

者錯倒胴回

— PACHISLO FREAK —

気になる新台

先代のディスクが任期満了となり、ディスク2の設置店、設置台数も激減し、加えてマッピーもほぼ全滅、ストリートファイターⅤに至ってはまだまだ新しいのにこちらも絶滅危惧種。蛇喰夢子なんでもととと導人が少なかったし、外されるのも早いというありさま。もう打つ物がいないなと思っていていたところにウルトラリミックスが登場したのは良いけれど、思った以上に導入店舗は少なく、導入しても早々に外されることもあつて、本当に打つ物に困っているみたいです。最近では仕方なくハナビやコンドル、戦国恋姫なるものもよくちよくち打つてみたり。そうそう、ドルアーガに至っては勝つたことがないので最近はずきもしていません。

そんな中で、最近はずきも少ない機種が続々と登場するようで非常に楽しみにしております。そんな機種を順にご紹介していきます。

①Pファインプレー(マルホン)



そんな中で、打ち過ぎて台が削れて下地が見えてくる現象もあり、かなり長く愛された羽根モノでした。そしてそんな名機がここに来てまさかの復活。名機であったということが証明されるかのように、羽根モノなのに、一度に10台導入する店舗もあつたと聞きます。これは打ち手だけではなく、店側も大きく期待していたということでしょう。

そして早速私も実践してきましたよ。初代との変更点も多々ありましたが、あの磁

石で運ばれていくスタイルは継承されていて、それなりに楽しく打てました。ただ、初代のような「出せる」感が少なく、かなりきつい戦いとなりました。いまでは等価や高価が当然となっているので簡単に çık されても困るわけなのでしかたありませんが、調整の悪い台、クセの悪い台であれば、かなり撃沈させられます…。

さて、肝心のクセですが、どんなクセが良台なのか、得意の数学、物理を利用して少し考察してみました。ただ単純に鳴きの多さや、拾われ確率も当然ながら大きく出玉には関与してきますが、これらは釘調整であつてクセとは言いがたいので、ここは割愛します。クセで大切なのは、役物であるバットでいかに空振りや振り遅れが発生しないかと言うことが大切になります。すなわち、バット上での滞在時間の長さが重要になります。羽根で拾われた玉は最初の役物を突破してバット方向に転がってきます。タイミング良くバットではじかれると、真ん中に行きますが、そもそも癖の悪い台はバットで弾かれることなく振り遅れる感じでハズレ口に落下していきま す。振り遅れ多発の原因こそが、バット上での滞在時間の短さになるのです。では滞在時間を長くするにはどうすれば良いのか？これは台の寝かせや傾き次第となりそうです。多分ですが、台が右に傾き、そして寝ている台が良い印象があります。結局は、寝かせや傾きなんて打ち手は変えられないので、どうしようもないのですが…。ただ、

打つにあたっては、振り遅れが少ない台を選ぶのが賢明ではありそうです。

②スマスロネオプラネット(山佐)



次の機種はこちらも後継機系になります。そもそもの初代は1号機のプラネットと言う物らしいですが、全く知りません…。ただ、3号機のスーパープラネットは実際に打つたことがあります。私がスロットを始めたころに少し打つたことがある程度なので、よく分からないまま7を狙っていた記憶があります。当時は基本的にほとんど4号機に変わっていたので、3号機であるスーパープラが残っていたのはレアな事象だったとは思いますが、この台はリプレイが無いんだ、となんとなく思っていた程度で、何号機なんて理解もしていませんでしたから。

その後も続々と後継機が出て、ネオプラネット、プラネット999、スーパープラネットSPなど、4号機、5号機においても登場しています。今回のスマスロネオプラネットは、多分4号機のネオプラネットに似せてきているのだと思います。当時はE.L.ビジョンが斬新すぎて、さすが革新的発

明の山佐と感心したものです(バウンドストップ、4thリールなど、山佐が初というのは案外多いのです!)。E.L.ビジョンは全く流行りませんでしたけどね。

さて、今回のネオプラはどうなのでしょう？まだ打っていませんが、万枚も出ちゃうとか、気持ちの良いリーチ目を拝みに、近目中に打ってみようと思います。

③スマスロ化物語(サミー)



5号機で根強いファンを獲得した化物語が近日スマスロになって復活するようです。初代はコアなファンも多くいましたが、それ以降の同シリーズはかなりの不人気ぶりでしたよね。これはよくある初代が優秀すぎた故の後継機の残念感だと思えます。北斗や吉宗、番長もその傾向がありました。ただ、北斗に関しては、駄作を延々と出して、とうとうスマスロにて原点回帰し、いまやどの店舗でも多数設置のある人気機種となりましたよね。やはりあの当時の面白さをいかに忠実に再現しつつ、プラスアルファとしての機能を追加するのか、と言うことになるのだと思います。今回の化物語も散々登場した後継機の駄作

ではなく、原点回帰し当時の化物語をある程度再現した物になっているようです。ただ、PVを見ると、少々やり過ぎ感もありそうです。もしくは、普通の倍々チャンスがそれほどのチャンスでも無い、なんてことになっている可能性もあります。夢を追うのは超倍々だけで満足でしたが…。今回の化物語がスーパー激荒仕様になつていないことを祈るばかりです。あの、「なんとかなる感」が良かったのに。でも一番楽しみな機種であるのは間違いありません。

④スマスロ秘宝伝(大都)



大都と言えば吉宗、番長ですが隠れた名機であるのが秘宝伝(4号機)でした。しかしこの機種、大都としてはお蔵入りのな機種だったようで、当時は吉宗で荒稼ぎしたため、その吉宗の後継機の開発を急いでいたとか。ただ、5号機完全移行になるまでに間に合わずに、先に開発していた秘宝伝を発売したらしいのです。

実際、秘宝伝が登場したのは2006年であり、この頃には実は既に5号機が登場していたのです。4号機の荒波に乗り続

けてきた打ち手としては、真逆の性能である5号機には目もくれず、4号機完全撤去となるまで、検定の長い番長や、秘宝伝を打ちまくっていました。選択肢が少ない中での4号機で、大都はうまくやったなと感心してしまいます。これによつて(当然、番長も秘宝伝も面白いです)、番長や秘宝伝の名前が売れて、その後の5号機においても、とりあえずは「売れた」わけですからね。ほんと当時の4号機から5号機の移行時は凄かったですよ。なんでもいから検定が長い4号機を導入しまくりでしたから。山佐「狼烈伝」や「ポリネシアンドリーム」など、お蔵入りの機種が続々と登場しました。

ただ、秘宝伝は本当に名機でした。こちらも先の化物語同様、「なんとかなる感」がありました。化物語にも言えますが、やはり高確時の自力感がそう思わせるのだと思います。さらには、その高確の連続性。大量獲得機ではなかったのですが、4号機ではあつたけど、天井も浅めで、それなりの荒波ではあります。演出もコミカルであるけど秀逸でした。チャンスなのか？否！最高ですね。

こちらもその後に後継機が続々と登場しましたが、ほとんど不発と言つて良いでしょう。北斗、化物語などと同様に原点回帰するようですので、きつと楽しませてくれるでしょう。登場は年末らしいですが、首を長くしてお待ちしています。