

「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: **魔法少女リリカルなのは (SANYO)**

導入予定日: **2015.7.20~**



**1店舗あたりの
設置予測**

予測設置台数:

2~3台程度

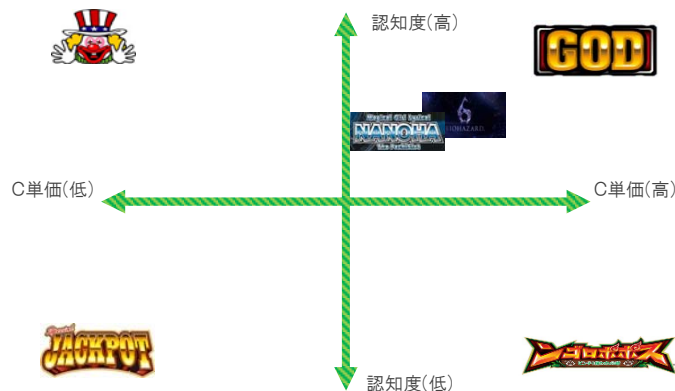
推奨設置台数:

2~4台程度

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
7/5	バイオハザード6	30,000台
7/12	魔法少女リリカルなのは(北海道)	10,000台
7/20	マイジャグラーⅢ	20,000台
7/26	サマージャンボ	5,000台

Positioning-Map



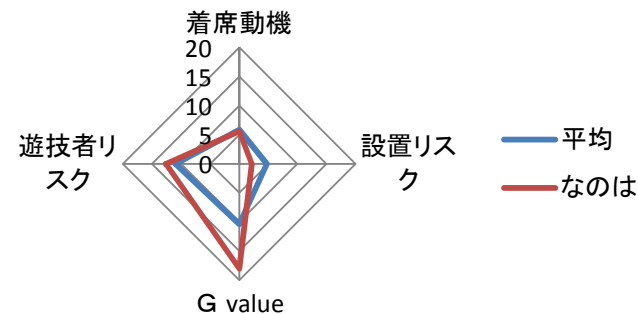
Comment (機種背景)

「魔法少女、はじめました。」がキャッチコピーらしいです。いや、本当にすいません。このクラスのアニメ作品となると、正直、説明や解説ができません。ただ、俺の水樹奈々が初めてオリコンのTOP10入りしたのが、このリリカルなのはのオープニングテーマである「innocent starter」であるということだけは、力強く皆様に伝えておきたいと思います。

Comment (試打時の肝)

ザッと仕様説明に目を通した印象は、「どうなれば勝てる？」が単刀直入に見えてこない(苦笑。セットアップ6Gで強小役拾えてやっとならCZで、このCZ中にまた強小役拾えてなんとかステージアップして、でも、まだこの時点ではどうなるかわからず、こここの40G中に強小役を拾ってやっとなら「勝ちの臭い」が漂う程度で…遊技時間に余裕が無いと打てないのか?を、試打時には確認したいところです。

解析レポート



着席動機: メーカー広報は強気だが…

設置リスク: 市場環境的には大きなリスクとは思えないが、バイオハザード6、マイジャグラー3の購入状況次第ではある

G value: 通常時ペナ無しの高ベース仕様

遊技者リスク: ART中の押し順ミスでAT消滅

離反要因: せっかく突入したCZ(チャンスゾーン)も、まだもう一つ壁があり、その空振りが続いた時には折れそう

ゲームフロー: 本AT突入まで回りどいフロー

新奇性: 特に無し

総合評価



初週 予測 OUT

23300