

業績アップ情報を限定配信!!

無断での転載は  
お断り申し上げます。

号外版 **データCOMPASS** 2018/4/13  
コンパス 第15号

**GLOBAL Amusement** グローバルアミューズメント株式会社  
〒141-0031 東京都品川区西五反田2-25-2 飯嶋ビル7F TEL 0120-519-113  
FAX 03-6417-3685

～夏前商戦、活躍しそうな機械はどれだと思おう?～

## 6-7月主要ミドル 出玉力比較

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。GA社 代表取締役 青山真将樹です。  
本日は6-7月商戦の主要ミドル機の出玉力比較をしてみましたので、ご送付させて  
頂きます。ちょっと商戦が混乱している印象ですので、本日の記事を機械購入の  
判断材料にしてください。よろしくお願ひ申し上げます。

### ■CRウルトラセブン2は売れても4.5万台くらいだと思 いますよ。(青山予測)

「6-7月ミドル機」については、以下の所感を持っています。

- ① 話題の「CRウルトラセブン2」は確変TYが弊社試算で約5500発。(大海4と  
ほぼ一緒)。明らかに出玉力が不足しているので定番機としては厳しい。
- ② 「CRカイジ4」も確変TY6500発程度。メーカーが言うような出玉力は全くない。
- ③ 「CRシュタインズゲート」が確変TY6600発で最も玉が出る。やはり、  
2400発×V確ループ機が最も出玉力があると思う。

## ■簡易スペック分析:6~7月 主要ミドル

カテゴリ	CRシュタインズゲート			CR弾球默示録カイジ HIGH&LOW			CR P☆LEAGUE			CRばちんこウルトラセブン2		
	2018年6月			2018年6月			2018年6月			2018年7月		
	ループ	ループ+小当たりRUSH	V確ループ+小当たりRUSH	ループ	ループ+小当たりRUSH	V確ループ+小当たりRUSH	ループ	ループ+小当たりRUSH	V確ループ+小当たりRUSH	ループ	ループ+小当たりRUSH	V確ループ+小当たりRUSH
大当たり確率(通常時)	319.7	319.9	319.7	319.7	319.7	319.7	319.7	319.7	319.7	319.7	319.7	319.7
高確率	126.5	111.9	94.6	126.5	111.9	94.6	126.5	111.9	94.6	126.5	111.9	94.6
突入率	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
突入率(時短込)	63.4	50.0	57.2	63.4	50.0	57.2	63.4	50.0	57.2	63.4	50.0	57.2
確変継続率	65.0	50.0	65.0	65.0	50.0	65.0	65.0	50.0	65.0	65.0	50.0	65.0
確変継続率(時短込)	74.4	50.0	70.1	74.4	50.0	70.1	74.4	50.0	70.1	74.4	50.0	70.1
特図1時短	100.0	50.0	50.0	100.0	50.0	50.0	100.0	50.0	50.0	100.0	50.0	50.0
特図2時短	100	50	50	100	50	50	100	50	50	100	50	50
平均連チャン回数(時短無)	2.86	2.00	2.86	2.86	2.00	2.86	2.86	2.00	2.86	2.86	2.00	2.86
平均連チャン回数(時短込)	3.91	2.00	3.34	3.91	2.00	3.34	3.91	2.00	3.34	3.91	2.00	3.34
特図1確変振分け1	振分 4	TIY 2240	合成出玉 218.5	振分 5	TIY 3,643	合成出玉 364.3	振分 20	TIY 2,717	合成出玉 1,086.7	振分 65	TIY 944	合成出玉 944.0
特図1確変振分け2	14	980	334.6	45	3,203	2,883.1	15.6	1,547	483.5	0.0	0.0	0.0
特図1確変振分け3	23	700	392.7			0.0	14.4	702	201.8	0.0	0.0	0.0
特図1確変振分け4	9	560	122.9			0.0			0.0			0.0
特図1通常振分け1	6	980	117.6	50	1,320	1,320.0	50	936	936.0	35	560	560.0
特図1通常振分け2	23	700	322.0			0.0			0.0			0.0
特図1通常振分け3	21	560	235.2			0.0			0.0			0.0
特図2確変振分け1	50	2,240	1,723.1	50	3,203	3,203.5	40	2,717	1,672.0	50	2,624	2,018.5
特図2確変振分け2	1	1400	21.5			0.0	9.55	1547	227.3	5	944	72.6
特図2確変振分け3	2	980	30.2			0.0	10.45	702	112.9	10	0	0.0
特図2確変振分け4	9	700	96.9			0.0	5	234	18.0			0.0
特図2確変振分け5	3	560	25.8			0.0			0.0			0.0
特図2通常振分け1	35	560	560.0	50	70	70.0	35	234	234.0	35	0	0.0
確変平均差玉 (時短引き戻し込み)	6,655			6,521			6,252			5,505		
	15	140.5	35.6%	79.2	22.0%		106.2	28.3%		133.6	34.2%	

※千円当たりS回数↑↑

※簡易スペック分析は弊社の独自試算です。メーカー公表値と異なる場合がございます。ご了承ください。

「CRウルトラセブン2」については、プレイヤーの集客期待値が高めなので(本会員様は今月のデータCOMPASSでご確認ください。) ある程度、導入すべきだと思いますが、“保通協駆け込み通過組”ですので、明らかに出玉力が不足しており、脇役機種(半列~多くても1列)評価です。毎月の機械評価アンケートの結果をみても、会員の皆様の当初導入計画から大きくは増えないと思いますので、売れても4.5万台くらいになるのでは?と考えています。

「CRカイジ4」は商品性を知れば知るほど、「この機械が3万台とか動くと思った理由を開発した人に聞いてみたい」と感じる機械で、確変TYだけを見ればそこそこの出玉力があるように見えますが、時短も全くなく、平均2連ですので、計算すると確変滞在の平均時間は12~13分程度。且つ確変突入時の36%以上は50回転以内で確変落ちし、確変滞在5~6分で終わるゲーム性です。現市場では真・慶次やフェアリーテイルのように確変滞在時間を35分~40分程度確保して“楽しい時間”をたっぷりと感じさせる機械でないミドル機は高稼働しないと考えています。ぜひ、参考にしてください。本日も最後までお読み頂きありがとうございました!!

【本会員の皆様】4月の機械評価アンケートを実施中です。弊社武田からのメールをご覧ください。お早目にご入力ください。