

回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

魔物

2002年末、再び長期休暇のため三重に戻ってきており、イレグイが未だに設置されているC店に来ていた。その店ではポイント貯めることにより、高設定台を打つことができるという特典があった。もちろん機種により機械割りが違いすぎるため、ポイント数も機種により様々だった。私が好んで打っていたイレグイは最もポイントが少なく打てたため、そのポイント稼ぎに行っていたのは当然の話である。しかも1週間も通えば十分に高設定を打つだけのポイントは溜まってしまうのだ。

その日もイレグイを打つためにイレグイでポイント稼いでいた。理論上は設定1でもビタ押しを駆使すれば機械割は100%ほどだったため、それほど負けることは無かった。そんな折、ある人物が同店に現れた。それは親父である。

「ちょっとこの台打ってみるわ」

親父は私にそう伝え、「猛獣王S（サミィ）に座っていた。この機種は「獣王」を継承した2代目で、大ヒットを飛ばした爆裂AT機である。初代では「なんだこれ？」と思ったリール配列も、2代目ということもありあつさり受け入れられ、逆にその配列が妙に面白かったりした。あの軽快な音楽と、上乗せ上乗せでのAT（通称サバチャン）連打に魅了されたスロッターは計り知れない。

今の親父にはATも楽々こなせ、大丈夫だろうとあえて何も言わなかったが、3時間ほどが経過したとき、ふと親父の様子をうかがいにいつてみる。そこにはボーナス連打によって貯まったメダルは跡形も無く、下皿に握りのメダルが残っているだけだった。

猛獣王S（サミィ）の2代目である。

サミィの筐体にはある秘密が「コイン投入口の裏を見てみると、この機種には「猛鯨」という文字が。



「あかんわ、止めたほうがええやろか？」
そう尋ねてきた親父に対し、ふとゲーム数を見た私は慌てて答えた。

「880も回ってるやん！1200で天井やから、コは現金投資せなアカン」

猛獣王Sという機種は1200ゲームを超える天井状態になり、チェリーのたびに255/256のチェリーATに当選するという仕組みであった。

このことを説明し、一旦イレグイに戻っていた。暫く後に親父が現れ、「1200いったぞ」と報告にきて、そのゲーム数を見てみる。まさに1200ゲームだった。あとはチェリーを引くだけでATが始まるという超お得満載の天井である。もちろんもくろみ通り天井ATは炸裂し、一向に終わる気配は無い。ボーナスも依然として当選しない。閉店までの時間が無くなってきたために、親父と変わり、代わりにATを消化していた。わたしは猛獣王を打つときはダチヨウと決めており、この日は2択を当てまくりで、100ゲーム以上のATが3連荘するなど、かなりの正解率だった。それも理由の一つだろうが、この天井から始まったATはとめどなく続き、終わってみれば1万2千枚はゆうに超えていた。たった数時間でこの出玉。猛獣王での爆発は、私にとってこれが最初であ

非道

り、この連荘の虜になってしまいそうな自分がいたのも最初であった。言うまでも無く親父はこの連荘という魔物に既に取り付かれていた。そしてその魔物はその後親父から離れることはなかったのだ。

この時期にとんでもない機種が登場したので少し紹介しておこう。それは1日で40万負けれる台、そして1日で100万勝てる台、その名は「ミリオンゴッド（ミズホ）」である。出玉演出や液晶演出、リールの無意味さ、変則押しでのベナルティ、どれを取っても異常である。誰もリールを見ることも無く、液晶を凝視して適当に押していた。千円で20ゲームも回らず、漱石や論吉は休む間もなく延々にサントに吞まれていた。はつきりいつて何が面白いのか全く意味不明である。もうこれはスロットの域を超えている。リールくらい好きなところから押させてくれつつ話だ。知らないひとが打ったらとんでもないことになるし、また、その後打った人も大変なことになるのだ。このような機種であったため、当然のように検定取り消しにはなったのだが、それでもあのときのミリオンゴッドの島の雰囲気は

ミリオンゴッド（ミズホ）の2000年モデル。

その名の通り100万勝ちも夢ではなかった機種。もちろんその代償も破格だった。



異様に盛り上がりつつあった。同時期に「クラブロデオ（ロデオ）」と言う機種も登場していたが、こちらも変則押しでのベナルティが課せられ、知らないものは大損するというものだった。全く人気がなく、この店にいてもガラガラで島だったので、この変則押し被害にあった人も少ないだろうが、これはかなりの問題である。最低限の出玉（ボーナス中）でも減っていくでさえ確保できないのだから。こういう機種が出てきたからこそ、高齢者たちのスロット離れや、後の規制の要因になったのだと思うのである。最低でもボーナス中は誰でも出ないといけないと思えてならない。

◆ 次回予告 ◆

C店で貯めたポイントの使用に魔物がささやく……。連荘したくないですか？。はたしてA氏は頑なにイレグイを打つことができるのだろうか？次回「選択」をどうぞ期待！

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йкаの種まで直視できるほどの異常っぷり。

ヒットの条件

それぞれの時代において、ヒット機種と言うものは必ず存在します。4号機だけでもニューパルサー・コンドル・花火・大花火・猛獣王・吉宗・北斗の拳などそれぞれ個性豊かなものばかりです。しかしニューパルサーを除いては「機械割りが高い」という共通点があります。例に挙げていないヒット機種を思い出してみても、そのほとんどの機械割りが高くなっています。やはりヒットの最大の条件はどんな液晶演出よりも、破格の出玉演出、となりそうです。さらに付加価値としてそのキャラクター性も多大な影響がありそうです。北斗の拳が、ゲーム性はそのままに「おじゃる丸」だったらこれほど売れていたでしょうか？それはそれで面白くなりそうですが、あれほどの販売台数には達していません。これらを考えたときにニューパルサーの凄さが分かります。設定6でもたいした機械割りもなく、キャラクターはただのカエル。液晶などとももちろん無く、リールフラッシュや告知系も一切無し。盤面にはリールがあるだけ。このリールだけが通常時を楽しむ唯一の手段。ボーナス中はハズシをしてもらいたった効果が無いので適当に押し、そうなる楽しさはサウンドのみ。ヒットしそうな気配はありません。それでも当時はニューパルしか設置されていない店もあるほどの人気ぶり。3万

台売れば大ヒットとされていたこの時代、ニューパルは23万台の超大ヒット。北斗の拳の時代の大ヒットは10万台とされてきました。そして販売されたのが62万台の特大大ヒット。このことから相対的に比べてみれば、ニューパルのほうが超絶ヒットなのが分かります。このヒットの理由はいったい何なのでしょう？個人的な見解としては「安心感」や「ストレスの溜まりにくさ」、「意外性」が考えられます。まずは「安心感」、適度なボーナス確率により、大ハマリがしにくく、ぼちぼち当選してくれる、そのくせ適度な連荘が楽しめるというものです。そして「ストレスの溜まりにくさ」では、吉宗でようやくボーナス当選→連荘を期待→単発→大ハマリ。北斗の拳ではとりあえずハマル、さらにそのハマリの間に2枚チェリーがガセリまくり。高確に上がったような感じでもすぐに転落、そして2枚チェリー……。やつと当たったバトルボーナスは北斗揃いだ単発……。こんな経験は誰でもあるでしょう。はつきり言つてストレス溜まりまくりです。その点ニューパルにはそれらが無い。ヤメる時も高確ゲームとかの付加価値が無いためそんなリヤメられる。

こんな感じでしょうか。「意外性」はいきなり7が並んだり、チェリー付のリーチ目が出たり（成立後）とアレっ？と思う機会が多いというものです。これは予告音や液晶演出がないから逆にアレっ？と思うのです。液晶搭載機のレアな演出よりも「ギョッ！」となるでしょう。もちろん当時は液晶搭載機やストツク機は無かったので比較の対象にならないかもしれませんが。

今5号機を見渡してみてもヒット機種や人気機種は出率の高いものや瞬発力の高いものが目立ちます。その中で違った路線でヒットした機種があります。それは「エヴァンゲリオン」です。特別破壊力のあるRTが搭載されているわけでもなく、かなりシンプルな出来栄となつています。これはニューパルのヒットに少し似ているところがあります。もちろんキャラクター性は強力なものがあるし、液晶も搭載されていますが、この時代ならあたりまえでしょう。このヒットの理由は単に強力なキャラクター性や秀逸な演出だけではなく、シンプルなりーチ目やスベったときの小役ハズレなど、リール制御や配列も良く考えられたものになつている印象があります。BIG中さえももう少し考えてあれば、液晶など無くても十分楽しめるものだと感じます。この事実が、やはりスロットはリールなんだ、リーチ目なんだ、そして制御・配列なんだと改めて実感させられます。同時に、この不変の法則が未来の機種も、変わらずおもしろいものだという物を物語っています。未来に向けて、あれやこれやと新しい機能は追加されるでしょう、しかしリールだけは、今も昔も、そして未来も変わらずに試行錯誤されたおもしろいものがヒットの代表になるだろうなと私は思います。