



INTERVIEW

ダイナム

佐藤公治

常務取締役

S A T O H K I M I H A R U

11月12日にプライベートブランド(以下、PB)のパチンコ新機種「eA夏色日記GO」を発表したダイナム。約5年をかけて開発した全面液晶の新筐体「ZGO」は、どんな背景から生まれたのか。PB機開発を主導する佐藤公治常務取締役に聞いた。(文中敬称略)

聞き手 野崎太祐(本誌)

佐藤 はい。「ZGO」筐体は、全面液晶筐体を採用したスマートパチンコ機で、業界課題の解決と新たなゲーム体験の提供を目的とした筐体です。この筐体は、業界最大級の25.2インチ液晶画面を備え、液晶画面がセル盤面や可動役物の役割を担うことで、これまでになかった斬新なゲーム表現が可能となりました。群予告や疑似役物の動き、パトランプの光など、多彩でインパクトのある映像体験を提供します。スペックは6段階設定付きの甘デジタイプで、ダイナムグループの店舗に2000台導入される予定です。本機の開発は単なる製品開発にとどまらず、「遊技台価格の高騰抑制」「人替作業負荷の軽減」「環境への配慮」という業界が直面する課題の解決にも果敢に取り組みました。長年のPB機開発を通じて学んだ知見を活かし、遊技機価格の抑制を可能とするとともに、作業負担を軽減し、資源の無駄を削減する設計が実現しました。

——3つの業界の課題の解決を目指すということですが、詳しく教えてください。
佐藤 まず、「遊技台価格の高騰抑制」については、現在のパチンコ筐体は非常に精巧で、大型の可動ギミックを搭載した派手で目を引く機

種が増えていますが、これらを全面液晶化することで、新たな形の表現を可能にしながら、従来の可動役物に必要な金型製作費や半導体、モーターといった部材を削減することで、結果的に機械単価の抑制ができました。また、この取り組みは、部材のロス管理や増産時の部材調達効率化にも寄与する仕組みとなると考えています。さらに、セル盤の要素もすべて映像で表現できる仕様にするので、1つの筐体でゲームソフトを切り替えるだけでなく、まったく新しいゲームとして提供できる、いわゆる「ソフト交換」に近い仕組みが実現可能です。このアプローチを進めることで、2機種目、3機種目と展開するたびに、現在の新台価格の約50%程度まで遊技機価格を抑制できる見込みです。

次に、「人替作業負荷軽減」については、パチンコ機の製造において、重量を1割削減するだけでも現状では相当な努力が求められます。しかし、仮に現在の遊技機の重量が50キロだとしても、それを2割削減して40キロになったとしても、ホールの従業員が皆さんが「作業が楽になった」と本当に喜ぶかといえ、そうではないと思います。そうした課題を考

業界の課題 解決の一步に 全面液晶のPB機がもたらす変革

——ダイナムのPB機開発に対する考え方を改めて教えてください。

佐藤 当社は「パチンコを誰もが気軽に楽しめる『日常のこらく』に改革する」という創業以来のビジョンを掲げて、2006年から19年間にわたり、多くのメーカー様のご協力をいただきながらPB機の開発に取り組み、その数は全95機種・約9万台になりました。開発における一貫したコンセプトは、「パチンコを気軽に楽しみたい」「わかりやすく安心して遊びたい」というお客様の声に真摯に向き合い、その声に応えること。そのために甘デジを中心とした商品開発に取り組んできました。2018年には「お客様の声をカタチに」という合言葉の下、パチンコをもっと気軽に安心して楽しめるものにしたという想いを込めて「こらく」ブランドを立ち上げ、取り組みを一層加速させてきました。

——「こらく」ブランドを作った背景は?

佐藤 ダイナムは、お客様が予算に合わせて遊技機を選べるように幅広いスペックラインナップを取り揃えています。近年、メーカー様から比較的、当たりやすく気軽に遊べる甘デジタイプの遊技機の販売が減少傾向にある中、ダイナムでは「こらく」ブランドを立ち上げ、甘デジタイプのPB機の開発に注力してきた経緯があります。

——全面液晶のZGO筐体で開発した「eA夏色日記GO」は、「こらく」シリーズの新しい展開という位置づけですか?

たとき、「重たいものを持たずに入替ができる仕組みを作ればいいのか」という発想に至りました。本機に関しては、表の盤面と後ろの基板を交換するだけで、新機種へと生まれ変わる画期的な構造を採用し、人替作業時の重量は5キロ未満となり従業員の負荷軽減を実現しています。

最後に、「環境への配慮」については、筐体の枠側に液晶を設置し継続利用を可能にしたこと、業界最少を目指した遊技釘の削減、さらには使用済みパチンコ盤面や基板のリユースを取り入れた新筐体の導入などにより、3機種4機種と長期間使用可能なビジネスモデルを構築しています。

——ZGO筐体の発想はどのように生まれたのですか?

佐藤 2018年に初代の「こらく」機を出しましたが、その後制作したオリジナルPB機の「GOシリーズ」はどれも見栄えが変わらなかつた。言い方を変えれば、変えられなかつたのです。見栄えを変えようという位置を1センチずらす、びつしり入っている他のパーツ、えなければならぬ。その型も作り替えないければならぬ。ラインも全部変えなければならぬ。遊技機の顔はなかつた。これがGOシリーズ

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▶