

機種名: **スーパーストリートファイターIV** (ENTRAIZE)

導入予定日: **2016.4.10~**



1店舗あたりの  
**設置予測**

予測設置台数:

**バラエティ**

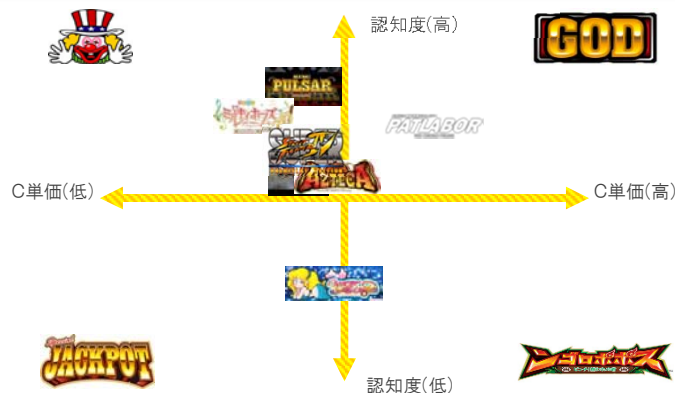
推奨設置台数:

**バラエティ**

**Schedule**

日付	機種名	販売予測台数
4/3	機動警察パトレイバー	10,000台
	キングバルサー	15,000台
	探偵歌劇ミルキィホームズ	6,000台
4/10	プチマーメイド	7,000台
	スーパーストリートファイターIV	5,000台
4/17	アステカ	40,000台
	トータルイクリプス	未定
	めぞん一刻3	未定

**Positioning-Map**



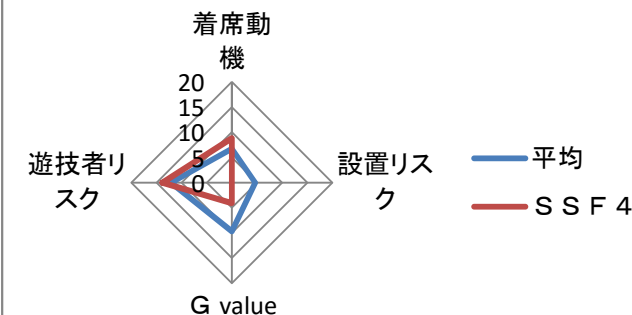
**Comment (機種背景)**

現在20代~30代の男性ならば、1度は触れたことのあるゲーム版權。このテのカテゴリーは常に遊技機化されてはいるものの、やはり、ゲームと遊技機とは目的意識、遊技動機等、全く異なる価値観で醸成されているものであることを認識しつつ、それでも遊技機化を試みるメーカーの挑戦。当機はどちらかと言えば射幸性よりもゲーム性に重きを置いた仕様でのリリース。カプコン系だけに今後の方向性と言う点では注目。

**Comment (試打時の肝)**

「技」の強さ、攻撃の種類、キャラクターの登場シーンやその強弱、復活演出等プレミア時のキャラクター等、北斗の拳を巧くインスパイアした演出フローとなっており、このあたりの整合性が、まずは試打時のポイント。ただし、北斗の様に時間と共に予定調和・予測を学習してきたものとは違うので、SSF4をそれなりにやりこんでいるスタッフを同行しての試打はかなり有効。

**解析レポート**



**着席動機:** 同版權パチンコ機以上の初動は十分期待可能

**設置リスク:** 特に無し

**G value:** 1000円/約42G

**遊技者リスク:** 天井777G、ART非突入の疑似BB10回で次回ART確定等、抑えたMYに見合うリスク回避とも言える仕様

**離反要因:** 繰り出す技の強さで… 等、登場キャラを含め、ある程度の世界観認知が無いと初動時はただ消化するだけに…。また、やはり初期獲得枚数の少なさは離反要因。

**ゲームフロー:** 普通

**新奇性:** 特に無し

**総合評価**



**初週予測 OUT**  
**20995**