

機種名: **ストライクウィッチーズ**

(オーイズミ)

導入予定日: **2015.8.2~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

バラエティ

推奨設置台数:

4台以上

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
8/2	煩惱BREAKER禪	10,000台
	ジャッカスチーム	15,000台
	ストライクウィッチーズ	7,000台

Positioning-Map



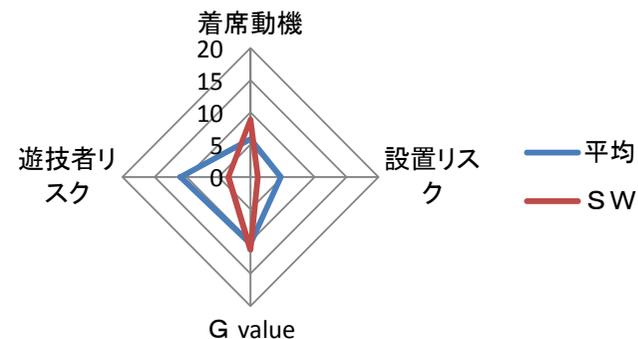
Comment (機種背景)

SNKにて既にパチスロ化されているスカイガールズの系譜も、「信者」の多さはこちらが上。しかし…、いくら「恥ずかしくないもん!」と言われても、オジサンにはやっぱりパンツだし、猫耳なわけで、PGGに匹敵する超フリーズに興味はあるが、まどか☆マジカ同様、実機を購入したがるファンの多そうな版權って、「着席する」には相当に高い壁が存在するのは事実(苦笑)

Comment (試打時の肝)

32G毎orレア役時のモードアップの遊技過程や、BB当選後50%、RB当選後30%のAT突入率ではあるが、BB後の半分、RB後の70%がAT非当選となるだけに、この「抜け感」を試打時に味わってから導入検討したい。モチーフ的に若年層&マニア層への訴求性は高い事は認めるところではあるが、やはり遊技中心層である40代でも十分打てる、座れるという説得力は導入時に求めたい。

解析レポート



着席動機: 20歳代の遊技層においては絶大

設置リスク: お盆前ということでもあり、販売目標台数的にも大きなリスクは見当たらない

G value: 1000円/約46.8Gの高ベース仕様

遊技者リスク: 特に無し

離反要因: 'パンツじゃない'といわれても、やはり、中高年には気恥ずかしさは否めないが、RB当選からAT抜けの頻度が多くなるならば離反要因に

ゲームフロー: 疑似ボーナス経由からのAT突入待ちといえ、番長2、まどまぎ、ストラタス系。32G毎のモードアップで止め辛いフロー

新奇性: 32G毎のモードアップは新機軸といえれば新機軸

総合評価



初週予測 OUT

24498