好きこそものの上手なれ

第160話

回胴倒錯者

—PACHISLO FREAK—

メーカーのあれこれII

④ネット

マニアック路線、と言ってもよいでしょう。数打てば当たるというより、その1台をしっかり作ってくるといったイメージが強く、新台ごとに変な（斬新な）作り込みが多い。何といっても業界初となったのがブラックジャックのストック機能。その後に各メーカーからストック機能搭載機種が続々と登場し、4号機末期の爆裂仕様になっていった。

個人的な思い出の機種といえば「乾杯RD」で、プチ大量獲得期の仕様となっていた。スーパーBIGで揃えば550枚程度が得られるが、ノーマルだと400枚程度となる。しかし、ネットの斬新さはこの抽選方法で、BIG成立時にはスーパーもノーマルも同一フラグであり、スーパーとノーマルの抽選は揃えるゲームのたびに抽選していた。ということは、スーパービッグだけを狙えば必ず揃うときはスーパーになりそうなものであるが、スーパーとノーマルを個別に狙うことは不可能で（右リールの配列見ればわかります）必ずどちらかが揃ってしまう（ノーマル揃えたければ右リールの上の7をテンパイラインにビタ押しすれば、ノーマルビッグ狙えます…。もちろん損するので誰もしません）しかし、この抽選方法がゆえに攻略法が発見された。中押ししてビタ押しも駆使するが、この攻略法にも難点があって、100%スーパーで揃う反面、揃えるまでに時間が掛かりすぎて、結局はノーマルでさっさと揃えたほうが獲得枚数は多かったのではないかというほどのコインロスが発生したのである。その後改良版として、7割程度はスーパーで揃うというものも発見され、コインロスの少なさから、私は7割打法を実践していた。この攻略法での機械割は設定1で103%程度だったらしいが、個人的にはもっと甘かったように思う。ただ、謎なのは、「設定6でも勝てなさ過ぎて撤去」というもっぱらの噂だった。確かにこの機種を好んで打つ人など皆無状態だったが、なぜあんなに勝てたのにこういった情報が飛び交ったのかはいまだに謎である。

斬新機種といえば、スナイパイ71や最近まで（今でも設置されているホールはある）設置されていた蛇喰夢子もその代表だろう。パネルの色で偶数・奇数設定が一目瞭然というある意味設定告知マシンだ。青なら奇数設定で目押し難易度は2コマ、赤なら偶数設定だけどビタ押し必須となっている。しかもその辺のビタ押しとはわけが違う。よくある枚数調整のビタ押しなんて誰も緊張しないし、失敗しても何回でも挑戦できる。しかしこの2機種は1回のビタ押しミスで完走を取りこぼすほどのプレッシャーがあるし、本当に完走を取りこぼしてしまっている可能性は十分にあった。よくこんな鬼のような機種を販売したな、極々一部のスロッターしか打たないだろう…。結果はご存じの通り、基本的にそういう人しか打たない。店側も扱いにくかったことだろうと思う。しかし、私からすると、あのしびれる緊張感は唯一無二で真剣に打ち込んだし、ほかの機種にはない極端な喜びや苦悩が全身を駆け巡っていた。

私の中では、技術介入気を出してくれる貴重なメーカーだが、それだけではなく、沖スロ系も多く出したり、コミカル路線や萌えスロ系も出す、割とオールマイティメーカーだったりする。まあ、総じてクセは強いが。個人的には駄作を出したとしても憎めないメーカーとして地位を確立しているように感じる。

乾杯RD（ネット・2000年3月）

タコスロ

個人的なスロット名機ランキングの上位に入ってくるタコスロ。とはいっても今回発売されたスマスロのタコスロではなく、4号機の初代タコスロになります。懐かしいですね、もう30年も前の話になります…。初めて打ったマックスベットに感動したのも思い出しました。みんな最初はマックスベットなのに3回押してましたね笑

当時は技術介入時代全盛期で、タコスロが登場したのはちょうど難易度が上がりつつあった頃だと思います。タコスロより1年ほど前に発売されていたクランキーコンドルが技術介入時代の火付け役で、ボーナス中の小役ゲームにてジャックインリプレイを外しつつ、ベルやスイカなどを揃えて払い出しを稼ぐ時代でした。いわゆるリプレイ外しというやつですね。今でもその名残はありますが、当時のものとは別物、と私は感じています。

コンドルは2コマ目押しで攻略可能だったのですが、タコスロはビタ押し必須でした。難易度が時代とともに上がっていったわけですね。それでもコンドルはボーナス中のハズシだけではなく、小役を取るのもちょいとややこしいところや、引き込みが悪いところもあったので、それはそれで難易度は高かったように思います。一方、タコスロは何といってもハズシがビタになったところが打ち手を苦しめた最大のポイントであり、腕の見せ所でした。上段受けと中断受けのハズシが発生し、その時々で打ち分ける技術や、プラムとリプレイのダブルテンパイの対応など、ただのビタ押しというわけでもなかったのがさらに魅力的でした（ボーナス中は、右リールにタコをアバウト目押しでプラムとリプレイのダブルテンパイは防げた）。豆知識として、当時のスロットは一定時間でリールが自動で停止し、さらに、その停止には機種によって決まった法則で停止したので、それを使ってリプレイ外しをすることも可能でした。タコスロは前の出目のプラス2コマのところで停止（ストップボタンが押された状態）になるので、左リールタコの下のプラムで下段プラムを取れば、次回上段受けのリプレイが来た場合、カラ回しでリプレイ外しが可能ということになります。ほんとこの自動停止機能、復活してくれないかな。活用形としていわゆるトイレ目ですね（小役外れでリーチ目の場合、最後のリールをカラ回しでトイレへ。例として花火のトリプルテンパイとか。もちろん、プラス2コマを計算して、トイレ目の準備として、氷を枠枠上から上段に停止させておく）。トイレのきっかけにもなるし、トイレから帰っての楽しみも増えるからめちゃくちゃ活用したのに。トイレに行きたくなったら、トイレ目が出るまで我慢！

そして今回のタコスロですが、初代と比べると、別物といってもよいでしょう…。

まずはボーナス確率が重すぎて当選しません。初代は設定1でも273分の1でしたが、今回のは設定6でも298分の1となっています。コイン持ちが良すぎるので、そこを削ってでもボーナス確率は上げてほしかったです。長いハマリの割にお金は使っていませんが、結局のところだらけてしまうのです。単調なゲーム性が余計に飽き飽きしてきます。もはや外れる気がしないスイカ、取りこぼさないプラム、中段に揃わないリプレイ、初代とは似ても似つかないボーナスゲーム、どれをとっても初代を知る者の期待には全く応えておりません。スベっただけでワクワクできる初代、左上段BARビタ狙いで、一コマ遅く押して取りこぼしてしまうプラム、左下段BAR狙いで枠下までスベって小役外れでBIGだと思ったら中段に揃うリプレイ（ボーナス成立後の出目です）、いちいち緊張するビタ外し。なんか、楽しいところを根こそぎ持っていかれたような、そんな感覚に陥ってしまいました。ユニバの開発チームには初代を知る者はいないのでしょうか、と思ってしまいました。そして最大のマイナスポイントは、機械割の低さです。初代は設定1の完全攻略で105%でした。ジャグラーやハナハナの設定5くらいあります。安心して設定1に着席できましたね。確かに、等価交換や貯玉再プレイが可能な今の時代ではこのような機械割は無理があるでしょう。それでも、「勝てる」が実感できるくらいの機械割はあってもよかったのではないでしょうか。結局のところ、タコスロが名機として名前を残しているのは「勝てた、甘かった」ことが最大の要因としてあるのです。それがなくなった今回のタコスロ、きっとそれほどの稼働がないまま、ホールを去っていきそうです。

ユニバーサル様、2代目3代目を発売するのは良いのですが、初代のどこが人気があって、どのように面白かったのか、そういったところを重視して開発してもらいたいな、とつくづく思います。なんかね、肝心なところが別物になっていて悲しくなります。当時は覇権を握っていたユニバーサル様ですから、まだまだ2代目3代目ネタはあるでしょう。ドギージャム、テンタクルズ、レッツ、イレグイ、なんてどうでしょう？とくにイレグイなんかはうまく考えれば今の時代の規制でも面白く作れそうですけど　ね。期待しています。

タコスロ（ミズホ・1996年10月）