

「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: アスラズラス

(エンターライズ)

導入予定日: 2015.9.28~



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

4台程度

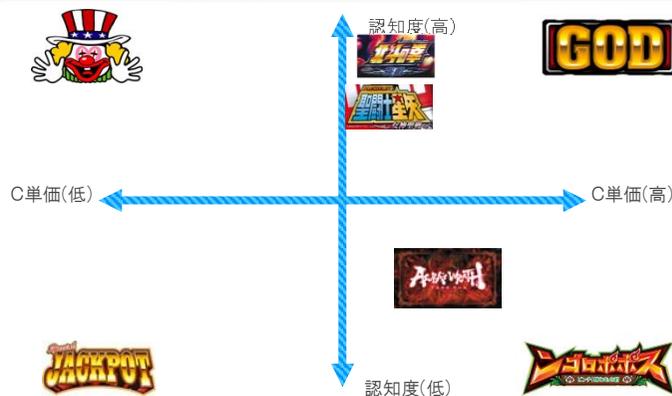
推奨設置台数:

バラエティ

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
9/6	北斗の拳 強敵	65,000台
	聖闘士星矢 女神聖戦	20,000台
9/28	アスラズラス	10,000台

Positioning-Map



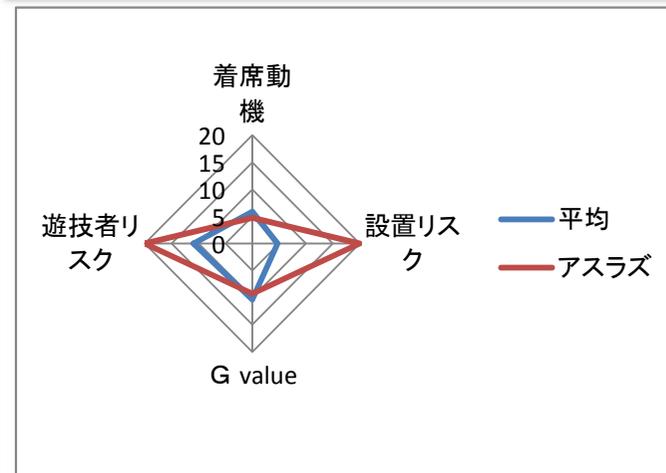
Comment (機種背景)

CC2 (サイバーコネクトツー) といえは「NARUTO-ナルト-ナルティメットヒーロー」の開発会社。ここが手がけ、カプコンから販売されたゲームがアスラズラス。主人公は、なんだかいつも怒っているわけだが、映像に関しては実にパチスロ向きだと思います。`2機種のビッグネームが販売される月になんとか売られているなあ~` と思ったら、結果、BIG HITになったバイオハザード5の時に被るこの9月のラインナップだなどと思っているのはワシだけ？

Comment (試打時の肝)

「何様のつもりだ!？」が発生しても当選期待度は1/4 (約25%)程度。まずは、通常演出でのウリと思えるこの非当選 3/4 (約75%) 時の体感試打時に必須。また、「心願の儀」の際、せっかく押し順に成功したのにヌケた時の虚脱感も体感必須。また、「勝ち」が見える「これが父の生き様でした」中の「転輪王」とのバトルも体感必須。「勝ち」が見えるまでいくつかのハードルがある仕様ではあるが、ここのフローが「面白い!」となれば大化けする可能性も見えるだけに、試打感覚が非常に重要になる遊技機。

解析レポート



着席動機: ゲームとしての評価や認知度は低いものの、映像や演出はパチスロ向きと言えなくもなく…また、専用筐体もルパンほどではないにしろ目を引く

設置リスク: 個体のリスクは小さいが…

G value: 1000円/37G

遊技者リスク: 天井恩恵は薄い

離反要因: `怒りシンクロ` が、いつまでもシンクロしない、`虚神` がいつまでたっても登場しない、`我神つえ~` ばかりなときは台パン必至

ゲームフロー: いかにもエンターライズ

新奇性: 特に無し

総合評価



初週 予測 OUT

20055