

回胴倒錯者

— PACHISLO FREAK —

支配人

部長の店を出た私は、次の目的地である支配人の店に向かった。ここで言う支配人とは元当店の主任であり私の恩師のことである。

名古屋市を出て少し走るとそこに目的の店舗があった。隣の市であるため名古屋市ほど都会ではなく、田舎者の私としては道路も走りやすく、また、景色もちょっとした町並みだった。

目的の店舗に到着すると、車を駐車させ正面入り口から入って行った。

「いらっしやいませ！」

唐突に大きな声で歓迎されたが、それに答えるわけでもなく、ホール内を散策してみた。出会う従業員は全員が大きな声で挨拶をこちらに向け、深々とお辞儀をする。もちろん私が何者であるかは分からないのでお客さん扱いとして、である。またホール内設備はすべてピカピカで毎日の手入れの良さと、常に巡回を絶やさない姿勢がよくわかる。これぞまさに支配人流なのだ。

一通りの散策を終えると、カウンタ―に向かい名刺を手渡した。すぐさま事務所に案内され、扉が開かれた。そこに支配人がいるのを確認し挨拶を交わす。

「失礼します、お久しぶりです」

「Aか、まあ座れ」

言われるままに着席する。

「話は聞いている、どうするんだ、お前」

「はい、どうしましょう？それを決める訪問でもあるのですが」

「ああ、そうか(笑)どうだウチの店は？」

「支配人らしい店ですよ、ウチと同じです。」

このとき、事務所のドアが開き役職者らしき人物が入ってきた。

「支配人、メール会員へのメール内容ですが、これで良いですか？」

それに一通り目を通した支配人が答える、

「ここがこれで、こうなって……以下長々と説教のため略」

「相変わらずですね」

「何が？」

「転動するにしてもここだけは嫌ですね(笑)」

「どういう意味だよ。まあしかし、俺としては辞めずに転動した方がいいと思うよ。」

「なぜですか？」

「お前はもう主任だろ、なかなかなる役職じゃない。だれでも副主任までは行けるんだ、しかし主任は難しい。主任になったとき給料も跳ね上がっただろう？それがその役職の価値だよ。俺なんか主

任になるのにどれだけの期間を要したことか。」

「それは確かにあるのですが……。所詮、私は田舎者ですので、どうも都会は苦手です。」

「そういえばお前、田植えや稲刈りで休みを取っていたな。なるほど、俺も実家が田舎だから気持ちにはわかる。まあさらに上を目指したいとか、何か目標があれば続けたいんじゃないか？」

「そうですね、そうします」

支配人と話を終えた私は事務所を出て、もう一度店内をうろついてみた。従業員たちは私をお客ではないと理解したのか、すれ違う際には軽い会釈をするに留めていた。ある従業員を捕まえて聞いてみる。

「支配人はどんな感じ？」

「はい、とても厳しいです。でも尊敬しています！」

「あつそ(笑)。ま、頑張つてね」

「はい、ありがとうございます！」

その従業員は私に深々とお辞儀をし、ホールの巡回に戻っていき、私は正面入り口を足運んだ。出入り口を出る瞬間、私は今後の進退を決めた。迷いの一つもなく、瞬間的に決めることが出来た。引退を決めたのだ。出入り口から車まで歩いている間、妙に足取りは軽く、顔が

にやけていた。さっきの従業員、あの表情が私を引退に導いたのだ。それがなぜなのか、未だ理解できていないが、虫の知らせによく似た、ある種の感覚だったように思う。

◆次回予告◆

とうとうA氏が引退を決意した。残りの営業日はあとわずか。さて、なに？ともなく引退日を迎えることができるだろうか？いよいよA氏のスロット人生がクライマックスを迎える！次回「有終えう」期待！

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るっている。目押しレベルはスライの種まで直視できるほどの異常っぷり。

思い出の4号機たち

●サンダーV(1997年メシー)



な改革といえば、「予告音」「フラッシュ」の2つである。前者も後者も最近発売された「ダイナミックサンダーV」にて発生するものとはほぼ同じなので確認していただきたい。通常時において、配列上は4コマスベレバスイカを取りこぼさないのに、なぜかスベレてこない制御がいただけない。これにより、スイカの取りこぼしが余分に発生してしまう。取りこぼし悪く、めんどくさがり屋の私にとってはこれだけで打つ価値がなかった。ハズンはヒタ押しであり、効果大の部類であった。



●ワルトランマン倶楽部3(1998年サミー)

小役を自身の目押し力によって揃えることが出来るという夢のような仕様。反面、目押しが全くできない人にはかなり厳しい仕様である。もちろんボーマス絵柄はいくらヒタ押ししても揃わない。後にCT機はいつか発売されたが、すべてのリールがヒタで止まる機種はこの機種くらいで、大抵の機種でアシスト的な滑りが発生し、容易に小役が揃えられるようになっていた。設定6にて技術者であれば確実に万枚超えを達成するスペックは、後の爆裂仕様マシンの礎といえる。

●祭(1997年サミー)



倒的優位になっていた。それ以降確かにサミーもテール制御を採用していたが、この機種を筆頭に順押しならテール制御、変則押しでコントロール制御といった2種類の方式を持つ機種がいくつもある(右下のウルトラマン倶楽部3も)。これは、2種類の制御が楽しめるという打ち手側への「のバフォーマンス」なのか、テール制御に押されていたスロット業界へある種の抵抗なのかは分からないが、個人的には前者であると信じている。ハズン効果は絶大でこの時代を象徴する技術屋向けの機種だった。



●リズムボーイズ(1998年大東音響)

いたからだ。リプレイの連続が前兆であるリブ連バージョンを筆頭にチェリーから炸裂するもの、その他さまざまなハウスも存在した。ん？って思った方も多と思うが、それもそうである。初代北斗や現在の5号機においてもリプレイ連続からボーマスやチェリーからのボーマスといったものが多く存在するからだ。これらは私に言わせると合法化された裏モノでしかない。ストック機時代に裏モノが蔓延しなかったのは、裏モノにする必要がないほど爆裂・連チャンするからである。はつきり言って、吉宗は裏モノよりひどい(笑)

「祭」という機種の紹介をしたので、ついでに実際の祭についてもエピソードを一つ。

夏というこの時期、日本では祭が多く開催される時期でもあります。私も先日ある祭に参加してきました。理由は友人を通して参加依頼が来たからです。ただ神輿を担いでくれたらいいと……。断る理由も見当たらず即答でOK。

当日、はっぱを渡されいざ出陣です。多人数で担ぐためそれほど重いというわけではなかったのですが、木造建築のそれはとりえず硬い。振動が肩のしかり痛みが増していきました。2時間ほど町を練り歩き、終わってみれば左肩が赤く腫れていました。ただ、汗だくのはっぱを脱いだ時の充実感や達成感はとても大きなものがありました。

最近は祭への参加者がかなり減っていると聞きます。地元の若人たちが、もっと進んで参加していきましょ！そうでないと、また来年、私が呼ばれる羽目になるのですから(笑)