

パチスロ史

～誕生から5号機まで～

吉國純生

山佐株式会社 執行役員

第4回

パチスロの進化

**新たな利便性を創出
「クレジット」機能**

2号機の特徴を説明しよう。

まずは、操作性に関する部分で、「クレジット(メダル貯留)機能」の搭載が挙げられる。1・5号機までは、毎ゲーム、メダルを投入しなければならなかったし、払い出しの際もボーナス消化中は勿論のこと、ベル・プラムといった小役が入賞するたびにメダルの払い出しがおこなわれていた。貯留することなく頻繁に払い出しが行われるので、クレジット機能がない台の方が出ている感はたしかにあった。しかし、利便性を考えるとクレジット機能の搭載により操作性が格段に向上したことは、パチスロを打つ人であればお分かりいただけるだろう。

**「集中」が認められて
メダル獲得に魅力が**

になる。これでは、1分間に概ね400円の遊技料金を超えないこととする規定に抵触、すなわち射幸心を煽ることに繋がるため、ウエイト機能が搭載されることになった。ちなみに2号機では、1ゲームあたり4・0秒のウエイトが定められている。

次に、ボーナスの抽選方法が統一されたことも特徴として挙げられる。第3回「統一基準パチスロの登場」で説明しているが、1号機(1・5号機)のボーナスの抽選方法は、「吸い込み方式」と呼ばれる「あらかじめ決められたメダル枚数(吸い込み予定枚数)を投入しなければ、ボーナス抽選はおこなわれない」という方法をとっている機種が大半であった。中には、サミー工業株式会社(現在のサミー株式会社)の「ナイアガラ」のように、「区間方式」あるいは「ブロック方式」と呼ばれる「一定の区間を設けて、その間でビッグ、レギュラーを何回成立させせるか、あらかじめ決めている」という特異な抽選方法をとっている機種も

醍醐味たっぷりの2号機 格段の操作性とゲーム性

1985年(昭和60年)に登場した1号機、不正対策を施した1・5号機と、風適法施行後、パチスロは著しくその市場規模を拡大していく。そして更なる発展を目指

した日電協(日本電動式遊技機工業協同組合)は、警察庁との度重なる折衝を経て、新たな遊技性能を搭載した2号機を登場させる。1988年(昭和63年)のことである。

あったが、2号機からは、「完全確率方式」と呼ばれる「引いたくじを毎回戻して、常に同じ確率で抽選をおこなう」に抽選方法が統一された。ご存知のとおり、現在のパチスロもこの「完全確率方式」がとられている。

そして次は、ゲーム性に関する部分である。まずは、「シングルボーナス」の搭載が認められるようになった。「シングルボーナス」が揃うと、次ゲームがボーナスゲーム（1ゲーム限定）になるというものである。そして、この「シングルボーナス」が頻繁に揃い、メダルを増やしていく「シングルボーナスの集中」も認められ、ビッグボーナス、レギュラーボーナスが当たらなくても、ひとたび「シングルボーナスの集中」に入れば、メダルを増やしていくことが可能となった。

ところで、現在の5号機でも「シングルボーナス」を搭載している機種は存在する。大半は、払い出しのない「0枚役」として、主にリプレイタイムの終了役（パンク役）の位置付けで搭載されている。ちなみに「シングルボーナスの集中」は認められていない。同じ「シ

ングルボーナス」ではあるが、内容、役割は大きく異なっている。

さて、話を2号機に戻そう。「シングルボーナスの集中」は先述したが、「小役の集中」が認められていたのも2号機の特徴である。

「シングルボーナスの集中」に比べるとメダルの増加スピードは劣るが、一定ゲーム間、小役が頻繁に揃い、ジワジワとメダルを増やしていくことができるので、機種によっては「小役の集中」の突入が、出玉の展開の鍵を握っていた。小役絵柄が、プラムやブドウなどのフルーツ絵柄が多かったこともあって、「小役の集中」は、別名「フルーツゲーム」とも呼ばれていた。

ビッグボーナスで3つに分類されて

このようにゲーム性のバリエーション拡大は、「A」「B」「C」とタイプ毎の分類へと繋がりが、4号機までこの分類は続けられることになる。

「A」タイプは、ビッグボーナスのJACゲームが3回で、ビッグボーナスとレギュラーボーナスでメダルを増やしていく一番多い且つ標準的なタイプである。2号

機では、有限会社オリンピア物産（現在の株式会社オリンピア）の『パニーガール』【写真1】、山佐株式会社の『ビッグパルサー』【写真2】などがある。

「B」タイプは、ビッグボーナスのJACゲームが2回以下で、「A」タイプに比べ単発での獲得枚数は劣るものの、ボーナス確率を高め設定することができるタイプとなっている。この「B」タイプは、2号機はおろか3号機でも登場することはなく、初登場を果たすのは4号機になってからである。

「C」タイプは、ビッグボーナスを搭載していないというのが最大の特徴で、レギュラーボーナス、シングルボーナスの集中、小役の集中でメダルを増やしていくタイプとなっている。2号機では、株式会社メーシー販売の『トロピカーナA』【写真3】、日活興業株式会社（現在のネット株式会社）の『フルーツチャンス』【写真4】などがある。

複合タイプ「アラジン」 出玉性能で大人気に

基本的には、以上の3タイプに分類されるが、「A-C」タイプ



【写真4】フルーツチャンス



【写真3】トロピカーナA



【写真2】ビッグパルサー



【写真1】パニーガール

【写真6】 チャレンジマン



【写真5】 アラジン



といった複合タイプも存在する。特に2号機において、この「A-C」タイプで爆発的ヒットを生み、歴史に名を残した機種がある。ニイガタ電子精機株式会社が開発した『アラジン』【写真5】である。

この『アラジン』は、「アラジンチャンス（略してアラチャン）」と呼ばれるシングルボーナスの集中を搭載しており、ひとたびアラチャンに突入すると753分の1のバンクフラグが立つか、409分の1（全設定共通）のビッグボーナスに当選するまで継続すると

いう（レギュラーボーナス当選は継続）、激しい出玉の波を有していた。また出玉性能だけではなく、『アラジン』はゲーム性においても高い評価を受けていた。通常ゲーム中は、「単チエリー」と呼ばれるリーチ目が鍵を握っており、「単チエリー」が出現するたびに、ビッグボーナスかレギュラーボーナスか、はたまたアラチャンかと期待絶頂の瞬間が訪れた。まさに『アラジン』は、強烈なインパクトを残した機種であるといえるだろう。

また、タイプは「A」タイプに分類されるが、株式会社尚球社（現在の岡崎産業株式会社）が開発した『チャレンジマン』【写真6】は、小役の集中のループを特徴とした機種であった。小役の集中自体は、15ゲームもしくは60ゲームであったが、60ゲームの小役の集中がループする仕組みとなっており、それがビッグボーナスに当選するまで続くので、展開によ

う（レギュラーボーナス当選は継続）、激しい出玉の波を有していた。また出玉性能だけではなく、『アラジン』はゲーム性においても高い評価を受けていた。通常ゲーム中は、「単チエリー」と呼ばれるリーチ目が鍵を握っており、「単チエリー」が出現するたびに、ビッグボーナスかレギュラーボーナスか、はたまたアラチャンかと期待絶頂の瞬間が訪れた。まさに『アラジン』は、強烈なインパクトを残した機種であるといえるだろう。



【写真7】 ウィンクル

っては、激しい出玉の波を演出していたのである。この小役の集中のループは、「ジャンボフルーツ」と呼ばれていた。

個性人気の2号機が次第に射幸性に流れ

他にも、2号機第一弾であり、初めてのフルーツゲーム搭載機でもある高砂電器産業株式会社（現在のアピリット株式会社）の『ウインクル』【写真7】、それまであたり前となっていた「7」絵柄を搭載せず、「SUPER」絵柄をビッグボーナス絵柄として採用した株式会社オリンピアの『スーパーバニーガール』【写真8】などが2号機として登場している。

「集中」に厳しい3号機へ

1990年（平成2年）、「いたずらに射幸心を煽ってはならない」という風適法の基本理念に基づき、2号



【写真8】 スーパーバニーガール

このように2号機は、操作性の向上とそれぞれが持つ個性あふれるゲーム性で、パチスロの魅力や醍醐味を強烈にアピールし、結果、更なるパチスロファンの増加へと繋がっていった。

しかしながら、次第にゲーム性よりも出玉の波の方へと注目が移っていく。特に『アラジン』、『チャレンジマン』といったシングルボーナスの集中や小役の集中のループを売りとする機種は、射幸性の高さばかりが問われるようになり、出玉の抑制を視野に入れた規定の変更を余儀なくされる。こうして、2号機はわずか2年あまりで終焉を迎え、新たな規定のもと3号機時代に突入する。

機からの出玉の抑制を目的としたのが3号機である。その為、基本的な部分は2号機を踏襲している。

3号機の特徴を説明しよう。

3号機最大の特徴は、シングルボーナスの集中や小役の集中のループといった「集中」に関する内容が厳しくなったことである。まず、シングルボーナスの集中は、パンク確率が300分の1以上と定められ、シングルボーナスの集中での獲得枚数の期待値は大幅に下がった。「アラジン」のパンク確率が753分の1だったので、半分以上の数値が上限として定められたことになる。

また、小役の集中（フルーツゲーム）は、ループするしないにかかわらず、搭載すること自体禁止となった。

他には、ウェイトが2号機で、1ゲームあたり4・0秒と定められていたのが、4・1秒とわずかなではあるが引き上げられたことが特徴として挙げられる。

このように、3号機の規定内容を見ると2号機よりも厳しくなっ



【写真9】ドリームセブン



【写真12】コンチネンタルIII

たことは明らかであるが、そんな中でもパチスロメーカーは、規定内でもつくれる最高のパチスロ開発に努め、幾多の名機を登場させている。

幅広い支持を受けた スーパープラネット

3号機の代表機種をいくつか紹介しよう。

高砂電器産業株式会社（現在のアビリティ株式会社）の「ドリームセブン」【写真9】は、Aタイプの標準的ゲーム性であったが、3号機第1弾として登場したことで注目をあびた。

株式会社尚球社（現在の岡崎産業株式会社）の「ミラクル」【写真10】は、「MAXベットボタン」を初めて採用した機種である。今ではあたりまえのように搭載されているこの革新的な機能は、操作性の向上に大いに貢献したといえるだろう。

山佐株式会社の「スーパープラ

ネット」【写真11】は、Aタイプの標準的ゲーム性とテール制御による大量リーチ目・チャンス目で、初心者から熱狂的なファンまで幅広い支持を受けた。特に奥深い制御や出目は、パチスロファンはもとより他メーカーからも芸術的と評されるほど完成度の高い機種であった。

株式会社メーシー販売の「コンチネンタルIII」

【写真12】は、「セブンラ

ッシュ」と呼ばれるシングルボーナスの集中を搭載したA-Cタイプで、ときおり見せる「アラジン」を彷彿させるロング集中は、ファンを大いに熱狂させた。ほとんどのリーチ目が、7と箱7絵柄の組み合わせで、それがビッグボーナス、レギュラーボーナス、セブンラッシュに共通であった為、リーチ目出現時が期待感の最高潮となる瞬間であった。

面白さを一生懸命 アピールして出展

さて、話は少し逸れるが、3号

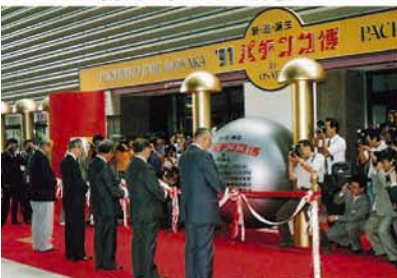
機が登場した1990年（平成2年）、株式会社白夜書房が、「パチスロ必勝ガイド」を創刊している。創刊一年前の1989年（平成元年）、白夜書房は、「パチンコ必勝ガイド」を創刊しているが、初代編集長として創刊の中心で活躍された末井昭氏は、当時を次のように振り返っている。「パチンコそのものにあまり興味はなかったが、パチンコを打っている人に興味を引かれ、雑誌の創刊を思いついた」。パチンコ・パチスロの機種情報誌は、今や多くのファンに愛読され、出版業界でそのジャンルを確立して



【写真11】スーパープラネット



【写真10】ミラクル



【写真13】パチンコ博①



パチスロ史

久しい。末井氏のように、外からであつても、業界を盛り上げる為に尽力している人がいることを忘れてはならない。

1991年(平成3年)には、関西遊商(関西遊技機商業協同組合)が主催した「91パチンコ博」(写真13)【写真14】が大阪で開催され、のちにパチンコの主流となるCR機の試作機、最新設備機器とともにパチスロ3号機も多数出展される。そこには、機種のおもしろさ、パチスロの面白さをわかってもらおうと懸命にアピールするパチスロ出展メーカーの姿があつた。

不正改造の蔓延に 日電協が一掃の闘い

しかし、そんな努力を嘲笑うかのように、市場では不正改造されたパチスロが全国的に出現し、凄まじい勢いでその広がりを見せていく。これにより、新たな規定による4号機の準備が急速に進められ、3号機は終焉を迎えることになる。1992年(平成4年)4月、日電協は、不正改造機の一掃を目指し、総設置台数およそ75万台にも及ぶ、主基板の改修・点検作業をおこなうことになる。全国規模の作業であつた為、各メーカーは、総動員で

作業にあたる必要があつた。その結果、1991年(平成3年)に新たな規定の4号機の機械基準が明らかになつてきたのもかかわらず、新機種開発は必然的に後回しとなる。しかし、当時は市場にある不正改造機の一掃に全精力を注ぎ込むことが最優先であり、このままでは、パチス

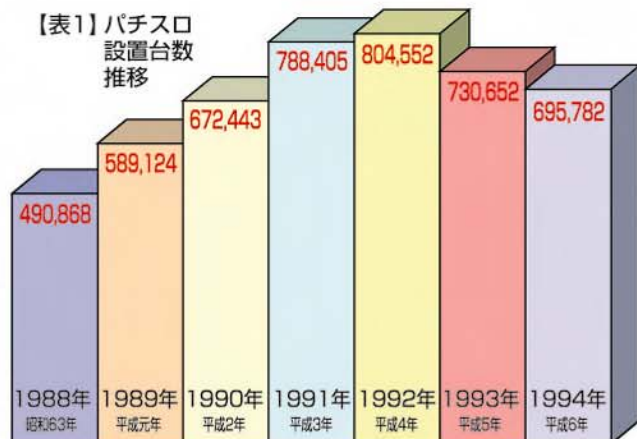
ロは衰退するかもしれないという危機感を抱きながらも、懸命に作業をおこなつたことを記憶している。

主基板の改修・点検作業は、1992年(平成4年)10月に終了する。不正改造機は急速に姿を消し、本来の正規台が再び市場に戻つたが、皮肉にもパチスロ人気は、正規台に戻ると同時に下降線を辿ることになる。このことは、設置台数にも顕著に表れ、1992年(平成4年)に80万4552台あつたのが、1993年(平成5年)には73万6522台、1994年(平成6年)には69万5782台と減少傾向を辿つている【表1】。

パチンコCR機と 同じ時期に4号機

時同じ頃、パチンコはどうだったのか。当時のパチンコ事情についても触れておこう。

CR機が初登場したのは、1992年(平成4年)である。登場当初は、現金タイプの保留玉連チャン機が、市場を席巻していたこともあつて、CR機が爆発的に台数を伸ばすという事はなかった。しかし、現金タイプの保留玉連チャン機の販売自粛や自主撤去など



があり、また1993年(平成5年)に登場した「CR花満開」がヒットしたこともあつて、パチンコ市場は、再び活性化していく。

さて、パチスロの方は、1992年(平成4年)、いよいよ4号機が登場を果たす。新たなゲーム性を引き上げての登場で話題にはなつたが、パチスロ人気の回復とまでは至らなかつた。このままパチスロは低迷し続けるのか。誰もがそんな不安にかられた時、パチスロの未来を救うべく、約22万台もの販売台数を記録した機種種の登場で、再びパチスロ人気は上昇へと向っていく。