

機種名: **みどりのマキバオー2**

(HEIWA)

導入予定日: **2014.7.21~**



**1店舗あたりの
設置予測**

予測設置台数:

3台

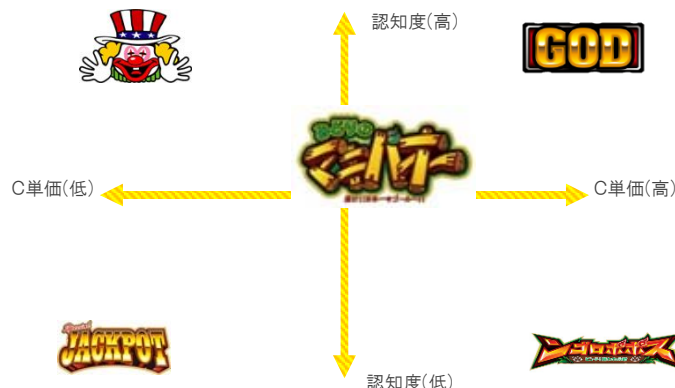
推奨設置台数:

バラエティ

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
7/6	サイボーグ009	10,000台
	鉄拳3rd	40,000台
	まじかる☆タルるートくん	
7/21	必殺 仕事人	
	みどりのマキバオー	20,000台
	リング	

Positioning-Map



Comment (機種背景)

借金のカタで売られた母を探しながら成長していく、タマーキンを父に持つ白毛のうんこたれ蔵 コトミドリマキバオーの競馬物語。‘○○な～のね’等、インパクトのあるセリフやネーミング、情けなげな絵タッチで非常に少年ジャンプ的な作風と言えなくもないが、常に「挑戦する心」を表現する王道ストーリー。1996年にテレビアニメ化。2010年に平和よりパチスロでリリースされ、翌年パチンコでリリース。

Comment (仕様説明)

前身機はA+ARTの王道スペック。前作のART「マスタングRUSH」のネーミングをそのままに、当機もA+ART仕様でリリース。GZ(チャンスゾーン)の演出、<超戦略BB>と銘打った「ART突入率」「BB獲得枚数」「ART突入時のループ率」が異なるBB演出を遊技者自らジョグで選択するという新奇性が当機のウリ。このあたりの感覚は試打レポートを待ちたいところであるが、難解とも思える遊技性が当機の評価ポイントである事は間違いない。

試打レポート

まず演出面において素晴らしい出来。原作の作風から考えれば、よくここまでしっかり作り上げたなど感心させられるクオリティだと言ってよい。映像の美しさで言えば、他機種にもっと「美しい」ものはあるが、当機においては「鳥肌の立つ」という言葉がふさわしく、打ち手の期待感をうまく煽る表現がなされており、『パチスロ的に美しいいちいちカッコイイ』。

通常時はかなり単純明快でわかりやすい。調教演出発生⇒調子アップ⇒調子メーターがMAXになればレース⇒GⅢ～GⅠで期待度を示唆⇒勝てばボーナス、が基本的な流れ。目標が明確で、打ち手を選ばない良さを感じるが、打ち込むと飽きを感じるかもしれない。ただ、ボーナスが非常に多彩で打ち込み度の高い仕様になっているため、バランスは取れているように思う。

ウリとなる全18種選択ボーナス。ノーマルBIGが13種、スーパーBIGが5種。ノーマルBIGが基本となるが、とにかくARTにぶち込みたい場合、「完全告知・大勝負」を選択すれば、ボーナスゲームは5Gのみで毎1/7でART抽選(突入率56%)、但し、5Gなのでボーナスによる獲得枚数は代償として放棄。大量出玉を狙うなら、「最終告知・大勝負」。ART期待度は14%まで下がるがARTも突入すればループ率85%が確定する。ARTは捨てて、ボーナスのみでより多い獲得枚数を目指すなら、「役物告知・大勝負」を選択すれば、枚数管理タイプとなり、初期枚数100枚+上乗せ率の高めのゲームを楽しむことが出来るが、ART期待度は9%と絶望的になる。ユーザーの状況と好みに合わせて遊ぶことができ、遊び方次第で射幸性も大きく変化する。難解に見えて、自分の好みのボーナスはすぐに見つかると思うので、その点はあまり心配する必要はない。

RUSH時の遊び方も明快で、通常時同様、調子をアップさせてメーターがMAXになればレース(GⅠ～Ⅲ)、勝てば、上乗せ特化ゾーンとなる「GⅠRUSH」に突入。全6Gのライバル馬とのレースとなり、その際の演出も非常によく作りこまれておりうまく盛り上げてくれる。RUSH中のイケイケ感はかなりなもの。

メーターをアップさせたり、射幸性の異なる選択をしたりと、能動的に遊技している感覚は現行機でもトップクラス。だが、それが稼働にどう影響するかは正直読めないところもある。こういった打ち手選択型の遊技は、結果がダメだった時に「打ち手の心理的な逃げ道がなく」というデメリットもあり、一長一短な部分もあるが、本機においてはメリットの方が上回っていると考えてよいのではないだろうか。

版權そのものはやや弱いですが、ゲーム性はわかりやすく打ち手を選ばないし、演出の出来も申し分なし。通常時の単調な部分の飽きやすさだけが欠点だが、RUSHの魅力を経験すれば、耐えられるレベルかとは思ふ。