



©SEGA ©Sammy

◎パチスロ戦場のヴァルキュリア

同名人気ゲームとのタイアップ機がサミーから登場。
「上乗せ」「突破」「ループ」という、三つのARTパートで、
ゲーム1作目の世界観を見事に表現しています。
同社初となるARTを搭載した5.9号機として、
どのような機械に仕上がったのか、見ていきましょう。

A+ART（ボーナス込みで純増約1.5枚/G）機。上乗せ特化ゾーン「進撃RUSH」は、ART突入時のもので平均100G。ART中のもので最低保証が30Gと、期待度が異なります。

ゲームの世界観を再現

本機は、A+ART（ボーナス込みで純増約1.5枚/G）機で、ベースは50枚あたり、約32G。ボーナス合成確率は1/119.8~1/88.4、ART初当たり確率は1/576.8~1/496.9。出玉率は97.5~112.1%です。

■通常時のゲーム性

通常時はレア役などで、有利区間への移行を抽選します。有利区間に滞在しているかどうかは、5種類のステージ演出で示唆していますが、クレジット枚数などを表示する7セグの右下に、ドットランプが点灯していれば有利区間確定となります。

ART突入のためのチャンスゾーンなどはなく、ボーナスからARTを目指す仕組み。成立したボーナスの種類と、有利区間中か否かで、ARTの突入期待度が変わります。

■ボーナス

本機のボーナスは3種類。
獲得枚数約252枚のBBは、ART当選期待度50%以上。同70枚のミッションボーナスは、約40~100%、同42枚のRBは、約1~51%となります。

ボーナスごとに3種類の演出を用意しており、演出によって、ART突入の期待度が変わります。

■ART

ARTは、リール上に「ターゲット

図柄」が停止すると、ゲーム数を上乗せする特化ゾーン「進撃RUSH」からスタート。そこで上乗せしたゲーム数を持って、3パートに分かれているARTが始まります。

最初のパートは、上乗せしたゲーム数分、敵兵を撃破する「敵兵撃破戦」。液晶に表示されている相手の兵数を、ゼロにすることが目標。残りゲーム数がなくなる前に、「進撃RUSH」に再突入させ、ゲーム数を上乗せ。再び、敵兵撃破を目指すという流れです。「進撃RUSH」への移行は、レア役やボーナス当選時に抽選しています。

敵兵をゼロにすると、2パート目の「マーモット攻略戦」へ。ここでは、ゲーム数の上乗せではなく、レア役などで、敵戦艦を攻撃するゾーン「VALKYRIA MODE」を抽選しています。

「VALKYRIA MODE」中は、カットイン発生時に「ターゲット図柄」を狙い、停止すると敵戦艦の部位を破壊。部位を三つ破壊すると、最初のパート「敵兵撃破戦」へ戻ります。

これを3回ループすると、3パート目の「最終決戦」に突入。

「最終決戦」は、1セット20Gのループ率管理となっており、継続率は77~98%。最終決戦中に「ターゲット

図柄」が停止すると、そのセットは継続確定。10セット継続で42Gのエンディングに移行します。

同社初のARTを搭載した5.9号機となった本機。

5.9号機は有利区間があるため、ARTの終わり方が一つの焦点。本機は「最終決戦」をループ率管理にし、完走できればエンディングという、ユーザーに達成感を与える作りに。

軽めのボーナスでARTにつなげるタイプです。2回に1回は、300G以上のARTが期待できることを踏まえると、ボーナスの引きが噛み合えば、出玉にも期待できそう。

適正台数で検討する価値は十分、アリだと思います。

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）。