

「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: 戦国BASARA 3

(エンターライズ)

導入予定日: 2014.8.31~



1店舗あたりの 設置予測

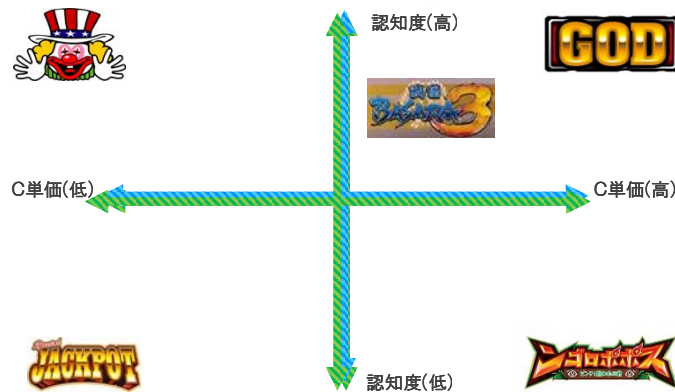
予測設置台数:

推奨設置台数:

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
8/3	やじきた道中記 乙 ヘルシング	40,000台
8/17	バーチャファイター newアイムジャグラー ドリームジャンボ	10,000台
8/31	戦国BASARA 3	20,000台

Positioning-Map



Comment (機種背景)

カプコン社製の戦国アクションゲーム。パチスロは2011年に同社からリリース。16,000台販売されたが、東日本大震災をまたぐ時期に設置されたこともあり、市場評価云々という状況ではなかったのが初代の印象。しかしながら、ゲームにとどまらず、アニメ化、ドラマ化、舞台化の機会も多く、宝塚歌劇団・花組で公演題目となるほどと聞けばその知名度は推し量れるところ

Comment (仕様説明)

約2.2枚純増のARTと聞くと、昨今のAT中心市場の中にあつては今一つインパクトに欠けるわけだが、常に新奇性を盛り込む「エンターライズの…」と聞けばそうも言っははられない。当機では仕様に関する新奇性とまではいかないが、特殊小役出現からのOZと上乘せ特化ゾーンの演出手法をひとひねりし、また、最大天井時の恩恵、フリーズ恩恵に厚みを増してのリリース。演出の幅という点ではART機ならではといったところ。逆に、これらの演出期間が頻繁に訪れる事による間延び感の蓄積による遊技離脱もART機らしさとなるわけだが、このあたりは試打レポを待ちたい。

試打レポート

フリーズをうまく使ったバサラ目からのチェリーコンボやチェリーストックによる煽り、またそれらが2種の自力高確ゾーンやARTと絡んだ場合に織りなす期待感、などなど、ゲームシステム自体や演出は様々な要素がふんだんに盛り込まれている。良い言い方をすれば「今やれることを全て詰め込んだ」といった感じだが、悪い言い方をすれば「結局なにがどうなればいいのかよくわからない」という印象になるかも。こういったゲームシステムの場合、初遊技でうまく波に乗りメインの出玉システムをひと通り体験できればその面白さは伝わるだろうが、そうでなかった場合が怖い。少し意図的に残念パターンを例示するが、なにやらチェリーが集中して、やたらと「高確率」と煽られ、液晶も派手にバタバタと繰り広げた拳句、何もなし、よくわからないままようやく引いたARTで単発…こういったときに感じる「詐欺感」は同じ負けでも明瞭なゲームシステムのものや個人が理解済みの遊技機よりも強く感じてしまうものだ。昨今のゲーム性の複雑化・演出の多彩化に伴って、注意しなければいけないのが、この「詐欺感」で、要素の盛り込み度合いとのバランスを崩すと諸刃の剣となってしまう。当機試打感においては、やや悪い方、つまり「詐欺感」を思わせる側が強く出てしまっているように感じた。ただ、ゲーム性自体は奥深く、打てば打つほどに味を噛み締められる作りにはなっているので、機械そのものが持つ能力は高いとみてよいだろう。よく言う「隠れた名機」「不遇台」といった末路がやや心配される。ターゲット層はゲームシステムの理解を要求される点でも原作ファン世代的にも若年者層であることは間違いなく、また、前作は震災時期だったこともあり一般パチスロシーンとしての認知度はそれほど高くないことも考えると「狭く強い」といったところだろうか。その際、気をつけたいのは、これらのユーザー層は設定の高低により敏感である点。設定看破要素は現時点で不明であるが、あまり強く持たせた仕様であった場合は、やや難儀する可能性がある。純増2.2枚を心配される向きもあるかもしれないが、こういったユーザー層に限っては、単純に純増のみで良し悪しを判断することが少なく、大きな足枷になるとは思わない。最後に、あくまで個人的感想でたいへん恐縮なのですが、主役キャラの一人である「石田三成」がすこぶるダサイ。なんというか、武将というより、ビジュアル系バンドのボーカルといった感じ。筆者、原作を知らないため、原作ファンの方には申し訳ないが、私個人は三成をチョイスして遊技することはないかな。