

ぱちんこ言葉物語

21

スベリ

今回の言葉物語は「スベリ(又は「スべる」)」をクローズアップしてみたいと思います。

今や「お馴染みの演出」を通り越し、「無用な煽り」とまで言われることもあるこの演出ですが、記憶に残る名機たちに最近の演出を盛り込んだものが多くあります。現代とのこの評価の格差に至る理由は一体どうしてなのでしょう。

文字通り、「スベリ」とは「大当たりを想起させる演出技法の一つ」であり、図柄を打ち手に違和感を覚えさせるレベルで滑らせることによりチャンス到来を告げるものであります。

シンプルすぎる演出なので、最初に搭載された機種を特定するのは難しいので、過去の「スベリ」で名を馳せた名機を抜粋して紹介したいと思います。

例えばスベリに法則性を持たせ、特定図柄がスベれば大当たり確定まで昇華させているものと言えば1996年に登場した「オークス」系を思い出すベテランの方も多いのではと思います。



©SANSEI R&D

奇数図柄でスベってリーチになれば大当たり、偶数でも左右どちらかの図柄が法則に合致したスベリをすれば同様で、それは最新機「CRオークス」でも搭載され根強いファンを獲得しています。最初の「オークス2」は一般電役機でしたが、2回ループの荒いゲーム性について行けない顧客層をつかみました。

「キングキャメル」の先駆性

パチスロでは、成立役を揃えさせるために規定内で最大の引き込みを行うことから「スベリ」は日常的に発生します。当然メインリール上で行える演出には限りがあるので、演出を補助する画面やサブリールを追加して、主要なアクションはそこで派手に行われるのが主流です。しかし、このサブリール

とメインリールの配置を逆にして登場した機種があります。2003年にサミーから登場した「キングキャメル」です。

通常のリール部分が演出用のリールになっており、リールの大きなスベリや逆回転、ストップボタンを押してもリールが停止しない(ように見える)など、パチスロのスベリ概念を覆すほどのインパクトがありました。



©sammy

このリールを液晶として考えれば現在登場しているパチスロ機と概念上の違いは少なく、逆回転や大スベリなどもフリーズ機能を活用して登場している事を考えれば、現在のパチスロ機のような事を10年前に行っていた先駆的機種とも言え、仮に現代に登場してきても遜色のない出来であると言えます。

演出は行き過ぎてしまう

この他にも音楽とリールのスベリに狂喜した「フィーバークインII」など枚挙にいとまがないこの演出ですが、

搭載機種を深く調べてみると、ある共通の特徴があります。それは「誰でも一発で分かる違和感」であることです。この意味は色々噛み砕く事が出来ると思いますが、パチンコとはズバリ大衆娯楽であり、そのターゲットは日本国民全てと言って良いでしょう。その方たちに「チャンス到来」を伝ええるのは容易な事では無いのは明白であります。そのために役物が動くようになり、フラッシュがたかれるようになり、

果てには「どうなればアツいのか分からない」機種が出来上がるわけです。無論、パチンコ以外でも情報や演出過剰な昨今で今更超シンプル台を作ってもビジネスとして成功するかは、現代で好まれるスペックを考慮しても微妙です。でも、「たまには」のんびりした機種を打ちたい気分も充足する事で、「明日はどの機種を打とうか」と遠足前の小学生のような高揚感がパチンコに向けられる事も業界復権には大切なかも知れません。

そう思いながら現代の過剰演出に疲れた小生は、CRオークスのスベリに「ビクッ!」とさせられるために今日もパチンコ屋さんに通うのでした。

(大和田敏男)

誰でも一発で分かる違和感