



機種名: **戦慄のストラタス**

(KPE/高砂)

導入予定日: **2014.10.6~**



1店舗あたりの

設置予測

予測設置台数:

バラエティ程度

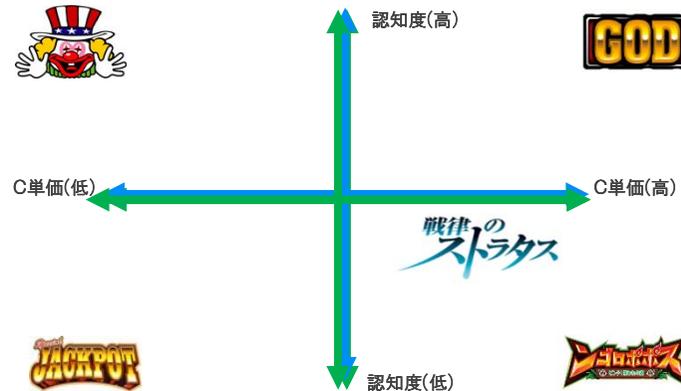
推奨設置台数:

4台以上

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
10/5	ブラックラグーン2	15,000台
	大海物語with T-ARA	
	戦慄のストラタス	8,000台
	三国志	
10/19		

Positioning-Map



Comment (機種背景)

「西暦2058年 帝都東京。突如始まった“ミーム”と呼ばれる螺旋情報柱体の侵略により、人類は滅亡の危機に瀕していた。対ミーム特務機関‘帝都六機’はミームの侵略に対し人型巨大ロボット「アラバキ」で対抗するのだった。」と、まあEVAチックなフォルムで2011年にコナミから発売されたPSP用ゲームソフトがモチーフ。ゲーム自体の評価は「単調」という声が多く、リリース即半額という評価だったわけだが、アニメ化されることなくスロ化となれば話は別。(スロ用への演出カスタマイズは、豊富なキャラクターの割に自由度は高い)

Comment (仕様説明)

周期抽選+ゲーム数管理。約3.0枚純増の差枚数管理で、奇数ゾロ目ゲーム数でCZ。明快な高確モードからの瞬発力、AT継続数とストーリーとのリンク等々、「いいとこどり」の当機。ザックリと言えば、遊技性は鬼浜的。当社リリースの遊技機の特徴的な点は、「大事故は起きないまでも、朝イチも狙えて、且つ、どこからでも座れて…」その分、若干、甘めに推移する事も多いのだが、少台数設置のため致し方なし。BB中の演出内に設定看破の要素も盛り込まれており、ひよつとすると…と期待せざるおえないわけだが…

試打レポート

試打を終えての感想だが、まず、遊びやすいという印象を受けた。ボーナスの合算確率が設定1でも1/200を切る確率である上に、通常時はレア役と周期による抽選、こちらは昨今の機種と比較して特出する部分はないものの、周期自体が32Gと短く振り分けられており、周期到達時に「最大32Gの前兆」を経由した当否の見せ方、前兆を経由した後に発動するCZなど、それらが仮に失敗した場合でもすぐに次の周期が訪れるため、常に何かおきているという感覚で遊技することができた。

また、ボーナス自体の獲得枚数がBIG:200枚 REG50枚と、擬似ボーナスの中では本物のボーナスに近い獲得枚数を得ることができる上に、AT突入時はボーナス・上乘せが必ず一回は保障されるため、遊べるシステム構成となっていることもそう感じた要因の一つだろう。

さて、遊びやすいと感じたが、決して出玉感がない、という印象は受けなかった。理由としては前述した通りボーナスの払い出しが比較的多いこと、ATに突入してさえしまえばボーナス・上乘せが必ず一度は保障されているため、平均600枚程度の出玉を獲得できるのではないかと感じたからだ。さらには本機の最大のウリである「第7の設定」。正式名称は「帝特6機MODE」と呼ばれるものだが、ボーナス・ATの初当たり確率が1/74まで上昇し、出率は130%と、破格の数値となる。似たようなシステムで「ウルトラマンウォーズ」のプレミアムチェリー後の状態があるが、こちらとは違い転落抽選を行っている模様。しかし転落契機がBIGボーナス突入後・AT突入後ということもあり、何もおきずに転落する心配はないので出玉獲得の期待感に対する影響はそこまで問題ないように感じられた。しかしながら、本機が高稼働を維持することができるかと言われると疑問が残る。理由としては、まず液晶映像面。最近の機種に比べ綺麗さ・流麗さが見劣りしてしまうのは正直否めないところとなっており、目の肥えた最近のユーザーにとっては満足いくものには仕上がっていない。版権の認知度が低いことや、メーカーイメージも懸念材料といえる。また、8枚払い出しの純増3.0枚という事もあり、ボーナス自体は「少し時間のかかるボーナス」と言った印象で、擬似ボーナスという印象はあまり受けなかったものの、逆に言ってしまえば、ボーナス中にレア小役が成立しにくいイメージを抱かせてしまう懸念点もある。あくまでATの抽選・上乘せを行っている擬似ボーナスでそういう印象を受けたのは若干マイナス要素に当たる部分ではないだろうか。

販売台数は適正であると感じるものの、どうにも不遇台として扱われそうなイメージは拭えないですね。