

サミー株式会社

星野 歩

代表取締役社長執行役員COO



HOSHINO AYUMU

遊技機づくりで 業界の未来を拓く

—はじめにこれまでの略歴を教えてください。

星野 生まれは兵庫県神戸市で、18歳まで神戸に住んでいました。その後、長野県の大学に進み7年間、長めの学生生活をして(笑)、1995年にサミーに入社しました。長野県には競馬や競輪などの公営競技がなかったので、学生時代の遊びと言えば麻雀かパチンコ・パチスロ。真面目な学生ではなかったですね。

—学部は理系でしたか？

星野 そうです。就職もアミューズメント系の会社の開発を志望していました。就職活動で試験を受けたのはコナミさんやナムコさん、セガなど。遊技機メーカーでは、当時パチスロで勢いがあったのは山佐さんやユニバーサルさんだったのですが、最初に受けたサミーから内定をいただいたので決めました。

—サミーではどんな部門を志望しましたか？

星野 企画開発志望で入社しました。当初はプログラマーだったのですが、パチスロの企画に異動になりました。当時のサミーは、パチンコはまだ作り始めの時期だったこともあり、異動から主にパチスロ開発に携わってきました。当時の開発は人数が本場に少なかったため、企画から出玉設計、デザインと、少人数でさまざまな作業を行っている状況で、振りが

できませんでした。そうやって、他社とは違うものを追い求めてきた結果、今のサミーがあるのだと思っています。

—機械づくりにおいて、当時の里見社長からはどんなことを学びましたか？

星野 サミーイズムと言いますが、チャレンジする精神ですね。「良い失敗をしろ」と常に言われていたので、新しいことにチャレンジできる土壌がありました。私には里見社長から細かい点を指摘された記憶はなく、比較的自由にやらせていただいていたと思います。そこはとても感謝しています。

—初代「北斗の拳」がヒットしたときの開発秘話などはありますか？

星野 4・5号機から4・7号機に移り変わる時期で、4・5号機の申請期限が目前でしたが、ストック機の出し方が難しかったので変更を重ねていました。当時、100枚獲得できるボーナスが3回セットされる機種などもあり、「北斗」も初めは「獣王」のように口の中の間でセット数を抽選しかし、セット数を確保するNGになり、1セットでNGはいけなくなりました。セット以上継続するボーナスの面白さが強調されるにはなりませんが、2回で申請したことを覚え

続きはデジタルブックで
ご覧いただけます。

詳細はこちら▶

—その後サミーが成長していく過程をどう見ていましたか？

星野 他社と同じことをやっているも仕方がないという認識があり、営業サイドからも何か新しいものを付けてほしいという要望がありました。そこで、今までにないものを考えていました。例えば、私が担当した『BC20000』（1997年）という機種。当時、集中役機はパンクしやすく、4号機はそこをどうやって回避するかが課題でした。そこで、Bタイプにしてパンク役になるボーナスの確率を下げ、集中メインの遊びにしようとして、そんな機械を作りました。多分、他にはない機種だったと思います。『ウルトラマン倶楽部3』（1998年）も私が担当したのですが、新しくCTという機能を搭載できる環境が認められ、CTを上手くゲーム性に取り入れること

返ればその時の経験がいまに活かしていると感じています。

—入社時に苦労した経験は？

星野 その頃は4号機の初期で、できることが非常に少なかったです。いわゆるノーマルAタイプしかほぼ作れませんでした。しかし、そこはユニバーサルさんと山佐さんの独壇場で、ユニバーサルさんは『クランキーコンドル』や『チェリーバー』など、出玉設計も遊びやすく作って、それが稼働につながりヒットしていました。ただ、当時のサミーで同じことをやってもホール様には響きませんでした。多分、まだ信用がなかったのでしょう。

新しいチャレンジができる
土壌があった

4月1日、サミーの代表取締役社長執行役員COOに就任した星野歩氏(54)。サミーに入社以来、開発畑一筋で数多くのヒット機に携わってきた新社長は、今後の遊技機づくりや業界の未来にどのような視線を向けているのか。遊技機開発の指針を聞いた。(文中敬称略)