

「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: **蒼穹のファフナー**

(SANKYO)

導入予定日: **2014.12.14~**



1店舗あたりの  
**設置予測**

予測設置台数:

**4台~**

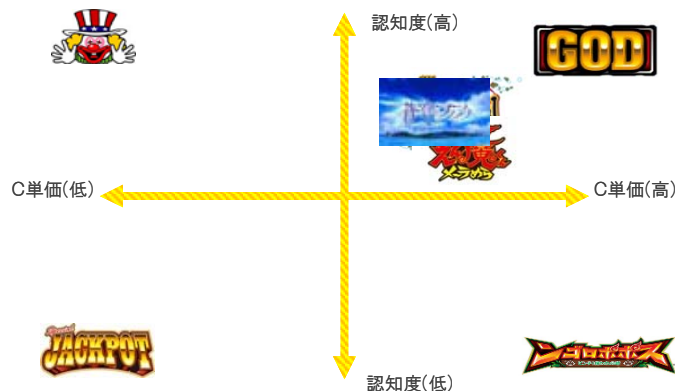
推奨設置台数:

**バラ~3台**

**Schedule**

日付	機種名	販売予測台数
12/7	萌えよ剣 ~今宵、花散る~	3,500台
	Dororonえん魔くん メ〜ラめら	10,000台
12/14	<b>蒼穹のファフナー</b>	20,000台
	シーマスター	

**Positioning-Map**



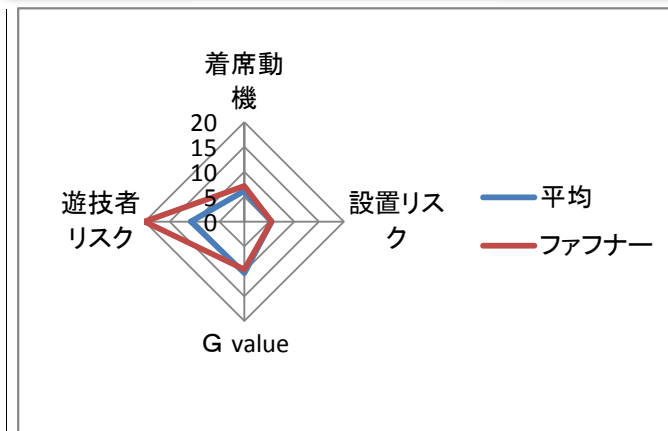
**Comment (機種背景)**

パチンコ化時はその著作権モチーフよりも攻略打法でその名を業界内に強く印象付ける事となったわけだが、パチスロ化において、往時のギミック役物をインスパイアして搭載してきたあたりにSANKYOの洒落が感じられる。とはいえ、アニメ自体も劇場版が製作されるほどの認知度を持ち、認知世代的にはパチンコ遊技層よりパチスロ遊技層への訴求性は伺える。

**Comment (試打時の肝)**

マクロスと被る遊技層が想定されるだけに、BGMとの一体感やルーガランスV入賞=100G以上の上乗せの明快さの伝わり方は重要なチェックポイントに。また、新奇性が見られる「乙姫覚醒ゾーン」~「最終ジャッジ」時の遊技感、化物語的な「フェストゥムRUSH」時の遊技感、期待感は試打時に体感したいところ。ARTという事で、射幸心より遊技感を重視したい。「乙姫チャレンジ」のG数テーブルも通常遊技時のポイントとなるので、営業担当君には十分理解できる様な説明を求めたい。

**解析レポート**



**着席動機:** 新機種枯渇から高目

**設置リスク:** 12月の新機種ラインナップからリスクは小さい。が、通常ならば、20,000台は重い目標...ダースベイダーとのセットも嫌味

**G value:** いたって「普通」

**遊技者リスク:** 天井恩恵は極めて小さい。「乙姫チャレンジ」への期待感が頼みの綱

**離反要因:** 著作権、楽曲や演出とのマッチングが薄かったり、「乙姫チャレンジ」があまりに期待できない様だと...

**ゲームフロー:** ルーガランス役物を中心に伝わりやすい

**新奇性:** 「乙姫覚醒ゾーン」

**総合評価**



**初週 予測 OUT**

**21945**