



当時概念に無かった専用枠を採用、  
ファンのでんを抜いた。  
Fネプチューン©SANKYO

## ノーマル機

今回の言葉物語は「ノーマル機」という言葉を基に、現在のパチンコにおける環境を少し掘り下げてみたいと思います。

### プリペイド化進行の中で

今回の言葉における定義は「保留連ちゃん機規制事案後に生み出された、確率変動及び時短等を一切搭載しない現金で遊ぶパチンコ機」とします。

これは1993年に起きた保留連ちゃん機「ダービー物語シヨック」を契機に登場したパチンコのことを指します。このダービー物語シヨックについては今回触れませんが、大当たり終了後、すぐに大当たりが続くという現象が、この遊技機以降事

実上発売されなくなった事案であったと留めて頂ければと思います。

この事案以降で業界はCR機、つまり現金だけで遊ぶパチンコ機をプリペイド化する方向に向かう訳ですが、当然そのためには莫大な設備投資を行わなければならず、直ちに対応できるパチンコ店ばかりではなかったために、しばらくの間はCR機と今までの現金機がメーカーから売り出されるわけ

### 連ちゃん要素を絶たれて

ところが、現金機には今までであった連ちゃんの要素を一切盛り込むことができなくなり、世に出回る現金機は一発抽選のみのノーマルデジパチばかりとなるわけです。ところが、この時代に出回る遊技機は多くのパチンコ

たちの記憶に残る珠玉の名作ばかりとなるものであったのです。

このような事案があり業界全体が一気に冷えた中、ある2機種が翌年の1994年にセンサーシヨナルなデビューをすることとなります。それはSANKYOから登場し

た「フィーバーウォーズ」「フィーバーネプチューン」の2機種です。  
**興奮させる工夫の数々**

当時究極と言われた珠玉のドラムリールアクションを搭載したFネプチューンや、初のサラウンドスピーカーを駆使し近未来の宇宙空間をイメージしたFウォーズを打っているお客様の興奮する顔は今でも目に焼き付いています。

大当たり確率は約205分の1と、今で言うライトミドルスペックですが、大当たり1回の出玉は約2300から2400発と大盛り。

この2機種の登場後、各メーカーからノーマルデジパチが多数生まれ、その後の機械にも活かされた機能が多数あります。例えば全回転リーチやコマ送りアクション搭載した初のドラムパチンコのFネプチューンに、重複図柄（例えば図柄AだけでなくBの役割も担う）を搭載した球界王、図柄表示をドラムではなくベルトを表示装置にしたフルーツマシーン、縦型の液晶画面を搭載したドリームガールズなど、数えれば幾らでも出てきます。言葉に語弊はありますが、業界の苦境に対して総力を結集し魅力的な遊技機を作り出

した元年こそ1994年であったといえるでしょう。

### サイクルに追いつかず

昨今のパチスロ市場では、獲得枚数期待度の高いタイプとは別に、ジャグラーという機種を中心としたボーナスのみで出玉を増やす「ノーマルAタイプ」と呼ばれるジャンルがあり、複雑なゲーム性を嫌うユーザーの受け皿になつていきます。しかし、現在のパチンコにはまったくそのジャンルはありません。

それは残念ながらノーマル機が現在のパチンコ市場でのデファクトスタンダード（事実上の標準）ではないこと、当時と比較にならない現在の利益水準から費用回収に至らないため現在の回転サイクルの速さに対応出来ない等多くの理由があります。ではその逆の動きをすればとも思いますが、確率変動があつて当たり前の高い射幸性が台頭する今では、もうこのジャンルの再登場は難しいでしょう。

誰もが気軽に遊ぶことのできたノーマル機というジャンルは、今しばらく古き良きパチンコの思い出というホールの中だけで稼働を続ける事になりそうです。  
(大和田敏男)

## 苦難の中から名機たちが