

CP
天下一閃
1600
完全突破Ver.

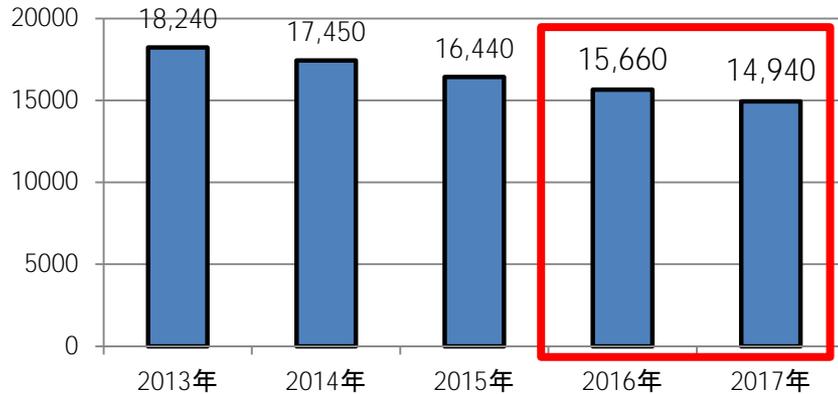
営業資料
<ホール様用>



現状の市場環境

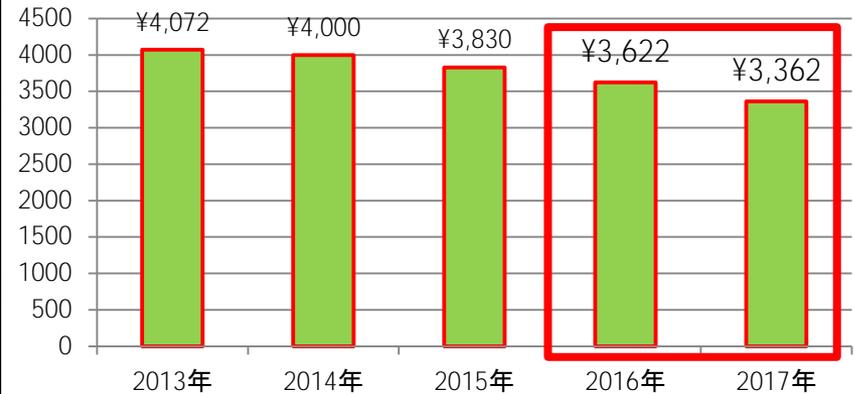
SIS全国4P稼働推移

(年間)



SIS全国4P台粗利推移

(年間)



※2017年10月17日時点での数値

SIS年間	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年
4P稼働	18,240	17,450	16,440	15,660	14,940
前年度対比率	-	95.7%	94.2%	95.3%	95.4%

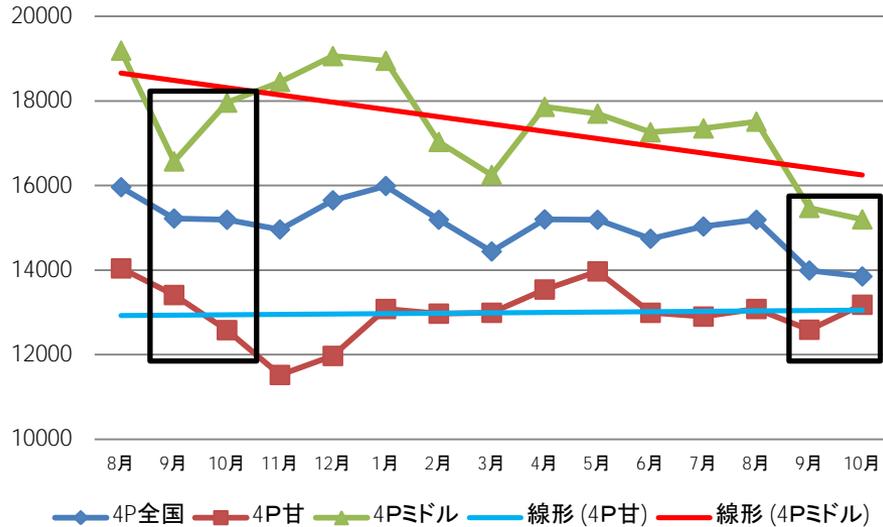
SIS年間	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年
4P台粗利	¥4,072	¥4,000	¥3,830	¥3,622	¥3,362
前年度対比率	-	98.2%	95.8%	94.6%	92.8%

過去5年間を見ても4パチ稼働は約5%ずつ減少が見られます。特に注目すべきは去年のMAX撤去の影響も非常に大きく利益面については、過去5年で最も低い数値となっております。規則改正・年末に向けたミドルメイン機のテコ入れは最重要と考えますが、**4P全体の稼働・粗利を維持する為には、ミドル以外の機械の整備も必要不可欠である**と考えます。

現行ミドルと甘デジの位置付け

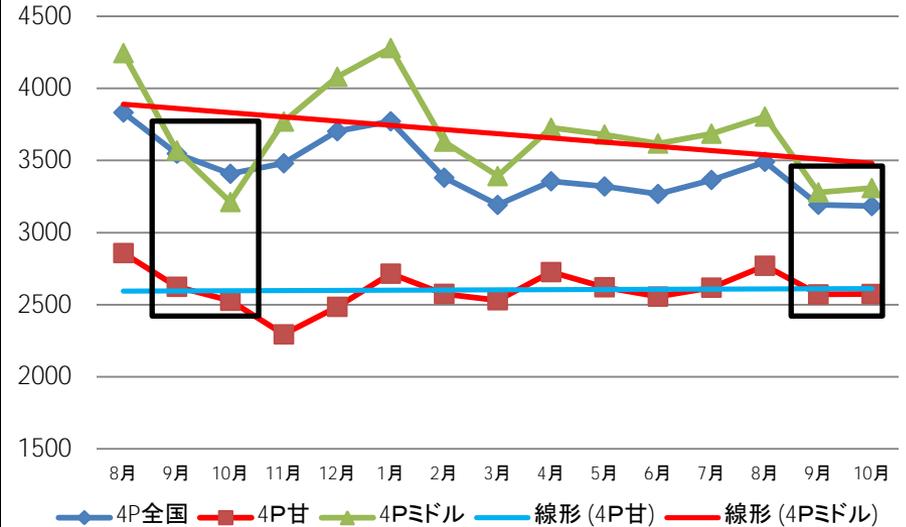
SIS全国4P稼働推移

(2016年8月-2017年10月)



SIS全国4P台粗利推移

(2016年8月-2017年10月)



※2017年10月17日時点での数値

現在までの約1年間のミドルと甘デジのSIS全国データを見ますと去年の年末・年始はMAX撤去に伴う稼働特需もあり一時的に稼働・粗利共に高く推移しました。しかし2月以降効果は低く過去の推移から見ても大きく減少しております。

現状以上の稼働・利益を確保する為には、年末のメインミドル機のコテコ入れだけでなく、メイン機負け客の取り囲み(みれん客)・短時間遊技客の取り込み等、**細かい顧客導線の構築**を行い**4パチの遊技時間・滞在時間を伸ばす事**が必要であると見ます。

その為には、高射倅機の**受け皿となるライトミドルや甘デジなどの多種多様なジャンルの強化**も並行して行うべきであると考えます。

受け皿には『遊びのアクセント』が重要!?

《セブン機系》



【代表機】
・海〇語系
・北斗〇双

《ハネ物系》



【代表機】
・ト〇オ系
・祭だサ〇ちゃん

《ドラム・セグ系》



【代表機】
・ク〇ーン系
・海ド〇ム

《1発台系》



【代表機】
・餃子の〇将
・天下〇閃

ユーザーのニーズに対応するには、ゲーム性が同じであるセブン機だけでは対応できないと考
えます。特に4パチ稼働が低迷する現在だからこそ、受け皿となる甘デジの整備が必要であると考えます。



1パチにユーザーを
流出させない為には

ジャンルの違う機械を織り交ぜ
『遊びのアクセント』を豊富にする事が重要!?



御客様のニーズに御応え!?

アノログの面白さを再認識させた【**天下一閃**4500】でしたが…
御客様からのご要望・意見も多々あり、もっと遊びやすいシステムを検討!!

■御客様からの意見

『せっかく玉が入ったのに…上の回転体に良く弾かれる…』

『玉が中々入らなくて我慢できない…』

『下の役物をもっと体感したい!!』

『当りやすくても一発台なら最低でも出玉は1箱欲しい…』

改善
せねば…



■天下一閃ユーザーの御希望に答えて新しくモデルチェンジ

☑『**上部回転体を1/3から1/1の100%通過仕様に変更**』

☑『**大当り確率を1/12から1/4に変更**』

☑『**下役物到達金額を¥4,350から¥1,270に変更**』

☑『**甘デジ帯でありながら当れば1600発、約1箱保障**』



これが『完全突破』の魅力です♪



■上部の役物が変わったことで…

- ・従来のイライラ感
- ・せっかく入ったのにこぼれる絶望感
- ・2段階抽選の面倒

全て排除!!

だから約1,270円に1回

『1/4』で
1箱の大当り
チャンス到来



『天下一閃』スペック比較

スペック	4500ver.	1600ver.
飛び込み	(約1,450円に1個)	(約1,270円に1個)
センター役物 確率	1/12.2	1/4.0
センター役物 到達投資金額	約4,350円	約1,270円
ホールコン上の スタート基準値	0.2/分	0.25/分
平均投資金額	約16,622円	約5,180円
想定差玉	約4,150個	約1,350個

1600verの特徴としては、上部役物がなくなったことで純粹に役物確率が『1/4』になったこと。上部の抽選がなくなったことで大当り期待度は感じやすくなっています。また出玉についても当れば1箱と認識しやすい設計になっております。

天下一閃からの進化

完全突破することで遊び易さが格段にUP!

CR天下一閃4500
1/3で通過



CR天下一閃~完全突破~
100%通過



約4350円



下役物到達まで

約1270円

杜者ももっと戦がしたい...



V入賞で出球獲得!

こちらの方が盛りもいすすわ♪



天下一閃 完全突破1600ver. 専用パネルデザイン

天下一閃

完全突破 1600ver.

パネルデザイン

上部役物搭載の4500・1200
タイプと混同しないように
キャラデザインは大幅に変更。



スペック表

販売名		CR天下一閃～完全突破1600ver～							
型式名		CR天下一閃～完全突破～AC1600							
賞球数	詳細	1&3&6&9&15							
		中始動口…15個、右始動口(電子チュー)…1個、 上入賞口・V-AT…3個、右入賞口…6個 左上・左下入賞口…9個、下大入賞口…6個							
カウント		9カウント							
特別図柄 (V小当り)	低確率	約1/1.0							
	高確率	約1/4.00							
リミッター		2回							
時短回数		0回or99回							
特別図柄種別 ラウンド	特別図柄1	大当り種類(ラウンド)[実質]				電サポ回数		最大出玉 (払出)	比率
	詳細	①	BONUS A(16R)[15R]	低確	高確	低確	高確		
				電サポ無時		電サポ有時			
	特別図柄2	大当り種類(ラウンド)[実質]				電サポ回数		最大出玉 (払出)	比率
	詳細	①	BONUS A(16R)[15R]	低確	高確	低確	高確		
				電サポ無時		電サポ有時			
リーチ確率	保留玉個数		0～1	2	3		4		
	低確時	特図1	リーチ無し						
		特図2	リーチ無し						
	時短時	特図1	リーチ無し						
		特図2	リーチ無し						
変動秒数 ※停止秒数含まない	保留玉個数		0～1	2	3		4		
	通常時(非リーチ時)		10.3秒						
	通常時(リーチ時)		リーチ無し						