

# 《ver. 2.4》 サンプル

遊技機指標 《ver. 2.4》 サンプル

運用開始 2022/12/19  
販売目標 50000

S賞球数 1  
F賞球数 5.0  
T継続 3.65  
平均TY 4,893  
モードTY 7,130  
BAD TY 2,793  
時速出玉 42,029  
min OUT/H 3751  
集拾率 74.9%  
遊TIME  
遊TIME突入率  
遊TIME当選率  
遊TIME期待値  
TS 319.7  
含遊TIME TS  
特図1 minT1Y 1,397  
特図1平均TY 1189  
特図2 minT1Y 1,397  
特図2平均TY 1386.5  
minT1Y回転数 91.24  
minT1Y時 時短 2  
持ち玉回転数 93.24

※確変最速ルート出玉

※1時間737発射玉数

※特1単発で回せるS回数

search-keywords volume		※コンテンツ認知度
SKV audience	19/178	A ※一般認知
SKV user	9/178	S ※ユーザー
過去機+メーカー経緯link	S	

Sales Force	5608	軒
limit demand	37332	台
	6.66	台

※メーカー販売力と需要限界

supply rate	133.9%
市場供給率	133.9%
seko-han demand	35.9%
中古需要率	35.9%
ResaleValue	B
再販・転売価値	B
初週out	
仕様別支持率	

※初週経過時入力

## ★俺の気持ち

**販売計画** 前作‘未来への咆哮’のこの1年の稼働状況を見てきた業界人が買わない理由を探せないのだから未達はありえない

**償却** 仕樣的には長期償却必至

**運用** 等価営業地区では厳しい板面が予想される

**resale** 明けて1月の牙狼以降が正念場。

**購入台数** 5台以上と言いたいところではあるが… /450台

**advice** 未来への咆哮は下限B値時の出率100%がおおよそ5.2回。昨今の実運用状況ではB値/15でS値/5.5回程度。当機を同様のB値/15で運用した時の「分枝S値」がおおよそ5.5回程度。28玉交換であれば、咆哮とはほぼ変わらない運用は可能ではあるが、等価ではS値かBY値へ多少のシワ寄せが生じる設計なのか当機のポイント。もう一つ危惧するのは咆哮に比べ変動効率を上げてきた点。変動秒数、リーチ確率のバランスが低S値での運用となった時に遊技者の体感には咆哮とは大きく異なる事となるのは念頭に。

運用開始 2023/1/23  
販売目標 40000

S賞球数 1  
F賞球数 5.0  
T継続 3.63  
平均TY 5,447  
モードTY 9,394  
BAD TY 3,000  
時速出玉 59,320  
min OUT/H 3444  
集拾率 68.4%  
遊TIME  
遊TIME突入率  
遊TIME当選率  
遊TIME期待値  
TS 319.68  
賞 遊TIME TS  
特図1 minT1Y 1,500  
特図1 平均TY 1500  
特図2 minT1Y 1,500  
特図2 平均TY 1500  
minT1Y回転数 94.94  
minT1Y時 時短 0  
特1単発で回せるS回数 持ち玉回転数 94.94

※確定最悪ルート出玉

※1時間799発射王装

※特1単発で回せるS回数

search-keywords volume		※コンテンツ認知度	
SKV audience	65/176	B	※一般認知
SKV user	14/176	S	※ユーザー
過去機+メーカー経緯lenk	A		

Sales Force	4326	軒
limit demand	24421	台
	5.64	台

※メーカー販売力と需要限界

supply rate	163.8%
市場供給率	163.8%
seko-han demand	30.3%
中古需要率	30.3%
ResaleValue	C
再販・転売価値	C
初週out	
仕様別支持率	

※初週稼働時入力

## ★俺の気持ち

**販売計画** 牙狼ですし、ここまで機歴を積み重ねた経緯もあり、スマスロによるパチンコ稼働への影響も含め未達は無い

**償却** 仕様からも長期償却を視野に入れないと...

**運用** 厳しい運用が想定される

**resale** 上記要因、真牙狼2の状況からリセールは期待薄

**購入台数** 5台程度/450台

**advice** 月虹ノ旅人に助けられたホールは多く、また、当時、導入が厳しかった法人はその後、丁寧に機歴を積み上げてきている事からも、大手法人を中心に大量当機も大量設置となるうか。しかしながら、1000円/13回転の運用が確実な仕様であり、更に、11月末から始まるスマスロ狂想曲の支払いが導入月末からの法人も多くなるであろうことから、遊技者側がどこまで我慢できるのか、現状のリゼロ&エヴァ以外のヘソ1/319の稼働状況を見るに、2トップを凌ぐ状況が見込めるかは少々疑問。ゼロは無いにしても、無理の無い台数での運用を推奨します。

運用開始 2023/1/10  
販売目標 8000

S賞球数 1  
F賞球数 3.3  
T継続 3.47  
平均TY 4,878  
モードTY 7,280  
BAD TY 2,700  
時速出玉 50,622  
min OUT/H 4856  
集拾率 68.4%  
遊TIME  
遊TIME突入率  
遊TIME当選率  
遊TIME期待値  
TS 319.6  
≡ 遊TIME TS  
特図1 minT1Y 1,350  
特図1 平均TY 1350  
特図2 minT1Y 1,350  
特図2 平均TY 1350  
minT1Y回転数 87.75  
minT1Y時 時短 0  
持ち玉回転数 87.75

※稼働最重ルート出玉

※1時間7リ射撃王差

※特1単発で回せるS回数

search-keywords volume		※コンテンツ認知度	
SKV audience	76/179	B	※一般認知
SKV user	24/179	S	※ユーザー
過去稼メーカー経緯rank	日		

Sales Force	2855	軒
limit demand	5996	台
	2.10	台

※メーカー販売力と需要限界

supply rate	133.4%
市場供給率	
seko-han demand	50.1%
中古需要率	
ResaleValue	B
再販・転売価値	
初週out	
仕様別支持率	

※初週経週時入力

## ★俺の気持ち

**販売計画** スマートパチスロの供給で少なからずお願いごとをした法人が忘れないうちのリリースと、正月アケ1発目の導入となるだけに未達は無い

**償却** B値次第にはなるが10週内での償却は可能

**運用** フロック周辺は若干落とし辛い構成だけに右を含めて無茶の無いように

**resale** 設置店舗数次第ではあるが、飽和仕様だけに多くは望めない

**購入台数** 1~2台の御付き合い/450台

**advice** 2017年以降のリリース。前作は3000軒/約7000台程度の設置状況。導入後10週の平均稼働状況は同年リリースの戦国乙女4に対して12%落ちといったところ。シティーハンターといえはのストーリーリーチからのまたぎ演出も健在。GET WILDも健在。突入55% - 継続81%でALL1500の仕様はトレンドではあるのだが、こればかりになりつつある島内に少々息苦しくなってきたのも事実で、さてコンテンツパワーでどこまで? !  
というのが正直な感想。変動効率についてはゴジエヴァとは違うアプローチで向上させている点は好感。

運用開始 2023/2/6  
販売目標 15000

S賞球数 1  
F賞球数 5.0  
T継続 5.21  
平均TY 4,776  
モードTY 5,010  
BAD TY 1,735  
時速出玉 21,944  
min OUT/H 5982  
集拾率 64.6%  
遊TIME  
遊TIME突入率  
遊TIME当選率  
遊TIME期待値  
T S 319.7  
含遊TIME T S  
特図1 minT1Y 335  
特図1 平均TY 335  
特図2 minT1Y 250  
特図2 平均TY 1055  
minT1Y回転数 23.33  
minT1Y時 時短 104  
持ち玉回転数 127.33

\*確定最悪ルート出玉

\*1時間750発射玉数

\*特1単発で回せるS回数

search-keywords volume		※コンテンツ認知度	
SKV audience	60/181	日	※一般認知
SKV user	21/181	S	※ユーザー
過去機+メーカー経路lenk	A		

Sales Force	4425	軒
limit demand	16690	台
	3.77	台

※メーカー販売力と需要限界

supply rate	89.9%
市場供給率	
seko-han demand	72.7%
中古需要率	
ResaleValue	B
再販・転売価値	
初週out	112.5%
仕様別支持率	

※初週経過時入力

## ★俺の気持ち

**販売計画** Lヴァルブレイヴの増産が視野に入るだけに未達は無し

**償却** 仕様のには中期以上の稼働期間を要する

**運用** ゲージ的にBYアプローチが容易

**resale** 多店舗購入となるだけに多くは望めない

**購入台数** 3台~/450台

**advice** アニメ放映は2019年。漫画も現在進行中と、完全に若年層向け。  
100%ST仕様は同様の若年層向けである‘とある禁書目録’で結果が出ているとはいえ、重なる回せないスペックはやはり鬼門に。  
御付き合い購入で初動時から厳しいホール運用が予想され、コンテンツターゲットの若年遊技層がどこまで頑張れるかは少々不安。  
ダンまちを筆頭に若年層向け新規コンテンツの投入は流石とは思いますが逆にコンテンツキラーとならぬ事を祈ります。

