

# 回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

## ホワイト

時代はキャッシュレス化が進み、現金を使う頻度は確実に減ってきている。私個人としても、確実に現金よりペイペイの支払いのほうが多い。もしかすると、普段使いで最も高額な現金を使うのはパチンコ店での使用かもしれない。言い換えれば、パチンコ店に行かないのであれば、そもそも現金など必要ない、と言っても過言ではない。ということとは、このこと自体が、業界離れの大きな要因になっている可能性も否定できない。最近の若者は現金を持たないとよく聞くが、現金を持っていなければパチンコはできないからである。

もちろんこのことは業界内でも議題にはなっているのだが、様々な課題があるようである。スマート機を導入するにあたって、多額の導入費がかかったにもかかわらず、また新たなシステムを導入するのが厳しかったり、そもそも、当局も難色を示しているという話もある。

4号機初期時代ではホールを出て帰ろうと車を見ると、ワイパーにサラ金のチラシが挟んであったりしたものだ。まさにキャッシュレスになるとクレジット機能によつて簡単に資金が借りられ、依存者が増えるのではないかと、という課題もあるらしい。ただそれならばチャージ型にすれば解決する話であるので、実際のところは、そもそもキャッシュレスシステムの提供会社がその導入に前向きではないということのようだ。昔からずっと言われ続けている3

店方式という名のグレーなシステム、こんなところに自社のキャッシュレスシステムを提供してしまえば、イメージが悪くなってしまう、というのが本音らしい。これは当然の話である。

もしもこの業界にもキャッシュレスが使えるようになれば、きつとユーザーの範囲は広がるだろう。低迷が続くこの業界としてはなんとか導入したいのだろうが、この話はまだ先になりそうである。結局のところ、このグレーがホワイトにならない限りは厳しい感じがしてしまう。

競馬や競輪が公営ギャンブルとして認められているのは紛れもなく税金の話になるが、その税金を払ったとしてもいまだに続いているのはそれ以上の魅力があるからに他ならない。この業界もホワイトにするためには公営ギャンブル化することであるが、そうすると益々ユーザー離れが加速していくのは容易に想像できる。パチンコ、スロットの良さである勝ちやすさがなくなってしまうからだ。この意識の改善はもはや不可能に近い。ほぼ負けるスロットなど誰もしないのである。それでも楽しいすぎる機械が作れるのであれば可能であるが、期待は薄い。

行く末を心配しだして20年、なんだかんだでこの業界は残っているが、いよいよ激変の時代が来てもおかしくはない。生き残りをかけて真剣に取り組まなければ、本当に消滅もあり得るなと思ってしまう今日この頃である。

## 「百の向こう側」

どうも安定性に欠けるウルトラリックスですが、3月もマイナスとなりました。ボーナスが引けなさすぎて、まったく面白くなかったです。いまだに黄色いほうのダンスタイムも引けていないので、ストレスだけが溜まりました。ボーナスが引けていないのでAT最終ゲームのデータも伸びていません。トータルでやっと100ゲーム到達したところです。まだ100ゲームですが、やはり最終ゲームには15枚役のナビが出る事が多く、ほぼ間違いなく、最終ゲームは高確率で15枚役であると思えます。

この先も差枚数や最終ゲームの検証はしていく予定ではありますが、最近ウルトラリックスの撤去率が上がってきておりまして、そもそも打てるかどうか怪しくなっております…。現存するホールの皆様、ぜひとも長期で使っていただくと幸いです。

ウルトラリックスが前述の状況であるので、この前はうみねこを打ってみました。感想としてはほぼ先代のひぐらしと同じですね。ART中の話が変わっただけですかね。よく意味が分からない話という意味では同じですが、とりあえずそれほど面白くはない…。ピタ押しするとき、ART終了時のボーナス確定音がうるさすぎですね。ボリューム最小でも苦痛なレベルです。隣に爆音マンが来たら地獄です。いくら100%超えている機種であろうとも、この地獄の中での遊ばしは無理です。ので、即時撤退します。ボリュームレベルを変えられなかった時代の音量よりかいです。ボリュームレベルが変えられなかった頃の、さらに4号機初期時代は、スピーカーが下血のところにあった機種が多かったので、よく煙草の箱でそのスピーカーの穴をふさいでいたのが懐かしいですね。今ではスピーカーもいろいろところについているので、それもできません。ガムテープでぐるぐる巻きにしてやりたいです。

パチンコ店に行きたくない理由に、「うるさいから」というのはよくある話です。打ち手の皆様も、ホール関係者様も、どうかこの点についてもう少しよく考えていきましょう。話がそれましたが、百の向こう側機種としてサンダーも打ちました。初打ちは10ゲームで終わりました。そうです、あの停電の日です。復旧に時間がかかりそうだったので、帰宅しました。落雷ではなかったのでサンダーのせいではありませんが、ちょっと面白かったです。その数日後にリベンジで打ちましたが、まったく出ませんでした。ゲーム性が少し変わっていて、左上段に単独Vをピタ押ししてもスイカを取りこぼさなくなっていましたね。これが良いのか悪いのかと問われれば、私は「悪い」と答えます。快適に打てるようになったわけだから、良いのでは？と思われそうですが、快適に打てない、油断してスイカを取りこぼしてお尻フラッシュというのがサンダーの良いところでもあるし、それがサンダーなので、個人的には快適すぎて面白くありません。あまりに単調なのです。どうも最近のユニバの介入系は面白くない、出ない。そろそろ期待もしなくなってきましたが、「イレグイ2」とか出してくれることだけ期待しておきます。

### 実戦データ

ゲーム数	BIG	REG	差枚数
1642	3	2	-772
3329	10	5	-650
3772	9	14	-1012
1754	3	4	-1378
2145	10	10	1602
777	3	0	42
1806	7	3	359
1219	2	4	-620
16444	47	42	-2429

### AT最終ゲーム内訳

小役名	回数	出現率
15枚役	41	1/2.4
リプレイ	20	1/5.0
チェリー	3	1/33.3
スイカ	1	1/100
3枚役	4	1/25.0
ハズレ	31	1/3.2
総ゲーム数	100	

### 3月 ウルトラリックス

総ゲーム数	16,444G
総BIG	47回
REG	42回
BIG確率	1/350
REG確率	1/391
合成確率	1/185
差枚数	-2429枚

### 現在までの合計

総ゲーム数	237,910G
総BIG	855回
REG	510回
BIG確率	1/278
REG確率	1/466
合成確率	1/174
差枚数	+28,599枚



handmade lunchbox 萌葱-moegi- 津市一志町片野407-1



ばかり食べているそのアナタ、そろそろ健康面も考えみてはいかがでしょうか。それと、お弁当屋さんなのに、デザートも本格的で手作りされています！個人的にデザートもかなりおすすです。ぜひお試しください。食品の消費税もなくなり、これからの時代はテイクアウトですよ！※完売しちゃうことが多いようですので、ご注文はお早めに…。



休憩を1時間取ってランチに出かけても、お昼時ほどでもない。はいという経験はありませんか？そこで今回ご紹介するのはイトインというよりはテイクアウトのお弁当屋さん「萌葱」さんです！休憩を取る前に電話をしてお弁当を頼んでおく、これでスムーズにゆつたりとお昼休憩が取れるという算段です。数あるお弁当屋さんの中からなぜ萌葱さんを紹介するかというと、いわゆる某チェーン店のような、冷凍の揚げ物や揚げなおしただけとかではなく、ちゃんと手作りしているからなんです。お弁当ではあるけれど、ちゃんとした御馳走となっています。季節の地元食材を使用し、このお米の高地元産米から直接仕入れることにより、いつでも新米コシヒカリが使用されています。お弁当には画像のように、雑穀米も選べたり、野菜も彩りよく、栄養バランスも考えてくれていそうですね！お昼にラーメン