



機種名: **カウボーイビバップ**

(平和/オリンピア)

導入予定日: **2014.10.19~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

4台程度

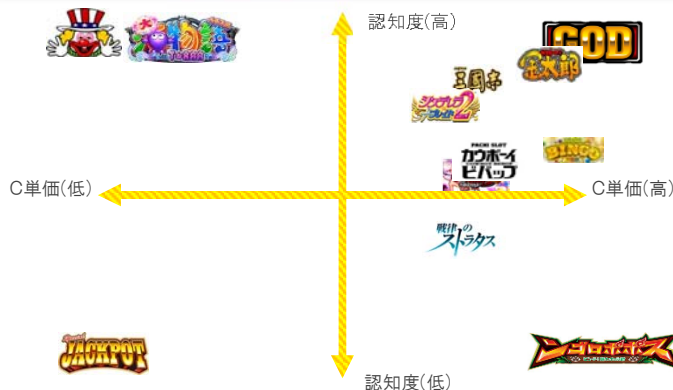
推奨設置台数:

状況的に導入

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
10/5	大海物語with T-ARA	10,000台
	戦慄のストラタス	8,000台
	三国志	5,000台
	シンデレラブレイド2	20,000台
	パーストエンジェル	5,000台
10/19	カウボーイビバップ	20,000台
	スーパービンゴネオ	20,000台
	サラリーマン金太郎	30,000台

Positioning-Map



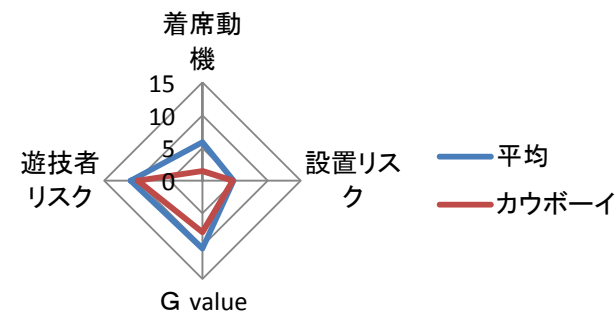
Comment (機種背景)

深夜アニメサンライズ製作パチンコ・パチスロ化の王道版權。先だって同社パチンコ機にてリリースされたばかりなので業界認知としては高目も、そのパチンコ機の稼働状況から色眼鏡で見られそうではあるのだが、本来の当版權認知層からはパチスロ向きだけに、いったん色眼鏡を外したい。さらに、回胴冬の時代突入前夜となっては、下取り等の価格面を踏まえ、非導入の論拠は湧かぬ。

Comment (仕様説明)

最大の特徴は「チャンス役(チェ、スイカ)をゲーム数管理」したことで、64G以内に1度はザワつける仕様。その他のフローに関しては概ね上乘せ特化ゾーンの「ヒキ」次第であり、演出差程度でさほど既設置機との差異は無い。

解析レポート



着席動機:パチンコ機の稼働推移はいったん忘れるべき。

設置リスク:10月期の販売目標総数の中ではリスクはあるものの、状況が状況だけに...

G value:上乘せ特化ゾーン次第の割には若干重めのC単価

遊技者リスク:最低保証G数から少々リスク

離反要因:「チャンス役のG数管理」で、逆に、非当選ループを何度も味わった時にどうか?

ゲームフロー:「仲間RUSH」が自己選択では無い」にも関わらず「2択」を含む点は憂慮

新奇性:チャンス役のゲーム数管理

総合評価



初週予測 OUT

20685/SIS