

暴かれた真実。業界黙示録

「暴かれた真実・業界黙示録」は、実際に起こったパチンコ・スロット業界の事件・詐欺・摘発などをもとに構成された実録風ドキュメント連載である。登場人物や店名は仮名化されているが、事件の内容は極力事実に基づき構成されている。閉ざされたホールの奥で何が起こっていたのか――いま、その真実が暴かれる。

File.05 封印を破った開発室――裏ロムを持ち出した元開発者の告白

それは、一通の匿名メールから始まった。

『あの台、設定1なのにバカみたいに当たったんですよ。絶対、何か仕込まれている』

添付されていた動画には、某中堅メーカーのスロット機が映っていた。設定1と記された実機が、通常では考えられない頻度でボーナスを引いている。強レア役がごとごとく当たりに繋がりが、1000枚近い出玉を短時間で叩き出す。撮影されたのは、開発中の新台のテストや関係者向けに行われる試打会のような場で、どう見ても「普通ではない」「不自然な挙動だった」。

私がこの情報を追い始めたのは2016年春のことだ。パチンコ・パチスロ業界内では、ある噂が水面下でひっそりと広がっていた。それは、「とあるメーカーの開発者が、内部で使う試作ロムを

外部に持ち出していた」というもの。一部のホール関係者からは、「妙に当たりやすい、挙動がおかしい機種が試打会で出回っている」という声も上がっていた。しかし、業界の専門メディアがこの件を取り上げるとはなかった。理由は簡単だ。こうした「裏の話」に深く踏み込むことは、メーカーをはじめとする業界関係者との信頼関係を損なうリスクが極めて高すぎたからである。

だが、今回は、その「踏み込めなかった場所」に何が起こっていたのかを記録する。

いま現在、こうした不正行為が再び起こる可能性は極めて低い。不正防止のための管理体制が当時とは比較にならないほど厳格になったからだ。しかし、かつて――開発室という、業界にとって最も奥深く厳重に守られるべき聖域から、不正なロムはひっそりと外へと運び出されていた。

誰にも気づかれることなく、封印は破

られていたのだ。

「告発の」発火点――

舞台となったのは、関東圏に本社を構える中堅メーカー『ライツ開発』（仮名）だった。オリジナルのIPを軸にしたコンテンツ開発に定評があり、固定ファンを持つ、職人系の台作りで知られていた企業だ。問題が表面化したのは、ある新台のスピントフ開発中だった。機種の内部仕様が「試打で異様に出る」という指摘が、販売代理店（販売）からメーカーに寄せられたのが発端だった。

「設定1でそんなに出るわけがない」。開発部はそう回答したが、営業からの証言や販売が独自に取っていた実機データは、開発部の主張と合致しなかった。どうやら社内で作られている正規のバージョンとは異なる「もうひとつの仕様」が、どこから出回っていたようなのだ。

「名前が挙がった男」――

開発部内で、ある人物の名前が浮上する。瀬川（仮名）――40代手前、物静かで冷静沈着なプログラマーだ。目立つ存在ではなかったが、開発チーム内では古株で、ソフトの設計から最終的なロムの焼き出しまでを任される重要な立場にあった。

当時の社内におけるロム管理体制は、現在と比べれば極めて緩かった。ロムの焼き出しには管理用のPCが必要だったが、USBの接続は物理的に可能で、セキュリティ制限もあつてないようなものだった。開発用PCの一部は、未だWindowsXPが稼働しているような古い環境が残っており、ログ管理もずさんだったという。瀬川は「試作用の中間ロム」を焼く立場にあり、開発中のROMバージョンを何度も更新する日々のなかで、「異なる仕様」を個人的に焼き、それを私物USBで抜き出していたという証言があつた。

「営業との奇妙なやりとり」――

当時の営業担当で、現在は業界を離れた中岡（仮名）氏に私は取材を申し込んだ。中岡は「あれは変だった」と、当時の状況を詳しく振り返る。

「販社での試打会で、やたらと『当てる』って話が出たんですよ。設定1のはずの台が、まるで設定6のような挙動をする。スイカで普通に当たるし、ART直撃も多かった。最初は『客を惹きつけるためのデモ仕様』かと思っただけです。でも、会社側は『そんなロムは出していない』って言い張るんです」

不審に思った中岡は、開発部の瀬川に直接確認を取ろうとしたが、彼は「指示されていないことなので」とだけ答えた。別のルートからの話では、瀬川が個人的に販社の要望を聞いて「出る仕様」を焼いたものを貸し出していた、という証言もあつたという。

「社内調査と」自主退職」――

問題は社内に報告され、形式上の調査が行われた。ロム焼き出し履歴、PCのログイン記録、持ち出しメディアの点検など、様々な角度から調査された。しかし、決定的証拠は何も出なかった。USBの抜き取りを監視する仕組みもなく、そもそも「そのバージョン」が正規に存在していなかったのだから、ログや記録も何も残るはずがなかった。



彼の動機は、金銭的な利益ではなかった。むしろ、仕事における「承認欲求」に近いものだったのだろう。誰にも評価されない自分の仕事。何

百時間もかけて作ったフラグ抽選プログラムを、「当たらなきゃ意味がない」と却下される苦しさ。

「今の時代じゃもう無理ですよ。全部オンラインで厳格に管理されてるし、USBなんて使えませんか」そう言つて、彼は電話を切った。

「販社側の証言」――

事件当時、該当の試打機を扱っていた販社関係者にも話を聞くことができた。

「中間仕様」なんて、昔はよくあつた話ですよ。設定1じゃ売れない、でも6だとインチキッぽくて怪しまれる。だから、軽く当たる「営業用バージョン」が必要だった。それを黙認する空気があつたのは事実。でも、それを個人が勝手にやるのは、さすがにマズい。絶対にやつてはいけないことだった」

販社としては「貸してもらっただけ」というスタンスだったが、現在では試打機へのロム配布もメーカー本部の厳格な承認が必須となっており、こうした「個人間の直渡し」は完全に排除されているという。

「他社関係者の視点」――

当時の他メーカーに勤務していた開発者にも、この事件を伝えた。

「うちも似たような状況でしたよ。USBは使い放題だったし、ロム焼きなんて個人任せ。管理番号を手書きで書いて、キャビネットに保管するだけ。そ

りや、持ち出そうと思えばいくらでもできました。誰もがその気になれば、同じことができた時代だった」

業界全体が「性善説」のもとで運用されていた時代。ロム管理において、犯意を前提とした対策など存在しなかった。「でも、あれをやった人間がいたことで、逆に管理が一気に厳しくなった。ある意味、業界全体にとって必要な『崩壊』だったのかもしれないね」

「その後と現在」――

事件から数年後、ライツ開発ではロム管理体制が大幅に刷新された。全ロムは暗号署名付きでクラウド上に保管され、書き出しには多段階認証が必要となった。USB端末の使用は禁止され、試打用ロムの配布も営業部長の承認が必要となった。類似の事件は確認されておらず、他社でも同様の対策が進んでいる。

今、同じことは起こらない。だが、確かに一度、封印は破られた。開発室という、業界で最も閉じられた場所から。私はその記録を、ここに残す。

あの一件は、いまや確実に過去のものとなった。

業界がそこから学び、再発を許さぬ仕組みを築いたからこそ、この記録も意味を持つのだ。