



【「何を使う？」思考】から 【『どう使う？』思考】への時代

～次のステップへの理論武装～

～新機種スペックから見る検証～

2008・6・17～20 in4都市セミナー

Presented by TKC

【パチンコ・シミュレーション】

「あれば便利」から「絶対的必要性」(1)

～【業界取り巻く、現状】～

■「利益率」より「利益額」！？

今や「機械代の高騰」に始まり、「必要諸経費の価格上昇」に至るまで、止まることを覚えません。

■これらに対し「ホール営業」は？

「稼動安定の利益率」を捨て、「経営安定の利益額」に、『思考転換をせざるを得ない』状況に追い込まれた状況です。そして、【釘をシメる】と言う業務が、必要になりました。

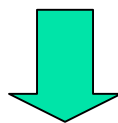
【パチンコ・シミュレーション】

「あれば便利」から「絶対的必要性」(2)

～【釘をシメる業務】～

■一概に『釘をシメる』と言っても・・・

- | | |
|-----------------|------------|
| (1) スタート値を下げる | ⇒ 命ヘソ釘 |
| (2) 1回の特賞出玉を減らす | ⇒ アタッカー周辺釘 |
| (3) 総出玉(TY)を減らす | ⇒ 甘ベース関連釘 |
| (4) 通常ベースを下げる | ⇒ 他穴入賞釘 |
- Sオーバーフロー減少



「どの数値」を「どれだけ」下げるのか？

【パチンコ・シミュレーション】 「数値変化」で見る「見落とす損失」(1)

【通常営業時】～限界に挑戦した粗利シミュレーション～

■【CR大海物語スペシャル】でシミュレーションしてみる。

【・交換率=33玉 ・アウト=42,000 ・15R=1,470個 ・玉単価=1.24円】

(1) S値を、「6.2回」から「6.0回」……………3,470円⇒7,440円

(1) S値を、「6.2回」から「5.9回」……………3,470円⇒9,450円

【S値据置から、他を「シメる」シミュレーション】(S=6.0回時)

(1) 15R特賞出玉

1,470個 ⇒ 1,465個 ⇒ 1,460個

(2) 甘ベース

92 % ⇒ 90 % ⇒ 88 %

(3) 通常BY

2.4 % ⇒ 2.2 % ⇒ 2.0 %

【S=6.0回】台粗利益額

7,440円 ⇒ 8,300円 ⇒ 9,100円

(差額)

(+ 860円) (+1,660円)

(設置40台×1ヶ月)

(+103万円) (+199万円)

【パチンコ・シミュレーション】

「数値変化」で見る「見落とす損失」(2)

【開店初動・イベント時】～ムダ玉営業の損失～

■【CR大海物語スペシャル】でシミュレーションしてみる。

【・交換率=33玉 ・アウト=50,000個・玉単価=1.14円】

(1) S値を、「6.1回」から「6.4回」……………6,725円⇒ - 295円

(1) S値を、「6.1回」から「6.5回」……………6,725円⇒ -2,950円

【導入時における、ムダ玉シミュレーション】(S=6.4回時)

(1) 15R特賞出玉 1,470個 ⇒ 1,475個 ⇒ 1,480個

(2) 甘ベース 92 % ⇒ 95 % ⇒ 98 %

(3) 通常BY 2.8 % ⇒ 3.0 % ⇒ 3.2 %

【S=6.4回】台粗利額 -295円 ⇒ -2,480円 ⇒ -3,775円

(差額) (-2,185円) (-3,480円)

(設置40台 × 3日間) (-26.2万円) (-41.8万円)

【ゲージ表】～出玉係数の有効性～

「最大出玉」×「出玉係数」＝「適正出玉」(1)

【アタッカーの仕様で、変化する最大出玉】

■【最大出玉】

(1) 基本的な算出方法

- ・払出された玉数－打ち込んだ玉数

【例】大海SP (8C× 14個賞球× 15R)－(8C× 15R)
＝最大出玉【1,560個】

(2) 更に検証する

- ・ヘソ入賞の払出し玉も、実は出玉に加算されている。
- ・アタッカー開放ラウンド間の打ち込み玉は、ムダ玉で減算。

⇒弊社サイトでは、追加検証した「最大出玉数」を引用

【ゲージ表】～出玉係数の有効性～

「最大出玉」×「出玉係数」＝「適正出玉」(2)

【出玉係数は営業形態で変化】

■【出玉係数】の考え方

(1) 最大出玉に対して、何%の出玉なのか？

・概ね「25玉＝0.900」……「45玉＝0.985」の間

(2) 自店の適正係数値を算出する。

・ホールの「中心機種」の15R出玉を参考にする

・【15R出玉÷該当機種の最大出玉＝自店の出玉係数】

⇒どんな「カウント・ラウンド・賞球」であっても、最大出玉の情報があれば、【適性な出玉】が算出できるようになる。

【ゲージ表】～出玉係数の有効性～ 「適正出玉」にするための釘補正

【多種多様な出玉への対応策】

■【適正出玉】を算出しておく。

・最大出玉 × 出玉係数 ⇒ (暫定)【適正出玉】

■【出玉係数】と、アタッカーゲージの関連性を知る。

(1)【1分計測法】(ただし、スタート入賞が6.0回程度の補正状態。)

⇒ 自店舗の「適正出玉係数」値の機種を1分間実射。

⇒ その際、アタッカ入賞可能な玉数をカウントする。

⇒ その個数の補正で、適正出玉の概算補正が可能です。

(2)【計測個数例】

◆ ___ ~ ___ 個 = 0.915

◆ ___ ~ ___ 個 = 0.930

◆ ___ ~ ___ 個 = 0.950

◆ ___ ~ ___ 個 = 0.975

◆ ___ 個前後 = 0.980以上



【質疑応答】

「メモ」

【CR冬のソナタ2】の必要性

重要なのは、「ダメな時の理由」を検証する事(1)

【検証ポイント・その1】は…【玉粗利】

■「粗利額」ではなくて、「玉粗利」で検証する。

(1)【台粗利=5,000円】の場合、

- ・アウト=40,000の場合⇒玉粗利=0.125円…(明らかに、**甘い営業**)
- ・アウト=30,000の場合⇒玉粗利=0.167円…(標準的玉粗利の**下限**)
- ・アウト=20,000の場合⇒玉粗利=0.250円…(標準的玉粗利の**上限**)
- ・アウト=15,000の場合⇒玉粗利=0.333円…(確かに、**抜き過ぎ**の気配)

⇒『そんなに抜いてないよ』…と錯覚している場合が、実際は有り得る。

⇒そして、「自粛明け」～「お盆明け」での、決断が迫られます。

◆攻撃的選択として、【玉を出す】か？【転売する】か？

それとも…

◆守備的選択として、【ギリ貧覚悟】の上、【ガマンする】か？

【CR冬のソナタ2】の需要性

重要なのは、「ダメな時の理由」を検証する事(2)

【検証ポイント・その2】は…【スペック】

■「特賞確率」と共に、「ラウンド変動」を検証する。

(1)【スペック】の確認

- ・特賞確率=1/299.1 ・確変突入率=62.8% ・特賞継続回数=3.757回
- ・出玉仕様=3&14 8C/15R ・15R(MAX)=1,555個(2R含む平均=1,285個)
- ・2R率変動=25.6%(内、初当潜伏=15.6%)⇒14.4%

(2)注目する点を【2R率変動】に絞って検証。

・最近の、【2R率変動】主要機種スペック参照

- (1/20)「エヴァゲリオン4」…確率=1/346.8 確変=65.0% 2R率=33.0%⇒3.0%(潜伏確変なし)
- (3/2)「ルパン三世」…確率=1/307.7 確変=58.0% 2R率=13.0%⇒00.0%(潜伏確変なし)
- (4/6)「寿司屋の源さん」…確率=1/338.5 確変=66.7% 2R率=33.3%⇒00.0%(初潜伏27.3%)
- (5/25)「仕事人桜Ver」…確率=1/308.5 確変=64.8% 2R率=24.8%⇒14.0%(潜伏確変なし)

ポイントは、【2R変動率】と【潜伏確変の有無】

【CR冬のソナタ2】の需要性

重要なのは、「ダメな時の理由」を検証する事(3)

■各機種種の「特徴」「イメージ」を検証してみる。

(1) 機種毎の特徴・イメージ(ただし、著作権コンテンツ・リーチ演出等については触れません。)

- ◆「エヴァゲリオン4」…「突確＝次回確定」の安心感。確変突入後は爆裂の可能性。
- ◆「ルパン三世」…回れば当る、「甘い確率」。突確出現率の低さ。
- ◆「寿司屋の源さん」…確変突入後は爆裂連チャン性は魅力。ガセ小当りの頻発。
- ◆「冬のソナタ2」…ミニヨンモードで当たらない。玉が積めない(「連チャンしない」とは異なる問題)。
- ◆「仕事人桜Ver.」…潜伏確変が無いので、甘い確率が有効。確変中の突確は、旧Ver以下。

(2) ユーザーが求めているモノは…

- ・【2R率変動機の出現】に始まり、現行【1/400仕様】への稼動移行も加味すると、『高連チャン＝出玉感を期待している』…傾向とも読み取れます。
- ・これは、「甘い確率」&「低価格投資」の需要は、「甘デジ」&「1円パチンコ」へと流れ、確立し。通常セブン機に対しては、【出玉リターンの性能重視】の傾向も見受けられます。
- ・結果的には、【投資に見合う対価(への期待)】の選別が、顕著に現れている傾向でもあります。

～時代は、【特賞確率】よりも、
【出玉性能】が重視される傾向か!?!～

【サミット自肅明け】の販売機種動向 「導入新機種の軸」を考える(1)

賛否両論・・・【CR大海物語スペシャルMTE】の検証

＜別添付資料＞SANYO「大海物語シリーズ」比較表

■ (1)旧「大海物語」との比較は、無意味！？。

- ⇒現在のユーザーが、「沖海」へ移行していない事実。
- ⇒「突確の有無」自体が、別次元でのマシンと判断。
- ⇒TY数値では、「(旧)大海物語」の方が上。

■ (2)「スーパー海物語in沖縄MTA」との比較。

- ⇒(演出は含まない)視覚的には、ほぼ同一路線の見え方。
- ⇒最大の違いの「特賞確率」と「継続値」から、別仕様機と捉えられるが・・・。

■ (3)「ハイパー海物語inカリブ(2スペック)」との比較。

- ⇒「ブルー本体導入」と「盤替え」でのイメージ違いの検証。
- ⇒爆裂系・連チャン仕様になった。(確変15R出現率は、1.63倍に)
- ⇒15R出玉の減少化がもたらす弊害(特1S回数が、大幅に減少)

【サミット自粛明け】の販売機種動向

「導入新機種の軸」を考える(2)

賛否両論・・・【CR大海物語スペシャルMTE】の検証

＜別添付資料＞「大海物語SP MTE」と他主要機種比較表

■ (1)【特賞確率】と【連チャン性】

⇒【初当り確率】では、「エヴァ4 SFT」・「大夏祭り SF-T」と同等(潜伏確変も無し)。

⇒【連チャン性】では、「冬のソナタ2」以外と、ほぼ同等のスペック。

⇒【TY値換算】では、「エヴァ4」・「大夏祭り SF-T」のみ【平均・約5,500個】値。

■ (2)【2ラウンド変動】

⇒単純に「有り」・「無し」の判断だが要注意。「冬のソナタ2」・「仕事人Ⅲ桜Ver.」では、確変時であっても、突確率は「14%以上」と、大海物語SP(8%)の方が少ない。

■ (3)【先読み連続予告】の演出

⇒「新解釈基準」に対応した仕様。他には「今後の新機種」に搭載検討中！？。

■ (4)【辛い仕様】の傾向

⇒結果的には、「回せて抜ける」スペックになっています。(シミュレーション資料参照)

⇒平均よりも、「高い甘ベース」と、「高い出玉係数」を意識した使い方が重要に。



【サミット自粛明け】の販売機種動向 「導入新機種の軸」を考える(3)

賛否両論…【CR大海物語スペシャルMTE】の検証

■…で、『どうなの?』。そして…『どうする?』

【質疑応答】「メモ」
