

「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: **機動戦士ガンダム 覚醒** (Bisty)

導入予定日: 2016/1/17~



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

3台以上

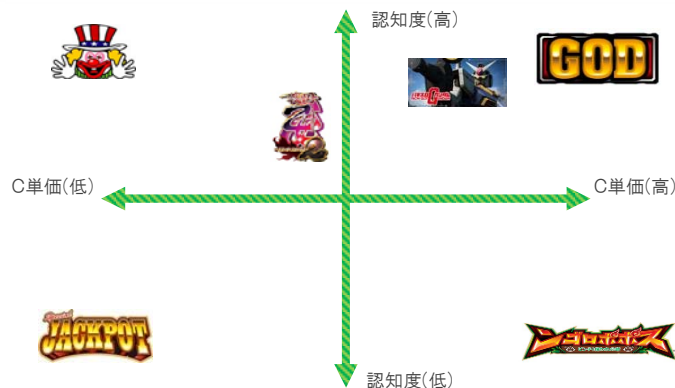
推奨設置台数:

3台以上

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
1/3		
1/17	戦国乙女2-深淵に輝く気高き将星	20,000台
	機動戦士ガンダム 覚醒	15,000台
1/24	ラッキージャックポット	-

Positioning-Map



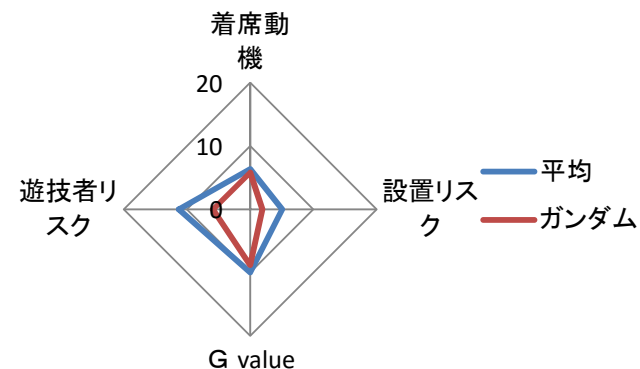
Comment (機種背景)

パチンコ、パチスロ共に、「この版權」のために多くのメーカーが振り回され…、でありながら、市場に受け入れられたかといえば、大きなHIT機種とはいえないままここまで…コンテンツとしては国産アニメの中でも、とりわけ40歳台への訴求力としては有数のタイトルだけに、いつかは…

Comment (試打時の肝)

「新たなゲーム性」が求められるコンテンツなのか？というのはいといて、表現手法に新たな試みを施した部分は、ひとまず試打時のポイント。ゲームフローからは、「前兆ステージ」、「ニュータイプチャレンジ」の空気感の体感が試打時のポイント。特にこの2箇所があまりに空気だとルパンの二の舞に… ART1.5枚だけに、特に大きいG数上乘せされたART消化中の単調さも事前に体感しておきたいところではある(苦笑)

解析レポート



着席動機: 過去機の初動は上々も…

設置リスク: 新機種枯渇時期だけにリスクは低い

G value: 1000円/約33G

遊技者リスク: 天井恩恵は抑えめも引き次第

離反要因: ART突入条件が少々厳しいか…。また、新規表現手法となる「継続率」の受け止められ方次第。

ゲームフロー: オールドボックスなフローではある

新奇性: 「継続率」の表現手法

総合評価



初週 予測 OUT

22705