

「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: **偽物語**

(Sammy)

導入予定日: **2016/2/21~**



1店舗あたりの  
**設置予測**

予測設置台数:

**3台以上**

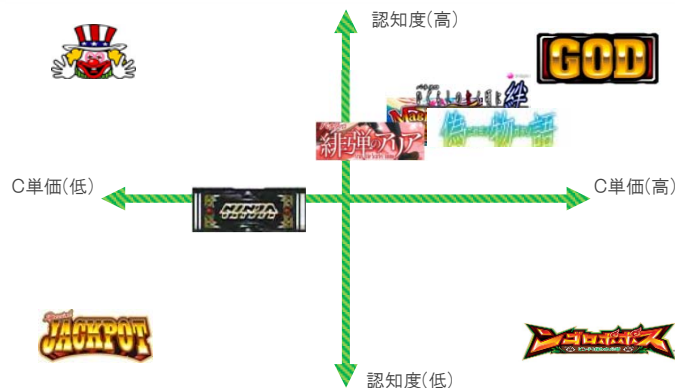
推奨設置台数:

**4台以下**

**Schedule**

日付	機種名	販売予測台数
2/7	まつりば	10,000台
	緋弾のアリア	10,000台
	NINJAGAIDEN	15,000台
2/11	マジカルハロウィン5	15,000台
	ひぐらしのなく頃に絆	20,000台
2/21	偽物語	20,000台

**Positioning-Map**



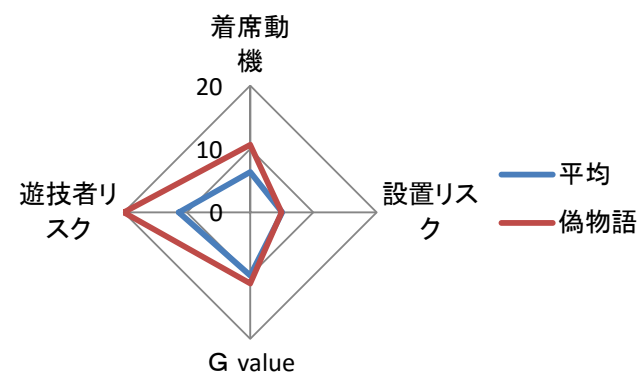
**Comment (機種背景)**

『〇物語』シリーズ。化物語に次いで、当機が高稼働を誇る様だと、「傷」、「憑」、「猫」…といった「西尾維新 作品群」は、ことパチスロに関してはキラーコンテンツ化する可能性も。SAMMY社としては主基板制御(5.5号機)の初作となるだけに色々な意味で注目に値する機種。化物語と並べて設置したくなるだけに(笑、化物語の5.5号機ver.のリリースが待たれるところ。

**Comment (試打時の肝)**

化物語を踏襲する遊技フローだけに、遊技フローよりはストーリーと演出の整合性が試打時の肝になるうか。アニメ版權で、且つ、40代後半以上の認知は薄いカテゴリーではあるが、化物語は高射幸性出玉性能でアニメイト以外のユーザーをも引きこんだわけだが、その印象のまま当機を評価するのは危険。その代わりに言うのはアレだが、化物語の出玉感を‘軽さ’へ転化したのはモチーフの先に見えるユーザー層に対しては好感が持てるだけに低玉島には必須の機種ではなかろうかと。

**解析レポート**



**着席動機:** 化物語を前提に初動は高い事を予想

**設置リスク:** 久々の混戦期で少々ユーザー動向が読み辛い…

**G value:** 1000円/約34.9G

**遊技者リスク:** 天井恩恵も少なく、通常時もTYの割には辛目

**離反要因:** 化物語との単純なMY比較をされるとツライ。

**ゲームフロー:** 1度でも化物語での出玉感を体験しているユーザーには無問題

**新奇性:** 特に無し

**総合評価**



**初週 予測 OUT  
23900**