



機種名: **マクロスフロンティア2 Bonus Live ver.** (SANKYO)

導入予定日: **2015.10.5~**



1店舗あたりの  
**設置予測**

予測設置台数:

**2~4台程度**

推奨設置台数:

**4台程度**

**Schedule**

日付	機種名	販売予測台数
10/5	ベヨネッタ	25,000台
	ルパン三世 ロイヤルロード*	50,000台
	マクロスF2	15,000台
	サイレントヒル	
	ビーストバスターズ	
	無双オロチ	

**Positioning-Map**



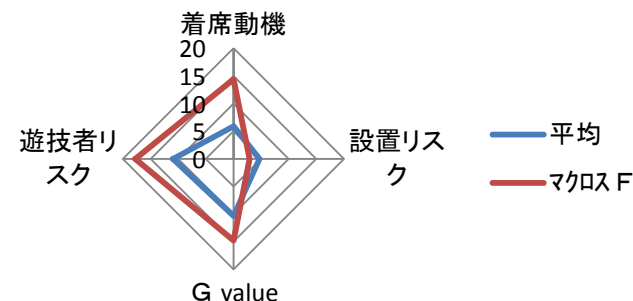
**Comment (機種背景)**

当機で3度目のリリースとなるわけですが、アニメモチーフというよりも、もはや‘歌パチ’‘歌スロ’として定着してきた感のあるマクロスフロンティア。こうなってくると、なかなか遊技参加し辛くなる年齢層、精神層もでてくるのは事実。過去の2機種の店内動向に準じた設置台数が好ましいかと。

**Comment (試打時の肝)**

一言でいえば、SANKYOらしい甘目の仕上げで無難な仕様。‘歌スロ’へ特化することで、演出、ゲーム性の煩雑化を回避でき、また、RB相当の役物を無くすることで、瞬発力を維持しようという狙いは理解。当機に関しての結果はわかりませんが、今後の主基板制御をにらんだとき、当機での経験値は製作においては重要。試打のポイントは、シェリルボーナス時の2択と、BB最終4G時リール逆回転のデキレ感の確認くらいですかね。

**解析レポート**



**着席動機:** 過去実績に準ずる程度はあり

**設置リスク:** 既に認知されているモチーフだけに、適性台数の把握はできているであろうことから、それを逸脱しなければリスクは無いが、かなり甘目に動いた時が心配といえれば心配

G value: 1000円/33G

**遊技者リスク:** 天井恩恵は薄い

**離反要因:** 当面は‘わかって遊技する層’が中心となるだけに、特に離反理由は見当たらない

**ゲームフロー:** 無難

**新奇性:** 特に無し

**総合評価**



**初週 予測 OUT**

**23300**