



機種名: **バイオハザード6**

(エンターライズ)

導入予定日: **2015.7.5~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

3台~

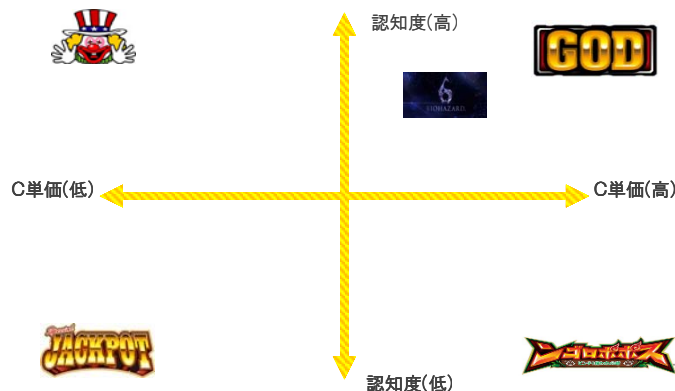
推奨設置台数:

4台~

Schedule

| 日付 | 機種名 | 販売予測台数 |
|------|----------|---------|
| 7/5 | バイオハザード6 | 30,000台 |
| 7/20 | マイジャグラーⅢ | 10,000台 |

Positioning-Map



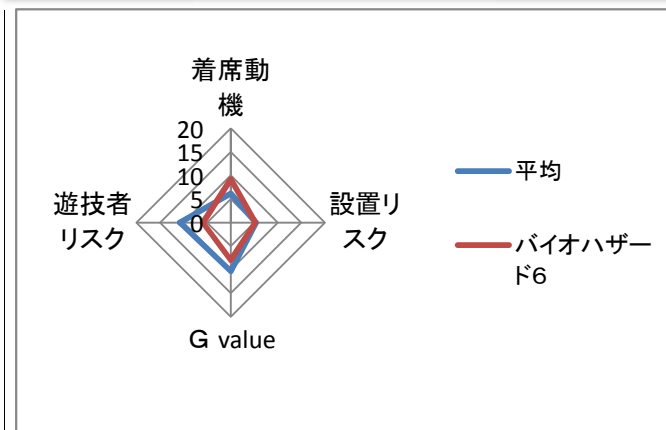
Comment (機種背景)

開発はカプコン+ブームと、前作と変わり無し。前作納品時、業界に大きな禍根を残したセキュリティ部分は、さすがに今回は大丈夫だろう。そうは言っても前作は「秘宝伝ショック」をあげ笑う如くの実績を上げたのは事実であり、今作も、業界の状況を合せ見ても無視するわけにはいかない存在なのは致し方ないところ。ただし、遊技性等に大きな変更は無いと言っても、やはり、出率、AT確率等、細部でのスペックダウンが見られ、前作実績と版權に全幅の信頼を！とまでは言い難いのも事実。3万台予定とはいえ、前作同様、追加追加での増産となるようならばまだしも、初期台数で上乗せとなると...

Comment (試打時の肝)

基本的な遊技フロー等に大きな変更点は無く、すんなり打てそうなので、試打時の肝は、販売するフィールズのプレゼン能力に気押されない冷静さになろうかと(笑)

解析レポート



着席動機: 新機種枯渇、前作人気から高目

設置リスク: 前作と同様程度の初期設置予定で止まれば無し

G value: 1000円アタリのG数は40G程度

遊技者リスク: 天井恩恵はさほどでもないが、前作と大きな変更は見られない分甘受されると恐れ

離反要因: 逆に前作との変わり映えの無さ

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

総合評価



初週予測 OUT

24310