

機種名: **サイバーブルー**

(三洋)

導入予定日: **2015.3.15~**



**1店舗あたりの  
設置予測**

予測設置台数:

**1.5台~2台**

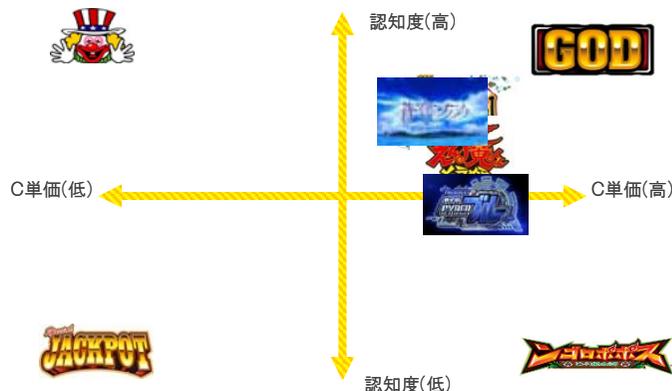
推奨設置台数:

**バラエティ**

**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
	サイバーブルー	10,000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**



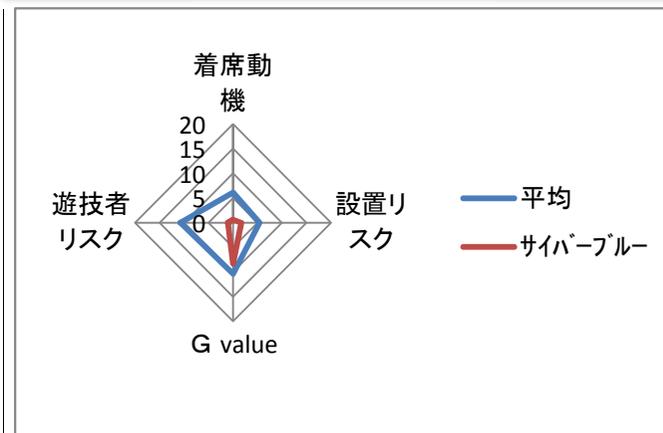
**Comment (機種背景)**

少年ジャンプ~コミックバンチで連載され、2013年に同社からパチンコ化された原哲夫原作の漫画ではあるが、アニメ化はされておらず、また、原作では主人公のブルーは17歳という設定なのだが、液晶化では到底そうは見えないながらも、お金は掛っているだろうな...という印象。原哲夫モノとはいえ、手慣れたSAMMYの「蒼天の拳」にしてさほど認知の高まらない中、未アニメ化の原作では積極的な遊技動機となるかという疑問。

**Comment (試打時の肝)**

入口は軽い、自力3択orレア役当選からの、旧試験適合機らしい、いわゆる「事故待ち突破型」。「融合BB」での上乗せループを多くのユーザーが体感する前に、赤777からの自力3択で心が折れないかが試打時のポイント。天井到達で融合BBは必ず体験できるといえはできるのではあるが...

**解析レポート**



**着席動機:** 今期は新機種も豊富で、その中では少々劣る

**設置リスク:** リスクは小さい

**G value:** 入口は近いだけに若干C単価は高め

**遊技者リスク:** 天井恩恵は融合BBだけに、そこそこの期待値

**離反要因:** 「事故待ち突破型」に疲労気味の市場性と、自力3択。特に自力選択系の遊技フローは稼働維持の例無し

**ゲームフロー:** 通常時はオーソドックス。融合BB時のループ体感がフローの肝。

**新奇性:** 特に無し

**総合評価**



**初週 予測 OUT  
19161**