

P リアル鬼ごっこ2 V1B

takao

型式

takaoP型式

運用開始 2021/10/4

販売目標 3000

S賞球数	2
F賞球数	4.5
T継続	6.35
平均TY	2,563
モードTY	4,787
BAD TY	570
時速出玉	35,965
min OUT/H	3049
集拾率	68.3%
遊TIME	
遊TIME突入率	
遊TIME当選率	
遊TIME期待値	
T S	222.9
各遊TIME T S	
特図1 minT1Y	285
特図1平均TY	285
特図2 minT1Y	950
特図2平均TY	431.3
minT1Y回転数	20.36
minT1Y時 時短	100
持ち玉回転数	120.4

※確定最重ルート出玉

※1時間72発射玉数

※持1単発で回せるS回数

search-keywords volume		※コンテンツ認知度
SKV audience	131/146	D
SKV user	108/146	D
過去機/メーカー経緯	C	

※一般認知

※ユーザー認知

Sales Force	738	軒
limit demand	993	台
※メーカー販売力と需要限界	1.35	台

★俺の気持ち

販売計画 計画としては適正台数も、同時期他社の層が厚く苦戦必至

償却 辛い仕様だけに自店のペースで

運用 即ヤメによる閉店時割高は念頭に

resale 導入台数が少なくなりそうなのでゼロでは無さそう

購入台数 0台/450台

advice 2段構えの突破タイプでいかにも高尾らしいクセのある仕様。ただ、遊技者目線では初当り300発+時短1回が約7割で1/5.6(どこまで夢を持てるかといえば、佐藤姓の方でも少しばかり腰が引ける。危惧していた遊タイム非搭載型式の投入が間にあい、他人とは思えない高尾の機械だけにホッと胸を撫で下ろした次第。"もしも導入するならば"、当然、コッチの仕様型式を推奨。DD北斗同様に「動かしたら動いた♪」となればいいなあ…

P リアル鬼ごっこ2 V1B

takao

導入期

初週想定out

平均out	28000	➡入力
玉単価	1.85	➡入力
玉粗	0.35	➡入力
購入費	394000円	➡入力
spec	299	➡選択入力
out Level	3	➡選択入力

28000
1.85
0.35

自店 運用 状況	B	23.0	
	S	5.50	
	¥1000 S	17.9	
	Bymin	12.0	
	導入週平均out	30000	
	自店 玉粗	0.30	➡入力
	自店 玉単価	1.85	➡入力

俺の運用目標	俺の目標 B	22.7
	俺の目標 BYmin	11.7
	俺の予定S値	5.50
	俺の/¥1000 S	17.8
	運用BA	75
	俺の/S値想定出率	97.8%

仕様別支持率	90.2%
基礎供給率	302.0%
想定中古市場需要	17.2%
購入費償却予定週	13 週
2週時中古価格目安	132000円
4週時中古価格目安	85000円
8週時中古価格目安	53000円

5 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
11900	¥227,000	¥-167,000	57.6%
10 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
7900	¥349,000	¥-45,000	88.6%
15 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
5900	¥423,000	¥29,000	107.4%
20 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
5200	¥507,000	¥113,000	128.7%

5 週時最低売却額目安 ¥363,000
 10 週時最低売却額目安 ¥325,000

out Level	out参考入力値	分母
1	36000~	129
2	30000~34900	199
3	25000~29900	299
4	24900以下	319

