日工組通信 第23回

あのメーカーのそこが知りたい！

日工組（日本遊技機工業組合）を構成する組合員、すなわちパチンコメーカーは現在36社あり、各メーカーには、伝統に裏付けされたそれぞれの特徴がある。そしてから数号に渡り、各メーカーの〝素顔〟を紹介する。今回

ソフィア
Sophia co,.ltd.
Since 1951

代表機種

レッドライオン	1985
CR花満開	1993
CR花満開極	2004
CRモモキュンソード	2009
CR甦りぱちんこ~花満開~	2015

レッドライオン

大チャンス柄「桜柄」

大チャンス柄は「桜柄」。代表機種の花満開が桜をテーマにしていることから、会社をイメージしてもらいやすいと考え、採用された。

イメージキャラクター「ニッキー」

イメージキャラクターは「ニッキー」と名付けたヒヨコのキャラクターが長年にわたり時々登場している。販社である㈱西陣の社章モチーフとなっているヒヨコが題材になっている。

1951年から続く由緒あるメーカー。ファンには「西陣」の方が馴染み深いかもしれない。献血事業への協賛、クリーン作戦の実施、社内でのCO2削減等、社会貢献活動への取り組みも積極的に行っているところにも、老舗メーカーとしての責任感が見える。

パチンコ機では「レッドライオン」（1985年）、「パチンコ大賞」（1990年）等、今なお語り継がれる名機を次々に送り出してきた。

ファンにとってはまた、和モノのメーカーとしてのイメージも強いはずだ。「花鳥風月」「春夏秋冬」と1990年代前半には独創的なマシンを次々にヒットさせた。その最高峰が1993年の「CR花満開」だ。美しい蛍光管表示で桜の花びらを表現。「♪さくら~さくら~」のメロディーに乗せて舞い散る花びらと、大当りの3分の1で確変に突入、以後2回ループというスペックが、ファンを熱狂させた。

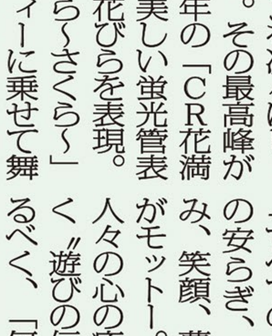
花満開シリーズはその後も現在に至るまで、パチンコ界になくてはならない存在として君臨している。「CR花満開極」（2004年）は圧倒的な映像美や花びらが光る盤面、ラウンド中の昇格演出など数々の新要素を盛り込み、長く愛された。「CR甦りぱちんこ~花満開~」（2015年）は花満開だけではなく、過去の名機4機種を選んでプレーできる新システム「4in1」で、パチンコに新たな可能性をもたらした。

「すべての人にひとときの安らぎ、癒し、楽しみ、笑顔、夢を与える」がモットー。すなわち、人々の心の疲れをとり除くべく、〝遊びの伝道師〟となるべく、「何かの真似ではないオンリーワン」を追求している。液晶演出や盤面、スペックにもこだわりがあり、打てば打つほど楽しめる機種ばかりで、〝ゾフィアファン〟が多いのも納得だ。これからもホールに満開の花を咲かせるはずだ。

平和
Heiwa Corporation
Since 1960

代表機種

ビッグシューター	1986
CRルパン三世-消されたルパン-	2013

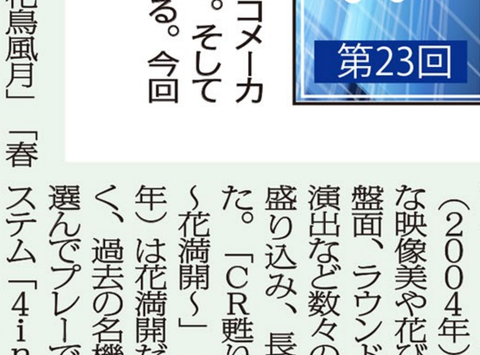


イメージキャラクター「玉ちゃん」

イメージキャラクターは「玉ちゃん」。1990年に発売されたデジパチ「ラッキーボーイ」で役物として登場。平和の販促グッズなどに採用された。ちなみに社員の給料袋にもこの絵柄が使われ、イメージが良かったのか、企画から「平和イメージキャラとして玉ちゃんを使いたい！」という話になり、採用となった。

大チャンス柄「トラ柄」

大チャンス柄は「トラ柄」2007年の「CR綱取物語」より採用。平和を代表する羽根物「ゼロタイガー」の虎（強い＝大チャンス）と、色彩心理として黄色と黒は隣接する事で「注意」を引き付ける要素がある事が選定理由となっている。



©モンキー・パンチ／TMS・NTV

平和は昭和35年創業の老舗メーカーだ。

アントニオ猪木、ルパン三世など不動の〝エースコンテンツ〟をいくつも有し、さらには自社で開発・育成してきた黄門ちゃま、戦国乙女シリーズ、トキオシリーズ等も盤石の人気を誇る。近年リリースする機種はどれもファンから高い支持を集め、ホールからの評価も高い。

中でもここ数年の同社の最高傑作とまで言われているのが「CRルパン三世ー消されたルパンー」（2013年）だ。「成功体験の最大化＋かっこいいルパン」をコンセプトに、畳み掛けるように次から次に何かが起こる演出構成が大ヒットを巻き起こした。リリース直後の販売台数は歴代

ビッグシューター

ルパンシリーズの中でも最低数と、前評判は決して高くなかった。しかし設置後はどこのホールにも空き台がないほどの盛況が続き、ホールは増台を繰り返した。直近10年の平和の機種で、最も売れた機種となった。

成功の要因は「パチンコファンに驚きや感動を与える面白さ」「ファンが遊技に参加していることを実感できるパチンコ機」を追求し続ける姿勢にある。その開発コンセプトは30年前から変わらない。

大当りの瞬間に高らかに鳴り響くファンファーレが人々を熱狂させた「ビッグシューター」（1986年）もそうだ。役物内に玉を貯めれば貯めるほどラウンドが継続するシステムは、ファンのゲームへの参加感を追求した結果、生まれた。当時にはない斬新な仕組みだったが、ファンからすると自らの力量次第で出玉が変わる感覚を味わうことができた。約36万台という販売台数からもわかるとおり、当時は絶大な人気を集めた。

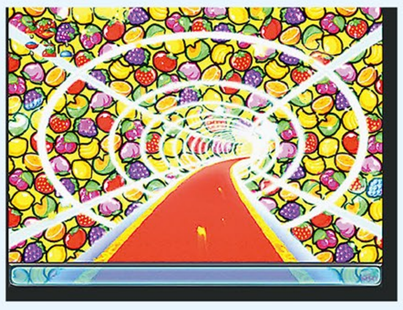
10月下旬からはルパンシリーズ最新作「CRルパン三世ーLupin The End-」も設置予定。今後もファンを楽しませる機種を投入してくれそうだ。

SANKYO
Sankyo co,.ltd.
Since 1966

代表機種

フィーバー	1980
スーパーコンビ	1985
フィーバーパワフルⅢ	1992

大チャンス柄「フルーツ柄」



現在の大チャンス柄は「フルーツ柄」。代表機種である「フィーバーパワフルⅢ」のオールフルーツをイメージしている。オールフルーツリーチは大当り頻度が高く、他のリーチよりも熱いイメージがあったこともあり、採用された。

イメージキャラクター「ドラムくん」「夢夢ちゃん」

イメージキャラクターは「ドラムくん」と「夢夢ちゃん」。ドラムくんはSANKYOの代名詞でもある「ドラム」をキャラクター化したもので、社章にもなっているキャラクター。夢夢ちゃんはフィーバーパワフルⅢで初めて登場したキャラクターで、ホールの平和を守るスーパーヒロインだ。全てのパチンコファンの救世主として、プレミアムキャラクターに採用されている。

フィーバーパワフルⅢ

SANKYOといえば「フィーバー」だ。ほとんどの機種名が「フィーバー○○」と命名される。競走馬の冠名で馬主がわかるように、「フィーバー」から始まる機種はすべて同社のものだ。

その由来となったのは1980年に発売された機種で、名前はズバリ「フィーバー」だ。太陽図柄が揃うと上部の7セグに「7」が表示され、アタッカーが30秒開放する。その間にVゾーンに玉が入るとさらに30秒開放し、この連鎖によって大量の出玉を獲得することができた。現在のパチンコの主流である「図柄が揃うと大当り」はこの「フィーバー」が元祖だ。

もうひとつ、パチンコに革命的な表示方法をもたらしたのが同社初の液晶機「フィーバーパワフルⅢ」（1992年）だ。画面を9マスに分割。大当りラインは縦3ライン、横3ライン、そして斜め2ラインの合計8ライン。いずれかのラインに7が並べば大当りとなる。およそ四半世紀が過ぎた今でもこの「9分割・8ライン」を採用する機種があることからも、その完成度の高さがわかる。さらには全マスを果物図柄が埋め尽くす「オールフルーツ」の大当りも画期的だった。また、羽根物やドット機、ドラム機を作り続けている数少ないメーカーの1つでもある。機種名に付いた「フィーバー」は、品質の証明。これからも、ファンに安心感を与え続けるはずだ。

のマスコット的なキャラクターとなり、その後のパチンコキャラ誕生のさきがけとなった「夢夢（むむ）ちゃん」も誕生。この機種は多くのファンに愛され続けただけでなく、その後のパチンコ界の発展に多くの影響を与えた。

機種は豊富で、機動戦士ガンダム、タイガーマスクなどのアニメタイアップシリーズや倖田來未などのアーティストタイアップシリーズもありながら、パワフルシリーズなどのオリジナル機も継続的に発売する。遊びやすいスペック帯の機種や、「チャレンジスペック」にも力を入れている。また、羽根物やドット機、ドラム機を作り続けている数少ないメーカーの1つでもある。機種名に付いた「フィーバー」は、品質の証明。これからも、ファンに安心感を与え続けるはずだ。