

◎戦国コレクション3

シリーズ3作目にして、KPE初の5.9号機となる本機。
同社で実績のあるシナリオ管理型ARTとなっており、
シナリオのエンディング到達率はシリーズ最高の20%。
一撃で2000枚以上の獲得が見込めるプレミアムフラグなども搭載しており、
5.9号機のポテンシャルがどのくらいなのか。注目が集まります。

5.9号機で1セット45GのART（純増約1.7枚/G）を搭載したA+ART機。
CZ失敗後は、CZ抽選の高確状態へ移行。高確状態転落まで、1/16でCZを再抽選する。



©Konami Digital Entertainment,NAS/「戦国コレクション」製作委員会
©KPE

5.9号機でも一撃2000枚！

本機は、A+ART（純増約1.7枚/G）機で、コイン単価は約2.46~1.46円。ベースは50枚あたり、約34.4G。ボーナス合成確率は1/256~157.9、ART初当たり確率は1/397.6~1/373.1。出玉率は97.7~110%となっています。

■通常時+チャンスゾーン（CZ）

通常時は、CZとボーナスの二つのルートからARTを目指します。

CZへの移行は、通常時のレア役の一部で突入する高確状態のときに、毎ゲーム1/16で抽選します。

CZ「激突!暗黒団」（10G+ α ）中は、リプレイ以外の小役でポイントを獲得。ベルで1ポイント以上、レア役で2ポイント以上となっており、CZ中のボーナス成立でもポイントを獲得。10ポイント貯まると、ARTが確定します。

■ボーナス（ギフト）

本機のボーナスは、ギフトという名称で、赤7同色ぞろいが「ギフト1」（純増48枚）、青7同色ぞろいが「ギフト2」（同72枚）、異色図柄がそろって「ギフト3」（同72枚）となります。

ボーナスからのARTの抽選は、ボーナス中の演出により、期待度が変化。ART期待度が25~50%の「修羅モード」は、「ギフト2」「ギフト3」の一部で突入するART前兆ステージのよ

うな扱いです。

もう一方のボーナス演出「おひねりタイム」は、すべてのギフトから入る可能性があります。また、「ギフト1」「ギフト2」で突入すると、ARTが確定し、有利区間完走、もしくはエンディング3回という恩恵があります。エンディング3回の期待値は、2000枚オーバーです。

ただし、「おひねりタイム」のメイン突入契機は「ギフト3」。その場合、ART抽選は行っていません。その代わりに、武将のカードを集めていき、カードが多いほど、高設定の期待度が高まる、設定判別要素を用意しています。

どのギフトなのか、どの演出になるのか。ユーザーをドキドキさせるゲーム性といえるでしょう。

■ART「戦コレ劇場」

ARTは1セット45Gのシナリオ管理型で、シナリオは8種類。全8話で1シナリオとなり、シナリオを完走するとエンディングへ。エンディングを3回迎えるとストックがあってもARTは終了します。セット数ストックは、レア役やボーナスで抽選しています。

また、プレミアムフラグも二つ用意。一つ目が、非有利区間に突入する可能性がある「前代未聞の一撃フラグ」。エンディング3回が確定し、期待値は

設定1でも2300枚以上です。

二つ目が、ART中の「ギフト1」の一部が契機となる「みんなのコレクション」。全役でセット数を上乗せする特化ゾーンで、平均獲得ストック数は36.1個となります。

5.9号機の第1弾として登場した、本機。有利区間があるため、G数上乗せタイプではなく、セット数ストックがあるシナリオ管理型ART機となったようです。

シナリオ完走率がシリーズ最高の20%と高いことや、セット数を上乗せしやすいことから、誰でも2000枚のチャンスがあるというコンセプト「みんなが2000枚」は納得。設定判別や次回のシナリオ示唆などの要素もあり、5.9号機のメリット・デメリットを凶る、絶好の機会（械）となるのではないのでしょうか。

PROFILE

糸柳達成（いとやなぎ たつなり）
株式会社アテイン 代表取締役
関東老舗ホールで店長として新規・リニューアル含めて6店舗を経験。その後経営コンサルタントとして独立して10年。業界歴は27年以上。現在は、経営コンサルタントのほかにも、TV出演、コラム執筆、セミナー、集客企画などマルチな活動を行う。TwitterなどのSNSやニコ生などのウェブを使った動画配信による情報発信も（詳しくはitoyanagi.net参照）。