

# 変則押し

パチンコ言葉物語も早いもので、連載を始めてもう半年が経ちました。

今回の言葉物語は「変則押し」、スロットで使われる言葉です。その名の通り通常左から順に押し「順押し」に対し、順押し以外の打ち方で押しむすトップボタンの止め方を「変則押し」と呼びます。言葉だけを聞くと何か悪い事でもしているようですが、時代を超えてこのプレーは生き続け、スロットの楽しさの本質をそのままに現代でも息づいています。

## マニアックな攻め

5号機時代のスロットが登場するまではボーナス当選をリールの出目で知らせる機種が多く、その当選告知は現在の様に派手なものではありませんでした。多くのユーザー心理



はボーナス当選を察知し「ホッと一息しよう」とか「打っている周りの人に超マニアックな目を見せて知識を自慢したい」などのさまざまな思いが働くものです。

しかし順押しではボーナス当選を知らせるリーチ目を知っている人も多く、それではつまらないと、いろいろな押し方で「リーチ目」を探求する人も多くなりました。いわば「変則押し」とは、「玄人好みの打ち方」と言えるでしょう。

例えば、左上写真上は2号機時代の「ビッグバン」という機種で、右からの変則押しでボーナスが確定した事を知らせている「リーチ目」です。また下も同じく2号機「アニマル(G)」での右↓左と打った時点でボーナスが確定するリーチ目です(この目の場合はほぼBIGボーナス)。またこれ以外にも代表的なのが、山佐の機種などで多くあった中リール・右リール下段に7が止まる変則押しリーチ目(通称ケツテン)など、周りの遊技客に悟られずに打っている本人には分かる。そんなたまらない瞬間を味わえるのがマニアックに攻めた「変則押し」というものです。

## 技術と技術の闘い

さらに、変則押しではスロットのり

ール制御を逆手に取り、通常6枚の払出役を、変則押しで複合ラインを揃え12枚奪取する方法が生み出されました。また、通常左から押すと全ての成立役は揃えられない機種に対して、高難度の目押しと変則押しを駆使して全て揃え、より想定しない機械割にしてしまうなど、開発者とユーザーの技術と技術がぶつかりあう歴史を作ってきました。



写真左: 岡崎産業「コア」。成立役を複合せ2倍の払出を獲得する事ができた  
写真右: オリオンピア「ビーナスライン」。右リールからの変則押しで成立した小役を根こそぎ揃える事ができた

5号機時代のボーナス図柄は指定された図柄の組み合わせでないと揃えられない機種も多く、そのため変則押しは成立役をさらにシビアに見極める目的の意味合いが増してはいますが、「至極の出目」を堪能する道はもちろん健在です。5号機では発売機種数も非常に多く、そのため変則押しなどの楽しさを発見する前に撤去されてしまうケースも多々ありますが、人気機種での変則押し探求は引き続きマニアック的

楽しみの一つとなっています。また図柄停止時のリールのスベリコマ数による条件付きの目などもあり、その楽しみ方はほぼ無限と言ってよいでしょう。



写真左: アイムジャグラー。右リールからの変則押し2リールボーナス確定目  
写真右: 青ドン花火の極。液晶の演出では緑(水)役成立を示唆しているが、最初に停止した中リールの停止目目は小役成立を否定している停止目なので中リール押し1リールボーナス確定目

このように、スロットは液晶演出ももちろんですが、リールの停止条件による法則性が崩れることでボーナス成立を察知する事もできます。そしてその条件は正に無限。中身を知れば新たな楽しみ方を生み、結果的に長期稼働の期待も持てます。しかし、今のところスロットについて攻略誌等で発表されている情報が全てのような捉え方をしているユーザーも非常に多く、自分なりの発見をして新しい楽しみ方を発掘する人は限られているようです。現在好調なスロットの稼働を支えていくためにも、こういったマニアックな楽しみ方をユーザーに伝える事も重要な事ではないでしょうか。

(広報委員会・大和田敏男)

# 「私だけが知っている」楽しさ