

「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櫻井先生、(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: **戦国乙女 西国参戦編**

(HEIWA)



導入予定日: **2014.6.1~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

3台以上

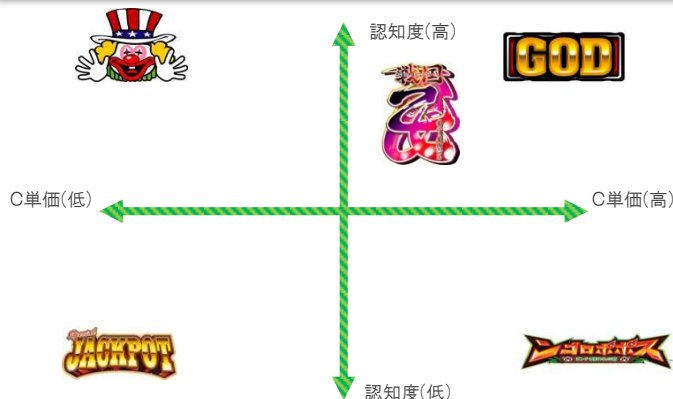
推奨設置台数:

4台以上

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
6/1	戦国乙女西国参戦編	15,000台
	パチスロ ケロット3	4,000台

Positioning-Map



Comment (機種背景)

2008年、2011年、2013年と、当社パチンコ機としてリリースしたオリジナルコンテンツを2013年に「戦国乙女〜剣戟に舞う白き剣聖〜」として初のパチスロ化。機械仕様のマイナーチェンジと、キャラクター・楽曲等を追加する形で今期当機をリリース。「〜剣戟に舞う白き剣聖〜」は約25,000台設置され、4月現在で約6,100軒に設置中。当コンテンツは、「ALWAYS 三丁目の夕日」、「永遠の0」等、アニメ・実写映画企画・制作で著名な白組が制作。

Comment (仕様説明)

〜白き剣聖〜のG数テーブル管理からの荒波仕様を、「北斗・転生」に比した周期抽選システムを採用し、ART中心へ遊技フローを変更することで若干マイルドに、当社「パチスロラブ嬢」的な遊技性を持たせる形でマイナーチェンジ。〜白き剣聖〜同様、「乙女ボーナス」時の告知モード、選択した乙女によって上乗せG数が異なるゲーム性は継承してはいるが、当機では、この点で評価を左右する事にはならない。

試打レポート

前作からの大きな変更点は初当たりがすべてART(強カワRUSH)だということ。マイルドな仕様への変更は前作が好きなユーザーにとっては大きなプラス材料。ARTへの敷居が低くなっているにもかかわらずART突入後の出玉期待感などは損なわれていないのも良い。
新たに採用された周期抽選システムは、周期までのゲーム数減算という点ではプリズムナナのゲーム性に近い。周期抽選システムについては好みの分かれるところではあるが、周期G数も常に表示されており、初めて打つユーザーでもシステムの理解は容易であろうし、通常ゲーム時における期待感煽りという面においても貢献している。また、レア役時にこのゲーム数が一気に減算される仕組みになっており、北斗転生のあべシステムにやや似たような遊技感を感じた。非当選だった場合は、ゲーム数を戻されてしまうが、北斗転生でユーザーの心に培われ醸成された「大当たり近づいている感覚」は、現行ユーザーに好印象をもたらす可能性は高い。
同社「主役は銭形2」から採用された昇格演出もうまく活用されていると感じた。例えば、乙女アタックなどで「なんだオウガイカ」というタイミングで「コタロウ」に変わってくれるうれしいパターンも存在し、ギリギリまで演出を期待できるという点で評価できるし、銭形よりも使い方は進化しているといえるだろう。
システム面では改良点が多く前作よりも良い印象だが、演出面においては使い回しが多く、試打感としては遊技時間の70%くらいが前作を遊んでいるような気持ちになった。作画デザイン力の高い多様な萌えキャラ達、そして丁寧な液晶演出映像でコンテンツとしても根強いファンが多いだけに、演出の新規性の重要度は他機種に比べかなり高い。
であるにもかかわらず、新作感がないのは「戦国乙女の」新台としては致命的で、打ち込む前に飽きが来てしまうユーザーも少なからずいるだろう。前作からさほど間隔が空いていないのもそれを助長してしまう。ただし、「これを打つなら前作を打つ」という復帰現象が起こるレベルではなく、台としての出来は今回のほうが上。目新しさがないという致命点を除けば台としての出来は素晴らしいと感じた。