



機種名: **ひぐらしのなく頃に 煌** (オーイズミ)

導入予定日: **2014.11.16~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

2台以下

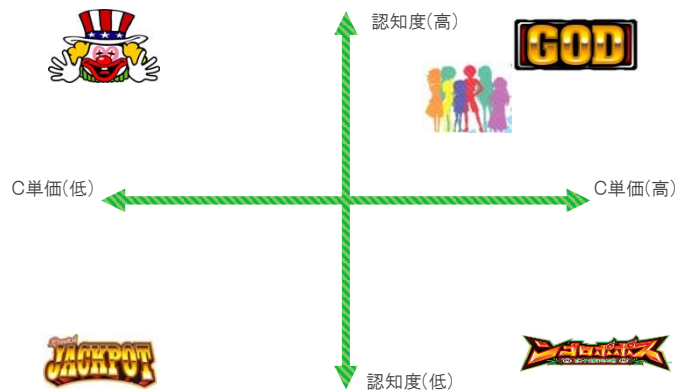
推奨設置台数:

5台以上

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
11/16	ひぐらしのなく頃に 煌	8,000台

Positioning-Map



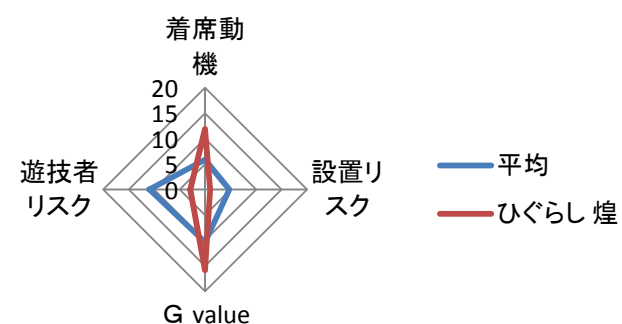
Comment (機種背景)

2010年に同社からプレイステーションゲーム版権「ひぐらしのなく頃に 祭」がリリースされ、当機はシリーズ第2弾。ホラー要素を絡めた猟奇殺人を題材にしたミステリー謎解きゲームだが、個性的な登場人物像や繰り広げられるブラックコメディ、全編に張り巡らされた謎や伏線、プレイヤー同士が謎や互いの推理を話し合うコミュニティサイトの存在等で話題となり、主にネット掲示板を介したロコミで人気上昇しメディアミックス化へと進展していった作品。

Comment (仕様説明)

前身機は版権機械化の話題性に、技術介入(目押し技術)によって出率上限を狙え、設定1でも勝てる要素があるという点でも注目され、初期販売台数3000台という希少性と相まって、上々の市場結果となった。当機でも「再劇回避(リプレイハズシ)」という演出で雰囲気だけは再現。疑似BBの形体を取り、BB中の「東京マギカ決戦」バトル演出で勝利すれば疑似BBの即連(50%)が基本フロー。加えて、いわゆる実ATの上乗せ状態や、いわゆるフリーズ恩恵を版権モチーフに沿った演出で表出したあたりは前身機とは大きく異なる要素。演出幅も広がり、マニアへの訴求力も高いと思える。

解析レポート



着席動機: シリーズ2作目+新機種枯渇からかなり高い

設置リスク: 11月の新機種ラインナップから、まったくリスクは無い

G value: 疑似BBタイプならではの合成確率の高さから特賞感覚は得られやすい仕様

遊技者リスク: 天井恩恵はそれほど無いが、一撃性のある「オヤシロBB」の存在、また、やはり合成確率の敷居の低さに大きな遊技リスクは見当たらない

離反要因: BB中の「目押し」

ゲームフロー: 「128G捨て」をし辛い合成確率と、「リプレイ回数天井」で継続遊技を促す仕様

新奇性: 遊技フロー自体に新奇性は無いが、しいて言えば「目押し」

総合評価



初週予測 OUT

23275/SIS