

回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

転機

2003年が終わろうとしている12月、その凍つく寒さとは裏腹に、ホール内は熱気と狂気が入り混じった、異様な雰囲気で包まれていた。その元凶となるその物体はどこかのホールでも欠かせないあの2機種だった。その名は「吉宗（大都）」、「北斗の拳（サミー）」である。数々のスロットの記録を軽やかにかわし、その販売台数記録はいまや更新することはほぼ不可能な勢いまでに伸ばした、スロット史上最も有名で残酷な2機種である。この機種をきっかけにスロットを始めた者も少なくないはずだ。北斗の拳にいたってはスロットだけでなく、漫画やアニメの人氣が再燃し、レンタルビデオ店に並ぶ同アニメは軒並み「レンタル中」の札が刺されていた。

この両者の共通点といえば、その破壊力に他ならない。ノーマルAタイプ（ストックやATなどの付加価値のないニューパルみたいな機種）の設定1では勝つのは至難の技であったが、この両者は低設定でも信じられないくらい威力を発揮するのである。まさに設定を選ばず、「夢」があったのだ。しかしその反面、高設定を掴んだからといって安心は出来ない、設定6で憤死なども十分にありえたのだ。そのせいか実際、吉宗にいたっては設定6が放置され続けていたのも稀ではない。

その連荘性から人気化した両者。攻略雑誌などで内部システムの解析が進み、その概要が明るみに出てくるにつれ、さらに人氣も増していった。その奥深いシス

テムや演出は、誰もが感嘆する非常に完成度の高いものだったのも間違いない。



皆さんは最高何連チャン？私は少なめの27連です（汗）



アニメからスロットではなく、初のアニメ化されたスロットでもある。

もちろん私もこの両者を嫌う理由は無かった。北斗の拳はけっこう打ち込んだ部類に入るのも違う。しかしそれでも、過去の「コンドル」「ダイナマイト」「玉緒DX」「花火」などに比べると、打った割合はかなり少ないと思う。これだけヒットし、空台の無いほどの人氣なのに、なぜそこまで打ち込まないのだろうか。過去の機種より勝てないから？スロットを仕事にしていなかったから？ふとそう考えたときに私は決めたのです。では、もう一度、これを仕事にしてみよう、と。でも今回は、打ち手では無く、ホール店員としてね。

■■■■趣味編 完 ■■■■

従業員編 序章

2004年の10月、私はあるホールに面接に来ていた。それほど大手でもなく、中堅クラスのパチンコ店だった。

店長「経験は？動機は？」

私「経験はありません。動機はスロットをもっと知りたいからです。正直なところ給料が高いのも動機のひとつです」

店長「ふーん…で、目標は？」

私「自分で設定を決めることです」

店長「ほー。ま、いいや、じゃ採用ね」

意外に簡単に採用され、あくる日からさっそく従業員としての日々を送ることが決定した。

さて、このホールの裏側や、スロットの台の中はいつたどのようになっているのだろうか？その従業員という仕事の厳しさも知らずに、私はのんきにそんなことを考えていた。

★皆様への感謝と連絡事項★

回胴倒錯者もめでたく2周年を迎えることが出来ました。これも皆様のご愛読、ご愛顧の賜物と、感謝の念で尽きません。まことにありがとうございます。つきましては、この2周年を記念しまして、来月「回胴倒錯イベント」を開催する予定です。『さいます。そのイベント内容の詳細は来月号の「ゲッツ」を熟読していただければ判明いたします。尚、「回胴倒錯者」のほうも、まだまだ続きますので、こちらも合わせて楽しみにしていただければ幸いです。

確率の話 ①

スロットにしろ、パチンコにしろ、大当たりというものは乱数の選択によって左右されます。レバーを叩いた瞬間、もしくはスタートチャッカーに入った瞬間にその乱数は選択され、大当たりか否かが決定されます。その大当たり乱数の多い少ないによって、ボーナス確率の差が生まれます。スロットではこの当たり乱数の個数によって設定が決められると言っても過言ではありません。そしてその当選しやすさが確率として取り上げられているのです。わかりやすく例をあげると、10個の球が袋に入っています、そのうち二つは赤色で残りは白色とします。袋に手を入れ球を二つ取り出しては戻し、取り出し

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。

では戻しを繰り返します。この場合、赤色が出る確率は毎回1/10となります。この時、球の総数の10個が乱数の総数となり、赤色は当たり乱数となります。これと同じ事をスロットやパチンコでも行っているのです。これらのことを踏まえて次の例を考えてみましょう。

パチンコには大抵大当たり終了後に時短モードが搭載されています。ここでは分かり易いように、大当たり確率1/300、時短100回転とします。では、この時短中に大当たりを引く確率はいつたどれくらいなのでしょう？とつきに「そんなもの1/3に決まっている」と考えた方も少なくないはず。しかしそれは間違いで、実際はもっと確率は低くなります。仮に時短が1回転なら、それは1/300で間違いありません。ではなぜ100回転で1/3ではないのでしょうか？それを以下に説明します。まず1回転目での当選確率、これは疑う余地無く1/300ですね。次に2回転目での当選確率ですが、これは1回転目に当選していない必要がありますので、1回転目の非当選確率を加味し、 $(299/300) \times (1/300)$ となります。このように2回転目で単独に当選する確率は1回転目より若干低くなるのです。3回転目になると1/2回転目で非当選でなければいけないので、 $(299/300)$ の2乗 $\times (1/300)$ となり、さらに低くなります。もちろんこれはその特定回

転数での単独での当選確率になりますので、たとえば3回転以内という定義になると、それらを全て加え、 $(1/300) + (299/300) \times (1/300) + (299/300) \times (299/300) \times (1/300)$ となります。これを100回転まで計算し続けるとどんな確率は低くなっているのですから、1/3よりも低くなってしまうのです。もっと分かり易いように「大当たり確率1/6、時短3回転」と言う例で実際に計算してみましょう。時短中に大当たりの確率は $(1/6) + (5/6) \times (1/6) + (5/6) \times (5/6) \times (1/6)$ となります。このように「見50%で当たるように思えても、実際はもっと低くなっているのです。

では次に、ハマリについて考えてみましょう。ボーナス確率1/250の台があったとします。千円で当選することもあれば、1000ゲーム回しても当たらないこともあります。ここではその当選する期待値を簡単に計算してみましょう。どれくらい回せば当たりを期待できるのでしょうか？先述の計算から125回転回せば2回に1回は当選するというのが間違いないというのはおおむね理解してもらえたと思います。このことから250回転回しても当選する確率は70%前後だと予想されます。ざっと計算してみたところ、500回転回せば約90%の確率が当たりが期待できそうです。それでも

10%はそれ以上回さなければ当選することはありません。そして何回転まで回せば必ず当選するという回転数も存在しません。無限にハズレが続くことも確率は存在します（天井ナシの場合）。仮に1000回転ハマっている台とボーナス後即ヤメの台があったとします。確率は独立なので、その後10回転で当たる確率も、さらに1000回転ハマる確率もどちらの台でも同じなのです。

最後に継続性について考えてみましょう。最近では90%以上の継続率を搭載した機種も珍しくありません。ではこの継続率で、いったい何連荘くらいの期待ができるのでしょうか？まず単発で終わる確率は誰かが分るように10%です。2連荘以内で終わる確率になると、19%になります。8連荘以内で終わる確率は約52%となり、この時点で半分の50%を上回りました。このように以外に連荘しないものなのです。20連荘する確率となると、13%ほどしかありません。

このように意外に当選しにくかったり、連荘しにくかったりと、確率論ではけっこう厳しい現実が見えてきます。1%と言う確率を多いと見るのか、ほとんど無いと見るのかは、人それぞれですが、私にとつては、「十分ありえる」といったところでしょうか。次回も、もっと当たり易く思える、「確率の話②」をお話します。