

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**



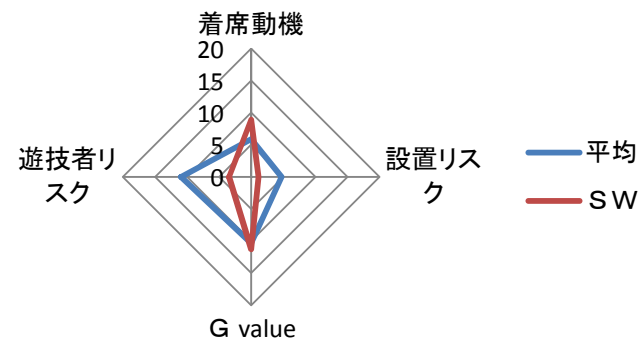
**Comment (機種背景)**

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**