

機種名: **デビルサバイバー2 最後の七日間** (オリンピア)

導入予定日: **2015.5.24~**



1店舗あたりの  
**設置予測**

予測設置台数:

3台~

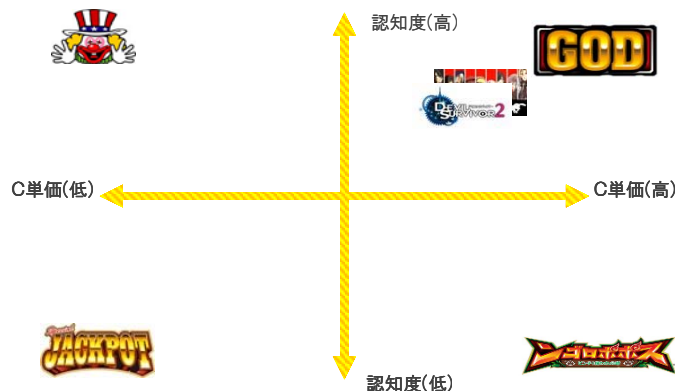
推奨設置台数:

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 |
| 5/24 | デビルサバイバー2     | 15,000台 |
|      | ドラゴンギャル~双竜の闘い | 8,000台  |

**Positioning-Map**



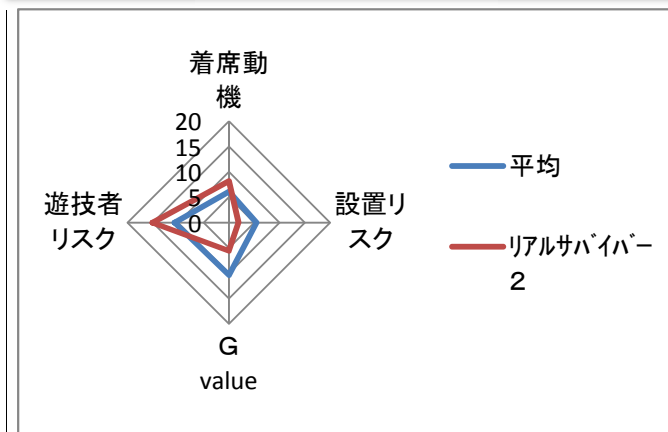
**Comment (機種背景)**

後出しの納期確定で若干慌ただし分、販売台数自体は伸び悩む事が想定されるが、モチーフ自体の認知度はゲームのみでは無くアニメ化もされている分‘その筋’では意外に高い著作権力。遊技フローの「悪魔との契約」に違和感が無いとなると、これまでなかなか遊技機化できなかったカードバトル系のゲーム版権の機械化も視野に入る構成。保通協試験の変更以降の適合機となるわけだが、麻雀物語の現状までの稼働推移を見るに、初当りの遠さ、1000円アタリのG数等々心配には及ばない。

**Comment (試打時の肝)**

差枚数管理とはいえ、単発獲得50枚+上乘せスルーは体感しておきたい。通常時は1G=1P+ポイント獲得演出で100P毎にチャンスゾーンが訪れるモード管理型フローで進行していくわけだが、「サバイバルバトル」、「ロナウドゾーン」の2周期程度は試打しておきたい。

**解析レポート**



**着席動機:** 新機種枯渇から高目

**設置リスク:** 先行ゴッドイーター確保で一息ついているライバル店への一撃としてはリスク無し

**G value:** 1000円アタリのG数は多く‘遊びやすさ’は感じられる

**遊技者リスク:** 天井恩恵は薄い、その分巧く‘酔い越し’を折り混ぜながら初当りの遠さ等を感じさせない運用を心掛けたい

**離反要因:** モード管理だけに、低モードを見切られると離反の可能性

**ゲームフロー:** 相変わらずヤメ難いゲームフロー。

**新奇性:** 遊技フロー自体に新奇性は無いが、セブテンリオンバトルの表現には注目

**総合評価** **B+** **初週予測 OUT**  
**23205**