



機種名: **十字架Ⅲ**

(NET)

導入予定日: **2016.3.7~**



1店舗あたりの  
**設置予測**

予測設置台数:

**3台程度**

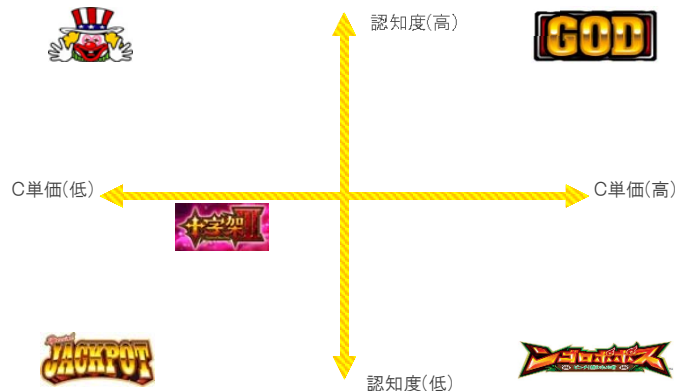
推奨設置台数:

**バラエティ**

**Schedule**

日付	機種名	販売予測台数
3/7	十字架Ⅲ	7,500台
	鉄拳3rdエンジェルver.	5,000台
3/21	南国物語	10,000台

**Positioning-Map**



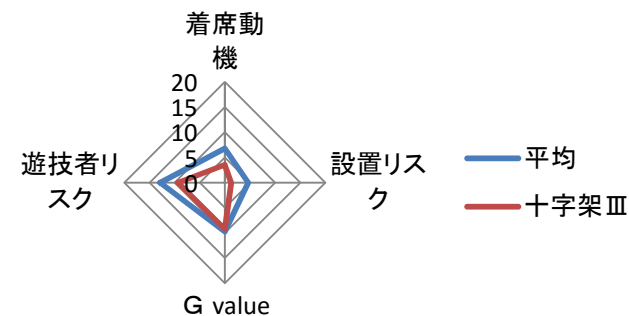
**Comment (機種背景)**

セーラ姫あつての十字架、十字架＝セーラだったんじゃないのか？600式まではセーラ姫だったのに、何故パート2からいなくなってしまったのか？というのはオイトイテ、それが稼働誘因につながるかと言えばマッタクそんな事は無いのではあるが、このテの萌え系画は、やはり絵師は重要。

**Comment (試打時の肝)**

「純増2.8枚のAT機！」と聞くと爆裂系と脊髄反射してしまうが、当機はまったくそんな仕様ではない、差枚数管理のどちらかといえばマッタリAT機。試打時のポイントは、CZ(ドラキュラミッション、ロザリークロスゾーン、ツインチャンス)非当選時の脱力感と、上乘せ演出で乗った枚数を見た感覚。レア役で周期G数を短縮するとはいえ、仕様のには「捨て時」が存在するので、このあたりも十分導入検討時に考慮したい。

**解析レポート**



**着席動機:** NETの萌えスロファンはそれなりに存在

**設置リスク:** レンタルプラン等を踏まえればリスクは低い

**G value:** 1000円/約44.7G

**遊技者リスク:** 周期抽選系だけに恩恵は少ない

**離反要因:** 周期G数(512G)ヌケの放置は覚悟して

**ゲームフロー:** あるていど分かりやすい

**新奇性:** 無し。強いてあげれば、「倍プッシュ」時の左右役物カマエ

**総合評価**



**初週予測 OUT**  
**20998**