

機種名: **ゴッドイーター**

(YAMASA)

導入予定日: **2015.5.10~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

4台~6台

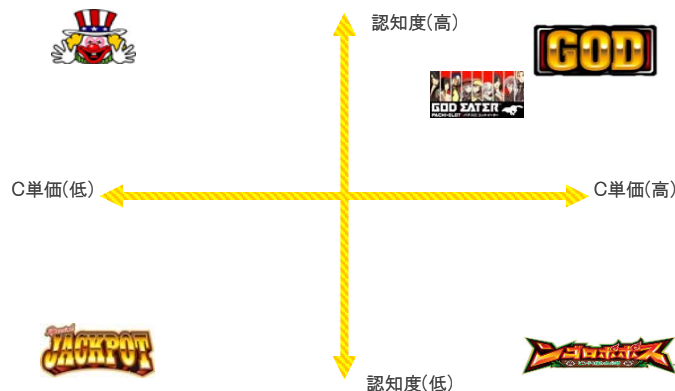
推奨設置台数:

4台

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
5/10	ゴッドイーター	35,000台

Positioning-Map



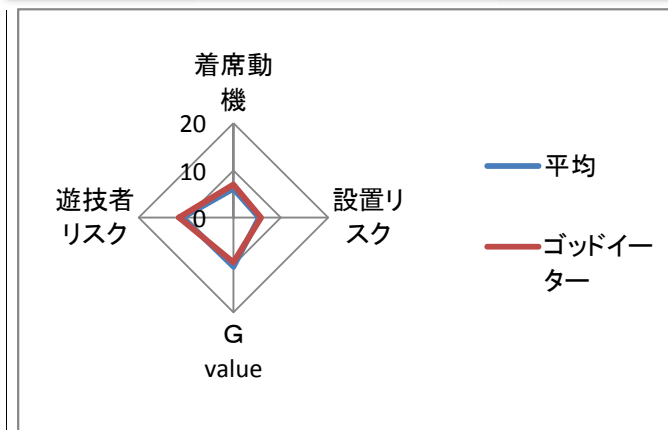
Comment (機種背景)

いよいよいわゆる‘旧検査方式適合機’も最終コーナー…。版元であるバンダイナムコゲームの、発売されたばかりのPlayStation「GOD EATER2」に乗っかる形での市場投入。また、前月(4月)に設置の始まるGODを、まさに喰らえ！とばかりの市場投入時期となるわけではあるが、純増、仕様、共にそこまで荒いものではなく、このあたりは山佐らしいところ。版元のゲーム自体の知名度はそこそこ。

Comment (試打時の肝)

通常時の‘感応現象’と銘打った小役ナビ率の違う特殊ゾーンが、演出表現として新しいといえば新しい部分。おおまかなゲーム性などはバイオハザードに近く、ゲーム進行のフローは初代モンスターハンターをイメージすると良いだろう。モンスターとのバトルシーンでは、上乘せG数の大きいアラガミの出現を待つ、いわゆる引き次第。仕様に関しては‘置きにいった感’は否めないが、映像に関しては申し分ない。

解析レポート



着席動機: 新機種枯渇で敵無し。モチーフ自体の認知も直近に展開されたPS用ゲームソフトCMで上々

設置リスク: リスクは小さい

G value: 中間的なC単価とAT出現率でそこそこの遊びやすさ

遊技者リスク: 天井恩恵は期待できないが天井自体が浅い

離反要因: 特に見当たらない。あえて言えば、15G前後続く長めのバトルシーンにやっと勝っても5G乗せ??や、何度闘っても勝てないスサノウに心が折れた時。

ゲームフロー: オーゾックス

新奇性: 稼働液晶ギミックと‘感応現象’

総合評価



初週予測 OUT
22990