

業界ダントツNo.1 FAX機械情報

全国5,000ホール配信

無断での転載は
お断り申し上げます。

号外 **データCOMPASS** 2015/10/5
コンパス 第12号

GLOBAL
Amusement

グローバルアミューズメント株式会社 TEL 0120-519-113
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-12-2 クロスオフィス渋谷8F FAX 03-6805-1029

～スペック分析～

CRスーパー海物語 IN JAPAN

グローバルアミューズメント株式会社

代表取締役 青山 真将樹

Hondaのマーケティングプロジェクトリーダーとして新商品の開発企画に従事。

企画商品は「日本カーオブザイヤー」、「日経新聞大賞」など各賞を獲得。

2007年、とあるコンサル会社に入社。在籍6年9か月で4度の

「年間最多コンサルティング受注」を獲得、現役最強トップコンサルタントとして突出した

存在となる。2013年12月、パチンコ・パチスロの機械評価・市場分析に特化した、

コンサル&シンクタンク会社グローバルアミューズメント株式会社を設立。

現在、ホール&メーカーの双方から支持される業界唯一のコンサルタントであり経営者。



皆様、こんにちは。グローバルアミューズメント株式会社 代表取締役 青山真将樹です。

5月1日を最後にFAX配信を中止しておりました「データCOMPASS号外」ですが、

「FAX記事も送ってよ!!」というご要望を沢山頂きましたので、本日より配信を再開いたします。

但し、11月からは本会員企業様+配信登録(無料)企業様のみに限定して配信いたします。

ご希望の方は弊社HPの「データCOMPASS号外 無料配信申し込み」で配信登録をお願い

いたします。再開1発目はこの機種、「CRスーパー海物語IN JAPAN」の解説です!!

■“沖海が強い商圏では結構使えるのでは?”と期待しています!!

下記が「CRスーパー海物語 IN JAPAN」のスペック情報です。

| 機種名 | CRスーパー海物語 IN JAPAN(ミドル) | | CRスーパー海物語 IN JAPAN(ライトミドル) | |
|-------------|----------------------------|------|-------------------------------|------|
| 大当たり確率(通常時) | 319.6 | | 239.1 | |
| 高確率(分母) | 31.9 | | 30 | |
| 突入率 | 60.0 | | 60.0 | |
| 継続率 | 60.0 | | 60.0 | |
| 確変平均連荘回数 | 2.5 | | 2.5 | |
| 時短 | 100 | | 50 | |
| | 比率(%) | 出玉数 | 比率(%) | 出玉数 |
| 16R確変 | 48 | 1536 | 38 | 1408 |
| 10R確変 | | | 10 | 880 |
| 2R確変 | 12 | 0 | 12 | 0 |
| 16R通常当たり | 40 | 1536 | 40 | 1408 |

※振り分けは特図1、特図2共通 / 出玉数は差玉数値

「CRスーパー海物語 IN JAPAN」の出玉性能を過去の海シリーズと比較した結果が

以下となります。(弊社独自試算での比較)

| 機種名 | CR大海物語 2 MTE | CRスーパー海 物語沖繩3 | CRまわるんパ チン大海物語3 | CR大海物語3 スペシャル | CRスーパー海物語 IN JAPAN(ミドル) | CRスーパー海物語 IN JAPAN(LM) | |
|--|-----------------|------------------|--------------------|------------------|----------------------------|---------------------------|---------|
| 時期 | 2012年4月 | 2013年7月 | 2014年11月 | 2015年4月 | 2015年12月 | 2015年12月 | |
| 基本 性能 出 玉 | 平均出玉数(確変時) | 4,055.3 | 3,835.9 | 2,970.0 | 3,922.1 | 3,379.2 | 2,965.6 |
| | 最大平均出玉 | 4,407.9 | 4,374.3 | 3,300.0 | 4,263.2 | 3,840.0 | 3,520.0 |
| | バラツキ試算値(u-t) | 352.6 | 538.4 | 330.0 | 341.1 | 460.8 | 554.4 |
| 出 玉 連 荘 特 別 値 | 2連 | 2,918 | 2,497 | 2,200 | 2,822 | 2,458 | 2,077 |
| | 3連 | 4,377 | 3,839 | 3,300 | 4,233 | 3,686 | 3,115 |
| | 4連 | 5,835 | 5,182 | 4,400 | 5,644 | 4,915 | 4,154 |
| | 5連 | 7,294 | 6,524 | 5,500 | 7,055 | 6,144 | 5,192 |
| 後 通 期 引 常 待 き 当 値 戻 し り | 250玉15回スタート | 43.8% | 41.5% | 40.2% | 43.2% | 45.2% | 43.1% |
| | 250玉18回スタート | 46.9% | 44.5% | 42.9% | 46.3% | 48.3% | 47.0% |
| | 250玉20回スタート | 48.9% | 46.3% | 44.6% | 48.3% | 50.3% | 49.4% |

本機は2スペックで登場しますが、私のおススメは完全に1/319.6です。

「CRスーパー海物語 IN JAPAN(1/319.6)」のスペック面の注目ポイントは以下3点です。

I) 連荘回数ごとの出玉印象は沖海3にほぼ近いレベル。

II) 通常当たり後の引き戻し率が過去主要機種比で最も高い!!

III) 全体的な持ち玉遊技のし易さは過去海より更にGOODな印象!!

基本的な出玉性能については、初当たりが浅くなった分、抑えられておりますので、確変突入時の平均出玉は沖海3比で▲12%、大海2比で▲17%という結果ですが、これは確変継続率を60%に抑えたことによる影響です。(過去機種の継続率は沖海3 65%、大海2 62%)

計算上の平均出玉では若干、見劣りするものの、連荘回数別の出玉期待値では沖海3とほぼ同じ出玉量をキープ。プレイヤーの体感的には海として十分な出玉力を感じさせる設計になっています。注目ポイントは“通常当たり後の引き戻し率”。通常当たりの出玉をしっかりと確保した上に、プラス100回の時短を付加しているため、時短+通常あたり出玉消化で“もう1回当たりを引く確率”が過去機種と比較して最も高い数値。初当たりが浅くなったメリットを活かし、“持ち玉遊技で遊べる割合”については過去機種よりも上がっている印象です。新内規の向かう方向性を尊重して設計された本機のスペックには「おっ、いいじゃん」という気持ちが私の正直な評価です。(まだ試打はしてません。) 振り分け等、演出面のバランス調整がしっかりと作りこまれていれば、特に“沖海商圏”では結構使える海になりそうなお印象です。ぜひ、参考にしてください。最後までお読み頂きありがとうございました。

データCOMPASS号外は毎週月曜配信!! 配信希望の方は弊社HPの配信登録にGO!!