

回胴倒錯者

- PACHISLO FREAK -

無敗

時は1999年夏、スロットを始めてすでに5年の歳月が過ぎていた。大学は4年生までなのにスロット歴は5年である。そう、実はこのときは既に中退していたので、仕事などは無く、生活費はすべてスロットから稼ぎ出していた。5年以上が経過していたが依然として負けた月は最初のひと月のみで、それからはずっと黒字収支を継続していた。

この時代はノーマルAタイプ、CT機、大量獲得機、7ライン機など、98年に開発された新機能を搭載した機種が入り乱れて設置されており、人気はどれも五分五分といったところであった。個人的には最も親しみ深く、難しい技術介入があったノーマルAタイプを好んで打っており、中でも「花月(山佐、セミ大量獲得機)」と「ダイナマイト(IGT)」は稼ぎ頭であった。花月はリプレイハズシ(変則押し)を行うと15枚役を取りこぼしてしまふため、素直に順押しで消化し、運がよければ多量に獲得できるという機種として発売されたが、登場して間もなく「リプレイハズシが可能」と雑誌で紹介された。しかしこのリプレイハズシは非常に難しく、その難易度はテナクルズ(先月号掲載)並みだった。さらにこの方法を用いても完全に15枚役を取りこぼすことは不可能で、どんなに上手い人でも制御で必ず取りこぼしが発生する場合もあった。それでも15枚役の成立確率が非常に高かったため、効果は絶大であった。ゲーム性も音楽も非常に良く出来ており、通常時も楽しく打つことが出来た。花月を打ったのはダイナマイトが発売されるまでの数ヶ月だったが、私の頭の中にはこの機種で負けた記憶は一度もない。

楽勝

この頃スロット界ではCT機の「アステカ(エレクトロコインジャパン)」が世を風靡していたが、私には通常時からBIG中としてCT中、その全てにおいて面白いと感じる所は一つも無かった。確かに高設定の瞬発力は凄まじいものがあるが、それにしてもそこまで人気が出たのは未だに理解が出来ない。もしかしたらこの頃から、スロットターの心の中に爆裂マシンを欲する気持ちが芽生え、そしてこれが後の爆裂時代突入の予兆だったのかも知れない。

世間がアステカで盛り上がりつつあった頃、私もWさんでもダイナマイトで盛り上がりつつあった。単純だけど毎ゲームが飽きない通常時、ついついニヤけてしまうリーチ目、斬新なBIG中など、この機種の完成度は非常に高く、通常時もBIG中も本当に面白かった。BIG中に15枚役を取ろうと思えば左右のリーチでビタ押しが必要となるなど、



花月(山佐) ビタ押し難易度はさきおき、ゲーム性ビジュアル音質ともに優れた山佐クオリティが搭載されていた。

それなりに難易度は高かったのですが、あまり一般受けはしなかったがテナクルズ花月をこなしてきた私たちには楽勝で、心地よい難易度だったのだ。

通常時はまず中リーチにBARの塊を狙う。中段ダイナマイト時と「BAR・BAR・メロン」時以外は左・右の順で適当押しでOK。中段ダイナマイトならダイナマイト(5枚役)確定で、左右に3連ダイナマイト絵柄をビタ押しする。そうすると5枚役が3ライン(中段と斜めの2ライン)で並び15枚の払い出しが得られる。BIG中もこの方法で15枚役を取る。失敗しても最低でも5枚は増えるので、なんとなく安心である。中リーチBAR・BAR・メロン時はチェリー又はポナナスで、確率的に2回に1回以上はポナナスという激アツ目である。しかも左リーチのチェリーの外れ方がなんともいえず、いい感じである。はっきり言って中押し時のリーチ目はこれだけである。しかしこれが面白い。ポナナスが確定すると爆裂音が響き渡る。かなりの衝撃音で、さらにコイン投入



ダイナマイト(IGT) 場所にビタ押し要素が盛り込まれ、腕に自信のあるスロットターを夢中にさせた名機。

時・レバーオン時・第2停止ボタン操作時など、いつ鳴るか全く分からず、リーチ目が出てそろそろ鳴るだろうかと覚悟していても驚いてしまう。この音はBIGの獲得枚数が500枚を越えても炸裂する。さらに設定の看破も比較的容易で、BIG中のチェリーとハズレの出現率で設定5以上の判別が可能だった。導入された当初は難易度が高く、全く出なかったため、このホールに行っても設定5.6はゴロゴロ落ちていた。それほど人気の機種では無かったが、私にとっては最高の獲物だった。

まず朝から適当に座る。BIGを数回消化しながら判別する。ダメなら隣へ。そのの繰り返し。朝からダイナマイトに座っていたのは私とS君だけ。ほかの若者たちはアステカやハナビの島に流れていった。ほとんど毎日設定5以上に座っていた。しかも私もS君もだ。さらに大抵は最初に座った台で設定5以上が確定する。これは多分、全台が設定5以上の日が多かったからに違いない。それだけ一般スロットターは出なかった(出せない)。



コア(岡崎産業) 攻略法により短命であったが、リプレイ連によりポナナスの期待が高まる演出は、後のマシンに大きな影響を与えた。

かったのだ。いつしかダイナマイトの島には腕に自信のあるものだけが座り、頭上にメダルの山を次々と築く。そうすると店は設定を下げる始末。しかし設定看破が容易だったため、その腕に自信のある連中は座らなくなる。客が付かないので再び設定を上げる。すると彼らが戻り頭上にはメダルの山……。店側には何とも扱いつらい機種だったに違いない。そのせいか、次々とダイナマイトがホールから消え、その名機はいっしょに絶滅してしまつたのであった。

攻略法

ダイナマイトと同時期に発売されて面白い機種があったので少し紹介しておこう。それは「コア(岡崎産業)」である。岡崎産業といえは、我が三重県に本社を構える地元企業だ。4号機後期から今現在まで当たり前前になっている「前兆」といわれるもの、これがコアには搭載されていた。ポナナスが成立するとリプレイ確率が上がり、リプレイの

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って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。



連荘がポナナス成立を期待させるといふ当時としては画期的なものであった。そこまでは良かったのだがひとつ問題があった。リーチ配列を見ると、レモンとプラムが同時に揃つてしまふ。そうである。そして揃つてしまったのだ(払い出し枚数はもちろん2倍)。

ビタ押しや、右リーチにマニアクな所を目押ししなければならなかったりなど難易度は高かったが、完璧にこなせば設定1でも機械割りは110%を越えていた。私も数回この攻略法を使用した。千円あたり50回近くは回った。BIG中もこの攻略法が使用できたので、普通にBIGを消化するよりも100枚近く増えたのが記憶にある(岡崎産業にしては珍しく、元々リプレイ外レマシンとして開発された)。さらに少し笑えるのがレギュラーポナナスの「7・7BAR」。リーチ配列をよく見ていただきたい、左⑩番の7、中⑨番の7、右の⑦番のBARで並べるとその下にはリプレイが並んでいるのだ。ポナナス確定してからしか出ない目だったと思うが、実際に出したのは覚えていない。しかし残念ながらこれがリプレイなのか、ポナナスが始まったのかは、はっきりと記憶にない。(記憶にないのも、多分ポナナスは始まつてくれたと思う)。

このようにリーチ配列にお粗末過ぎる機種だったのだ。もちろんこのミス配列のおかげで、ホールから瞬く間に撤去されたのはいくらでも無い。

次回予告

ついに解禁!三重にスロットが登場する!そこはやはりA氏にとつての桃源郷?次回「解禁」乞うご期待!

朗報

「今までの機種で一番好きな機種は何ですか?」

今でも時々聞かれます。それは北斗でも吉宗でも、さらにはコンドルでもありません。「ダイナマイト」これが未だに変わらぬ答えです。それほど人気があった機種ではありませんが、このように答える人は案外多いような気がします。

今回メインで執筆した「ダイナマイト」5号機が発売された当初、IGTの営業マンに「5号機でダイナマイトを出してくれ!」と言ったことがありまして、そしてそれが現実となって耳に飛び込んできました。「ダイナマイト」が5号機として登場するようです。この「ゲッツ!!」がホールに並んでいる頃には既にダイナマイトもホールに出ているかもしませんが……。「ホームション」ビデオではリーチ配列もほとんど変わりがなく、ビタ押しも継承されているようです。もちろんBAR・BAR・メロンも!皆さんも是非打ってみてください。中書者が現れるのも間違いありません。

