

MODE MASTER SCHOOL

機種評価①

～新機種評価のポイント～

○機種評価1

☆新機種評価の目的

新機種評価とは、メーカーから今後販売予定の新機種を試打・情報収集し、事前に評価をすることで、自店舗に導入するか否かの判断をするための材料になる。自店管理者・社員による新台評価が難しい状況の場合は、社外の専門業者による新機種評価サービスなどを利用することで現場に大きな負担をかけず、且つ効率的に評価の参考にすることができる。

新機種の評価・選定、導入台数等の判断し、導入・運営をすることで、年度計画で決められた各月の稼働・売上・粗利を達成することと同時に集客・信頼度・期待感アップが最大の目的である。

□新機種評価の主なポイント

- ・ **スペック**：（出玉率、コイン単価、特賞確率、AT・ART確率、最大MY、レア小役確率など）
- ・ **ゲーム性**：（システム、業界初のシステム、ゲームフロー、タイプなど）
- ・ **液晶演出**：（アニメーション、動き、BGM、発生タイミング・頻度など）
- ・ **版權、タイトル**：（制作会社、アニメ、3D、実写、声優、人気度、シリーズ実績など）
- ・ **筐体、役物、スマホコンテンツ**：（専用筐体、稼働役物、スマホ連動サービスなど）
- ・ **SE、楽曲**：（音質、スピーカ性能、高音・低音、歌手、楽曲数、認知度など）
- ・ **メーカー実績**：（直近1年間の過去実績、シリーズ実績、販売台数、開発力など）
- ・ **収益性**：（設定①出玉率、コイン単価、売上・粗利、内部システム、稼働貢献、償却期間など）
- ・ **ターゲット層**：（性別、年代、職業、趣味、支持率、立地条件、回転率、時間帯など）
- ・ **導入条件**：（販売予定台数、価格、値引き、機歴、抱き合わせ、競合店の導入台数など）
- ・ **導入後**：（他機種への影響力、中古価格、稼働推移、使用設定、設定変更挙動など）

○機種評価のポイント1

☆メーカーから発表された新機種を評価してみよう！

毎月、各メーカーから新機種の発表・情報などが流れてくる。まずはどんな機種なのかしっかりと理解し、自店舗の客層に合っているのかどうか？導入する必要があるのか見極めた上で、検討をして欲しい。ここでは特に重要と思われる、評価ポイントについて詳細に解説していく。

【スペック】

⇒出玉率、コイン単価、特賞確率、AT・ART確率、純増枚数、上乘せ性能、TY、最大MY、レア小役確率、天井G数、天井挙動、設定変更挙動、ベースなど

スペックを把握することで、その機種の役割を明確にすることができるようになる。

集客・稼働メインなのか？売上・粗利メインなのか？単なる繋ぎとしての導入なのか？

事前に判明しているスペックで導入時のシミュレーションを立てておくイメージしやすい。

タイプごとにヒット機の条件が変わってくるため、一概には言えないが…

「出玉性能・一撃性」「遊びやすさ・当たり易さ」「短時間遊技・長時間遊技」「天井性能」

こうした要素が特にヒットした機種で重要と考えられるポイントである。

【ゲーム性】

⇒ゲームシステム、業界初のシステム、ゲームフロー、タイプなど

ゲーム性は、ユーザーがパチスロを楽しむ要素が強く、この仕様次第でリピートするか否かが判断される場合が多く、稼働にも影響が出てくるポイント。また、評価対象機種がどのタイプなのかによって、打ち手そのものが変わる為、自店において実績が高い機種のタイプをしっかりと把握しておくといよい。ゲーム性もタイプによって大きく変わる要素なので、このゲーム性が良いと言うはっきりとした定義はない。

○機種評価のポイント2

・液晶演出

⇒アニメーション、動き、BGM、発生タイミング・頻度など

2018年現在、どのタイプにおいてもほとんどの機種には液晶モニタが搭載されており、様々な演出で使用される。この液晶上で表現される演出も稼働に直接かかわる要素であり、好みもあるが重要な評価項目である。

【評価タイミング】通常時、チャンスゾーン、特賞中、AT・ART中、上乘せゾーンなど

各タイミングにおいて、共通演出・固有演出・頻度・チャンス信頼度・期待感などをそれぞれ評価し、最終的に演出の総合評価とする。

アニメーションや実写、3Dの動きは滑らかか？液晶の解像度の高さは？通常時の演出パターンはいくつあるのか？共通演出数は？固有演出は何パターン？チャンス演出の頻度とチャンス信頼度のバランスは？押し順ナビの見やすさは？作画は崩壊していないか？など。液晶ありきのコンテンツや著作権ともなれば、原作のアニメーションや漫画、映画の世界観を壊しては期待するファンを裏切ることにもなり、導入ホールの信頼度低下にまで繋がる。

また、演出と同時にSE（サウンドエフェクト：効果音など）、楽曲も液晶演出と同様に遊技中の打ち手を盛り上げるための重要な要素となる。オリジナルの楽曲であっても、当該機種の世界観や液晶演出とマッチしているのか否か、液晶非搭載機であればなおさらSE・楽曲等の聴覚に刺さる演出は打ち手にとって特に重要な要素なので、慎重に見極めたい。

液晶演出同様に、音の部分も通常時の期待感、チャンスゾーン中のチャンス感、AT・ART中の疾走感など、打ち手が魅力と感じてくれるかどうかを判断の基準にする。

○機種評価のポイント3

【著作権、タイトル】

⇒アニメ、3D、実写、声優、人気度・認知度、シリーズ実績、制作会社など

5号機以降、数多くの著作権物が開発・販売されてきた。オリジナルキャラクターであっても、一定の台数販売やヒットした実績を残すことで、話題性の高い大型コンテンツになる。

【代表的な著作権、タイトル】

北斗の拳シリーズ、ミリオンゴッドシリーズ、ジャグラーシリーズ、押忍!番長シリーズ、バジリスクシリーズ、モンスターハンターシリーズ、エヴァンゲリオンシリーズなど

著作権、タイトルの評価をする際に必要な要素

原作の知名度・人気度（アニメ・映画・ライトノベルなど）

⇒DVD販売数、人気アニメランキング、アプリゲームダウンロード数、映画の興行収入、出演声優、ライブ・コンサート動員数、楽曲ダウンロード数・売上など

【遊技機メーカー】

納期・販売台数・導入条件・価格・値引き・増産体制・次機種の手配・抱き合わせ・機歴など、トップ納品日を確認の上、他メーカーとの競合状況や次機種以降の機歴作りなども場合によっては検討する。

また、パチンコメーカーの場合は、パチンコの機歴や抱き合わせを進めてくる場合も多く、パチスロだけでなく、パチンコの予算とも連携しなくてはならない。

遊技機メーカーにおいては、直近1年程度の実績をしっかりと分析し、古いヒット機の実績は参考程度に評価をすることが重要である。大手遊技機メーカーだから、大型著作権だから、といった評価のしかたは、今後の営業においてデメリットしか生まない可能性もある事を常に意識して機種の評価をして欲しい。

○スペック：出玉率の重要性

☆出玉率のバランスは？

まずは設定①と設定⑥の出玉率を確認！

設定① ⇒ その機種^①の収益性を表す。

出玉率から台粗を導き出し、粗利計画に反映。

設定⑥ ⇒ その機種^②の出玉性能を表す。

高コイン単価で出玉率が低い場合、安定しない事が予想される。

出玉率例 ※MIS実績

・バジリスク絆

設定① **97.22%**

設定② 98.33%

設定③ 101.43%

設定④ 105.99%

設定⑤ 110.08%

設定⑥ **118.45%**

等価店、稼働20,000枚として・・・

設定① コイン単価 3.3円 売上66,000円

差枚数 +556枚

想定台粗 **+11,120円**

設定⑥ コイン単価 1.3円 売上26,000円

差枚数 -3,690枚

想定台粗 **-73,800円**

出玉率例 ※MIS実績

・沖ドキ-30

設定① **96.28%**

設定② 98.04%

設定③ 100.68%

設定④ 103.14%

設定⑤ 105.97%

設定⑥ **106.51%**

等価店、稼働20,000枚として・・・

設定① コイン単価 4.6円 売上92,000円

差枚数 +744枚

想定台粗 **+14,880円**

設定⑥ コイン単価 2.6円 売上32,000円

差枚数 -1,302枚

想定台粗 **-26,040円**

○スペック：高設定拳動1

☆最高設定に準じた設定の有無

無駄な出玉を避けるための折衷的な存在。高設定のような拳動をする場合がある。

設定⑥の投入は難しいが、その動きに近い設定を多用する場合がある。

出玉性能では設定⑥が圧倒的に高いが、似た拳動を示す可能性が高い設定が他にあるならば、出玉以外の楽しみを増やすという面でのメリットはある。

特に奇数・偶数で特徴的な数値がある場合、過去の実績からは設定④が多用された。

このように使い勝手の良い設定があるならば、その機種の評価も大きく変動する可能性もある。事前の情報収集は難しい面もあるが、評価ポイントの一つに加えておきたい。

機種解析例 【押忍！サラリーマン番長】

■頂RUSH(AT)突入率

設定① 1/632.07

設定② 1/569.65

設定③ 1/582.64

設定④ 1/497.16

設定⑤ 1/523.51

設定⑥ 1/374.94

■頂RUSH(AT)引き戻し期待度

設定① 15.00%

設定② 17.00%

設定③ 15.00%

設定④ 20.00%

設定⑤ 15.00%

設定⑥ 30.00%

■仁王門(自力高確CZ)突入率

設定① 1/1463.97

設定② 1/1278.50

設定③ 1/1339.72

設定④ 1/1063.78

設定⑤ 1/1318.41

設定⑥ 1/900.63

出玉の肝となる「頂RUSH突入率」で見ると、**偶数**設定の方が確率は軽くなっている。

また、「頂RUSH引き戻し期待度・仁王門突入率」も**偶数が優遇**されている。中でも設定⑥の数値がズバ抜けて高い確率になっており、ついで設定④の数値が優遇されている。

通常の営業の中でも、**設定⑥ほど出玉性能は高くないが、⑥の可能性を示唆する数値が**

プレイヤーの稼働に影響を及ぼす。粗利状況から⑥は入れられないが、④なら投入できる

場面は多々あるので、機種によっては高設定に近い④以下の設定は使用頻度が高くなる。

○スペック：高設定拳動2

☆最高設定に準じた設定の有無

機種解析例 【押忍！サラリーマン番長】

■絶頂RUSH(上乘せ特化ゾーン)

通常時の当選期待度

設定① 1/5044.17

設定② 1/6482.90

設定③ 1/3667.30

設定④ 1/5868.14

設定⑤ 1/2325.18

設定⑥ 1/5455.78



一方、奇数設定が優遇されている数値も見られる。上乘せ特化ゾーンの絶頂RUSHの確率だが、設定⑤の確率が設定⑥の2倍近くあり、逆の意味でプレイヤーにとっても魅力的なポイントでもある。敢えて設定⑤やその他奇数設定を多用することで、波の荒い出玉スランプを描きやすくなる。当たりやすく、遊びづらい面もあるが、一撃性能は偶数設定より高く、射幸心を煽りやすい仕様で、奇数設定を好む層中心なら、⑤も多用すべき。

【memo】

○新機種評価：課題

☆今後予定されている新機種の評価を出してみよう！

新機種評価レポート

基本情報			プレイヤー属性	
試射日			遊技頻度	
機種名			良く打つ機種・タイプ	
メーカー			敬遠しがちな機種・タイプ	
導入日			原作認知度	
初見印象			試射G数	
			投資額	
			回収額	
試射評価			総合	
演出効果	得点	魅力点	稼働貢献予測	週 ~ 週
		問題点		総合得点
スペック	得点	魅力点	総合コメント	
		問題点		
見た目 (外観・版權)	得点	魅力点	その他・備考	
		問題点		

複数人数で実施し、新台評価を貴社の財産にしましょう！