



©創造・サンライズ
Gisty FIELDS

◎カードバトルパチスロ ガンダム クロスオーバー

ガンダムのカードバトルを題材にした遊技機がビスティから登場。通常時は、カードを決定する「ガシャ」、カードを育成する「強化周期」、敵と戦うチャンスゾーンという三つのパートによる周期抽選を採用。また、ベルのファーストナビで攻撃するカードが変わる仕様など、コンテンツとシステムがマッチしており、注目が集まります。

純増最大約4.3枚/GのAT機。擬似ボーナスの獲得枚数は約50枚。消化中は、レア役でATの昇格抽選をおこなっている。

ファーストナビが勝負の決め手

本機は、AT（純増最大約4.3枚/G）機で、ベースは50枚あたり、約50G。AT初当たり確率は1/296.4~222.7、出玉率は97.3~108.6%です。

■通常時+チャンスゾーン

周期抽選は、3パート構成。

まず、10Gの「ガシャパート」でリーダーとサポートの2枚のカードを決定。カードのランクは4段階です。

次に、15G×最大8セットの「強化周期」に移行し、上記の2枚のカードをそれぞれ強化。リーダーカードはベルで、サポートカードはリプレイでポイント獲得し、一定量に達すると2枚のカードがレベルアップ。レア役だと、両者ともにポイントが入ります。

最後に、約20Gのチャンスゾーン「G-カードオペレーション」に突入し、強化した2枚のカードでバトル。ハズレ以外で味方の攻撃チャンスとなり、見事、敵を倒せば、擬似ボーナス、ATのどちらかが確定。勝利期待度は、約35%で、勝利時の擬似ボーナスとATの振り分けは、設定1で約50%ずつとなります。

■AT（強化パート）

ATは2パート構成。

10Gの強化パートでは、1G目にバトルで使用するカードのレベルを3枚決定。その3枚は各リールに対応して

おり、残りのゲーム中に、押し順ベルのファーストナビが出たリールのカードのレベルアップを抽選。レア役で、すべてのカードが強化されるチャンスとなります。

カードのレベルは7段階。すべてのカードがレベル7に到達したら、継続が確定。以降のセットの継続期待度も上がります。

■AT（バトルパート）

20G+αのバトルパートは、押し順ベルのファーストナビに対応したカードが攻撃し、敵の体力を削り切ることができたらセット継続です。

レア役成立時は、三つのカードによる同時攻撃だけでなく、クリティカル攻撃の高確率への移行抽選も行います。クリティカル攻撃は、レバーオン時にショートフリーズが発生。筐体上部のパネルにある1~5までの倍率が書かれたカードから1枚が選択され、押し順で選択されたカードの倍率を上げて攻撃するもの。

そのほか、液晶にガンダムシリーズのモビルスーツ（ロボット）「キュベレイ」が登場すると、クリティカルの高確率かつ、ゲーム数の減算が止まり、敵撃破の大チャンスとなります。

ATの継続率は平均約80%です。

また、フリーズも用意。ATの準備

中のレア役で抽選し、突入すれば「覚醒AT」となり、12セット継続が確定します。

バトルパートで敗北すると、引き戻し率約40%の「G周期」へ。また、6戦目に勝利すると、スペシャルエンディング経由後、引き戻し率100%の「覚醒周期」に突入します。

本機の魅力は、ベルナビを利用した目で見える期待感と、終了のピンチでもショートフリーズからの一発逆転。また、周期抽選、かつ育成要素があるタイプとして、コンテンツともマッチし、長期稼働に期待したいところ。

設定の運用面は、示唆系の演出や出玉率などから、比較的高設定を使用しやすい台。多台数での導入はもちろん、バラエティーとしても使いやすいスペックですので、ほかのロボット系タイアップ機と合わせて、コーナーづくりをしてもいいでしょう。

PROFILE

ハヤタ君

アテイン所属で、本名は加納謙太郎。SE業界からパチンコ・パチスロ業界へ転職し、8年。ブログ「ハヤログ」、およびTwitter（slomani_hayata参照）を使い、実践情報や店舗情報などを発信している。同時にパチスロコンサルタントとして、中小ホールを中心に、設定調整、機械選定、島レイアウトといった、営業の提案を行う。