

「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: **ベルセルク**

(七匠)

導入予定日: **2015.3.1~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

3台~

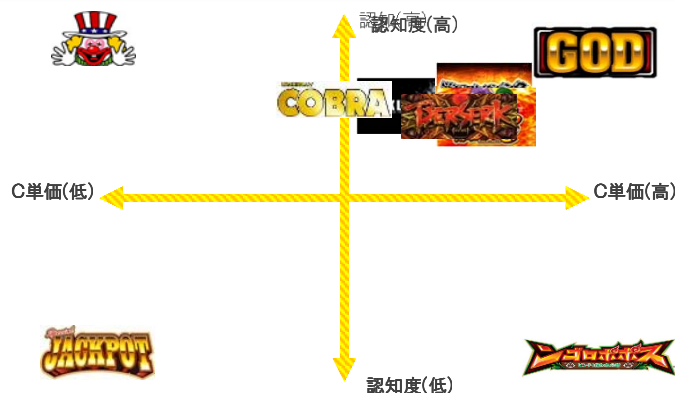
推奨設置台数:

3台~

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
3/1	戦国コレクション2	15,000台
	ベルセルク	15,000台
3/15	COBRA	2,000台
	麻雀物語3	15,000台
	ブラックラグーン2	15,000台

Positioning-Map



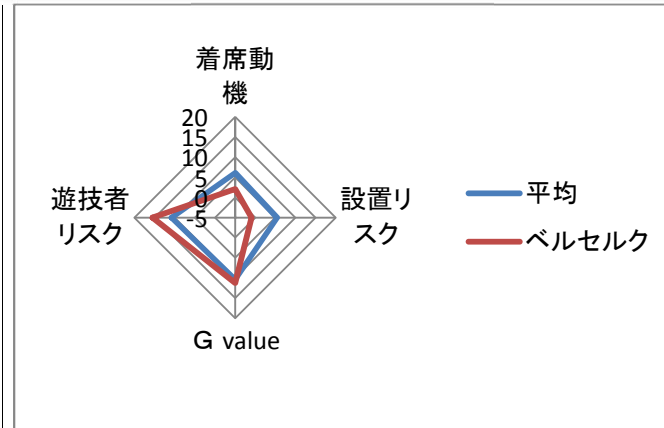
Comment (機種背景)

月2刊誌ヤングアニマルに、いつ終わる事無く不定期連載中。日テレ系深夜枠でアニメ化。‘狂戦士’というだけあって、原作はかなりグロイ表現なのだが、当機では映像表現規制の下、アニメ映像は使わずオリジナル作画を使用。七匠からの初リリース機。ちなみに七匠は、旧アルゼ系開発会社のセブンワークス、サミー系開発のブーム、フィールズが絡むメーカー。当機筐体の基はデイ・ライト製。

Comment (試打時の肝)

‘MAX711’の差枚数管理BBや、フリーズからの蝕BONUSあたりに目が行きがちだが、通常遊技時、レア小役成立で前兆状態(CZ)移行という従来のフローに「リーチ目抽選」を加えた遊技感はとりあえずの試打ポイント。加えて、バイオハザードのパニックゾーンの風合いの‘ベヘリットポイント’から戦魔CHANCEへの流れの遊技感が第2のポイント。

解析レポート



着席動機: コミックは不定期とはいえ一応連載中だけになんとか

設置リスク: 無し

G value: 約2.3枚増ARTにしては上乘せ特化系で、多少重目

遊技者リスク: ‘ベヘリットポイント’の貯まり具合と、やはりこの時の当選期待値次第

離反要因: バイオハザードとモンスターハンターを足して割った様なゲーム性だけに、‘ハイワロ感’が先行してしまうと離反も早そう。

ゲームフロー: ‘止め辛い’遊技フロー

新奇性: リーチ目抽選

総合評価



初週 予測 OUT

22468