

「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: 修羅の刻 (SANKYO)

導入予定日: 2015.4.20~



## 1店舗あたりの 設置予測

予測設置台数:

4台

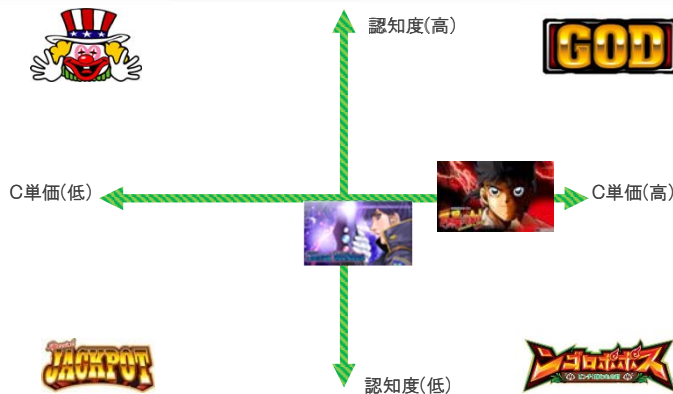
推奨設置台数:

バラエティ

## Schedule

日付	機種名	販売予測台数
4/5	GoGoジャグラー	20,000台
	ミリオンゴッド~神々の凱旋	75,000台
4/12	サイレントメビウス	3,000台
4/19	修羅の刻	20,000台

## Positioning-Map



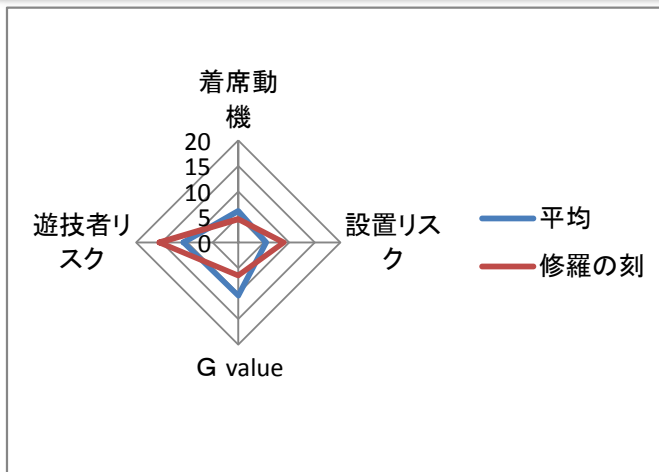
## Comment (機種背景)

いわゆる '旧検査適合' であり、検定自体も2014年10月には取っていないながらここまで市場投入を待つ事となったわけだが、よもやミリオンゴッド~神々の凱旋~と同時期の市場投入計画とは…。版權の題材は少年マガジン連載から民放18時台アニメ化と、王道路線だけに誰しも内容は知らなくとも題名は耳にした事のある程度の認知度は保持。遊技フローも作りやすいストーリーなだけに、市場投入時期に難。

## Comment (試打時の肝)

必ず疑似BBに当選した後にATが伴う仕様。「必ずATに入るサラリーマン金太郎」と書けばイメージし易いか。とは言え、基本的には「昇龍乱舞」と銘打った上乗せ特化ゾーン待ちのゲーム性。純増約3枚だけに初当りは重く、その分、'万枚突破率'は4%超えとなるものの、天井も初の機械化の版權機にしては遠い。となれば、試打時には、重い疑似BBまでの当選まで耐え得る過程なのか？と、付随するATが少ない上乗せで終わった時に納得できるか？がチェックポイント。

## 解析レポート



**着席動機:** 新機種自体の枯渇感はあるけど、想定される当期のホール内の状況は、やはりGOD中心となっているであろうだけに、新台とはいえ2番手以下の遊技動機となる点は否めない

**設置リスク:** 個体のリスクは小さいが…

**G value:** 重い

**遊技者リスク:** 重い

**離反要因:** 重い初当りの割に伸びない(上乗せのショボイ)ATを幾度か経験し…

**ゲームフロー:** オールドボックス

**新奇性:** 特に無し

総合評価



初週予測 OUT

21670