日工組通信

第34回

まもなく、魔法と美少女たちがテーマの2つの人気コンテンツが同時にパチンコとなってホールに登場する。「CRぱちんこ魔法少女まどか☆マギカ」（京楽）と、「CR魔法先生ネギま！」（サンセイR&D）はどちらも初めてのパチンコ化だ。おなじみ、本紙K記者とF記者が、両機種の見どころを分析する。

K記者

50代の本紙記者。パチンコは学生時代によく打っていた。昨年、この「日工組通信」をきっかけにおよそ30年ぶりにパチンコに再デビュー。

F記者

この春から本紙に入社した新入社員。パチンコはほとんど未経験。最近の若者らしく、従来の縦社会にはなじまない。

ようこそ魔法の世界へ

人気アニメの「魔法先生ネギま！」と「魔法少女まどか☆マギカ」がパチンコに

F センパイ、魔法を題材にしたアニメとかマンガって詳しい？

K もちろんだろう。俺たちの世代といえば、魔法とは切っても切れないからな。パッと思い浮かぶのは魔法使いサリー、ひみつのアッコちゃんだな。魔女っ子メグちゃんなんかもあった。

F あはは。センパイ、それなんかのギャグ？じゃあさ、「魔法少女まどか☆マギカ」って知ってる？

K 最近人気のドラマの話だろ？

F 最初から知らないなら知らないって言えばいいのに、オジさんっていつだって知ったかぶるよね…。マギカっていうのは「魔法」って意味。魔法がテーマで、まどかが主人公の物語だよ。

K なるほどね。じゃあ今度はこっちからお嬢さんに問題だ。「ねぎま」ってなんだと思う？

F センパイの世代は100パーセント焼き鳥の「ねぎま」しか知らないみたいだけど、私たちの年齢だと「魔法先生ネギま！」っていうマンガとかアニメの方が真っ先に思い浮かぶかな。

K なんだ、知ってたのかよ。

F 知ってるも何もマンガの発行部数が2000万部以上の大ヒットコンテンツだもん。31人の女子中学生たちと担任の魔法使い「ネギ」先生のお話だよ。

9/4~

CR魔法先生ネギま！（サンセイR&D）

© 赤松健/講談社

大当り確率　約1/256

最高出玉個数 約1755個

この秋、ホールを席巻!!

9/4~

CRぱちんこ 魔法少女まどか☆マギカ（京楽）

© Magica Quartet/Aniplex·Madoka Partners·MBS　Licensed by SACRA MUSIC Licensed by Aniplex Inc.
© KYORAKU

大当り確率　約1/319

最高出玉個数 約2055個

※導入日は一部地域によって異なります

K そんな魔法モノの超人気作品2つ、「魔法少女まどか☆マギカ」と「ネギま！」が、全く同じタイミングで初めてパチンコになるんだ。

F 偶然だろうけど、不思議なめぐりあわせだね。

K "たまたま"だろうな。パチンコだけに。ホールでは魔法モノ同士、ガチンコの戦いだ。パチンコだけに。

F 私がもっと不思議なのは、なんでオジさんって常にダジャレを言うんだろうってこと。

K ま、ほうっといてくれよ。魔法だけに。

F ……。そういえばこの2機種には他にも共通点があるんだよね？

K ゲーム性的に、プレイヤーが"パチンコの魔法"を使えるかどうかで、勝負の行方が劇的に変わるってところかな。

F でもパチンコって、いつだって結局はプレイヤーのヒキで決まるでしょ？

K たとえばオーソドックスな確変割合50%とか65%なんかだと、確変を引けるかどうかのヒキだよな。この注目の2機種の場合、定められた数回転以内に大当りを引くヒキが求められる。求められるというか、そこが一番のお楽しみポイントになってるわけだ。

F なるほどね！

K 「ぱちんこ魔法少女まどか☆マギカ」だったら時短1回＋保留4個の計5回の「ワルプルギスの夜」中に、約7・2分の1の大当りを引けるか。「ネギま！」なら時短1～15回転のバトルモード中に、約8・9分の1を引けるか。ここがプレイヤーが自らの魔法を解き放つべきところだ。

F 魔法を習得するのがてこないよね？

あの人気キャラクターのドラム機も

稼働中

最高出玉個数 約1620個

大当り確率　約1/229

CRドラム海物語229バージョン（サンスリー）

© SANYOBUSSAN CO.,LTD.

F 苦手な生徒はどうしたらいい？　魔法モノでは魔法の発動に失敗するとたいていい悲しい結末が待ち受けてるし。

K パチンコビギナーのお嬢さんにふさわしいのは「CRドラム海物語」（サンスリー）かな。長い歴史をもつ海物語シリーズで、初めてのドラム機だ。

F もともと演出がシンプルなシリーズだからドラムでもいいんだけどさ、海といえば魚群でしょ。ドラムじゃ魚群は出てこないよね？

K それが出てくるんだなあ（笑）。今度の魚群も出現した瞬間にプレイヤーは息を飲むことになるだろうな。いつ見ても魚群は美しいし興奮するよ。ちなみにマリンちゃんだって登場する。こちらはもう設置されているから、甘デジかライトミドルか、好きなスペックで打ってみるといいぞ。

F オッケ～！

K あと、海物語シリーズに欠かせないカニとサメが大当り図柄からスタメン落ちしてる。……と思いきや、どこカニいるから、寝てもサメても探してみてほしいね。

F 見つけたら嬉しくてサメザメと泣いちゃうかもしれないね！

依存問題　パチンコ遊技機はこう変わる

短期、中期、長期それぞれの対策

業界団体ではかねて依存問題を解決すべく、協議を重ねてきた。その中で日工組はパチンコ遊技機における短期（1年以内）、中期（2～3年）、長期（3年以上）での具体的な対策案をまとめている。

パチンコ遊技機での現段階における具体的な方向性・対策案として、（1）出玉性能表示機能の付加、（2）管理遊技機の導入、（3）過度な遊技の抑制――の3つを取りまとめ、実現に向けて動き出した。

（1）の出玉性能表示機能については、現行のCR遊技機に遊技機性能情報を表示する装置を搭載する（短期的施策）。当該装置においては、当面の間、遊技機の出玉情報として分間獲得遊技球数等を表示する（短期的施策）。また、射幸性の管理に資する遊技機の出玉情報として表示する情報の検討・実現を目指す（中期的施策）。

（2）の管理遊技機の導入は、射幸性が過度に高まることの防止、遊技機に対する不正対策等を目的としている。管理遊技機の導入とともに出玉情報を一元的かつリアルタイムに管理し、当該情報を随時確認できるシステムの構築の検討・実現を目指す（中・長期的施策）。これに伴い、業界内外への情報開示、管理遊技機および専用ユニット普及策、管理遊技機とCR機の店舗運営支援にも取り組む。

（3）の過度な遊技の抑制として、遊技性能の抑制を図るとともに、出玉性能に頼らない多種多様な遊技機作りを推進する（短期的施策）。また、遊技機等を利用してのめり込み防止の共通標語等による啓蒙、遊技小冊子等への共通標語の記載およびぱちんこ依存問題相談機関「RSN（リカバリーサポート・ネットワーク）」の紹介記事等の掲載を行う（短期的施策）。

次回掲載は9月29日です　過去の掲載はこちらで読めます http://www.nikkoso.jp