



# 機種名: 煩惱BREAKER禪 (YAMASA)

導入予定日: 2015.8.2~



## 1店舗あたりの設置予測

予測設置台数:

2~3台程度

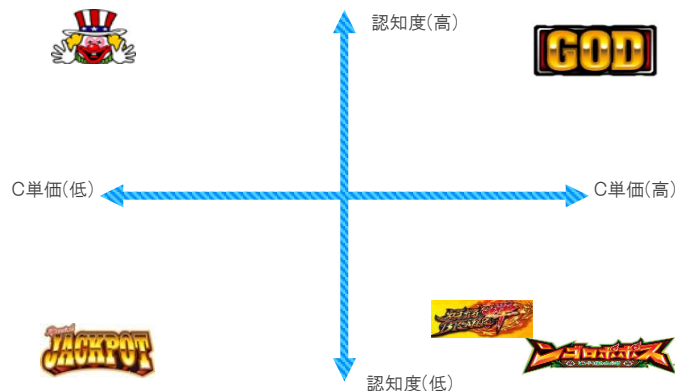
推奨設置台数:

2~4台程度

## Schedule

日付	機種名	販売予測台数
8/2	煩惱BREAKER禪	10,000台
	ジャッカスチーム	15,000台
	ストライクウィチーズ	7,000台

## Positioning-Map



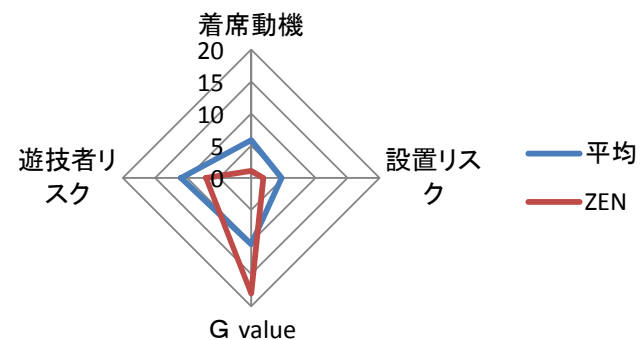
## Comment (機種背景)

豪炎高校応援団の登場時に感じた、あわよくば大都の人気シリーズと同じ様に自社コンテンツとして育てたいという臭がそこはかたなく漂う機械。豪炎高校では番長を意識し過ぎて自滅した感がありますが、当機は、演出を作りやすそうなモチーフでもあり、旧試験時のハイスぺック系+お盆前納期ということで購入動機にはことかかない、山佐らしくない販売戦略機といったところでしょうか。

## Comment (試打時の肝)

資料概要に目を通した第1印象は「甘い?」でした。'AT特化'では無く、ARTをつなぎに使った疑似BB連のフローがそう感じさせたと。3つのモードの滞在感覚はさすがに短時間の試打では計れないでしょうから、とりあえず、自力解除高確演出である「廻想の章」の、<示唆演出→「廻想の章」突入→抜け>の感覚を味わっておきたいところです。プラス、ますますシェアの増える'通常時ベースの高い'遊技機との差も当機あたりからは意識した試打が必要になってきますね。

## 解析レポート



着席動機: オリジナルだけに最初は手探りか

設置リスク: お盆前ということでもあり、販売目標台数的にも大きなリスクは見当たらない

G value: 旧試験時適合、高純増・低ベース機

遊技者リスク: 昨今の高ベース機との体感比較

離反要因: 高確モード抜けの108Gの存在

ゲームフロー: 3モードが基本としてある上でのレア役自力解除への期待と、疑似RBの割合の高さをユーザーがどう感じるか?

新奇性: 特に無し

総合評価



初週 予測 OUT  
20970