



機種名: まじかる☆タルるートくん

(ニューギン)

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:

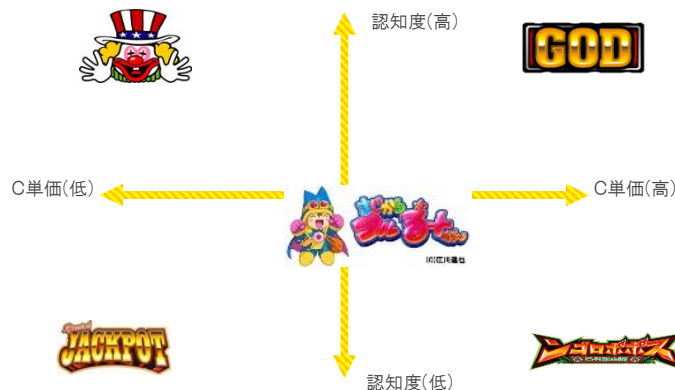
1.5台

推奨設置台数:

バラエティ



Positioning-Map



Comment (機種背景)

偶然呼び出された魔法使いと、彼の友達となつたいじめられっこ小学生が繰り広げるドタバタな学校生活を描いたマジカルギャグコメディ。原作はドラゴンボール、聖闘士星矢、シティーハンター、SLAM DUNK等との同時期で、少年ジャンプ600万部突破の基礎期に連載された。1990年~1992年に日曜午前枠にてアニメ化。平均視聴率15.9%はいまだに同枠の最高値。アニメ版タルるートくんの声優は、ちびまるこでお馴染みのTARAKO。

Comment (仕様説明)

アナザーゴッドハーデスと同じと言うと妙ではあるが、当選時に「上乗せ演出を伴う特化ゾーン」からスタートするタイプ。通常遊技ステージから2種類の前兆演出を経てART当選。ART中のレア役等で上位ゾーンへ移行するというオーソドックスな遊技フロー。ポイントは、少ない純増の分、ARTのゲーム消化間を楽しく打てるかと、当機の特徴ともいえる押し順ナビに対する遊技感覚ということ。このあたりは試打レポートで！

試打レポート

原作もよく知っており世代的にもピンポイントの私。全描き下ろしでタルるートくん達の可愛らしさにニンマリ。…なのだが、RUSH中の一番楽しい時間中、出てくるのは本丸と寧蔵ばかりでタル達の出番はめっきり少なくなる。原作を活かすという点では、真逆の方向で作ってしまったのではないだろうか。バトルではなく、キャラ同士仲良くワイワイやってくれた方が断然楽しい作りになったような気がする。原作ファンとして、そこじゃない感を強く感じた。液晶演出については、及第点に達していない。絵の質感も物足りず、エフェクトが少ないため派手さも足りない。ニューギン社の場合、今に始まったことではないが、ボタンとの運動感のなさは、本作も健在。煽りもなく、唐突に昇格したり、妙に間を作ったり、とにかく遊技をしていて気持ちが良いくない。

通常時は原子バトルチャンス(前兆系)と見Hんチャンス(自力解除系)の二種のチャンスゾーン待ち。見Hんチャンスはなかなか面白く出来ており、転生の神拳勝舞システムに近い。液晶擬似リアル演出でアイコンを獲得(勝負魂に相当)、獲得したアイコンの数だけRUSH決定機ゲームにチャレンジできる仕組みで、毎ゲーム女の子キャラ(敵キャラに相当)が登場し、期待度を示唆。

RUSH突入時はまず初期ゲーム数を決定するゾーンに突入。その後、特訓RUSHとなり、レア役でさらに上位の寧蔵RUSHへの昇格を目指すというゲーム性。特訓から寧蔵への昇格についてだが、大事なシーンであるにも関わらず、雑。様々な突入パターンがあるようだが、そのために期待度が変に分散してしまい、遊技をしていてフラフラした印象。ゲーム数減算ストップ演出が盛り込まれているが、この減算中に7揃い高確率状態にして、「カットイン⇒7揃い⇒寧蔵RUSH」とかにした方が気持ちよく感じたのではないだろうか。

出玉メインとなる寧蔵RUSHは、ベースとして「たこ焼き集め」というシステムがあり、高確率状態になっているたこ焼きが揃う度にタコメーターがアップ。メーターが100%になれば、最終ゲームで上乗せ放出確定となる。たこ焼きが揃っても、大してメーターも上がっていかず、1回1回が特にワクワクしない。

初当りの軽さと純増2枚といったところから、ややマイルドな出玉推移をとるものと推測されるが、原作メインターゲット層は30代中頃。現行ラインナップからいけば、もう少し射幸性の高いゲーム性でもよかったのでは。

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	6,000台
7/21	必殺 仕事人	
	みどりのマキバオー	20,000台
	リング	