

## 戦国モード突入絵

### ヒデヨシVSイエヤス

大食い対決は元気娘ヒデヨシを一見少食そうなイエヤスが圧倒。

史実：腹黒で知られる秀吉より温厚で人情家と呼ばれた家康の方が実は腹黒だった。

### マサムネVSミツヒデ

将棋対決は自信家のミツヒデをマサムネが余裕で押さえる。

史実：智将のイメージがある光秀だが実は頭の堅い勇将タイプ。

気の強さで猪突猛進のイメージがある政宗は実は治世面、地盤固めを得意としている。

### ケンシンVSシンゲン

大酒対決は酒豪シンゲンがケンシンに圧勝。

史実：常に自分の得意戦法で活かせる戦場を選び抜いた信玄。

相手の得意戦法を打ち破ることに拘ったケンシン。史実での謙信は大の酒好き、死亡した理由の中に一説で酒による癌等の理由が仮説として取り上げられるほど

## 『ST演出の擬人化についての一考察』

CRA戦国乙女9AXにおけるST演出はST8回転がそれぞれ主人公ともいえる8人の乙女に擬人化されている。

これは通常演出のリーチにおける期待度・信頼度とあいまって打ち手に感情移入させることに

完全に成功したと言えよう。敵に勝てば大当たりという形式はバトルスペックに似ているが、

期待度は敵将の変化のみに単純化させ、1回転1乙女という演出を採用する事によって

素直に乙女たちに感情移入できるルートを成立させた。

これを似たようなスペックの他機種と比べてみればよく判る。

例えば「大夏祭りにゃ七Ver.」ST5回転中はただの演出の垂れ流しである。

リーチがかかれば初めて期待できるが、それだけのものでしかない。

戦国乙女のように回転カウント毎に演出（敵将出现率等）を記録したりする事もない。

さらに敵将の出現率・期待度がまさに神ともいえるバランスで、

普通は出てくればほぼ負けが確定するので嫌われるはずの最強武将「オウガイ」も、

その強さゆえに逆に我々に畏敬の念さえ抱かせ、約0.5%という極少な撃破率ながら、

倒せた時のその通常とのギャップ・達成感というものはなにものにも換え難い勲章となる。

戦国乙女は回転カウントを擬人化する事によって、感情移入量を増大させ、

期待度・興奮度をいやがうえにも高めるといふ、劇的な効果を現出させた。

これはバトルスペックを超える「ネオ・バトルスペック」とも呼んでいい、

パチンコ史上におけるエポックメイキングである。

なおケンシンは俺の嫁であるという結論に達したのでここにこの考察を終える。