

「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: 蒼天の拳2

(SAMMY)



導入予定日: 2014.6.15~



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

10台以上

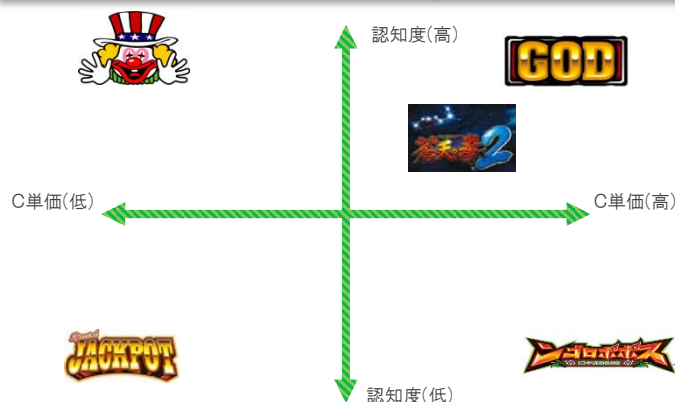
推奨設置台数:

10台以下

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
	餓狼伝説PREMIUM	10,000台
	麻雀格闘倶楽部	3,000台
6/15	蒼天の拳2	60,000台
	テンパイラッシュ	

Positioning-Map



Comment (機種背景)

週刊コミックバンチ(コアミックス)で北斗の拳の過去を描いた物語として創刊号の表紙&巻頭カラーにて連載開始。2006年に深夜枠でアニメ放映。2010年に、北斗の拳後継機として当社よりリリース。販売台数は9万台を超えた。原作の舞台は1930年代の上海。メインテーマは『朋友』。

Comment (仕様説明)

「北斗の拳本流」と言える、[バトルボーナス/32GCZ/単チェ・スイカ尊重]は当機も変わらず。加えて、可動ギミックとラグランジェ風味の第4リールを搭載。基本的にはG数解除とレア小役からの直撃解除からAT突入。バトル勝利でループ。スペシャルバトル、AT中のレア小役で上乗せ、オーラの色で期待感煽り、復活演出等、'本流系'の打ち慣れたゲームフローだけに、チェリー主張を強めた演出に相応の期待感が持てるようならば、より親和性は高まる(ここは試打にて確認)。

試打レポート

まずは通常時。北斗カウンターによる遊技フローがメインで、ベースは従来の遊技感覚。進化した部分としては、カウンターが作動してから発生する「炎(中チェ確率10倍)」「凍(カウンター減算ストップ+中チェ確率30倍)」といったレア役そのものの出現率をアップさせるシステム。過去シリーズでは、直近の演出内容から内部状態を推測し、その状態を加味した上で、引いたレア役の強さによって異なる期待感を持たせる...といった感覚であったが、当選へのフィニッシュラグをより『中チェ』に集中させており、「確率もアップしている今、ここで中チェを引ければ...!?」という叩きどころをややハッキリさせたイメージだ。もう少し言うならば、従来の北斗カウンターは「結果待ち」であったものを「結果待ち+さらに中チェをもぎ取りにくいCZでもある」と表現した方がわかりやすいだろうか。過去シリーズに比べ、より能動的に遊技している打感を覚えた。

肝心のATであるが、やや複雑。出玉増加メインとなるのは「激闘乱舞 in上海」と呼ばれるゾーン。ここでレア役からの抽選もしくは25G周期抽選に当たれば、中チェ確率が飛躍的にアップしていると思われる『刮目の刻』となり、中チェを引く度にバトルが始動。勝利できれば、百裂拳チャンスor秀麗乱舞(or天授の儀)を獲得、ゲーム数上乗せとなる。百裂拳チャンスは最低30Gある新鬼武者の鬼武侠のイメージ、秀麗乱舞は乗せゲーム数のさみしい北斗救世主伝説の拳王乱舞のイメージ、天授の儀は初代のバトルボーナスや転生のSPバトルに近い。上乗せのメイン契機はこの「刮目の刻」にかなり集約されている印象で、「中チェ高確率状態」⇒「バトル」⇒「上乗せ」ループのイケイケ感が面白い。

演出面について。まず液晶映像の出来だが、そのものは北斗シリーズの中でも一番美しいと感じた。役物は落ちモノ系で、確定の瞬間は気持ちがよく、また、左右の龍役物が羅龍盤役物を啜めるかどうかで期待度を上下させる仕組みになっている。ボタンは化物語由来の強力パイプ搭載。リアルアクションはラグランジェほど派手ではないものの、ゲームの肝となる中チェ出現時のあおりで頻発する作りになっている。並行稼働機の中で見劣りすることはないだろう。懸念点としては、上記「in上海」への突入確率。AT突入時はワンセット20Gループ(初回継続確定+70%~89%の継続率タイプ)の「宿命の刻」からスタートし、バトルで勝利できれば「in上海」となるのだが、このハードルが高過ぎるようだ、俗にいう「無理ゲー感」が心配される。宿命の刻そのものはあくまで「in上海」という真打ち登場までの前座に過ぎないので、ATには当選しても宿命の刻から「in上海」に入らずに終了してしまう割合が高いようなら、ゲームシステムがやや複雑なだけに、現ハードを遊技しているようなユーザーに高射幸性だけで着席させるのは難しいだろう。