り越えやすいものを順番に、の方が面白みもワクワクもあるし、なんとかなりそうな気もしませんか？ちなみに、右記の例から行くと、私なら70%を2発を選んでしまいそうですね…。70%で2回ならなんとかなりそう、と。でも実際は順に、50%、49%、51%となっていて、80%3回が一番当選しやすい確率となっています。皆さん正解していましたか？

そして、この化物語は言うならばこの80%3発タイプと言えるのです。それなりに当選するチャンスゾーン、比較的よく出る怪異絵柄目押し、そしてそれなりによく当たる倍々チャンス、そこからの上乗せも絶妙な確率。もちろん20枚上乗せで終わることも多々ありますが、それでも「当選しやすい」ことがそれを帳消しにし、たまたま乗った多量の上乗せが新たな倍々チャンスを生み出すのです。この多々あるチャンスからたまたま一回だけ上手くいけば「なんとかなる」と思ってしまうのですね。

ただ、やはり前作に比べれば複雑化し、特化ゾーンが多岐にわたっています。それが結局のところ「割を食う」ことになってしまって、バランス的には厳しい面も垣間見えてしまいます。それでも秀逸なゲーム性であることは間違いなく、それ故にいまだに稼働も良好であるということなのでしょう。

もちろん私も貯メダルが溜まった会員カード片手に打ってきましたよ。導入当初は人気過ぎて座ることも出来ない状況で、打ったのは最近の話になりますけどね。わたし、高稼働の中で打つのが嫌なのです。うるさいマンが隣とか最悪ですから…。ゆったり打つためにはガラガラがベストです。設定はとくに気にしませんし。で、気になる初打ちは、なんと開始20ゲームほどでチャンスゾーン行かずに直撃。訳も分からず直撃ハッピータイムでした。宵越しだったのかチェリーだったのか、データすら見ていないので分かりません。そしてハッピータイム開始早々倍々チャンスへ突入し、23×94で「良く出来マシタ枚」。その後の上位は外しましたが、おまけハッピータイムも合わせて3080枚。23×94でヨクデキマシタってことは宵越しはない？よって多分チェリー当選の薄い所ですね。で、最初の倍々でヨクデキマシタ出たので、その後は倍々2回しか来ず、来ても20枚。これってもう突破しているからっていう認識で良いのかな？有利区間がどうのとかいう機種をほぼ打たないのでよく分かりません。いずれにせよ、初打ちは勝てましたが、ある意味消化不良。その後もちょくちょく打っていますが勝ったことありませんね笑。でも打ちますよ。面白いから。

秘宝伝

スマスロ秘宝伝（大都技研）

さて、もう一つの注目機種の「秘宝伝」。こちらも打ってきました。こちらは化物語ほどの稼働はなく、新台後しばらくすると普通に空き台となっていました。打ってみてその理由が何となく分かりました。出る気がしないのです。4号機の秘宝伝を模しての作り込みですが、決定的な違いが獲得枚数。400枚だったものが200枚。たった200枚では伝説モード中でもチャンスゾーン失敗が続くともはやクレジットはありませんね。REGとかゴミすぎて…。沖ドキのほうがずっと良いですね。32ゲームだから。

とりあえず雰囲気はよくできています。でも、化物語のような「なんとかなりそう」的な要素は見当たりませんでした。まだ3千ゲームほどしか打っていないので何とも言えないところもありますが、稼働が正解を語っているのでしょう。

どちらも過去の名機の復活で、個人的に楽しみにしている機種でした。化物語は稼働からみても合格点といった感じですが、秘宝伝は残念だと言わざるを得ません。ただ、これは旧作が化物語は5号機だったのに対して、秘宝伝は4号機ですから、当然ながら似たように作ろうとなると、6号機に近い5号機の方が作りやすいのはあるでしょう。さすがにあの4号機時代と比べるのは少し違う気もしますし。結局は短いスパンでの出率がネックとなっているのだと思います。それでも北斗なんかは旨く復活させた感があったので、秘宝伝ももう少しやりようはあったのではいかな、とも思います。最近の大都さん、ことごとく外していますがどうしちゃったんでしょう。おもいきってサザンアイズ復活させてくれないかな…。

「百の向こう側」

あまり打つ気になれないウルトラディスク。最近は化物語打とうか悩んでしまっています。でも百の向こう側をみるために1月も頑張ってきました。結果はご覧の通りの大勝です。でも相変わらず勝てている感は前作や前々作より感じません。データをみると設定6のBIG確率より良いですが、当たっている感はなく、何となく勝てているという感覚です。これね、何でそう思うか最近気付きました。きっとメダルが出てこないからです。出玉がないから出玉感なんてあるわけないですよね。ボーナス確率以上に当たっているのに、当たっている感がないのは、「適当に押しているから」のような気がしてきました。スイカは中リールで繋がっている（スイカとスイカの位置が近いので、黒付近から赤付近）のでそのあたりを適当に押せば取りこぼさない、チェリーの取りこぼしもない、シングルボーナスもない、となると、中リールをみるだけのスライド押し。演出は二の次。この機械的な作業が楽しんで打てていない。さらに基本的に疑似遊技にならないと揃わない、逆に言えば、疑似遊技にならいとハズレと言うことになってしまう。この変化のない作業感が、たいしてハマってもないのに、ハマリ中のような感覚になってしまっている。

ちゃんと狙って、色々楽しもうとして打てばもう少し当たった感はあるのかな？とりあえず20万ゲーム消化しました。この段階でプラス3万枚は前作以上なのに。あと、まだ黄色いAT当選しません。今日こそ黄色いAT出るだろうと、毎回思っているのに。明日こそ出すぞ、という意気込みだけで打てている気もしてきた…。前々作、前作、ともに100万ゲームは打ったので、この子も最低100万ゲームは打ちたいのだけど。

実戦データ

ゲーム数	BIG	REG	差枚数
1539	8	7	1298
2739	11	9	400
2659	10	5	540
2000	10	3	1398
2619	11	2	705
727	4	4	1001
2594	11	9	1054
3703	10	13	190
2750	11	5	360
431	2	0	−199
958	3	4	148
1840	7	1	590
373	0	2	−485
2337	5	7	−918
1700	8	2	912
893	1	1	−912
2324	9	4	292
3425	15	2	1100
1074	4	1	169
2100	10	3	1532
297	0	0	−459
2314	9	8	701
41396	159	92	9417

1月 ウルトラリミックス

総ゲーム数	41,396G
総BIG	159回
REG	92回
BIG確率	1/260
REG確率	1/450
合成確率	1/165
差枚数	+9,417枚

現在までの合計

総ゲーム数	205,715G
総BIG	754回
REG	433回
BIG確率	1/273
REG確率	1/475
合成確率	1/173
差枚数	+31,043枚

©西尾維新／講談社・アニプレックス・シャフト　©Sammy　©DAITO GIKEN,INC.