

機種名: **麻雀物語3**

(平和/オリンピア)

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
3/1	戦国コレクション2	15,000台
	ベルセルク	25,000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



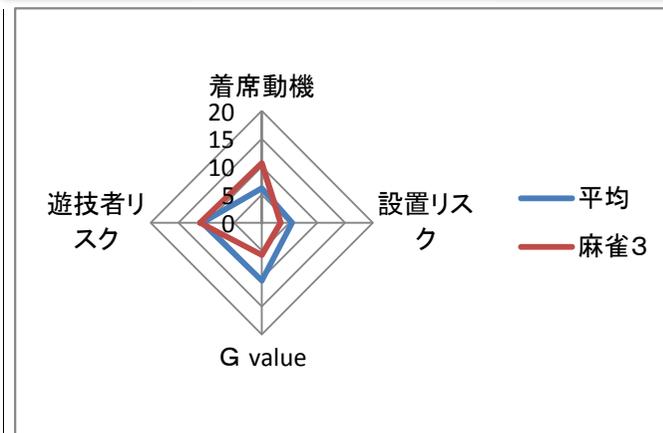
Comment (機種背景)

平和/オリンピア オリジナルモチーフ。当機でpart3。2012年発売のpart2は約8,000台の設置。適合時期から‘新試験適合’と思われがちだが、出玉率試験は既に終え、リール絵柄配列等の部分変更での再持ち込み適合と思われ、実質は‘旧試験対象’。タッチセンサー付きのフィギュアや落下ギミック、パトライト等、外部表出ギミックがテンコ盛り。

Comment (試打時の肝)

遊技フロー自体に新奇性は無い。モチーフの認知度はさほど高いものでも無く、また、初当りの重い上乗せ特化の仕様だけに、ユーザーの懐事情と時勢的に折り合えるか疑問も、市場環境的には導入検討対象機。初当りまでの重さは、AT終了後の‘パトランチャンス’や、‘やきとりチャンス’、‘初代モード’でどこまで補えるか？また、‘レア役先告知’、‘先走りパトラン’の遊技印象は試打時のポイントに。

解析レポート



着席動機: 大型のフィギュア等によるアイキャッチは高い

設置リスク: 平和/オリンピア販売は少台数でも売ってくるので、状況的に設置店舗数は伸びそう

G value: 初当りの重さ故に、演出量は多く、通常ベースも高め

遊技者リスク: いわゆる「平均的」と言える程度

離反要因: 何度となくCZを抜けた時の‘無理ゲー’感がどの程度になるか？また、上乗せ特化の仕様なだけに、ショボ乗せが目立つ様だと…

ゲームフロー: ATの入口と出口にそれぞれイベントを配置したフローには好感

新奇性: ギミック強化

総合評価



初週予測 OUT

22575/SIS