## 好きこそものの上手な X C : 6 ı J D

PACHISLO

FREAK た記憶は無いが、テンタクルズ(以後「イカ」)が一斉に走り出した。私たちは走って入店しが一合に走り出した。私たちは走って入店し る最後尾に陣取ったのであった

初めてのイカとの対面。攻略雑誌などを外その日は誰も打たなかったのを覚えている。 の鳥には誰も先客はおらず、さらに私たち以 うに心が躍っており、顔がにやけてくるのが は、強敵と対峙した武者修行中の猛者のよ取ることは容易であった。それでも私の心情 その難しさは実際に打ってみなくとも感じ見る限りでは随所でビタ押しが必要とされ、

ち方の発見を急ぐ。しかしそのリール制御にルを投入し、レバーを叩く。そして楽しい打 技が開始された。私とwさんも勢いよくメダーそんな中、開店の音楽が鳴り響き一斉に遊

イカをビタ押しする(5



押しで消化し、目的のB 「日がーナス成立を一日 「一大秋の思いで待っていた」 マのあまりにも退屈なりール制御と寝不足の おかげで、私は何度か寝 てしまいそうな時があ るほどだった。その後は 眠さのあまり全開適当

最初に狙う絵柄

100

-

BAR

(e).

3 1 0 2 4 2 5 3 2 3 3 4 2 2 2

152

そのまま停止

**₩or** or **/** 

-

**9** 

160: 0 30 so

の マ マ る 総: な の の の

10枚

対

み

クルズのハズシの方法などを

日と2回目の小役ゲームは順押しで消化。もちろん順押しなら小役は通常通り引き込みが発生し、普通に目押しが出来るレベルのスロッタ ずは中リール上段にス小役ゲームの消化手順は無い。そして3回目の小役が一人の消化手順 やく待望のBIGボー 特させられながら、よう 待させられながら、よう

まま停止なら右リール上段に7番スイカを取りこぼしが確定する。ビタ押し成功でそのもしくは遅く押してしまった場合はスイカの カが紹介されていた)。ここで「コマでも早く、

3コマスベリ 砂確定

**@** DA3 0.

数チンバ

15 Or 10 %

とうれずない。ここまで頑張ったのにチェリーだったはない。ここまで頑張ったのにチェリーだったのかあるので、引き込める範囲で押せば問題とスイカカチェリー確定。左リールは引き込 リーンパイし、さらに左リールにもイカを狙リールで目押しを失敗すると、イカが右下がときの脱力感は計り知れない。(ちなみに右にない、)

しまい、残念だがハズす事は不可能となりジ受け、もしくは下段受けのリプレイとなって受け、もしくは下段受けのリプレイとなっている。ここでもビタ押しをミスすれば中段ビタ押して、強制的に左上段受けのリプレイ

、リプレイ以外はハズす事が不可能である。だリプレイ以外はハズす事が不可能である。だと思うが、左リールでは配列上、上段受けのも揃う)。そしてお気づきの方もおられるか

ル下段に19番のリプレイ

レイ確定という訳では無く、スイカもベル

カ」という形になる(この形は

では、中リールと右リールのビタ押しを失言えば、中リールと右リールのビタ押しを失いすれば、中リールと右リールのビタ押しを失敗すれば、中リールとこんなものである。簡単にが確定するのである。 ミの心臓」の持ち主だったのである。 技術において私とWさんにはほとんど差は ないだろう。しかし精神的な面で彼女は「ノ を頼みこむ始末。私は隣からポチッと押す。 ある。挙句の果てには「ハズしてくれへん?」その様子を横から凝視していたから尚更でその様子を横から凝視していたから尚更でいたがららいところは見せられないと 状況であったが、残り小役ゲーム数が多いとはほぼ無かった。愛弟子Wさんも似たようなは、序盤に失敗はしたものの、それ以降のミス うプレッシャーからか、たまに失敗していた。きのハズシは「失敗すれば損失が大きい」とい

ジャムをはじめ多数の機種で存在したが、 リプレイをハズすのが難しい機種は、ドギ

にこなすものなど、そうそういないだろう。

A氏プロフィール

三重県出身。三重の高校を卒業後、進 ーキバロス。ーキン四により、ほこう 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

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。

はなぜイカの島には座らないのだろう。それはなぜイカの島には座らないのだろう。それり着いた。しかしその島には誰もおらず無人島のような状態。誰もがスリルを求めながらも、平和と快楽を求める。その「適度さ」がいただ難しいだけが楽しいわけではないうか、ただ難しいだけが楽しいわけではないのだな」ふとそう思ったとき、私の顔にもようやく笑顔が戻り、Wさんに告げたのだ「ハうやく笑顔が戻り、Wさんに告げたのだ「ハうやく笑顔が戻り、Wさんに告げたのだ「ハ 厳しい表情からホッとしたような安堵の表ナビを打とう!」と。そのときの彼女の顔が

カが非常に多く、ハズレがほとんど無いため考までに語ると、リプレイハズシ効果はスイ

0枚近くあったのではないだろ

で消化したほうが遥かにマシなのである。参に自信のある者でなければ、素直に順押し

ただのスイカの取りこぼしである。)ば、1ゲーム連荘が確定するわけでもない

んBIGが再スタートするわけでもなけうとそのままイカが並んでしまう!もち

はないだろうか?小役が取れなければハズ小役を取るのが難しい機種はイカが最初で

情に変わったのを覚えている。

まう。このイカという機種は相当ビタ押しシをしてもメダルは増えるどころか減ってし

以後、スロットを打つにあたり私にとって最が「難しいこと」そして「勝てること」(難しが、難しいこと」そして「勝てること」(難し位置付けられ、それは今で何ら変わることはない。

◆次回「楽勝」お楽しみに!参次回「楽勝」お楽しみに!

まなので服部半蔵で打ちました。忍者好い、出玉、連チャンでのパフォーマンスが制限が5号機とは思えない瞬発力など4号機は5号機とは思えない瞬発力など4号機がなどころも魅力の一つです。シスタークエストも打ちました。システム的にもツボにはまれとなりました。システム的にもツボにはまれとなりました。システム的にもツボにはまれとなりました。システム的にもツボにはまれたないので、選手を表した。システム的にもツボにはまれたないので、選手を表した。

え、そしてどんな新しい発想を見せてくれきたメーカーサイド。この時代をどう乗り越きたメーカーサイド。この時代をどう乗り越きる」と。規制の合間をくぐり抜け続けて「まだまだ斬新な発想、爆裂機能は開発で「まだまだ斬新な発想、爆裂機能は開発で「まだまだ斬新な発し、爆裂機能は開発である。との時代を必ずを表しい枠内で、誰もちので、からないが、まれているが、できれているがありません。

## 念願のイカとのご対面であったが、実際打ってみると「ああ、確かに難しいな」そう思うってみると「ああ、確かに難しいな」そう思うってみると「ああ、確かに難しいな」そう思うってみると「ああ、確かに難しいな」そう思うってみると「ああ、確かに難しいな」そう思うってみると「ああ、確かに難しいな」そう思うってみると「ああ、確かに難しいな」という。 実に楽しそうな笑顔でいっぱいだった。彼ら盛り上がっている2人組がいる。その横顔は盛り上がっている2人組がいる。その横顔は関わらず、イカの島には私たちだけだ。背中関わらず、イカの島には私たちだけだ。背中