

<稼働・利益推移 シミュレートシート ~Ver. 2. 4 >を使用し  
導入前にピックアップ機種の特徴と設置店舗数の予測、中古流通時に  
適正と思える価格、5週経過時の稼働予測等を会員へ提供している  
シートのサンプルです。

実数の比較はS I Sとの比較とさせて頂いております。

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 1396.5  
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** 仕様のには長期償却必至

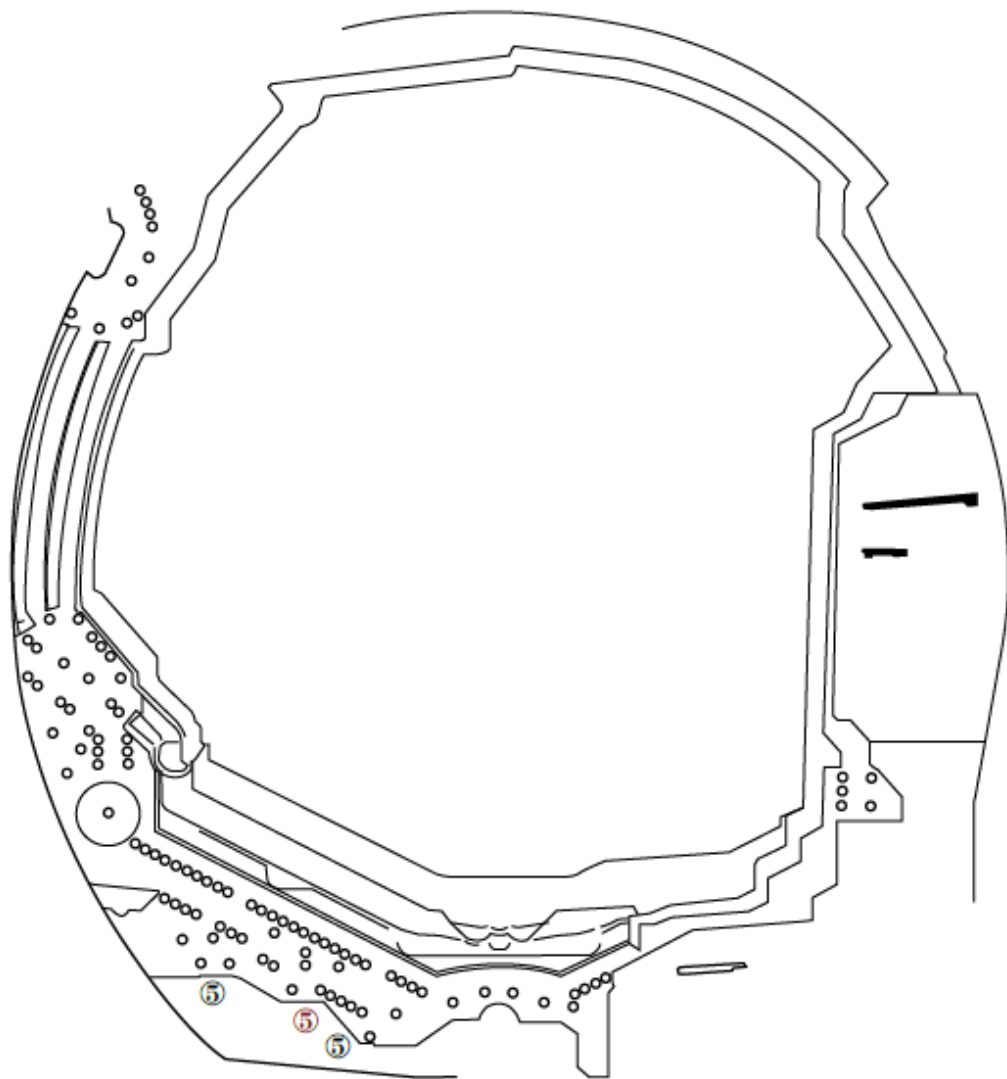
**運用** 等価営業地区では厳しい板面が予想される

**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値へ多少のシフト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。

BISTY P ゴジラ対エヴァンゲリオン G細胞覚醒 L



▶ topic

□ フロック(fluke):幸運、マブレ

◆ ヘソ賞球 1個

▶ 出荷時点検箇所

A

算定値

B : 24~(33)~34

B A : 84~(98)~99

B

中央入賞数 : 5.65

B Y :

C

中央集拾率 : 74.9%

D

BYminターゲットは⑤のフロックも扱い  
慣れた構成。ポイントは中央集拾率の  
コントロールになるのだが、集拾率の下降  
≠フロック入賞率の上昇となるだけに  
バランス良くアプローチしたい。

E

F

算定値 下限B & 出荷B A時

出率100%

S : 4.97

G

出荷時予定

B-33 S-5.4 BA-98

H

板面屋 <http://www.nob-web.net> ▶ ブランク版

COPYRIGHT(C) 2016 NAIL MESSENGER ALL RIGHTS RESERVED.

P GODZILLA vs EVANGELION

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	

※初週経週時入力

## ★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...

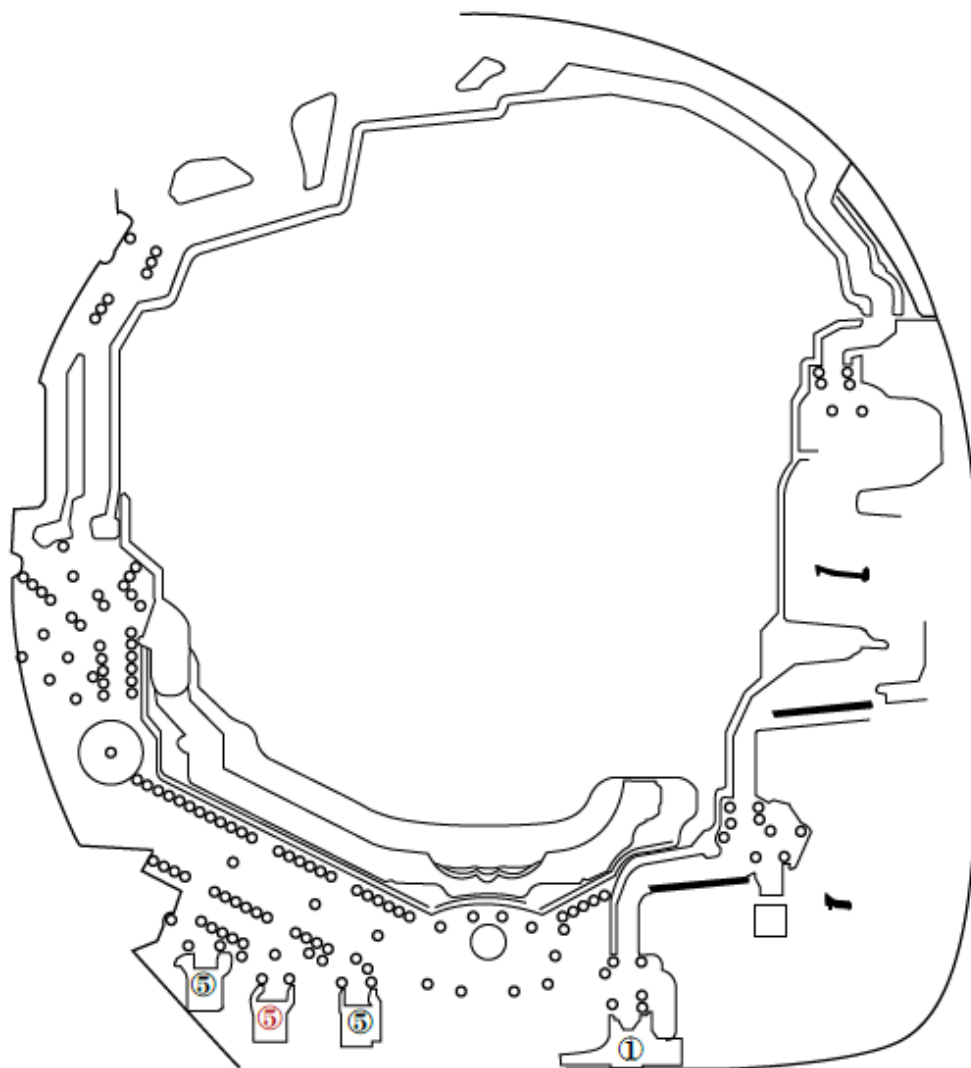
**運用** 厳しい運用が想定される

**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。

SANSEI R&D P 牙狼ゴールドインパクト XX-MZ



▶ topic

□ フロック(fluke):幸運、マグレ

◆ ヘソ賞球 1個

▶ 出荷時点検個所

A

算定値

B : 21~()~31

B A : ~(91)~

中央入賞数 :

B Y :

B

C

中央集拾率 : 68.4%

D

BYminターゲットは⑤のフロック。

容易な構成だけにやり過ぎに注意。

右も同様。

E

F

算定値 下限B & 出荷B A時

出率100%

S : 4.64

G

出荷時予定

B-2.4 S-5.6 BA-91

(出率:117.71%)

H

板面屋 <http://www.nob-web.net> ▶ ブランク版

COPYRIGHT(C) 2016 NAIL MESSENGER ALL RIGHTS RESERVED.

P GARO goldimpact

