

回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

世代交代

私は今年でスロットは31年目。右も左もわからずに、初めて打ったスロットも鮮明に覚えています。そのとき訪れた技術介入時代。技術があれば勝てるという単純な理由から、貧乏学生だった私は通常時から真剣に目押しの練習をしていました。結果としてそれが新たな楽しみ方を生み出し、より一層スロットにのめり込んでいったのです。常に同じところを押すことからくる違和感や、小さな滑りからくる新たな発見。それらが勝利につながるかは別としても、楽しむということでは、適当に押ししている方々よりもはるかに楽しんでいたのは間違いないと思います。もちろん、楽しみ方は人それぞれなので、結局は自己満足の世界ではあります。

ただ31年という時間の中で、確実にスロットというものが変化していきました。マックスベットはない、液晶もない、リールフラッシュもない。あるのはリールのみ。楽しむのはリーチ目だけだったので。それがいつの間にか液晶や疑似回転、チャンス目、重複当選、ストックやゾーン、昭和生まれには理解しがたいものが続々と登場し、そしてとうとうスロットの根幹であるメダルも使わなくなりました。たのびです。当然ながら、楽しみ方の変化は大いにあるでしょう。当たり前です。それでも昭和生まれの心を揺さぶる機種はぽつぽつ発売されて、いまだにホールに出向くことが日常になっています。さらには昭和機種にも若者が興味を示してくれることもあり、先日まさにそんな子

に出会いました。それはウルトラリミックスを打っている若者でした。真剣に打つんです。プラクティスモードも選択し、真剣に打つんです。そんな中で、その若者に黄色いダンスタイムが当選しました。思わず話しかけてしまいましたね。

「噂のダンスタイムやん、私はまだ出たことないのに」
「僕も初めてです。ていうか、めっちゃ目押しうまいですね!」
「まあ、それなりにね」

などと話ははずみ、聞けば22歳。私の息子とほぼ変わりませんね。数年前からスロットにはまり、リーチ目機種が好物なんだとか。そしてそれを楽しむためには目押しも大切だと、自然と認識しているのでしょう。目押しのうんちくも色々聞かれました。君は必ずうまくなるよ」と思いました。なぜなら楽しむためにしっかりと目押しをしているから。私の若いころも同じでした。そしてうまくなった他の元若者たちも例外なく、同じでした。

ふと考えると、最近の私には向上心もそれほどなく、目押しも適当。そういえばいつからこうなったのだろうか?これが老害なのか笑
きつこうやって人は最後に海物語に着席するのだろうか。もう若い子にはかなわない、おとなしく道を譲ろうと思ってしまう。きつとこれが世代交代の時期なんだだろうな。でもまだ負けたくないな。

スマスロ花火

花火といえば4号機技術介入時代真つ只中に登場した名機で、当時は技術云々関係なく、若者からお年寄りまで遊技していた記憶があります。サンダーVでリールフラッシュが登場して、それが新たな演出として確立していましたが、この花火にもそれが搭載されていて、さらにその出来栄はサンダーVを超えるものでした。この「花火」という機種、きつとこのフラッシュ演出がもとで、「花火」という機種が生まれたのかなと想像できますね。花火が開くさまは、まさに花火にしか見えず、打ち上げ演出の花火は、開くのが不発なのか、リールを止めてしまっていて、それがバラケ目であったとしても期待してしまうのです。花火というリールフラッシュがただのバラケ目をリーチ目に昇格させることで、今までよりもはるかにゲーム性を豊かにし、打ち手のワクワクを煽ってくれたのです。

ポナナス中も技術介入を多様に取り入れ、さらには難易度をそれなりに留めることによつて、職人だけでなく、ライトな目押しユーザーにも大きく受け入れられていたのです。ポナナス確率も設定1はそれなりに厳しいものの、当選しやすく遊びやすい機種でした。
今では当たり前となっている「遅れ」演出もこの花火が原点で、発売当時は誰も気づいておらず、遅れが発見されたのはしばらくたってからのことでした。これが演出として組み込まれたものなのか、エラーとして出てしまったのかはい

「百の向こう側」

ぼちぼち打っているウルトラディスク。2月は負けました。少しだけですけど。スイカ取りこぼしていなければ勝ってましたね。結局ここですよね。本文でも紹介した真剣さが足りないのです。それでも今のところ謎に先代のディスクを上回るペースで差枚数が増えています。結果だけ見ると、やはり甘いといえるのでしょうか。ただ、やはりヤラセ感がありますね。そこで、ヤラセ検証を今ししています。途中経過をお知らせしましょう。表にあるのは、「AT最終ゲーム当選役」となっています。

実戦データ			
ゲーム数	BIG	REG	差枚数
1433	1	1	-1838
2350	5	6	-920
1010	4	2	201
2700	8	4	-459
3337	15	11	1570
1750	8	4	911
2540	9	6	-80
631	4	1	600
15751	54	35	-15

AT最終ゲーム内訳		
小役名	回数	出現率
15枚役	24	1/2.7
リプレイ	13	1/4.9
チェリー	3	1/21.3
スイカ	1	1/64
3枚役	3	1/21.3
ハズレ	20	1/3.2
総ゲーム数	64	

なぜ、ここに目を付けたのか、それはAT中は明らかな15枚約ナビの調整があるからです。AT中に減らないように、差玉が15枚減ると、ナビ天井のように、必ず15枚役ナビが発生するのです。そこで考えたのです。ある区切りとして、AT終了即ヤメをすることもありますが、例えば、AT終了4ゲーム前に15枚約ナビが来たとします。こうなると、残り3ゲームでは15枚役ナビが来る可能性は低くなります。15枚約ナビがないということ

2月 ウルトラリミックス

総ゲーム数	15,751G
総BIG	54回
REG	35回
BIG確率	1/292
REG確率	1/450
合成確率	1/177
差枚数	-15枚

は通常時と同じとなり、この残りAT3ゲームは無駄な消化試合となる可能性が高くなります。となれば、AT終了を待たずに、残り3ゲームは放置して帰宅しても期待値的には損はないでしょう。でも、そんなことされたらメーカー的にもホール的にも嫌です。たかが残り3ゲームだとしてもAT中に空台になるのですから…。

現在までの合計

総ゲーム数	221,466G
総BIG	808回
REG	468回
BIG確率	1/274
REG確率	1/473
合成確率	1/174
差枚数	+31,028枚

そこで私が考えた予想が、「最終ゲームは15枚役ナビが高確率である」というものです。こうすることによって、最終ゲームでの期待値を底上げし、最終まで打たせようとしたのでは?と予想したわけです。今のところ、少ないデータですが、確かに15枚役の確率が高くなっています。なかなか興味深い結果となっていますね。まだまだ分母が少ないので、これからも調べていきますよ。続報をご期待ください。

まだに謎ではありませんが、結果として、今では当たり前前の演出として取り入れられています。
このように、初代の花火は何から何まで計算されつくされておられ、まさにパラスとして完璧で名機中の名機であると言えるのです。
もちろんこのような機種であったので、後継機も多数発売されました。ただ、個人的に初代を超える機種は登場しておらず、強いて言えば愚作も多数あった

と言わざるを得ません。リールがサブルール並みに小さくなってしまったり、大きすぎる液晶でどうでもよい演出だらけだったり。花火の良さはそうではないのです。なんでもこんなことをするのだから、リール制御すら変わってしまった。もはや面白くないものも多かったです。
それでも5号機花火は割と忠実に再現されており、初代に次ぐ出来栄えだっ

たと思います。そして6号機で登場の花火。獲得枚数が減ってはいるものの、ポナナス確率が甘くなっており、飽きない仕様であったと思います。ただ、REG中の氷狙いがめんどくさい。全リール2コマより、1リールだけビタでよかったです。そしてこの度登場したのがスマスロ花火。早速打ってみました。まあ、普通ですね。ただ、低設定域でのポナナス確率の重さが難点です。ディスクより重い。巷

では2000ハマリも確認されている様子。遊びやすさが売りのだけに、この仕様はちょっと厳しい。ユーザー離れも起きそうな感じですね。そういえば、風鈴に「スマスロ」って書いてあるの知っていました?新花火には「しん」って書いてあったので、ひよつとして、と思つたらやっぱり書いてありました。
とりあえず暫くは打ってみようと思つていますが、すぐに飽きてしまいそうですね。