

# ぱちんこ 言葉物語

33

# ズレ目

今回の言葉物語は主にパチスロ2号機時代や3号機時代で使われた言葉である「ズレ目」について焦点を当ててみたいと思います。

このズレ目という言葉は現代の遊技機における「リーチ目」や「チャンス目」という言葉にも形容できるものです。主に1988年に登場したオリンピア「パニーガール」シリーズで多く使われた言葉で、このシリーズ特有のリーチ制御から生まれたものです。それは、通常時において左・中(又は右)リーチを停止させる際に小役やボーナスを常に並べて停止させよう

という制御が働くのだが、ボーナスや発生頻度の低い小役抽選に当選した時にこの制御が無くなるために発生する停止出目を言います。  
写真のように左



スーパーパニーガールでのズレ目。目押しが正確ならボーナス確定となる歓喜の瞬間 ©OLYMPIA

その後もズレ目はリーチ目の派生語として、マニア心をくすぐるリーチ目美学の一つとして息づいていました。代表的なものとしては1995年に登場した4号機「クランキ

」という位置づけとなります。目押しの技術によりズレ目の位置づけも変わる部分があり、この寛容力の広さも人気機種の要因となりました。パニーガールシリーズのアイデンティティを象徴する一つといえるでしょう。

## 「パニーガール」で存在感

冒頭で、この言葉は主に2号機・3号機時代で使われたと書きましたが、その理由は先述した通り、ズレ目＝パニーガールとまで言うべき存在感をユーザーに与えていたからです。しかし

にあるプラムが中・右リーチでテンパイしない形を「ズレ目」といい、次のゲームに期待を抱く瞬間です。ちなみに目押しが正確でな



コンドルシリーズ伝統のズレ目で、ベルとスイカが左右でズレている5号機クランキーコレクション。この時点でボーナス当選だが、4号機クランキーコンドルではこの時点でビッグボーナス確定 ©UNIVERSAL



B-MAX伝統のズレ目。写真は5号機のものだが、4号機でもこの法則は同様 ©ACROSS



エイリヤンビギンズを体現したズレ目例。左の後に右リーチを押ししたところ、制御で7を枠下にすましておきながらリーチ目出現。これでビッグボーナス確定というから恐れ入る ©sammy

「コンドル」シリーズで、同機種をはじめとして4号機時代はリーチ目搭載機が多くでこのようなズレ目を拝める機会が多くありました。

## 誰でも楽しめるジャンルを

5号機では一つのフラグにつき一つのリーチ制御しか搭載できません。つまり5号機はリーチ制御が単調になりやすいということです。そこで差別化要素としてタイアップ機や液晶演出に力を入れる方向になったとユーザーには見えます。それは致し方のないことなのでしょう。

ただ単調な5号機のリーチ制御に可能性を提示してくれた、私的に偉大な機種を紹介したいと思います。それは2011年5月に登場したサミー「エ

## イリヤンビギンズ」です。

この機種は、打っていると全体の当たりの半分程度は写真のようなズレ目等のリーチ目が降臨してきます。これは「揃わない小役」というフラグを搭載する考え方で実現したもので、リーチ目ファンから絶大な支持を得ました。そして今年認定期限が迫る中で再設置を行ったホールも多くありました。

今、盛りだくさんの液晶演出機は言うなれば豪華フランス料理。しかしそれを1週間食べ続けられれば飽きるのはご存知の通りです。だからこそシンプルでジャグラーシリーズが長く愛されているのでしょう。ぜひそのジャンルに多様な機種が参戦し活況を呈してほしいものです。(大和田敏男)

# 今も息づくリーチ目美学