



機種名: ドラゴンギャル～双龍の闘い

(SNKプレイモア)

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:

バラエティ

推奨設置台数:

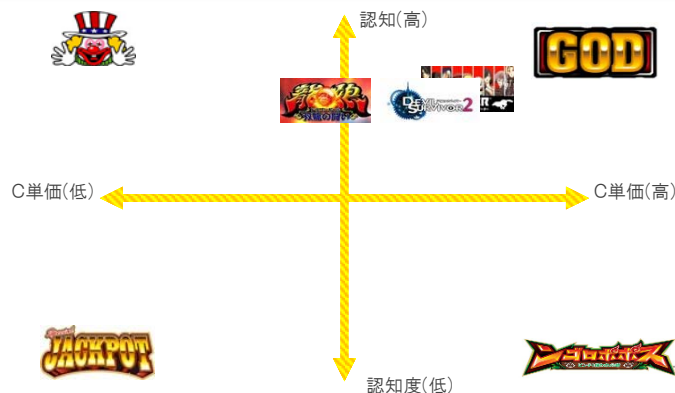
2台～4台程度

※サポートプランは必須

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～双龍の闘い	5,000台

Positioning-Map



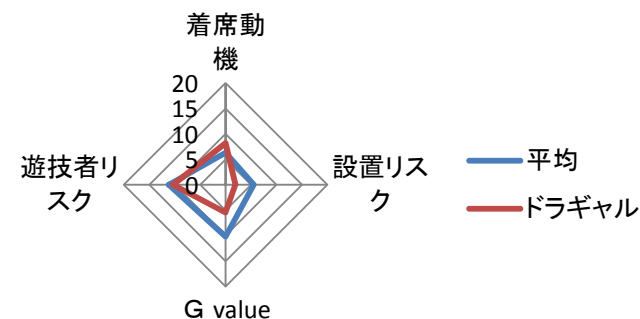
Comment (機種背景)

SNKプレイモア参入第2弾でデビューした2004年の初代ドラゴンギャルから数えて4作目が当機。サムライスピリッツ、餓狼伝説といった自社ネオジオ系ゲームコンテンツとは一線を画す、「お父さんシリーズ」、「スカイラブシリーズ」と並ぶシリーズコンテンツ。主人公となるムイミイに対する「一部の層」の認知も高く、また、サポートプラン対象の最終機種ということなので、プラン継続中の店舗では導入対象。

Comment (仕様説明)

仕様に関しては、いわゆる「置きにいった」感の強い他社機も含めたイトコドリ+ギミック追加の演出詰め込み系。初当りの遠さ(分母も重さ)を「宝玉」の貯まりでつなぎ、AT時の増加速度をギリギリ落とさずに多様な演出で上乘せを表現し…。通常時高ベース機となるだけに、この「宝玉」の貯まりのカットルさを感じないでいられるか？が通常状態試打時のポイント。筐体下部のメダルの掻きだし難さは解消しようがないので、この点は目を瞑りつつ試打していただきたい。

解析レポート



着席動機: 一定のファン層を持つSNKオリジナルコンテンツ

設置リスク: サポートプラン以外の購入はリスク有り

G value: 変更試験後の高ベース機

遊技者リスク: 変更試験後適合機種に総じて言える事だが、閉店まで残り2時間程度では遊び難い仕様なのは否めない

離反要因: 天井の遠さの割に獲得期待値は低く、もっぱら初アタリの遠い仕様なだけに、「宝玉」の貯まり具合とムイミイチャレンジの当選のバランスは重要

ゲームフロー: 前身機を踏襲している部分が多く馴染む

新奇性: 特に無し

総合評価



初週 予測 OUT

22700