神保美佳のメモ★ランダム ――VOL.61

「マルホン工業、カムバーック！」

MEMO★RANDOM

じんぼう・みか

法政大学卒業後、文具メーカー勤務を経て業界誌記者となり、1993年独立。
取材記事、コラムなど連載。近著「パチンコ年代記」（バジリコ、07年）

３月中旬、大きなニュースが業界内外を駆けめぐりました。中堅パチンコメーカー・マルホン工業が、名古屋地裁に民事再生法の適用を申請したというのです。その後の続報やメーカー窓口からの説明などによると、同11日付で社員全員が解雇になったとのこと。３月下旬現在、今後についての見通しは立っていないようです。業界関係者としても、一パチンコファンとしても本当に残念なニュースですので、今回はマルホンの台について、個人的な思い出を書いておきたいと思います。

私がパチンコを打ち始めたのは1985年ごろからですが、記憶にある限り初めて打ったマルホンの台は、『マイジュークボックス』という羽根物だったと思います。機種名通り音楽がテーマになった台で、大当りになるとラウンドが進むごとにBGMが違う曲に変化するなど、当時としては非常に珍しかった印象があります。また、今では当り前の「リーチアクション」を生み出したのもマルホンで、87年のリーチ一号機『スリープパート３』では、左右の数字が揃ってから中央図柄がゆっくりと回転して盛り上げ、皆興奮したものです。この他、80年代のマルホンといえば普通機の人気も高く、プロ風の男性たちがそうしたコーナーで、よくゲージを凝視していたのを覚えています。

90年代に入ると、『ウルトラセブン』といったドラム表示をはじめ、『ウインク』『キャスター』等７セグ、『スーパービジョン』などの液晶、そして『ジャングルハウス』『ロックンビート』といったドットなど、多彩な表示方法を駆使したヒット機種を次々生み出します。一方、羽根物でも『ファインプレー』が大人気を集め、私もそうした機種を本当によく打っていました。その頃抱いていたマルホンのイメージは、かなり「派手」というもので、例えばリーチがかかったりすると「キュイーン、ピピピピピ！」といった高音が鳴り響いて盛り上げ、耳の中がキンキンしたものです。さらに、表示部分そのものが回転したり飛び出したりといった、過剰ともいえるアクションも生まれ、今後どうなってしまうのか危惧すらしていました（笑）。

ヒット機種を次々に生み出した「マルホン」ブランド

液晶画面やタイアップが定着していった2000年代以降も、人気デザイナー・エサカマサミ氏を起用した美しいデジパチを発表する一方、安岡力也さんや高田純次さんなど異色の顔ぶれとのタイアップも注目に。他にもパチンコ番組「今夜もドル箱」のタイアップ台も作ったりと、盛りだくさんの楽しい話題を提供してくれましたね。

ちなみにこの当時は新機種を発表するたびに、ステージを使ったプレス発表会を開催するのが恒例となっていたのですが、マルホンはこうしたイベントでも独自のアイデアを盛り込むのがユニーク。例えば、劇団員が機種に関係したオリジナルの芝居を演じたり、俳優さんが音読するショーを開催したり、他とはちょっと違っていたのが特徴でした。

最近は、遊べるパチンコへの回帰として『CRAスーパーファインプレー』『CRパールセブン』といったリメイク機種も好評で、羽根物の継承に積極的に取り組む数少ないメーカーの一つでもありました。そんな姿勢にも少なからず好感を持っていた私としては、できればやはり「マルホン」ブランドの復活を、何とか実現してもらいたいと願っています。いや、多くのパチンコファンが望んでいるのは、間違いないでしょう。