

機種名: Droronえん魔くん メ〜ラめら

(KPE)

導入予定日: 2014.12.7~



1店舗あたりの 設置予測

予測設置台数:

3台~

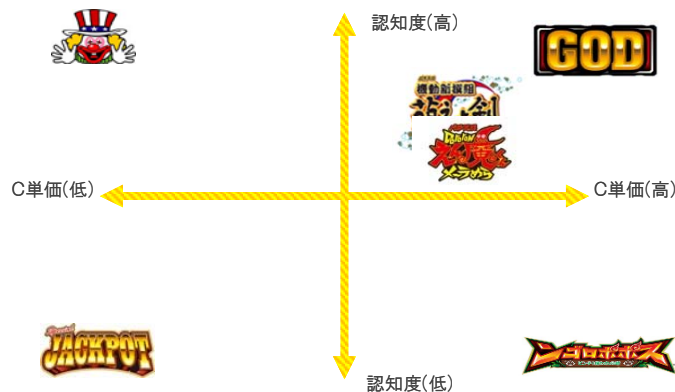
推奨設置台数:

3台

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
12/7	萌えよ剣 ~今宵、花散る~	3,500台
	Dororonえん魔くん メ〜ラめら	10,000台

Positioning-Map



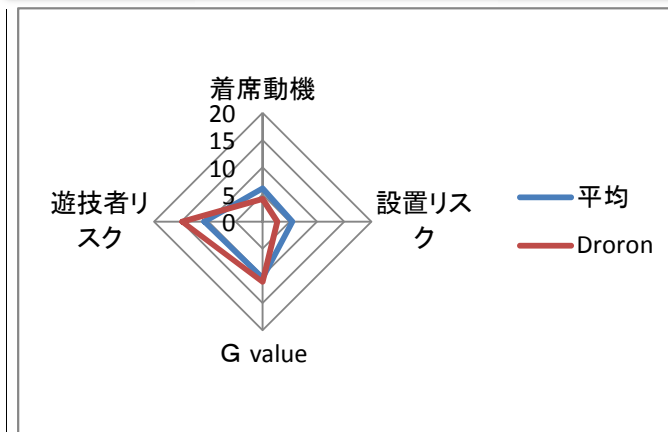
Comment (機種背景)

KPEとしてコナミの持ち駒では無い著作権の機械化は初となるが、先般、奥村で既にパチンコ機化された2011年深夜放映のアニメ著作権。永井豪&深夜枠となればエロさ全開のアニメとなるわけだが、パチンコでは自制気味の演出構成に。しかしながらパチスロでは期待通りのエロさを前面に押し出した演出構成となっており、特に‘ペンペンタイム’をオマージュしたプルルンタイムは秀逸(笑)

Comment (試打時の肝)

遊技フロー自体に新奇性は無く、著作権認知度もさほど高いものではなく、射幸性的にも市場状況が厳しくなれば遊技動機は薄かっただろう。実際、くどいくらいの演出量がウリの機械だけに、特にエロさを全面に押し出した演出構成と自店の遊技層のマッチングを考慮した上での試打は必須。ただし、「個人的には好きなだけウチの店はジジババが多いから…」の場合でも、1人や2人は心の奥で喜んでくださる方がいるのだろうか？的な大らかな視点は、いつの世も男性にとってエロは最強であることは時代が証明しているだけに試打時のポイントに。

解析レポート



着席動機: 新機種枯渇から高目

設置リスク: 12月の新機種ラインナップからもリスクは小さい。が、通常ならば、10,000台は重い目標…

G value: いたって‘普通’

遊技者リスク: 天井恩恵は大きく無い。ゾロ目G数でのCZは好感

離反要因: ドロロンボーナス時の2択、3択に嫌味があると…

ゲームフロー: ゾロ目ゲーム数毎のCZ突入抽選を遊技者へどう伝えるかが運用のポイント

新奇性: 強いて挙げれば‘エロ’へのこだわり

総合評価



初週予測 OUT

22790/SIS