

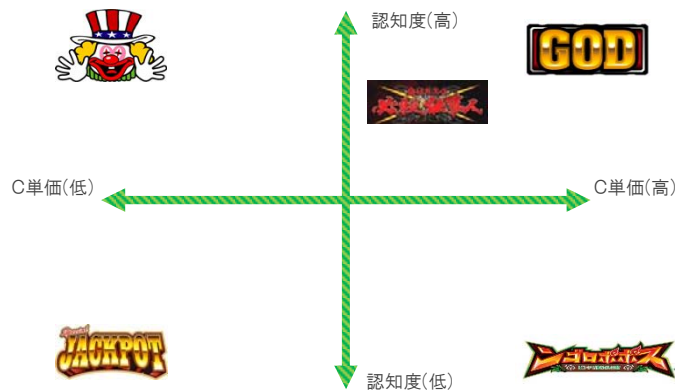
「どんなに素晴らしい製品でも、遊技者が着席動機、遊技動機を持たなければ動かない」という考えの下、「人間はあらゆるバイアスの元に思考・行動を決定する」という仮説を立て「バイアス」を表出させ数値化。経験則や外部要因に左右されない客観的な遊技機評価指標の作成を目的とし、諏訪理科大学統計学講師の桜井先生、(有)ノブ・石川氏を中心にプロジェクト化しました。 ※遊技機解析「Analyze」は会員限定の遊技機情報です。



機種名: ぱちすろ 必殺仕事人 (京楽.)

導入予定日: 2014.7.21~

Positioning-Map



Comment (機種背景)

ぱちんこで2001年にリリースされて以降、13年間の間に9型式が販売された、京楽の言わずと知れたカラーコンテンツがいよいよパチスロ化。実際の映像では、スピンオフを含め1999年にシリーズは途切れる。中村主水(藤田まこと) 亡き後、2007年以降は「スペシャルドラマ」という形でジャニーズ祭的に復活。京本政樹の息子である京本大我はジャニーズJr所属でもあり、組紐屋の竜との共演も近い将来見られるかもしれない?

Comment (仕様説明)

初号機のAKBでDAIAMOND筐体の完成度を見せ付けた京楽の第2弾。基本的にはパチスロAKBを踏襲する、通常遊技時はどこからでも打てる要素の高い非G数解除/ループ系のA-ART。通常時は「連続演出の失敗」や「チャンス役のスルー」等による「遊技者の『恨み』」が『恨みメーター』『恨み玉』として溜る、まどか☆マジカの「穢れ」的な要素を持ち、ART中は『乱舞玉』という、北斗の「勝負魂」を想起させるフローにより、OZ(チャンスゾーン)での継続を表現。ギミック・演出面とあわせ、このあたりは試打レポートを待ちたい。当機の場合、画期的なのは、パチスロ機の販売にしてパチンコ機が下取り対象となるところか。ただし、購入台数値引き対象が5台以上からという点は念頭に。

試打レポート

一言で言うなら「マイルド版北斗転生」。ARTの継続システムは抽選用の玉を貯めて1個あたり20%で継続。神拳勝舞に瓜二つ、というか、完全にパクリである。北斗転生よりやや継続抽選用の玉は溜まりやすく、また特化ゾーンにも入りやすくなっているようだ。純増は2.0枚と転生に比べかなりのスペックダウンながら、AKB並みの初当たり確率になっており、現行機の中では「遊べる」という印象。ただ、AKBの瞬発力では物足りないと感じるユーザーが多いことは京楽社もちゃんと理解しているようで、AKBよりはやや波の荒い仕様になっている。転生の成功要因ともなった神拳勝舞にあたる「必殺乱舞」について。液晶では仕事人の種類と悪人の種類で期待度を示唆し、リールでは小役の種類で期待度を変化させる仕組み。レバーオンから第3停止まで、ひとつひとつの所作に対し、チャンスアップが存在。また告知タイミングも各所作全てに分散しており、第一停止でキュインと鳴ってしまうこともあれば、全リール停止後のボタン押しで告知することもあり。転生の神拳勝舞の期待度示唆や告知タイミングに比べるとかなり「複雑」で「おおげさ」といえるだろう。これが吉と出るかは難しいところではあるが、転生に慣れたユーザーには新鮮に感じるだろう。個人的には、チャンスアップが多彩な分、神拳勝舞よりも全ての所作に力が入るし、打てば打つほど「味が出る」と感じた。通常時のメインのチャンスゾーンとなるのは「依頼の刻」→「恨み一撃必殺チャレンジ」。通常時および依頼の刻に貯めた『恨み玉』は一個当たり15%の期待度となっており、恨み玉消化時の演出はパチンコの擬似連演出と同様と考えてよい。「仕事人の種類」+「擬似回数」で期待度を示唆するのだが、これが単純でいてキッチリと面白い。京楽社としてはスロットは二作目ながら、演出のボタン連動性等はしっかりしており、違和感なく遊技できる。全体的にパチンコチックなのだが、N社と違って、ちゃんとスロットになっている。液晶演出や役物演出は、現スロットシーンの中ではやや派手目の部類。ただ、クオリティはしっかりしており、美しく多彩。リールアクションもかなり凝っており、初見、かなり興奮する。が、結構、すぐに飽きる。アクションの時間も長く、遊技時間ももったいなく感じるのだが、逆押しするとなんとリールアクション演出をキャンセルできるようにになっていて、妙な心遣いがにくい。前評判では、批判的な意見も多く聞こえてきていたのだが、総合的な好感としてはかなり好印象であった。ターゲット層については、版權コンテンツ=中年層メイン、派手目の演出趣向=中年層メイン、ややマイルドな波=どちらかというとも中年層、ということも考えると、マーケティング調査に基いて設計されているのだろう。AKBのときもそうだったが、「ジャグ層取り」を狙った設計を強く感じる。今度こそうまくいくのか?それとも机上の空論に終わるのか?そのあたりに注目したい。個人的には初代スロ慶次の初動時のあの客層がメインで遊技している姿が目につく。問題点は5万台という台数。確かに出来は良いと思うが、それでも少し多すぎる気がする。スロットャーに限定すれば、それほど強い版權ではないし、マイルドな射幸性で今のスロットシーンでメインを張るのはちょっと厳しい気もする。



©KYORAKU ©松竹・ABC

1店舗あたりの設置予測

予測設置台数:

5台以上

推奨設置台数:

5台以下

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
7/6	鉄拳 3rd	40,000台
	サイボーグ009	10,000台
	まじかる☆タルのートくん	6,000台
	娘娘むすめ	2,000台
7/21	リング 呪いの七日間	10,000台
	みどりのマキバオー	20,000台
	必殺仕事人	50,000台