

「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: ヴァーチャファイター (エレック)

導入予定日: 2014.8.4~



1店舗あたりの設置予測

予測設置台数:

2.5台

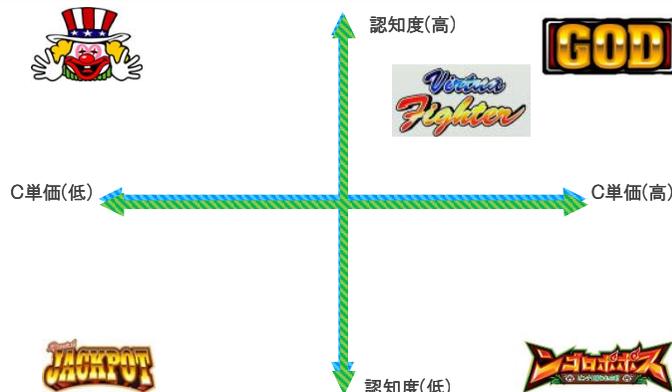
推奨設置台数:

3台以上

Schedule

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

Positioning-Map



Comment (機種背景)

1993年、セガ(現セガ・サミー)からリリースされ対戦格闘系アーケードゲームの先駆けとして一世を風靡した。映画「ナイトミュージアム」の舞台となった米国国立スミソニアン博物館に世界初の3D格闘ゲームとして展示・保存されているほどで、その知名度は世界的。2007年にはRODEO製としてパチスロ化され、当機はエレックから販売。

Comment (仕様説明)

最近めつきり増えてきている周期抽選/減算演出系。当機は基本100G周期。モンスターハンターの「はぎ取りチャンス」風演出やシャッターを伴う疑似リールの存在等、後発であるため、言ってみればSAMMY系の演出イイトコ取りに見えなくもないが、開発時期や著作権位置(セガ・サミー)を思えば、実は当機が先に搭載した形で開発を進めていたのではないかとも思えるがどうか? このテの周期抽選系はどうしても「天井恩恵」や一撃の厚みは薄くなりがちで、単発⇒追い銭の繰り返しに耐えられず離席に至る傾向が見られるが、このあたりの期待感等も含め試打レポを待ちたい。

試打レポート

「エレック」「バーチャ」といった従来の印象だけで判断すると痛い目にあいそうだ。サミーからの出張開発陣、肝入りの一台との噂通り、かなり洗練された出来。
 まず、強く印象に残るのは最新型のエクストリームリール。ラグラン・蒼天2に比べ、頻度・派手さともにさらに強力になっている。リール演出をやり過ぎると、世紀の大チャレンジ、キングキャメルとの二の舞になるわけだが、個人的にはゲーム性としっかり合致した「よい派手さ」で遊技できる絶妙なラインを守っているように感じた。震え、スベリ、逆回転、半コマズレ、右リールが完全に隠れるシャッターまでついており、意外性と新規性は抜群。エンターテインメント性を強く好むユーザー層は、かなり好印象を持つだろう。
 通常時は戦国乙女西国(周期抽選)+北斗転生の天破(短縮チャンスゾーン)を組み合わせたようなシステム。周期は約50Gに1回で、直当たりが10%、ハズレた場合の40%でチャンスゾーン、さらにそのチャンスゾーンでの当選率が40%となっている。計算すると周期あたり、約25%の当選率(10%+90%×40%×40%)となっている。肝心なのは、この25%という実数値と体感数値の差。「実数値<体感数値」となれば、システムや見せ方として優秀ということになるわけだが、残念ながら試打では「実数値>体感数値」という印象。つまり、『確率よりも無理ゲー感が強い』という印象だった。原因としては、はじめの直当たり10%という数値の低さ、加えてチャンスゾーンが最大28Gと長く、その間のコインロスの不快感が挙げられる。
 一転、ボーナス(20~100G+バトルの継続タイプ)は相当に面白く感じた。神拳勝舞のシステムを格闘ゲーム風にアレンジして持ち込んだ感じだ。前半はバトルで有利になる「幻球」をいかに獲得できるか、後半の継続バトルは格闘ゲームさながらのゲージバトルとなっている、これが良く出来ている。対戦相手の強弱も出現時にガチ抽選、また、各小役がゲージにもたらず影響もガチ抽選になっており、格闘ゲーものに多いヤラセ感を感じない。モンハン月下の継続システムに感覚は近いが、モンハンよりも興奮度は高く、1G1Gアツク打てる。エクストリームリールとの演出の絡みも良い。継続率は76~92%となっており、最低76%という安心感も強い。継続率の振り分けは、あくまで対戦キャラの強弱の出現率にのみ限定されており、弱キャラの出現そのものが勝率期待と高継続率示唆、この二つの興奮を生み出す。
 個人的感想としては、鉄拳3rdよりも面白く感じた。これで1万台予定。今年1番の掘り出し物かも。