



機種名: **ガン×ソード**

(KPE)

導入予定日: **2015.6.7~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

2.5台程度

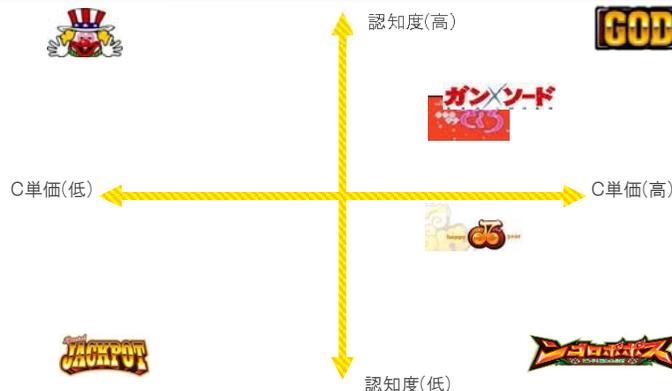
推奨設置台数:

バラエティ程度

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
6/7	π 遊記	5,000台
	おとめ妖怪ざくろ	10,000台
	押し順ケロルン	-
	ガン×ソード	10,000台
	大工の源さん	20,000台

Positioning-Map



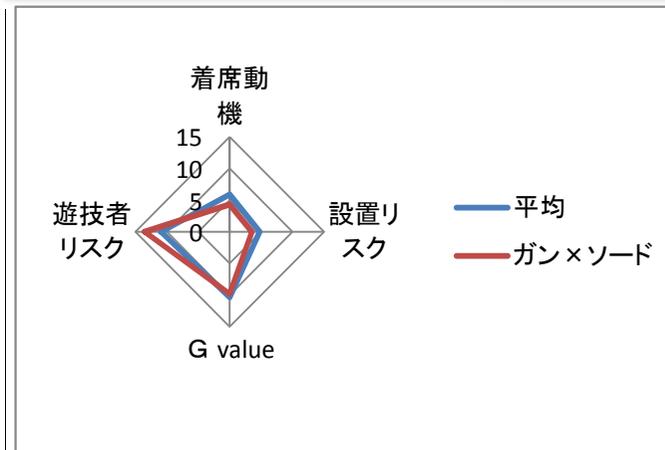
Comment (機種背景)

新試験対応というより、サブ基板からメイン基板管理になって、ここまでの演出効果は大丈夫ですという一品。高純増ATの先駆けといえる、ユニバ/エージェントクライシスに立ち返る様なDDT(特定絵柄目押し)での遊技で無抽選役をCUTすることでC単価、AT抽選確率を保持し、上乗せでは無く継続率へ偏らせた仕様。個人的にあまり馴染みの無い版権ではあるが、少年チャンピオン連載、アニメ化もされているところを見れば、それなりの認知度が。

Comment (仕様説明)

CZ、レア役からの直撃であったり、4モードの周期抽選テーブルであったり、継続率特化のATということで、イメージ的にも出率的にもはSAMMY/北斗の拳SEに近い?印象。試打の肝(キモ)としては、その仕様からくるいってみれば'古臭さ'より、'打ちやすさ'が感じられるかという点と、継続重視=ヒキ次第となる中で、AT非継続となった際の「オレのヒキ弱感」の納得度は重要な遊技要素。

解析レポート



着席動機: 乙女妖怪の認知度よりは高め

設置リスク: 昨今のリリース環境に於いては低リスク

G value: そこそこ遊びやすい仕様

遊技者リスク: 周期抽選だけに大きなリスクは無い

離反要因: 継続率重視なだけに、「オレの引き強」が体感できないと離反要因。

ゲームフロー: 古めかしいといっってはアレだが、馴染みやすさはある

新奇性: 特に無し

総合評価



初週 予測 OUT

21315