

回胴倒錯者

- PACHISLO FREAK -

旅打ち

時は流れ97年夏、うんちく大王のS君と打つようになって1年以上が過ぎていた。いまだに根強い人気のコンドルタコスロをメインに、エレクトロコインジャンパンの「ゲッターマウス」・ユニバーサル販売の「クランキーコンテスタ」等も打つようになっていた。そして金額に差はあるものの、毎月確実に利益を上げていた。

「ちょうど旅に出てくるわ！」旅好き、いや放浪癖のある私はS君にそう告げた。

S君「どこ？」

私「うーん、久しぶりに兄貴にでも会いに行くかな、名古屋まで」

S君「いつから？」

私「暇やし今から行くわ」

S君「ば、僕も行つていい？」

私「ええでー」

そして私は右手を上げる。

S君「何してんの？」

私「タクシー止めてんの」

S君「えっ。も、もう行くん？着替えての準備は？」

私「せなアカン？まあ、何泊するかわからんしな」応用するるか」

こんな感じで唐突に出かけることが多かった。博多に行く理由は明太子を食べたかったから。おしいソフトクリームが食べたから北海道へ。長崎へはちゃんぽん、岐阜には栗きんとん…。この頃、友人から私への電話の最初の一言は「もしも、今何県におんの？」だったくらいである。そしてS君はいつも何故か私について来ていた…。

名古屋に到着すると兄貴と面会。兄貴も私も、「来るもの拒まず、去るもの追わず」主義だったので、S君も容易に受け入れられ3人で仲良く麻雀。もちろんS君がカモにされたのは言うまでもない。朝起きれば近くのT店にスロット。T店は朝一から行く。2部の台に7が並べてあり、その台は高設定濃厚というイベントをやっていた。もちろんタコスロも設置されており、大抵は7並び台をゲットしていた。タコスロが取れなかったにしろ、コンテスト等の機種もあったので、7並び台を取りそびれることはなかった。私は99%ミスのない目押し力、S君は知識を駆使したカラ回しハズシ(タコスロはカラ回しをする)と前回の停止目からプラス2コマで停止するのを活用したハズシ)等で名古屋においても勝利を築きあげていった。このときS君と並んで打ち、二人揃って7千枚出したことがあった。今でこそ7千枚という数字はごく当たり前の出玉だが、当時の純Aタイプ時代から考えるとかなりの枚数である。しかも2台並んである。意気揚々とそのコインをジャットカウンタに流している帰り際、店長が主任クラスの店員が「どこから来たのか？何をしに来たのか？」と、明らかに訝しがった表情で語りかけてきた。「何も悪いことはしていないし、ほかの客同様に朝から打つただけなのに」と思う



歴代の台と違い、レギュラー確率を抑えヒタ確率に振り分けた。これによりハリは少々きついが瞬発力は高くなっている。

とかなり腹立たしかったが、その一方で少し嬉しかった。なぜなら「私の技術やS君の知識は全国でも通用するものなんだ」と確信したからであった。

夜になると兄貴(夜の仕事をしていた)から電話が鳴り、「腹減ったから飯いくぞ」。毎回このセリフ。しかも夜というより夜中だった。兄貴が働いていた「栄」まで行き合流。行き着く先は「屋台村」の焼肉コーナー。お客は大抵私たちだけだったが、そのアットホームさと、片言の日本語を一生懸命話す王さんが好きだった。先日、名古屋を訪れた際、屋台村がなくなっており切ない気持ちになったのが記憶に新しい。

朝方帰宅し、朝スロット。そして夜中まで遊んで朝方帰る…。さすがにこの繰り返すには耐えられず、5日程兄貴宅にお世話になり、大阪への帰路になった。この名古屋の旅で学んだことは、「若いといっても限界がある。」「3日連続不眠だと自分がどこにいるか分からなくなる。」といった痛い教訓である。

プラムの人

この頃の私は、台の情報をすべてS君に頼っていた。Sくんも、「この機種は設定1でも勝てるよ！」と甘い機種が出ると思わず教えてくれた。メーシー販売の「レッツ」、パイオニアの「ブンブン」等が甘い機種だったが、あまり設置店がないとか、好みに合わないなどの理由でほとんど打たなかった。いまいなど好みの機種が現れず、依然としてタコスロコンドルで生活していたが、ある店にてふと目に留まる機種があった。「ん？この機種はたしかS君が、難しい甘いし、君好みだと思っよ」と薦めてくれた機種やない

か。「その機種はエレクトロコインジャンパンの「ドギージャム」である。少し打つてみる。リール配列も好みの部類、ハズシも上段受け以外はビタ押しか。これは食えそうさ！そう確信したのがハズシの難易度だった。上段受け以外はビタ押しなのに、ハズシポイントにボーナス絵柄等の目立つ絵柄がなかったのだ。ボーナス絵柄を基準にハズシをしているスロットには厳しいに違いない。

もちろんその日から毎日ドギージャムを打ちまくった。中段受けのハズシは左リールにプラムベルリプレイをビタ押し。下段受けはベルプラムベルをビタ押し。先述したと思うが、私のビタ押しは常に上段を基準に押す。だから中段受けの場合は上段にプラムを、下段受けの場合は上段にベルを狙っていた。他のスロットは中段受けのハズシに非常に苦戦しており(下段受けは自7を枠上に狙うので比較的簡単らしい)、ビタビタとハズす私にある人物が声をかけてきた。「何を基準にして、どこを狙っているのですか？」と。私は言う「上段にこのプラム

を…。」その人からしてみれば、プラムを直視することすら難しいのに、さらにいくつもあるプラムを特定することが信じられなかったのか、少し冷たい視線をこちらに向け、「まさか…」そう言って去っていったのである。そしてその日以来、その界隈では「プラムの人」私のことをこう呼ぶ人が増えていったのだ。

志願者

スロットを始めて3年近く経過していたが、あいかわず取支の方は好調で取支表を記入し始めた最初の1ヶ月目を除いては、すべてプラス取支だった。ホームグラウンドもP店を含め4、5店舗あった。これらの店舗を巡回することで、「毎日来る客、いつも勝つていく客」というイメージを多少でも軽減しようと考えていたからだ。とは言ってもさすがにP店においては、店員の目も、常連の目も厳しいものになっていったのは否めない。その反面「どうしたら勝てるのか？なぜいつも勝てるのか？ぜひ教えてください、弟子にして下さい」などと声をかけられることもしばしばあった。「特別な攻略法を使用しているわけではないし、聞いてもあんまり意味はないかと…」そう答えているがそれでも教えてくれと言う人も少なくなかった。コニさんの考え、S君の知識、そして私の技術、これらすべてを教えたが、そのほとんどの人たちの取支は一向に伸びなかった。最も大きな壁となっていたのはやはり「技術」だろう。この時代において高度な技術は非常に重要だったのだ。そして必ず取支表をつける。そのことが今後の自分への戒めとなる。そう考えていたが、彼らにとっては取支の欄にマイナスが並ぶのが非

常にやる気を削いだらしい。打ち続けなければ技術は得られない、しかし負ける…。そのストレスから大抵は辞めていった。彼らの姿を見ていると、はたしてこの技術介入激高時代はいつまで続くのだろうか、いつまで私はこの技術の恩恵を得られるのだろうか、ふとそういう不安がよぎることがあったのだ。

4号機こぼれ話

小役カウンタ講座

スロットには大きく分けて3つの役がある。ボーナス小役、ハズレだ。ボーナスは基本的に一度当選すれば、設定を打ち変えるか揃えて消化するまで消えてしまうことはない。しかし小役においては当選したゲームで揃えないと消滅してしまう。俗に言う「取りこぼし」と言われるものだ。最も大きな小役で15枚役がある。15枚と言えは300円。タバコが箱買える金額である。10回取りこぼせば1カートン。すくなく損した気分になってきた人もあるのではないだろうか？しかし、当時のスロットには「小役カウンタ」と言う物が搭載されていて、取りこぼしを連発しても小役カウンタ様が「あらあらこの人、下手くそ君だわ。しかたないから小役確率を上げてあげましょう！」と親切に小役を出やすくしてくれたのだ。当時は基本的に成立確率の低い役から順に払い出し枚数も多かった。そしてその役は大抵取りこぼしが発生するようにできていた。例えば「15枚役(現代でいうレア小役:スイカ等)の取りこぼしはボーナス(こぼれ)のアヤシイ目目によって打ち手を楽しませ、またそれは小役カウンタが付いていたからこそ15枚という大きな小役でも良かったのだらう。そして現代のレア小役で払い出しが

◆次回予告◆
高度な目押し力に挫折していく若者が多い中、S氏に匹敵する目押し力の持ち主が現れる！その人物は意外にも身近にいた！次回「愛弟子」乞うご期待！

15枚というものが無いにも納得がいく。それは現代のスロットには小役カウンタが搭載されていないからだ。即ち、現代のスロットでは「取りこぼし丸損」ということになる。レア小役の払い出し枚数が少ないからといって油断大敵。6枚役も取りこぼしてしまえば、その度に缶ジュースを捨てているのだから…。しっかりと目押しして、こぼれ小役カウンタについてはS君が教えてくれた。ただ最近、液晶ばかりに目が行きがちになっているプレイヤーを多数見かけ、平気で取りこぼしているのが少し寂しくなって少し書かせてもらった。

A氏プロフィール

三重県出身。三重の高校を卒業後、進学のため大阪へ。学業よりもパチスロに専念してしまいお決まりコースの大学中退。中退後3年間はパチスロで生計を立てる。その後サラリーマンになるも副収入はパチスロで。結婚のため三重に戻りホール店員となる。現在は知識と経験を生かし某店で設定師として手腕を振るっている。目押しレベルはスイカの種まで直視できるほどの異常っぷり。



※補足：小役カウンタとは、小役の払い出し割合を一定に保とうとする機能。即ち、小役が出過ぎている場合は小役低確率状態へ移行し、小役が全然でない場合は高確率状態へ移行する。つまり、よく小役が出ている時は高確率状態の可能性が高く、その逆なら低確率状態の可能性が高い。この機能により、単位枚数あたりのゲーム数(コイン持ち)を概ね一定に保つことが出来た。その反面、設定判別、設定変更、据置等を見破られやすかった。