

「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: **ブラックラグーン2**

(スパイキー)

導入予定日: **2015.3.15~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

3台程度

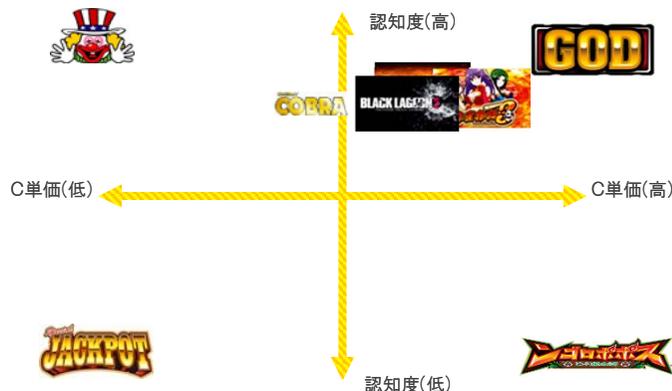
推奨設置台数:

3台程度

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
3/1	戦国コレクション2	15,000台
	ベルセルク	15,000台
3/15	COBRA	2,000台
	麻雀物語3	15,000台
	ブラックラグーン2	15,000台

Positioning-Map



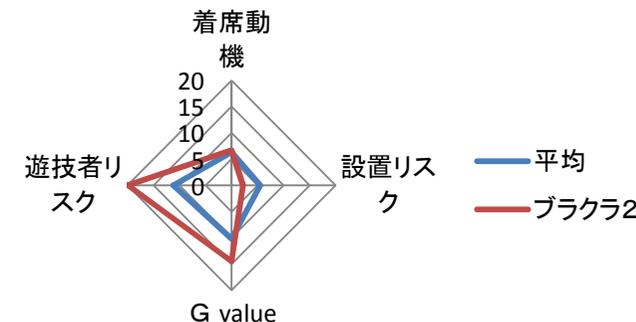
Comment (機種背景)

2012年、同社よりパチスロ化。約8,000台超の販売実績。設置開始後、SIS上ではあるが18週に渡りout10,000以上を維持という良好な稼働状況から中古市場においても長期に渡り堅調な値動きをし、機種評価もつれて上昇したという経緯を持つ。しかしながら、当時の市場はYAMASA・鉄拳2も一息つき、EVA-生命の鼓動、To Heart2あたりと同時期設置となるわけだが、その後登場となるモンスターハンター、バジリスクIIの影に隠れる程度の設置台数と、当然、当時の各機種の中心仕様がどういったもので、自店の状況はどうだったのか?といった事も導入に際しては考慮したい部分である。

Comment (仕様説明等)

ギミックを用いた演出量の増加、上乘せ演出の追加、'バレット'(≡'神拳'や'乱舞玉')を用いた遊技フロー等、前作を遊技していた層もちろん、昨今のユーザーへの訴求性もありそうではあるが、ART系としてはモンハン月下、仕事人とかぶる流れの中で存在感をどこまで知らしめるか? 著作権自体はパチンコのパート2(エレック)が稼働貢献終了ということもあり、認知の広がりはあるものの、ホールの運用手法にかかる部分は大きい。

解析レポート



着席動機: 前作同様、若年層に着席動機

設置リスク: 3月期の販売目標総数の中では低リスクも、販売延期による'過去機感覚'がどう影響するか?

G value: 通常遊技は少々辛め

遊技者リスク: 容易に天井まで走る仕様では無いにしても、天井恩恵の薄さはリスク要因

離反要因: 1G純増枚数、上乘せG数の少なさがどうでるか...

ゲームフロー: 一部の若年層からはA-ART待望の声も聞こえなくはないが

新奇性: 特に無し

総合評価 **B+**

初週予測 OUT

22100