

P 天才バカボン6 FN-F

daiichi

型式 daiichiP型式

運用開始 2021/10/4
販売 14000

S賞球数	1
F賞球数	4.0
T継続	3.34
平均TY	4,702
モードTY	7,285
BAD TY	2,850
時速出玉	26,270
min OUT/H	4020
集拾率	70.3%
遊TIME	
遊TIME突入率	
遊TIME当選率	
遊TIME期待値	
T S	319.69
各 遊TIME T S	
特図1 minT1Y	1,425
特図1平均TY	1425
特図2 minT1Y	1,425
特図2平均TY	1425
minT1Y回転数	96.00
minT1Y時 時短	0
持ち玉回転数	96.0

※確定最悪ルート出玉

※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	117/145	D ※一般認知
SKV user	109/145	D ※ユーザー認知
過去機/メーカー経緯	S	

Sales Force	3508	軒
limit demand	11566	台
※メーカー販売力と需要限界	3.30	台



★俺の気持ち

販売計画 daiichi社の現状の販売力ではコンテンツ的には5000台届けば恩の字。されど予定10000台完売とは恐れ入りました…しかも台数上乘せ(汗

償却 ガデジ視野に長い目で

運用 版權、仕様のには全方位

resale 数値的には厳しいが、攻めた仕様だけに遊技レスポンス次第

購入台数 2台/450台

advice ALL1500-時短突破型2種仕様とし、出玉の瞬発力をも創出させる攻めた仕様。バカボンで何故攻める？とも思えるが、バカボンだから攻められたのかなど。ただ、ALL1500から沖縄5同様基本的には甘い仕様だけに、319分母のヘソ1個で厳しい運用となった時にどこまで遊技者側が堪えられるか？甘い319のヘソ1個という直近ではウルトラマンタロウ2。1000円S15回を下回って一気に遊技離反しただけに、運用には慎重に。

P 天才バカボン6 FN-F

daiichi

導入期	1 週	
平均out	41700	☞入力
玉単価	1.91	☞入力
玉粗	0.26	☞入力
購入費	388000円	☞入力
spec	319	☞選択入力
out Level	1	☞選択入力

41700
1.91
0.26

自店 運用 状況	B	20.0	
	S	5.35	
	¥1000 S	16.7	
	Bymin	14.7	
	導入週平均out	41700	
	自店 玉粗	0.25	☞入力
	自店 玉単価	1.91	☞入力

俺の運用目標	俺の目標 B	15.4
	俺の目標 BYmin	10.0
	俺の予定S値	5.40
	俺の¥1000 S	16.0
	運用BA	88
	俺の/S値想定出率	95.4%

仕様別支持率	118.7%
基礎供給率	121.0%
想定中古市場需要	73.3%
購入費償却予定週	8 週
2週時中古価格目安	481000円
4週時中古価格目安	384000円
8週時中古価格目安	256000円

5 週目想定OUT	累積期間粗利	残値	償却率
26800	¥290,000	¥-98,000	74.7%
10 週目想定OUT	累積期間粗利	残値	償却率
18700	¥470,000	¥82,000	121.1%
15 週目想定OUT	累積期間粗利	残値	償却率
14300	¥575,000	¥187,000	148.2%
20 週目想定OUT	累積期間粗利	残値	償却率
12300	¥701,000	¥313,000	180.7%

5 週時最低売却額目安 ¥383,000
10 週時最低売却額目安 ¥329,000



<http://www.nob-web.net/>

P フィーバーマクロスフロンティア4A

sankyo

型式

sankyoP型式

運用開始 2021/10/4
販売目標 14500

S賞球数 3
F賞球数 5.0
T継続 3.83
平均TY 4,306
モードTY 7,878
BAD TY 2,850
時速出玉 30,771
min OUT/H 3066
集拾率 66.6%
遊TIME
遊TIME突入率
遊TIME当選率
遊TIME期待値
TS 319.7
含 遊TIME TS
特図1 minT1Y 1,425
特図1平均TY 353
特図2 minT1Y 1,425
特図2平均TY 1425
minT1Y回転数 105.00
minT1Y時 時短 2
持ち玉回転数 107.00

※確定最悪ルート出玉

※1時間7X7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	98/146	C ※一般認知
SKV user	83/146	C ※ユーザー認知
過去機/メーカー経緯	A	

Sales Force	4538	軒
limit demand	17118	台
※メーカー販売力と需要限界	3.77	台



★俺の気持ち

販売計画 気持ち多めもSANKYO的には定期リリースのコンテンツでもあり、過去シリーズの販売実績からも計画としては妥当

償却 普通に可

運用 そもそもアキバ系コンテンツも定期リリースで馴染もあり女性層も視野

resale 刻んだ台数での導入が予想されるだけに微妙 甘視野が正解か

購入台数 2台/450台

advice 過去リリースの同タイトル機は、型式違いを含め常に2万台以上の販売であり、ガンダムに次ぐ同社売れ筋コンテンツ。表示もさすがに手慣れたものでSPリーチも3分で抑え、大当たりからアタッカー開放までの待機も30秒、リーチ外れでフラッシュカットインと、昨今の流れは網羅しており大きなマイナス要因は見当たらない。10月1週目はSANSEI、DAIICHIの割り当て次第で入替計画がスムーズに進まない事が想定されるだけに、確定の出やすい当機を軸に展開するのも一考。

P フィーバーマクロスフロンティア4A

sankyo

導入期	1 週	
平均out	41100	➡入力
玉単価	1.95	➡入力
玉粗	0.23	➡入力
購入費	394900円	➡入力
spec	319	➡選択入力
out Level	1	➡選択入力

#1100
1.95
0.23

自店 運用 状況	B	24.0	
	S	5.60	
	¥1000 S	18.4	
	Bymin	7.2	
	導入週平均out	41000	
	自店 玉粗	0.25	➡入力
	自店 玉単価	1.95	➡入力

俺の運用目標	俺の目標 B	24.2
	俺の目標 BYmin	8.0
	俺の予定S値	5.40
	俺の/¥1000 S	17.8
	運用BA	84
	俺の/S値想定出率	97.2%

仕様別支持率	117.0%
基礎供給率	84.7%
想定中古市場需要	99.7%
購入費償却予定週	8 週
2週時中古価格目安	673000円
4週時中古価格目安	506000円
8週時中古価格目安	337000円

5 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
26400	¥285,000	¥-109,900	72.2%

10 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
18400	¥462,000	¥67,100	117.0%

15 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
14100	¥566,000	¥171,100	143.3%

20 週目想定OUT	累積期間粗利	残債	償却率
12100	¥689,000	¥294,100	174.5%

5 週時最低売却額目安	¥390,900
10 週時最低売却額目安	¥336,900

