

# 大当りの瞬間

今回の言葉物語は「大当りの瞬間」の美学を掘り下げてみたいと思います。時代を追うごとに派手になる演出、その過程を経た最後の瞬間はどのように作られていったのでしょうか。

## 当初はリーチすらない

デジタルが導入された当初では、リーチ演出そのものの概念は存在しない状態でした。例えば大一の「ニュービッドセブンパートIV」では揃ったかも分からないくらい、大当りの瞬間というものは分かりにくいものでした。その後リーチアクションは徐々に作られますが、奥村の「マーブルX」など、リ

ーチ後の出目停止コ



マルホンのファイブプレー。ステージ真ん中のVゾーンに吸い込まれていく玉を見る達成感の高さは羽根物の醍醐味。©MARUHON

マ数などが固定されているものではない。リーチの瞬間が最もアツク、見極められる人では、リーチの瞬間＝大当りの瞬間となり、本人のみ感じられる至高の瞬間でありました。

そして大当りの瞬間を目で感じられる代表格と言えはやはり羽根物が外せません。銀の玉がVゾーンに吸い込まれていく瞬間こそ、大当りを自ら引き当てた達成感が最も感じられるものであり、人によっては劇場型パチンコ全盛の昨今ですら最高と呼ぶでしょう。「当てたか」「当たったか」

その後、ドットやドラムに液晶の登場など様々なジャンルのパチンコが登

場しますが、大当たり瞬間に焦点を当てると外せないのが「フィーバークイーンII」の二段階停止や、CR花満開スーパーリーチでの、最後の出目移行の瞬間あたりでしょう。



不朽の名作フィーバークイーンII。リメイク機は現在も遊パチで好評稼働中だ。©SANKYO



CR廻りぱちんこ花満開スーパーリーチで大当たりする直前。6から花が散り7に変わる瞬間の刹那こそ花満開の醍醐味である。©NISHIJIN

フィーバークイーンではリーチ時の最後の1周、特に再始動大当りが期待できる2コマ手前を通過以降にドラムが停止した瞬間で、再始動までの間は0・3秒ほど。花満開では1コマ前で数字が揃うために花びらが散る瞬間で、その間0・5秒ほど。たったこの時間ですが、その瞬間こそ最もアツい瞬間であり醍醐味であり、そして人気の秘密が凝縮されている瞬間でした。

そしてその後、チャンスボタンが登場します。更にはボタンを押し込んだりレバーを引いたり、剣を押し込んだりと様々な大当りの瞬間を演出していますが、その傾向はユーザーに大当たりが「当たった」と思わせるか、又は大当りをユーザー自身が引き「当てた」という2つの概念に基づいて作られているように見えます。前者では主にリーチアクションそのものはシンプル

構結びつような味付けの機種もこれに該当するでしょう。対して、後者は劇場型パチンコとも呼べる部類で、主にヒーローもので多く用いられる体系です。主人公になりきる形で最後の瞬間を演出する手法で、最後はユーザーの手で大当りを掴むような演出を多く用います。

非常に簡単に述べましたが、これについては様々な意見があると思います。ただ、リーチアクションは「当たるかどうか分からない」からこそ、最後の瞬間で手に汗を握り期待し興奮するのです。そうした意味では限られた技術の中で作られた過去の遊技機のリメイク機が活発に登場する理由の一端が見えるような気がするわけで、何でも作れるだけに現在のパチンコの開発の難しさを逆に感じずにはいられないのです。

(大和田敏男)

## 最後に盛り上げる美学