好きこそものの上手なれ

第161話

回胴倒錯者

―PACHISLO FREAK―

獣王の功績

初代が発売されてからかれこれ25年。当時のことが色々と思い出されます。三重県にスロットが導入されたのが2000年ですから、この初代獣王を打っていた方もたくさんいると思います。私としては衝撃の一言でした。リールがスカスカすぎて謎…。見るからに面白くなさそうな雰囲気でいっぱいでした。今でもそうですが、私は昔からリール配列にはこだわりがありました。新台が登場すると真っ先に確認するのがリール配列。チェリーを左に狙った時の予想される停止出目、チェリーは枠内に押すのか、滑らせて取るのか、Aのチェリーを狙うかBのチェリーにするのか、メイン小役は取りこぼさないのか、スイカは取りこぼさないのか、とりあえず配列上で予想できそうなシミュレーションをしてみて、快適に打てるか、面倒か、をある程度判断していました。そんな中でのこのスカスカ配列。もはや打つ前から愚作認定していましたね。「小役を取りこぼさない」これはスロットで勝つために必要な要素として大切な一つです。小役を取りこぼさずに打っていた結果、小役が外れたからボーナスとなるリーチ目が完璧な出目であって、最も美しい形となるのです。4号機時代にはいわゆる「同時当選」というものが御法度だったので、余計にそういう感覚だったのです。今では小役が外れてもリーチ目ではなくて「チャンス目」的なものが多いしで、揃っても外れてもほんの少し期待できるという中途半端仕様（4号機時代にも一応ガセリーチ目はありましたけどね。フリッパーとかね）。私のような昔人間は0か1かというきっちりしたものが好みの方も多いと思いますね。5号機に移行し、小役との同時当選が登場した時には真剣に「裏もの!?」と思いました…。

話を戻して、初代獣王ですが、スカスカリールの正体が分かったときにも衝撃を受けました。ほぼ常に15枚小役が成立していて、そのほとんどを取りこぼしてしまっているという、とんでもなくもったいない感が強い仕様だったのです。当然ながら、どこをビタ押しても全てを取りきることはできない配列になっています。で、これを取り切れるのがサバンナチャンスというATとなっているのです。スロットを司る基盤には、メインとサブがあって、メインではその名の通り、小役やボーナスのメインとなる抽選を行っていて、サブでは主に演出関連の仕事をしています。そしてこのサブをうまく使ったのがこの獣王なんですね。ほぼ毎ゲーム成立している15枚小役が何なのか、「演出」としてドットやランプで教えてくれているわけなのです。ただの演出なんです。そしてもう一つ斬新なものが登場しました。ただのハズレですが、この機種では基本的にほぼ毎ゲーム小役に当選しているので、実はハズレが出ることは稀だったのです。基本的に通常時には15枚約の取りこぼし目ばかり出ています。この稀に出る取りこぼし目ではない純粋なハズレとして「純ハズレ」と言われるようになりました。そしてこの純ハズレに当選（ハズレに当選というのもおかしいですが…）すると、演出を司るサブ基盤が仕事するかどうかを抽選するわけですね。この斬新すぎる仕様、よく考えましたよね。本当に感心します。メインよりサブ基盤、もはやサブのほうが仕事は重大で忙しそうな感じでした。

この仕様は一気にスロット界に広がり、どこのメーカーも爆裂AT仕様の機種が続々と登場しました。その後にストック機時代となりましたが、ストック機でもこの常時小役の方法が使われていて、リプレイタイム（RT）と言われていました。リプレイタイムなのだからリプレイ揃いまくりでハズレが少なくて、じわじわコインが増えると思われそうですが、当時のリプレイタイムは「制御で取りこぼすリプレイが成立しまくり」だったので、リール盤面上ではリプレイが並ぶどころか、見た目は普通のハズレという出目でした。これは、小役優先を逆手に取った手法で、内部的には既にボーナスが成立しているが、リプレイが成立しているためにボーナスを揃えることができないようになっていたのです。今のスロットでもボーナス成立後にリプレイが成立しているとボーナスではなくてリプレイが並んでしまいますよね、それと同じ扱いです。で、ここでもこのリプレイタイムを終わらせるのに「純ハズレ」が重要な仕事をしていました。ハズレ時には今でもそうですが、ボーナスが成立していれば揃えられますよね、当時もこれと同じで、ようやくボーナスが揃えられる状態となるのです。そしてボーナス終了後にリプレイタイムに再び突入するまではそれまでに貯めたストックを放出しまくるのです。もちろん、リプレイタイムの解除には様々な道があって、レア役から解除、ゲーム数での解除など、多様な手法で打ち手を楽しませていたわけですね。今ではうれしいリプレイタイムですが、ストック機時代のリプレイタイムは地獄でした。

爆裂機の入り口を見出した獣王、その名機が今スマスロで帰ってきました。見た感じは良い感じですね。実際に打ってみると、中押しの感じも同じだけど、右押しは怒られます。どういった仕様なのかまだ未知なる部分が多いですが、AT中を考えると、15枚役は高確率で通常時も抽選されていそうです。初代が12択だったのですが、これは3×2で6択ってことでよいでしょうか？警告無視して右押しだとちょっとずつ損するのでやめましょう。でも今度ちょっと試してみようかな…。閉店前だと許されるよね？

実際に打ってみると、ややこしい演出が少ないのは好印象。とりあえずチャンス役待ちという感じ。ゲーム数での高確もあるので打たされる感も多少あり。サバチャン突入音がうるさすぎて迷惑。あの音を消すカスタマイズが欲しいところです。みなさま、大音量での遊技は控えましょう。AT中は出玉速度かなり早いです。出玉速度が速いので、ATがすぐに終わっちゃう。10ゲームなんて一瞬ですね。でも純増2枚とかでダラダラされるよりはこっちのほうが獣王ぼくて良い。このスピードがシンプルに連荘している感を二層強めてくれます。ただ先代同様、ハマリと単発地獄で大負けもよく見ますね。ほぼマイナスの二次関数。定規で引いたような右斜め下。そして最下層に張り付くグラフ…。割と見ます。最近のスロットあるあるですが、凄いゾーンやトリガー的なものが多すぎませんか？獣王にも超サバからの4大トリガー。結局これが割を食っているわけですよね。2400枚程度で終わってしまういわゆるリミッター機能。でもそれは名ばかりで、そのあとも特殊ゾーンでさらに出たり。そもそも何のためのリミッターだったのか…。うーんってなりますね。でもみなさん安心してください。設定1の機械割は97.8%です。ハナハナやジャグラーと変わりません。むしろ良いくらいですね。長くて打てば同じはず。毎日右下がり続きではないでしょう。

「機械割、大体どれも、同じです」

★ゲッツ！アプリ登場★

先日、ゲッツ編集部から「アプリ作ったので使ってみてください」という連絡をいただきまして、今も現在進行形で使っています。これがなかなかの優れモノなのでご紹介します。

聞こえは悪いですが、「スロカスレベルを上げていく」という感じっぽいです。私はまだまだひよっこの「カスのたまご」ですね。三重県のホールの制覇を目指したりと、いろんなスロカスレベルのあげかたはありそうですが、私はまだ5店舗しか行っていませんね…。いろんなとこに行ってもっともっとスロカスになりたいです。あとはそれぞれの店舗の特売情報やイベント情報なども更新されていくので、行く店に悩んだ時の参考にもなりますね。そしてなんといっても使い勝手の良いのが収支表。金額ベースでの記録や、貯メダル使用の枚数ベースでの記録に対応しており、超便利です。打った店の記録や、機種の記録、そして今後の参考になるコメントまで出てきてとても役に立っています。機種別のデータや店舗別のデータも見れます。収支はグラフ化されて調子の波も一目瞭然。スロットでの勝利の秘訣は、「記録すること」。これはとても大切なことなので、いままで収支記録をつけたことのない方も、一度データを記録してみるとよいと思います。そのデータをもとに、相性の良い機種、店舗、イベント、曜日、これらを凝視すればきっと勝率の向上につながるでしょう。私の実際のデータのスクショも載せましたので、ご参考までに。皆さんもぜひゲッツアプリを使ってみてくださいね。



