

「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: **やじきた道中記 乙**

(メーシー)

導入予定日: **2014.8.4~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

8台

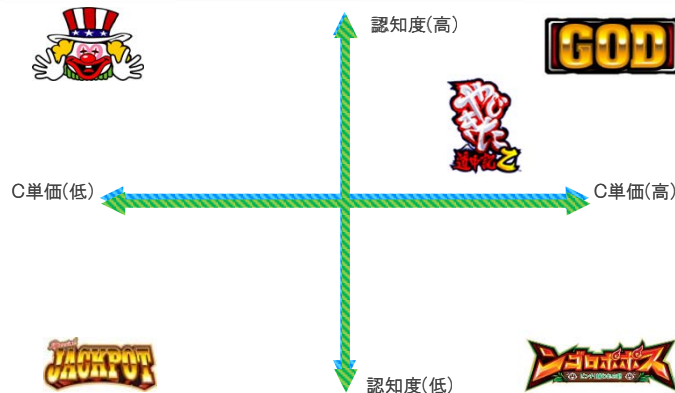
推奨設置台数:

バラエティ

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
8/3	やじきた道中記 乙	40,000台
	ヘルシング	
	戦国BASARA 3	
8/17	バーチャファイター	10,000台
	newアイムジャグラー	
	ドリームジャンボ	

Positioning-Map



Comment (機種背景)

前身機は2003年にミズホからA-A T機としてリリース。
‘あのゴールドX’の代替機として投入されるも、その後、SAMMY・北斗の拳の爆発的な設置増殖により不遇の機械となる。AT中のカオス感こそがやじきた道中記らしさと記憶しているが、当機でもそこは健在(笑。遊技感としてはそのくだらなさか嫌いでは無かったが、ホール側としては‘あのゴールドX’の流れで「導入せざるおえなかった」というネガティブイメージも…。さて、当機は「メーシー」という事で中古書類が出易く、且つ、お盆前の納期でありながらBIGNAME不在なだけに強気の販売意図が見え隠れするわけだが、はてさて…

Comment (仕様説明)

麻雀格闘倶楽部(KPE)のおかげ(?)で俄然注目されている周期抽選系+減算表示の当機。バジリスクを想起させるパネルデザインを筆頭に各種演出等へ散りばめた自社パロディは当社・長谷川室長の遊技機に対する「面白い・楽しい」の一つの想いを感じずにはいられない。通常遊技フローは目指せ!ドキドキ島(オリンピア・ゴールド)も、いたって今風の仕上げ。AT時の‘ジャッジメント’は6種類。気になるところは「やじきたボーナス」、「天照降臨」時の【押し順2択】。このあたりは試打レポを待ちたい。

試打レポート

初代やじきたになぜか陶酔し、約30万Gは遊技した私。たいへん楽しみにしていたのだが、これは残念といわざるをえない。まず通常時だが、やじきた祭(AT)への主なルートは2つ。一つは周期抽選で周期平均ゲーム数は約105G+突破率は25%前後。戦国乙女西国、また同時期に登場するバーチャの周期平均が50Gで、これらを遊技体験してしまっているユーザーには長く感じるだろう。レア役からの周期G数短縮機能もあるが、短縮期間は1Gのみ。こちらでも北斗転生遊技済みのユーザーは、淡泊に感じるのではないだろうか。また、周期到達時の成否演出(関所チャレンジ)は演出パターンが少なく単調。こういった成否演出のパターン数は、多すぎると期待感の理解が難しくなるデメリットもあるので一概にはなんとも言えないが、通常時メインの演出でこの演出パターン数の少なさはさすがに厳しい。もうひとつのATへのルートはボーナスからのAT当選。平均150枚~200枚獲得できるが、AT当選の期待度は低く、どちらかというと間持たせといった役割。そのくせ、出現頻度は1/681~875と低いため、出現頻度と役割のバランスが非常に悪いと言わざるをえない。

周期は長いわ、短縮は淡白だわ、到達しても成否演出は単調だわ、たまにしか引けないボーナスは200枚弱+ATにも繋がらないわ、初代ファンの私でも取り繕いようがない。それでも、「ここはアツイ!」と光る部分さえしっかりあれば、ヒットすることがあるのが今のパチスロシーン。初期ゲーム数を決定する「あっぱれチャンス」が当機において、その該当部分といえ、ハーデスの「ジャッジメント」を6種類にした感じ。しかしながら、出現頻度の高い下位2つが平均初期G数約60Gで、あるところか1G完結型。105ゲーム×25%を突破して、たった1GでAT60Gという現実を突きつけられたら、当機はおろか、パチスロそのものが嫌いになりかねない。上位3つは演出的にも面白く、また初期G数も約160G、170G、340Gとなっており、こちらを体験できればレポート遊技も望めるかもしれない。

最大の見せ場は平均獲得2500枚を誇る「天照降臨」。「超やじきたボーナス」×2回保障+50%ループという内容なのだが、ボーナスシステムが難解で、初見遊技ではおそらくその面白さは理解されない。どう興奮していかよくわからないまま出玉だけが増えていく「キョトン勝ち」になりそう。出玉的役割はハーデスのGOD揃いに相当するが、これならば素直にハーデス同様、「あっぱれチャンス」×3回+上位優遇の方が良かったのではないだろうか。

遊技ターゲットユーザーは現ユーザーにあまり多いとは思えない初代ファンに限定される上、レポート遊技もあまり期待できないと考える。ユーザー需要は7000台でも多いくらいでは?目標4万台を掲げた理由と根拠が知りたいくらいだ。