




【Aタイプの使い方とその役割】

～隠された訴求力 ～



ART機よりアピール出来る？～その訴求力とは①～

1) 出玉性能【設定毎の出玉率】

	設定⑥出玉率（実測）
HANABI	107.63%
バーサス	108.28%
クレアの秘宝伝 ～眠りの塔と目覚めの石～	112.57%

【出玉率の特徴】

設定6の実測値はジャグラー等と比較しても高い数値が特徴で、平均値から見てもAT、ARTと遜色ないものとなっている。「バジリスク絆（118.57%）」や「番長3（118.42%）」には及ばないものの「まどか☆マドカ2（109.79%）」や「北斗の拳新伝説創造（112.37%）」との比較では大きく遅れは取っておらず、爆発的な差枚数は出ないにせよ潜在的な能力は決して劣ってはいない。

「Aタイプ」と言えども決して侮るなかれということじゃ。「高設定域の出玉率が高い」ということは打ち手にとっても魅力的な要素じゃからのう。
決してARTに劣るものではなく比肩しうるものとアピールすることが肝要じゃ！



鈴木さん

2) 出玉の安定度【設定6での赤差枚数出現率】

	赤差枚出現率 (出玉率100.0%以上出現率)
HANABI	73.91%
バーサス	83.78%
クレアの秘宝伝～眠りの塔と目覚めの石～	89.46%

【差枚数出現率の特徴】

「甘いジャグラー」と言われている「マイジャグラーⅢ」の設定6の赤差枚数出現率が89.32%。
逆に「辛いジャグラー」と言われる「アイムジャグラーAE」の同数値が66.40%ということから鑑みるに安定度としては高い部類に入る。ユーザの所謂「ヒキ負け」が起こりにくく店舗側の想定範囲内での結果に落ち着くことが多い。よってイベント等の節目では「それほど予算を掛けずに設定投入の訴求がし易い機種」と考えて良いだろう。

確かにAT、ART機のような爆発的な出玉は出ないかも知れないけど、その分子想や予測が立て易いと言えるわ。良くある「AT、ART機の大誤爆で大赤字」なんて事態を避けられるのは有難いわね。もちろんそれなりの差枚数が出ることもあるけど、それでも5,000枚以上の赤字はまれ。機種全体で「ALL高設定」なんてやると、その安定感から、打ち手が喜ぶことも多いわ。



鈴木ゆい



ART機よりアピール出来る？～その訴求力とは②～

3) 設定毎の稼働差【顕著な稼働差】

【各設定の平均稼働枚数】

	HANABI	バーサス	クリアの秘宝伝
設定1	12,244	12,371	10,170
設定2	12,231	13,062	12,801
設定3			13,811
設定4			15,796
設定5	14,561	16,576	20,743
設定6	18,446	21,094	23,280



平均180%の差異
(MAX 228.0%)

	マイジャグラーⅢ
設定1	10,416
設定2	12,392
設定3	14,817
設定4	14,775
設定5	17,924
設定6	17,988



約170%の差異

【設定毎の稼働差の特徴】

人気機種「マイジャグラーⅢ」と比較しても稼働差が大きいのが顕著。特に「クリアの秘宝伝」に関しては設定示唆演出があることも手伝い設定4から5の間にかけては大きな差異が存在する。「HANABI」「バーサス」に関しては通常営業時からなるべく設定2を使用するホールも見受けられるため設定1と2の差はそれほど大きくは無いが、それでも設定5以上の投入時には稼働が大きく伸びることが見受けられる。

高設定を容易に看破されるというのはメリットもデメリットもある諸刃の剣じゃが、それでも「お店の姿勢」をお客さんに伝える為には有意義な手法じゃと思うぞ。訳のわからんART、ART機に設定を入れて「高設定かなんか分かんがよう出たわ！」なんて思われるよりはこういった**Aタイプ**に設定をしっかりと入れて**信用度**を上げた方が得策のような気がするのう。

「分かりやすい機種に設定を入れる⇒分かってもらう⇒他の機種にも期待感を持ってもらう」というのが理想的な流れと言えるゾ！

効果的な設定管理でAタイプを不動の立ち位置に！



鈴木さん

