

液晶機にはない「玉の動き」を体感してほしい！ 日本最大級設置を誇る《P.A.e・Zone富山店》の想い

全60台の「天龍∞」コーナーは連日、幅広い客層のファンで大盛況！

株式会社日本オカダエンタープライズが経営する《P.A.e・Zone富山店》では「天龍∞」を日本最大級となる60台設置している。大量導入に至った経緯を同店の坂田俊之店長に訊いた。

「現在、ホール導入されているパチンコは液晶機が主流です。そんな中、特に若年層のお客様は“スマホ”を見ながら遊技している方が多いですね。パチンコを遊技している半面、パチンコ遊技自体を楽しんでいないのだと思います。そういう人たちにパチンコを楽しんでもらいたいという想いから「天龍∞」の導入に至りました」と坂田店長は話す。この想いは全社の総意でもあり、同社ではグループ店舗全体で「天龍∞」を398台導入。パチンコ本来の「玉の動



坂田店長は「主力機種と肩を並べる自慢のコーナー」と胸を張る。



連日、幅広い客層で活気づく「天龍∞」コーナー。1回交換で運用。

き」を楽しめる同機でお客様をパチンコの原点に立ち返らせることに注力している。

取材に協力いただいた3月3日、専用装飾で彩られた「天龍∞」コーナーは熱気に包まれていた。設置された60台はほぼ満台稼働。空き台がでてもすぐさま他のお客様が遊技

するなど、人の入れ替わりも激しい。さらに遊技客層も幅広く、若年層から中高年層、女性のお客様も多く遊技している印象を受けた。

「『天龍∞』を導入してから若年層が増えたように感じます。また、パチスロから流動されるお客様も多いです。台のクセなどを見極めて頻繁に台移動される方も多くいらっしゃり、お客様の動きや稼働の面で見ても瞬く間に主力コーナーになりました」。

そして坂田店長を驚かせたのはお客様のある声だった。「お客様から“勝ち負けに関わらず楽しい”、“すごい疲れるけど面白い”との声をよくいただくようになりました。当たった時の興奮もそうですが、玉の動きを常に目で追い、クルーンに入ったらドキドキ感から思わず前のめりになったり、外れた時の“あ〜”というリアクションも自然と出しています。それだけ遊技に集中できる台なんだと改めて実感しました。大当たりまでのプロセスが目で見えて、玉の動きに一喜一憂できる機械ってほとんどないですから導入してよかったと思います。今後もっとたくさんの方に『天龍∞』を遊技していただき、液晶機にはない魅力を体感してもらいたいですね」と坂田店長は話す。



ショッピングセンター内に店を構える《P.A.e・Zone富山店》。総台数1,215台（パチンコ770台、パチスロ445台）を誇る。



坂田俊之店長

「3段クルーン」にもこだわった。当たり穴を手前、奥、手前と配置することで絶妙なバランスを生み出した。「このバランスを実現するために開発・営業総出で3日3晩開発室に軟禁状態でひたすらデータをとりました。ミリ単位での削りや傾斜変更などを行うたびに数百玉分のデータを取ったりと、まさに地獄のような日々でした」と振り返る。血の滲むような苦勞を重ねて登場した「天龍∞」は、瞬く間に若年層から中高年層、さらには女性からも高い評価を受ける機種へと成長した。高田氏は「ユーザーの方から“大当たりが見える化”しているから良いという声がありました。『天龍∞』の興奮を素直に伝えることができたんだと思ひ、率直に嬉しかったです」と笑みをこぼす。

今後の機種開発について「しばらくは『玉の動きの面白さ』に拘った機種開発をしていく方針です。そこを開拓し続けることが使命だと思っていますので、液晶機はしばらく封印ですね」と高田氏は述べる。



巷で沸き起こる『天龍∞』ブーム！ 興奮倍増させるべく 追求した“玉の動き”

マルホン工業が1月22日より市場投入した「天龍∞」。見た目のインパクトと一撃性のある出玉性能で、導入前からTwitter等のSNS上でユーザーは高い期待感を示していた。そしてこの度、その期待感に裏打ちされるように導入1ヶ月を待たずして増産を決定した。ここでは同機の開発秘話とともに、導入店レポートをお届けする。

マルホン工業から「業界に一石を投じる機種」として1月22日に導入された「天龍∞」。液晶機が主流の中、市場投入された非液晶の同機が大きな脚光を浴びている。何故それほどブームを巻き起こすまでの機種となっているのか。同機を世に送り出した同社開発ストラテジー室の高田完人室長に開発秘話を訊いた。

「弊社にしかできない『玉の動き』を楽しむというパチンコ本来の楽しみ方を追求した機種構想を練っていました。その矢先に大一会社さんから『天下一閃』が発表され、正直やられたなと思いましたが、『天下一閃』の登場で液晶機と一発台の間にあつた壁に間違はなくヒビが入りました。なので『天下一閃』と一緒に並べてほしいという想いで機種開発していました」と高田氏は開発のきっかけを話す。

しかし、ただ右に倣えで同じようなゲーム性で開発する気はさらさら無かった。「当初は『10段クルーン・1万発』というぶつ飛んだ構想から入りました(笑)。ただ、盤面領域の問題などもありどんだん

同機には普通の一発台にはない大きな特長が2点ある。それは通常時から遊技性が選べる「龍ルート」の搭載と、ハズレ玉から一転、激アツ玉に変貌させる「復活ルート」の搭載だ。この良い意味で常識外れな発想はどのようにして出てきたのか。

「龍ルート」は、ホール様や関係者様に先見せした時にと

でも称賛していただきました。こうした台は通常時はワルルートで飽きを感じてしまいがちです。そこでもう一つルートを設けることにしました。最初はストロークの強弱での打ち分けを考えていましたが、右に捌けばいいのではないかと、いわばコロンブスの卵的な発想で実現した経緯があります。また、『復活ルート』は液晶機に慣れている人はこれくらいはサプライズがなければ打ってくれませんが、打ってくれたとしても勝負した分だけ見せ場を演出してあげなければ、再遊技はしてくれませんが、『天龍∞』で言ったら見せ場は3段目なので、そこにチャレンジできる環境を与える意味でも『復活ルート』は非常に重要な役割を占めています」。



マルホン工業株式会社 東日本営業部開発ストラテジー室長 高田完人 某大手ホール企業からマルホン工業入りした経歴の持ち主。ホール企業時代に培った能力をフルに発揮し、営業・開発・販促と全ての業務に携わるマルチプレイヤーとして多忙な日々を送る。同社公式Twitterを介して、エンドユーザーと積極的にコミュニケーションを図り、イベント等も企画するなどマルホンに欠かすことのできない存在として活躍。

公式Twitter
<https://twitter.com/maruhon777>