Presented by PSKAT轮射 遊技機研究会

「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、侑ノブ・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



バガナックルー 機種名:

(DAITO)

導入予定日: 2016.3.21~



# 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:

0台

# Schedule

	日付	機種名	販売予測台数
	3/7	十字架Ⅲ	7,500台
		鉄拳3rdエンジェルver.	5,000台
_	3/13	パチスロウルトラマン	5,000台
-	3/21	バガナックルー	3,200台
-		ゲッターマウス	20,000台
-		ミラクスMC	2,000台
_	3/27	南国物語	15,000台
_			

# Positioning-Map



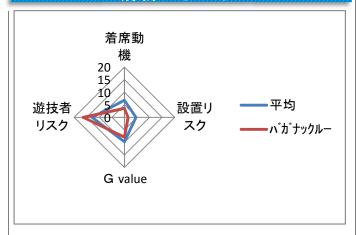
### Comment (機種 背景)

版権に頼らず、常にオリジナルキャラクターをリリースする開発 姿勢は、この時代において非常に貴重であり、賞賛に値する。 ただ、その分、着席吸引力では版権機に劣るのは否めず、前 作ジャッカスチームでも見られる様な、固有リピート遊技層は生 むものの小数…であったり、打ち込み要素(仕様理解に若干時 間の掛るフロー)が高いと離反が早まるのも当社機の特徴。そ のあたりを踏まえての今回の販売戦略とは思うが…

### Comment (試打時の肝)

遊技フローに関しては今や主流(?)の突破型。仕様やフロー の打ち込み要素を抑え、疑似中の技術介入要素(要目押し) を取り入れた点がポイント。当然、試打時のポイントはこの技術 介入の習熟度と、自店想定遊技層との俯瞰となるが、ここのと ころ連発されるRBトリガーの突破型仕様が自店遊技層にどう受 け止められているのか?も、重要なポイント。

#### 解析レポート



着席動機: 新機種枯渇から高目

設置リスク:4台からの販売条件は大きなリスク

G value:1000円/48G

**游技者リスク:**1500Gはあまりにも…

離反要因:技術介入要素はあれども大きな離反要因にはな らないとは思われるが、ループタイプだけに、滞在モード推測 の空気感が離反要因になろうかと

ゲームフロー: いたって普通の最近流行の突破型

新奇性:無し



初週 予測 OUT 20300