

---

# リーマンロッター Hiroshi

ヒロピ777

---

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

## 注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

リーマンスロッター Hiroshi

### 【Nコード】

N5043I

### 【作者名】

ヒロピ777

### 【あらすじ】

主人公「ひろし」の日常やスロやパチの日記的小説。うだつの上がないサラリーマン「ひろし」は小遣いもないのにどうやって日々を暮らすのか？

## パチスロ「交響詩篇エウレカセブン」 序章

私の名前は「ひろし」うだつの上がない落ちこぼれサラリーマンである。少し出来すぎの家庭に恵まれ平凡な暮らしを送っている。会社じゃ上司に怒鳴られ、得意先回りではお客さんに絞られ、家庭じゃ嫁や子供に気を使い・・・そう、ごくごく一般的なサラリーマンである。

特に何の特技があるわけではないが自慢出来る事といえば結婚して21年間「小遣い」を貰った事がないこと。私はパチやスロだけで「小遣い」のすべてを捻出しているのである。年間トータル勝ち記録は24年になる。

そんな私が現在好んで打ってるのが「交響詩篇エウレカセブン」です。根本的に雑誌でワーワーと取りざたされる機種は儲けが出ない機種が多い。やっぱりお客さんにウケがいいのは4号機時代を彷彿させるギャンブル性の高い機種が多い。そんな機種は安定感に欠けるので今までずっと敬遠してきた。

が・・・実はこの機種のモチーフとなるアニメは自分が大好きなアニメだという事。それに出玉性能も秀逸であるのが打ってる理由です。まあ一番の理由は「エウレカが好き」って事につきるのだが(汗)

スロ屋に導入されて一段落が付いた頃に初打ちに行った。雑誌の解析予想も出揃ってない台ではあるが、ちよつとしたスペックはネットですべて調べる事が出来る。又、初日(3日目までの実戦日記なんかも参考になる。世の中には志を共にする「友」が結構存在するも

んだ（笑

さて・・・ファーストコンタクトだが、前日BIG&REGで20回越え、当日BIG4のREG3でボーナス後600回転回ってる台に着席した。弱チャン目、弱チェリー、強チェリー、強チャン目、強スイカ、弱スイカなどで同時当選するようだ。何が何かは5号機打ってる人なら簡単に解る。

この機種で若干複雑なのはリプレイにある。通常リプにART突入リプに転落リプetc結構複雑のだが、しばらく打っていると頭で理解というよりロッターとしての体が反応して理解する事が出来た。

この機種はどこを押せばいいのか？ どの機種もそうだが一番チェリーやスイカを取りこぼしにくい箇所が存在する。そこを押すことになる。エウレカではバー（the end）を上段（中段あたりに目押しすると最良だと思う）。

上段に停止すると「中断チェリー」となりこの機種最強チャンス目になる。中段に停止すると中、右の停止ラインによつては強弱チェリー目やリーチ目になる。下段に停止はハズレorチャンス目orベルorSINこぼし目or通常リプレイor転落リプレイor突入りプレイとなる。ここらも随分複雑なんだが、簡単に説明しよう。下段バーの停止からだとして上段で「ベルチェリリプ」がSINこぼし目となる。（後にこぼし目は説明します） 上段「ベルチェリベル」は転落リプレイとなりこれもリプレイの一種である。右上がりにボナス絵柄が一直線に並ぶと弱チャンス目。中段に「リプリプ」は通常リプレイ。中段に「リプリプチェリ」が停止すると突入りプレイとなる。

バーが枠下に停止すると上段にスイカが停止する。そのまま平行にスイカが揃うと強スイカ。右下がり揃うと弱スイカ。スイカが枠下に落ちると強チャンス目となる。少し理解しにくいとは思いますが打つてればすぐに理解できます。

さて！と打ち始める事1K目 若干コイン持ちが悪いかな？って印象を受ける。もちろん1K程度ではわかるはずもない。2K目に初の弱チェリ。そこからバトル演出に発展。これが中々に迫力が感じられる。あっさり負けるも雰囲気は掴めていい感じ。それから追加投資に比例して演出も種類をこなす。

投資5K目に初の強スイカ。そこからチャールズさんとのバトルに勝利でREGをゲット。押し順正解しないと悲惨な出玉40枚と出ない。が、REG後は必ず高確率状態に突入。この機種の大波に密接な関係を持つREG。この押し順を制する者が大波を制する。

高確率状態を感じるのは頻発する演出&背景に飛び交う飛行機か？  
そうこうしているとチャンス目から発展「ペイントミッション」でボーナス確定。今回はBIGだった。BIG中に7揃いになる  
とART「コーラリアンモード」を獲得する。純増枚数1.5枚/1Gの優秀な出玉である。期待に胸を膨らませなんとか1個GET！

秀逸ARTを堪能しながら地道にコインを増やしボーナスも絡めるもREGのオンパレード。押し順が当たったりナビが入ると激熱なのだが・・・残念ながら単なる「40枚」+高確率。その貴重な高確率も生かし切れずにファーストコンタクトは2万のマイナスで幕

を閉じる事になった。

大体の感じとイメージは掴めた。

次に期待しようの家路に着いた。

パチスロ「交響詩篇エウレカセブン」 リベンジ（前書き）

ファーストコンタクトで手応えを感じたひろし。 ネットの情報源を駆使しておおまかな波の乗り方は把握したが・・・思惑通りに行けるのか？

## パチスロ「交響詩篇エウレカセブン」 リベンジ

先日の敗戦から数日が経つ。打ちに行けない間も丹念にネットで情報を集めていた。これといった有力な情報を得る事もなくリベンジの日がやってきた。

とりあえず前日の下見で閉店までARTが続いてた台を第一候補とする。理由は簡単「前日残」があればラッキーだからだ。特に打ち始める回転数も決まってる機種は少しでも初期投資を抑えるのが鉄則だ。

朝は並びがきつくない店なので開店30分前で1番GET！お目当ての台を押さえる事に成功した。早速打ち始めると演出はソコソコに動きがある。まあ演出は全体的に多めなので気にするほどでもないか？2K目を投資したとこで本日初のチャンス。「弱スイカ」揃いで期待感は薄い。「ドン！ニヤアー！」??? レバーONでコンパクドライブに「ダナゾ」出現。これはプレミアじゃないか？思惑通りに「前日残」のARTをいただけたようだ。

と、思いきやまさかの赤7をゲット。驚いた事に残りのARTではなくボーナスを当ててしまった。そのBIG中に白7揃い×1でARTも確定して幸先の良いスタートが切れた。

BIG中の7揃い後はコーラリアンモード(ATアシストタイム)が即発動しリプリプチェリを引いてCモード(ARTアシストリプレイタイム50Gワンセット)に突入するまでの準備期間となる。ほどなくリリチェ引いてART発動。

ARTも中盤に差し掛かった所でチャンス目が発展。見事にボーナ

スをゲットした。これがレギュラーボーナス（REG）だった。この機種の大波は高確率状態でのREG時の5択押し順正解がトリガーだという説が流れてる。実戦報告でもそれを感じさせる。5G間3G以上正解でART最低1個が約束される。5G全問正解すると最低5個のARTが約束される

博打には必ず「勝負所」と呼べる箇所が存在する。そこを制するか否かでその後の展開が大きく変わる分岐点だ。勝負事にたけてない人はどこもかしこも「勝負所」と勘違いするが、本物は滅多に訪れたりしない。通常の当たりなどは単なる通過点にすぎない。一流の打ち手は当然そこらの嗅覚がまるで違う。本物の「勝負所」にこそ全神経を集中させるのである。

痛いほどの視線が背中に刺さっている。それは毎回ジャグラーの第3停止ボタンを離す度に祈りを込めてるオバサンでもプロっぽくゲームをこなすお兄ちゃんでもない。「博徒の霊」とでも呼べばいいか？何が原因で逝ってしまったかは知らないが、超一流の香りのする紳士達。

「あんたたち、あつちでも打ってるかい？俺の見せ場を見学に来たのか？期待に応えられるかどうかからんけど楽しんで行ってくれ」  
3つのストップボタンの押し順は6通り。真ん中からだけは2番目が左右どちらでも正解扱いなので5択となる。毎回あちこち押ししてる奴もいるが俺は不変不動の順押し1本だ。理由は5回のチャンスを同じうち方してれば1回は当たる期待値が高いからだ。「勝負所」で全神経を集中させてもいつもと変わらない押し順。だけど「思い入れ」だけは通過点とは別格なのである。

運武天武をアテにはしないが避けては通れぬギャンブル道 勝利の女神がいるならば今ここで我に微笑を！

左中と押した時点で右下がりにベルがテンパイ。これで正解確定である。「あんたたちのおかげか?」「後1回は俺の実力で当てないといけないな。」 当然今回も順押しで右下がりにベルテン。2個目ゲットだ。「どうだい!やるだろ?」ここまでくると随分と気が楽になる。残り3回で1回当てればいいのだから。が・・・2回連続でハズレを引いてしまった。だが最後の1個は当たる気がした。高確率状態でのREGなら最低1回は押し順がナビされる。REGを引いた状態がART中だったので「もしかして高確率ではないか?」と期待したのである。

仮説は的中した。最後のベットONでレントンカットインでナビが入って「3個正解」となった。見事に「勝負所」と思われる箇所を制した。

「ふう〜」ひろしはおおきく息をし席を立った。激しく集中力を使ったので一息入れたかった。この後待ち受ける押し順ナビ付きのゲームをこなす為には休憩が必要なほど精神的に疲れたからだ。

ここからは「ナビに逆らってはいけない」プレッシャーが掛かる。押し順をミスるとせつかくのチャンスを棒に振ってしまう恐れがあるからだ。

「波二乗レ!」この機種のキャッチフレーズであるが・・・まさにその波が未だかつて見た事もない大波になるとはひろしも想像していなかった。

パチスロ「交響詩篇エウレカセブン」 大波（前書き）

勝負所を見事に制したひろし。果たして自分の思い描くような大波はやってくるのか？

## パチスロ「交響詩篇エウレカセブン」 大波

BIG中の7揃いとREGの押し順正解3回以上はベツTONで「コーラリアンモード(CM)」が即発動する。

「ピシャンシャンシャン コーラリアンモード！」まあ音で表現するならこんな感じだ(汗)

C-MODE突入の「リリチェ」引くまでは準備中状態で各役のナビが入ったりしながらゲームを進める。この間しばらくはコインが減少してしまう事になる。

準備期間中やC-MODE中に画面が赤くフラッシュして白コーラリアンが点滅する演出があるのだが、この時はボーナスやCMストック追加の抽選演出でチャンスである。

早速白コーラリアンがフラッシュしてるのでいつものバーを上段あたりにファジーに狙うと下段にバーが停止した。中右と白7狙うと右上がりにはバー77(弱チャンス目)通称「バナナ」が停止。ここでタルホカットインでバトル発展。アツサリとボーナスGETした。

まさに「波に乗れたやん」ってニヤつきながらベツトすると白REGだった。白7、白7とテンパった瞬間「ピユウイ！」「おお！これがセブンフラッシュか？」ここは単なる通過点なので気にする事なく通常の順押しで消化していると3回目からレントンカットイン。これで残りも全部カットインになるはずなので3個正解のストック1となる。これで「最悪でも2個は確保だな？」

即発動のCMの準備モードで今度も白コーラリアンフラッシュ。バ

ナノ停止で再度タルホカットインからのバトル。ここもあっさり  
と勝利をもぎとる。ここも同じように白REGでセブンフラッシ  
ユする。

これは・・・もしかしたら大量ストックしたかもしれないぞ？「  
取らぬ狸の皮算用」ギャングラーという生き物はとても可愛らしい  
生き物である。自分が勝手に思い描いたシナリオに胸を躍らせ一  
喜一憂するメルヘンティックなロマンティストの事でもあると常日  
頃考えている。

まさしく私は小さな体に入りきらなくらいの大きな夢で胸がはち  
きれんばかりであった。音を立ててハチ切れたのはすぐ後だった。

またも同じ展開、準備中にREGを引いてセブンフラッシュ。これ  
を更に繰り返しようやくC-MODEに突入した時には「BIG1  
REG7」を指していて内セブンフラッシュ7回であった。

もうこうなるとメルヘンティックなロマンティストは通り越し暴力  
的破壊者のごとく形相になっている。「落ち着け！落ち着け！」と  
押さえようとする自分と「回せ！回せ！コインを吐き出させる！」  
とはやしたてる自分とが戦ってる。

最初のC-MODEが終わる頃ようやく平常心の自分が勝っていた。  
恐らくは長丁場あると予想される状況でなるべくインターバル  
は取りたくないのだが、ここ確実に複数個ARTが残ってるうちに  
トイレと水分の準備をすませておこうと席を立つ。何時間になるか  
わからないから水分はペットボトル。トイレが近くならないように  
あまり多くは飲まずに湿らす程度で。などと予定を頭に描きなが  
ら用をたす。不思議と私はトイレで思考するとまとまりやすいよう  
だ。

しばしの休憩終え勝負再開。 順調にARTこなししていくと音楽と飛んでる機体に変化した。曲はstory writerで機体は303デビルフィッシュ。 個人的にこの機体が好きだ。 ART途中のイベント終了後に機体や曲が変化すると次回もARTが確定を示唆する演出のようだ。

あれから順調にARTとボーナスを絡めコインを増やしている。どこまでも続いてくれるとありがたいのだが・・・

4号機の荒波仕様になれたスロッターは地味な5号機を嫌がってスロット業界から足を洗うスロッターが増えた。だがその危機的状況にメーカーもあの手この手を使って機種を開発してきた。

4号機の代表作をモチーフにした機種「シェイク」や「吉宗」などがそうだが、全く違うゲーム性の機種で名前だけ継承させても売れるはずもないだろ？

それじゃって事でアニメヲタさんの心をくすぐる「タイプアップ機種」を開発。これが大ヒットを飛ばす機種を続出した。 どれだけの機種が排出されたかは解らないが、自分が打った機種をあげてみたい。リングにかける、起動戦士ガンダム、キャッツ・アイ、エヴァンゲリオン、エウレカセブンの5機種だ。 何を隠そう自分も5号機になって離れた客の一人だった。が、このタイプアップ機により戻る事になる。 毛嫌いしていたが出玉性能は時間掛かるだけでそんなに悪くない機種もある。

最初に打ったのが「リングにかける」だった。雑誌で「設定2から機械割り100%超え」とあったので打ってみたのだが・・・尋常

じゃなくREGが多い。5号機全般に言える事なのだが確率分母に見合わない出現率がやたらと目立つ。

リングにかけるで初めてBIG当たったのが29回目のボーナスだった。もちろん一日ではなく何度も打つての事だ。もっとひどいのは「シェイク」で59回目のボーナスでようやくBIGが引けた。この「シェイク」REGは50枚と出ないのではないか？ REGとBIGにメリハリを付けた機種は特にREGが目立つ。

そんな「リングにかける」だったが一撃4200枚も排出して5号機初の大勝ちを記録する事になった。「もうこれを塗り替えるのは厳しいだろうな？」そんな事を考えながらひろしは日々打っていた。そうこの日を迎えるまでは。

C・MODE55連　BIG10　REG18で一撃6000枚を超えた。時間は11時30分から17時45分まで掛かったが驚くべき出玉だった。

「まさか5号機でこんなに出るとは・・・」ひろしの正直な気持ちだった。

忘れる！忘れる！忘れる！忘れる！忘れる！長年地道に培ってきた感覚やスタイルが音を立てて崩れ落ちるような恐怖がひろしを襲った。

そう、ひろしは勝った喜びよりもこの感覚を体が覚えてしまう恐怖に怯えたのであった。

## きっかけ(前書き)

ひろしはなぜパチンコを始めたのか？ 子供の頃の憧れ・・・

## きっかけ

私が小さい頃、両親は小さな鉄工所を経営してました。住み込みで3人の職人さんが家族でうちの2階に住んでました。毎週日曜は夕方風呂あがりに歩いて繁華街まで出て、喫茶店でお茶を飲みます。

私は普段は決して食べる事のできなかったチョコパフェを食べてました。軽い腹ごしらえを済ますとみんなでパチ屋へ行きます。その頃のパチ屋はハンドルも電動でなく手で弾く手動式でした。1000円で随分と遊べたようです。

私はいつも店の片隅で転がってくる玉を拾ってました。シマの中の玉を拾うとおじさんに「なにやつとる！クソガキが」と蹴られた事があったのでそれから怖くてやらなくなりました。

転がってきたらお店のオバチャンが教えてくれます。規定数量になるとチョコと換えてくれました。それが嬉しくて嬉しくてたまりませんでしたよ。ショーケースの中にはとても豪華な景品が並んでて幼い私にとってはまさに「夢の国」でした。

そんな憧れを持ちながら高校生になったある日の事です。よからぬ先輩に連れられてパチ屋に「打ち手」としてデビューする事になります。

デビュー機種はわすれもしない「ボクシング」という横開きの羽根物のハシリの機種です。2000円でサクッと当たって一撃2000円箱に一杯になりました。2000円箱まけまけ一杯になったらそこで終わりです。鳴きが鋭かるうと寄りが良かるうと関係なくやめてました。可愛いもんです。

それから結構パチ屋に出没するようになりましたが、バイクに乗っているのが学校にバレたり免許停止処分を受けたりが重なり7回もの停学処分を食らってしまいました。これ以上処分されると退学になるのでパチ屋から離れる事になります。

高校を卒業すれば通い放題になります。そりゃもう嬉しくつてたまらず毎日通ってました。が・・・段々投資金額が増えて行き、負けるばっかでした。

その内に羽根物よりギャンブル性の高い「フィーバー機」に走る事になります。

そうなったらもう給料なんか月の半ばまでも持たなくなり超貧乏生活でした。この「負け組み」からなんとか抜け出したい。どうすれば勝てるのか？そればっかり毎日考えてました。

毎日打ちに行っていると毎日見る顔があります。その中にはほとんど毎日勝つてると思われる人がいます。「そうだ、勝ってる人の真似をすればいいんだ」

安易な考えではありませんが、根本的な考えとしては間違っってはなかつたと思います。

強い人はいきなり台に座ったりしません。じっくり台を観察していきます。そうです、まず釘を見てるんです。「これ！」と決まったら様子を見ながら打ち始めます。

条件が整ったらハンドルを固定して飲み物などを用意し始めてました。そうなると本物掴んだんだな？とわかるので後はちよくちよく

と観察してました。「一流」は当然ですけど台をコロコロと変りません

。釘を見て決めた台なので毎日決めた台と心中する覚悟で打ってるようでした。当時は4000発終了(約1万円)で予定終了台になり打てなくなっていました。

「プロ」っぽい人は2〜3回ほど終了台にしてたように思います。鳴きと寄りの良い台を見つけたらタコ粘りが鉄則なんだな?と気が付きました。

それさえ解れば勝ったも同然!とばかりに実戦します。が・・・最初の「釘読み」が全くできません。何をどう見ればいいのか検討も付きませんでした。で、いつまでたっても負け組のままでした。

そんな私に転機が訪れます。ある人物と知り合う事になり、その人が有名なパチプロ「8コロ3兄弟」の3番目でした。自称「パチプロ」は星の数ほどおりますが、誰かれともなくそう呼ばれる人物ってそう多くはありません。

そんな中で自分のような「負け組」末端にでも轟く名前は凄く神々しいもんがありました。「8コロ3兄弟」そして強い人の真似をするで登場した「フジ会館の岡田君」BIG NAMEでした。

当時わたしは求人広告の営業マンでした。朝の朝礼が終わると真っ先に3兄弟の家に行き3人をパチ屋の近くの喫茶店で下ろします。開店までの時間つぶし&腹ごしらえです。その後

わたしは17時まで会社の仕事をして17時過ぎたら彼らと合流します。

彼らが終了させた台を購入開放（カウンターで10000円払って権利を買う。もちろん10000円分の玉は付属します）してもらいそれを抜くんです。3兄弟が抜いた一番優秀な台を打つんですから素人でも抜けます。

もちろん抜いてる最中も釘を見て勉強しながら打ちます。そうして何とかシマの回収代は打たなくても解るようになりました。が、どれがシマ一番の台なのかまで解るのにはまだ数年掛かりました。

3兄弟の生活は「憧れ」そのものでした。3兄弟全員とてもカッコ良く見えました。次男が釘読みが一番鋭くて朝見回つてると「お？5万円あるやん」そこを先に通つた長男が「え？マジ？あれえ〜ほんまや見落としたわ」みたいな感じですよ。

そのシマは「2万個終了」のシマなので抜けると換金率2.5円なので5万円になる訳です。

長男は競輪の名人でもあつたようでパチ中にちよくちよく電話で車券の確認してるようでした。当たると私を呼んで「今日50万抜けたけん寿司屋の予約入れてこい」みたいに予約してました。

なんかTVドラマや映画の世界の人のようで感動してました。

3男はパチもスロもこなすオールマイティ派で特にスロットを担当してました。「お？ベルの目で落ちとる」とか「青イモの目で落ちとる」みたいに15枚や10枚を抜いてはシマをグルグル巡つて「お？回つたね」と言うとき必ずボーナスを揃えます。当時は何の事やらサッパリわかりませんでしたけど、恐らく子役の取りこぼし目でその目が出てれば次ゲームで揃える事が出来たんだと思います。

「お？回ったね」はリーチ目の表現だったんでしょう。

そんな彼らとの生活で「勝ち組み」を実感し、又イメージが出来上がってきた。すっかり同じグループで対等な気分で自惚れていたが・・・私はその時彼らとの決定的な違いに気付いていませんでした。

## 目標（前書き）

3兄弟との違い・・・気付いた時には遅かった。」

## 目標

ある日打ちに行った帰りに3男に飲みに誘われた。いつもみんなで行くんだが・・・なぜかその日は二人だった。

ちよつときびれた居酒屋で行きつけの喫茶店のウエイトレスについて話してた。3男はウエイトレスの事を気に入ってるようだった。そんな話で盛り上がってそろそろお開きの頃に3男は切り出した。

「おまえいつまで俺らの汁すすする気でや？」

何の事だかサツパリ解らなかった。「いや、そんなつもりは・・・」

「そう言う事なんじゃげや!!! ナメとんか？」

「・・・」

「もう独り立ちせんげや。充分勉強したるか？」

「・・・」

「2度と店に来るなよ」

そついい残して3男は店を出た。

3兄弟との違い・・・それは自力勝負をしようとしなかった。

同じようにしてるつもりでも抜ける台を自分で見つけ出す事の出来ない自分はただのハイエナにすぎなかった。それをやるうとしない自分を3兄弟は見切ったのである。

後悔した。もつと早く自主的に意思表示をしてればこんなミジメな思いする事もなかっただろう。

3兄弟とも付き合いは出来たかも知れない。情けなかった、ただ情けなかった・・・後悔先に立たず重くこの言葉が背中へのしかかった。

いやがおうにも独り立ちしなくてはいけない状況になってしまったが・・・逆に熱が冷めてしまった。

何となく打ちたくなくなってしまった。パチンコに？いや、人間関係に嫌気が刺したのかも知れない。

そんないいかげんな日々がどれほど続いたのだろうか？ ある日仕事

仲間が大変なミスを犯してしまい、会社や

お客さんに多大な迷惑を掛けてしまう。どうすればいいか解らず相談してきた仲間をかばって上司に掛け合ってみた。

あろう事かそこから話が発展して全ては私の責任になってしまった。私は仲間をかばっただけなのに・・・

仲間？ そうなったら知らぬ顔。さらには陰口まで叩く始末。人間なんて信用したらロクな事にならん。悔しかった。

クソ！クソ！クソ！クソ！クソ！クソ！ やり場のない憤りに気が狂いそうになる。甘かった。生き馬の目を抜くリーマン社会

に対しても自分は甘かった。 3男の忠告はパチンコだけじゃなく人生の忠告でもあったんだ……

ムシャクシャして向かった先はパチンコ屋だった。 釘を見る訳でも何でもなく、意味なくカド台に座る。 いったいいくら使ったのだろう？ 気が付けば足元にはドル箱の山。 どうしてこうなった？ さっぱり解らなかった。 が、体中に電流が走った。

ここは出した奴が一番偉い世界。 身分も社会的地位もまったく関係のない「出せば偉い」解り易い世界だった。

「ここでやって行こう！」 涙が止まらなかった。 自分の居場所を見つけ、そして目標を見つけた私は嬉しかった。

「勝つ為の努力は惜しまずやって行こう」

今日の勝ち神様に与えられたような「運」だけの勝ち。 こんな勝ちは今後なくしていかなくては先に繋がらない。

勝ってやる！俺は勝ってやる！ そう心に固く誓った21歳の春だった。

**勝ち組（前書き）**

独り立ちを決めたひろし。

今後はどんな流れになるのか・・・

## 勝ち組

「勝ち組になるう」そう心に決めたものの・・・いざ一人立ちすると思うように勝てない。理由は簡単だった。そう、釘読みが甘かった為だ。完璧に見るにはどうしたらいいか？ いろいろ考えて見つけたのは「測定」だった。定規を15ミリほどに切ってそれでガラス越しに計ろうと考えた。

が・・・そんなに甘くはいかなかった。パチンコ台のガラスは磁石ゴト防止の為に2重構造になっていたのを忘れてた。それでも計らないよりはマシとばかりに実行してみる。

だいたい釘はザツツと見ておいて1番を決めるのに計る。そんな感じで使ってみた。「釘見君」

(くぎみくん)単純なネーミングにしてみた(笑)

これを最大限に活用する為にもうひとつ大事な事。それは「利き目」を知る事だった。見る「目」にも利き腕のように「利き目」がある。どうやって知るか？

人差し指を立てて「ここが真つ正面」と思う所に腕を突き出す。それを片目ずつ閉じたり開いたりして見てみる。左右のズレが少ない目が「利き目」となる。これで釘を見る時は「利き目」の方だけで見るとかなり正確になる。

「釘見君」使って測定するのに最大の壁は・・・人の目だった。「何やってんのアイツ？」

「馬鹿じゃないの？」などと聞こえてくる雑音ノイズ。それがたまらなく痛かった。それでも

「勝ち組」になりたい！って思いが強かったので気にしない事にした。が・・・痛かった。

人に笑われながら・・・これが思ったより良いプレッシャーとなり「勝つ」という事に拍車を掛けた。

負けて帰ろうものなら指さされて笑われたもんだった。カツコ付けて「強い」振りしてその実負け組の奴なんざ眼中になんてないさ。

とは言うものの当時のメイン機種はハネモノなので勝っても金額的には大した額じゃない。せいぜい1〜2万つてとこだった。それでも「勝つ」事が嬉しかったし楽しかった。この頃から「収支」

を付けるようになった。自分の思い込みじゃ勝ってるつもりでも実際は負けてる奴は多いはず。

自分は確実に勝ちを意識したいから付けるようにした。付ける事、付けることが出来るって事が「勝ち組」の最初の階段だと思っていた。

あの頃は稼働時間が随分と長かったなあ？と思う。ハネモノは定量制でだいたい4000個終了が主流だった。若干余分に抜かせてくれてたんで2・3円換金でほぼ1万円が終了の玉数だった。

1台終了させるとまるで天下を取った気分になる。不思議な感覚だった。やってる者にしか判らない

感情なんてどの世界にもあると思うが、人から見て羨ましいほどの

モンでもないのに自分だけが  
バカみたいに満足する不思議な自己満足の世界がそこにはあった。

その感覚を何度も味わいたくて、勝つ事が嬉しくて、毎日毎日店に行く。そうすると必然的に

常連さんと仲良くなったりする。自分は結局岡田君の店に居付く事になったのだが、岡田君とは

あまり親交がなかった。最初に居付いていいか？と尋ねに行ったら「勝手にせんげや」と言われた。

それから挨拶程度の仲にしかならなかった。理由はよくわからない。が、友達作りに通ってるんじゃない。自分が言い聞かせた。

ハネモノもいろんな機種が世に出たが、信じがたい事だが・・・ハネモノですらお上は規制を掛けてきた。

入賞個数の制限だ。それまでスタートチャッカーも役物入賞球も13発戻しだった。おまけにハネの

開閉は1Rあたり18回と決まっていたが入賞個数に制限はなかった。

それがチャッカーは5発。ハネは18回の開閉もしくは10個入賞で終わりとなった。チャッカーの

戻しは半分以下になるので投資がかさむ。入賞も個数制限されては打ち止め時間に影響を及ぼす。

たかがハネモノにまで締め上げるお上に腹が立った。が、どうする事も出来ないジレンマがそこにはあった。

次第にハネモノの限界を感じてくるまでに時間はかからなかった。

## 勝ち組（後書き）

久しく更新が途絶えて申し訳ありません。遠い昔の事なので記憶を紐解くのに時間が掛かりました（；^| ^A

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能たんのうしてください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n5043i/>

---

リーマンスロッター Hiroshi

2010年11月10日10時13分発行