

回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

謎規制

パチンコ業界には様々な規制やルールがあつて、これらは時代の変遷に伴って、大きく変化してきた。基本的にその目標として、ギャンブル依存に陥らない、というものがある。これを目指すために、射幸性を抑えましょうよ、ということでは様々なルール作りがされてきた。射幸性を抑えるために作られた新たなルールに沿って、メーカー側は新たな台を開発していくのだが、6号機の規制内容は、はつきり言つてかなりきつい。400ゲームで機械割33%、220%、1600ゲーム間で40%、150%、6000ゲームで50%、126%、17500ゲームで60%、115%、となつてゐる。さらに、任意の400ゲーム間でも33%、220%が適用されるから相当きつい。数字だけ見ると、マイナス方向にはいくらでも大丈夫的な印象がある。3000ゲームノールボナスだったとしても小役の払い出しだけで下限はクリアするだろう。

ただ、現実とは全く違う。400ゲーム間で機械割220%超えなんてよくある話だ。もちろん、確率なのでそういったことは起こりうるが、そもそもそういったことのないように規制されたのだから、本来ならばこういった現象は

稀でなければならぬ。得にスマスロね。ヴァルヴレイヴにミミズモードが存在するという話になった理由が、この規制をかくくぐるためのモードではないかということだった。本当にそうだとすると、本来の6号機はあのミミズ状態が正しい姿だと言える。いくら何でもあれは酷いが、当局からすれば、「あれほどの規制を課したのに、この射幸性はいつたいていどうなっている」となつてもおかしくはない。というか、今までこういうことをしてきたからこそ、ここまで厳しい規制になつてきたと考えた方が自然な気もする。この先がどうなっていくのか、規制する側もされる側も、もう少しよく考えてから実行して欲しいと願うばかりだ。

規制と言えば、機械だけに留まらない。ホール営業にも多岐にわたる規制がある。その中の代表的なものに、設定を示唆する内容の広告、告知などは全てNG、というものがある。これは個人的にすごく謎規制だと思つてゐる。なぜなら、最近のスロットには設定示唆演出が盛りだくさんだからだ。ポーナス終了画面がどうか、挙げ句の果てにはトロフィーが出て高設定が確定する場合もあったりする。さらに、そのトロフィーの出るタイミングを店側が

お客とお店

今までいろんなホールにお邪魔してきたが、どのホールでも必ず常連さんがいる。他店で強そうなイベントがあつたとしても、そこには必ず常連さんがいる。そして、そのホール自体で強いイベントが開催されるとなると、他店からどつと押し寄せる人の波にもまれ、その常連さんはいつもの台が取れなくなつてしまふ。ある常連の初老の男性が、ホールの通路で呆然と立ち尽くしていたので、話しかけてみた。

「今日は人が多くて、好きな台に座れませんね」

「ほんとにそうだ。見たことない連中

ばかりだ。明日になればいなくなるがね」

その初老の男性は呆れたような少し怒つたような口調でこう言い残し歸つて行つた。

実際、この手の話はよく耳にするが、お客さんからしても少しでも出る可能性、勝つ可能性の高い日に来店したいのは当然の話だ。今日はA店、明日はB店、明後日はからはしばらく休み、とか。

こういった状況に対してホール側も対応をしていない訳ではない。まずは最近では当たり前となつた、入場抽選。ある規定の時間に集まれば、入場順位の抽選が受けられるので、早く並んだもの勝ち的な要素がなくなつた。そもそもこれは、前日から並ぶ徹夜組の防止や、横入り防止のためであつたが、今ではどこの店でもこれがスタンダードな入場方法として採用されている。

さらに大きなイベントでは、会員様優先として、会員カードがないと抽選が受けられないといった方法がとられることもあり、地域密着型をアピールしているものの、結局そういう日は見たこともない客がほとんどとなつたりもする。結局、会員カードを持つてゐるだけで良いので、イベントを巡回しているような打ち手は、会員カードくらい持

つてゐるからである。

店側の心情としても、「いつもの常連さんを大切にしたい」というのは当然あると思うのだが、それがなかなか上手いかずに空回りしている感じがある。そこで私は一つ提案をしたい。それは会員カードを使つたポイント制だ。もちろん来店ポイントではない。新たなポイント「遊技ポイント」だ。遊技したゲーム数に応じてポイントが加算されていくというものだ。この遊技ポイントは「優先入場券」と交換できる仕組みである。このシステムだと、純粹に店側の稼働率への貢献度が分かり、まさに「常連レベル」が数値化できる。もちろん土日日はポイント5倍デーだ。この方法であれば、確実に常連さんが上位となり、優先入場を可能にできる。さらにこのシステムの利点としては、ウロウロしているだけの打ち手に打たせることができる可能性があるということだ。なかなか良いシステムだと思ふがホール側の皆さんどうでしょう？今の時代、こんなこと簡単にできそうだけだ。

勝利の「確率」

勝てるか勝てないか、皆さんが最も重要視するのがスロットであれば機械割、パチンコならばボーダーになるのか

と思ひます。だからといって、機械割が100%を超えていれば必ず勝てるわけではなく、当然負ける日も多い。ここではそういった「長い目で見て勝つてゐる」ではなくて、短期的に「勝つた」ということのお話です。

確率は高確率ほど収束しやすく、低確率ほど発散しやすいことが想像できます。例えば、1分の1で3枚役が当選するとすると、機械割は100%だが100%勝てません。これが2分の1で6枚役が当選するとなると、同じ機械割が100%であるにも関わらず、勝てる可能性も負ける可能性も出てきます。ただ、その収束はせいぜいプラス10枚20枚が限度で、数千枚のプラスなどほぼ期待はできません。結局、それなりのプラスを期待するのであれば、それなりに確率の悪いものをチョイスすべきということになります。

先の例は機械割100%でしたが、ホールには当然ながら100%以下の物のほうが多いので、さらに確率の悪い物を選ぶ方が、短期間においては勝てる可能性は大きくなります。前にも話しましたが、確率は甘ければ甘いほど収束しやすく、悪ければ悪いほど収束しにくいという特性があるので、高設定狙いであれば収束しやすいものを、高設定が見込めないのであれば確率の

設定できるというありさま。もはや設定示唆レベルではなく、告知ですよ。設定の告知や示唆がNGなのであれば、そもそも機械の時から設定示唆演出はダメだよ、トロフィーなんでもつてのほかだよ、としておくべきだと思うのだが。逆にこれを良しとするのであれば、設定内容を謳う広告宣伝もOKだつてしまふ。サメ・エビ・アンコウ、こんな札刺しても全く問題ないでしょう。なんならレインボートロフィーを台の上に置いて告知というのもありですね。

のめり込みには十分注意して、楽しいパチンコライフにしていきたいと思います。