

TRISEMCROSS

vol.04
2022.08

6.5号機の切れ味

変化が生じた市場構成比率
6.5号機が与えたインパクト
6.5号機、現在の市場規模
偏差値を使った顧客データの解析
レギュレーションの違いによる Reward value (リワードバリュー) の変化

6.5号機の切れ味

本書で扱うデータは TRYSEM (株式会社 SUNTAC) から引用



本書で定義するセグメンテーションは「TRYSEM」と異なる基準を採用しております

ミドル海 1/250～1/319 ライトミドル海 1/160～1/249 アマ海 1/60～1/159 ミドル 1/250～1/319
ライトミドル 1/160～1/249 アマデジ 1/60～1/159 一発機 なし ハネモノ なし

はじめに

脚光を浴びる 6.5 号機は、パチスロブーム再復活の火つけ役となるだろうか。現在のトピックはこのようなところだろう。もちろん、スマート遊技機の話もあるが、6.5 号機の活躍があつてこそその話だろう。

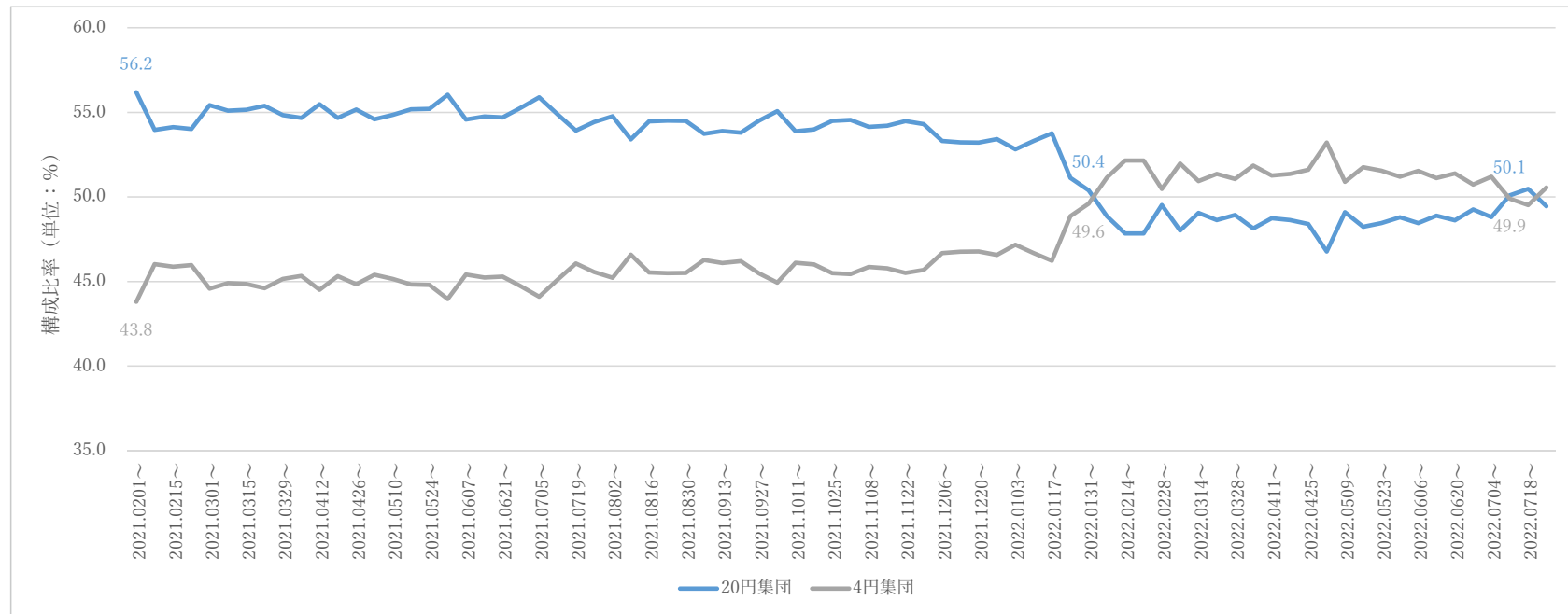
本書で取り上げる話はいたってシンプルで、6.5 号機の評価や切れ味みたいなものに迫りたいと思う。市場に対するインパクトや、レギュレーション面の変更にもともなう顧客データの違い、また個別機種の評価など、できる限り詳細にまとめていきたいと思う。



交わる構成比率

まずは、こちらをご覧ください。

【図1】 20円集団と4円集団の延べ遊技者数^{※1}の構成比率



これは、20円集団^{※2}と4円集団^{※3}の構成比率を週次で観察したグラフである。ながらく20円集団の遊技者割合のほうが、4円集団よりも高く推移していたが、旧規則機が撤去された2022年2月を起点に遊技者割合は反転した。以降、一定の推移を示していたが、2022年7月に入ると違いが表れた。まぎれもなく6.5号機の影響といえるだろう。ただし7月25日週になり、4円集団が再び上回った。黎明期ゆえの不安定さ、そのような一時的なばらつきには注意しながら今後の動向を見守るべきだろう。

※1 延べ遊技者数 ある1つの物事を成し遂げるときに動員した人数の合計。仮に、1人のプレイヤーが3機種遊技したら3人とカウントし集計する。 ※2 20円集団 20円スロットを遊技した集団 ※3 4円集団 4円パチンコを遊技した集団

研究テーマ

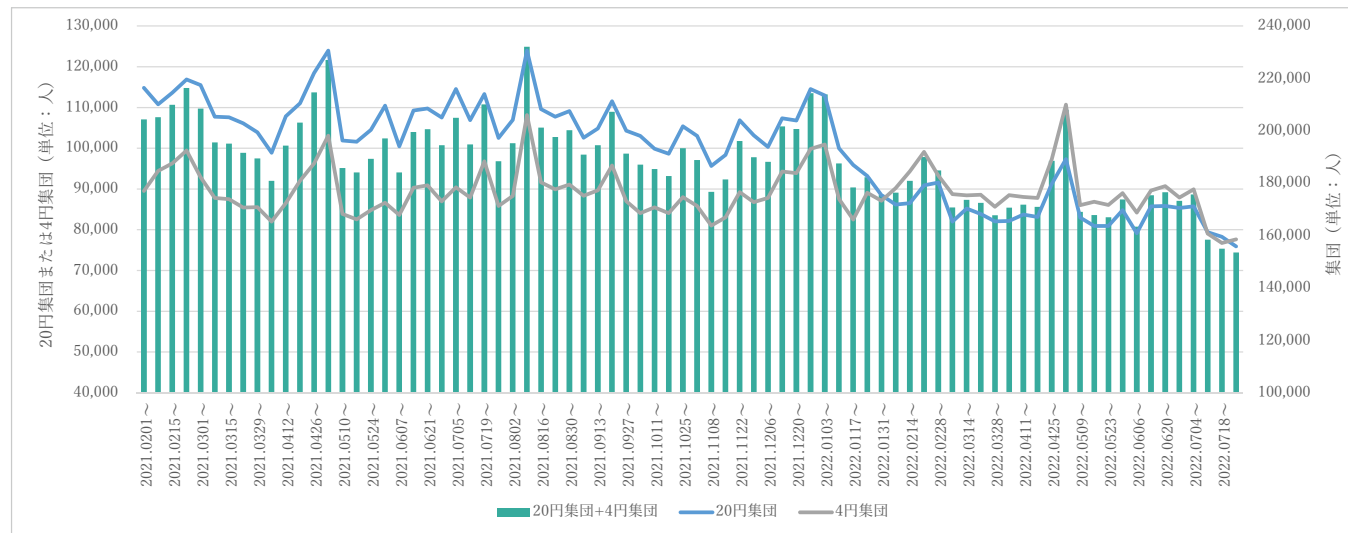
さて、6.5号機の登場による構成比率の変化をみると、パチスロ暗黒時代の出口、そのようなものが感じとれるところだろう。本書では、6.5号機がエンドユーザー増加につながるキーマシーンになるだろうか。さらには斜陽産業ともされる、われわれ業界に一石を投じることになるだろうか。これらを研究テーマとし、冒頭で述べた6.5号機の評価や切れ味についてまとめていきたいと思う。



延べ遊技者数の推移

では、こちらをご覧ください。

【図2】 20円集団と4円集団の延べ遊技者数



先ほどは、延べ遊技者数の構成比率について考察したが、ここでは実数値としての変化について確認したいと思う。

かつては、20円集団と4円集団を合計した全遊技者集団は、20万人を超えていた。しかし、旧規則機が撤去された2022年2月を起点に18万人にまで縮小している。これについては、20円集団の減少が影響をおよぼしたといえる。実数値としては、おおよそ11万人から8万人にまで縮小している。では、6月からリリースされた6.5号機の影響によって構成比率が反転した2022年7月はというと、

残念ながら20円集団、および全遊技者集団が増加するような変化は読みとれない。したがって現段階では、6.5号機は、20円集団や全遊技者集団の規模を押し上げるまでの影響をおよぼしていないといえるだろう。

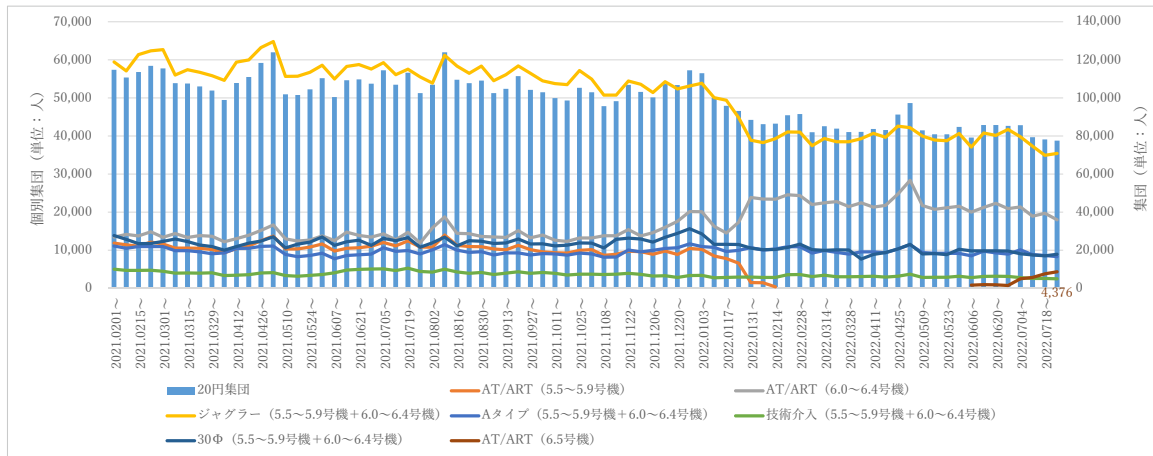
つまり、6.5号機の登場によるマイクロ環境でのプレイヤーの動向は、競合店舗間での移動、または店内移動が活発におきていたと考えられる。

個別集団の推移

では、ここからは母集団の増加にまではいたらなかった、20円集団の個別集団^{※4}ごとの変化について確認したいと思う。

まずは、個別集団の延べ遊技者数からご覧いただく。

【図3】 20円集団の個別集団ごとの延べ遊技者数



2022年6月6日週に、6.5号機が登場してから調査対象期間の直近週までの推移を考察した結果、3つほどポイントが存在している。1つ目は、AT/ART (6.5号機) 集団の推移である。直近週の延べ遊技者数は4,376人となり、漸次^{※5}的ではあるが着実に成長している様子が見えてくる。これは、ポジティブな事象といえるだろう。ただし前述でお伝えしたように、20円集団や全遊技者集団の増加にいたるまでのインパクトがなかったことはおさえておくべき点である。

次に、2つ目のポイントになるのはジャグラー集団の推移である。AT/ART (6.5号機) 集団が漸次上昇するのに対し、反比例するかのようにならな下降している。つまり、ジャグラーを遊技していたプレイヤーが、AT/ART (6.5号機) へ移行したという仮説が立つ。これについては正直、予想外だった。あらかじめ予測していた段階では、AT/ART (6.0~6.4号機) 集団が最も影響を受けると想定していたためだ。これが3つ目のポイントである。

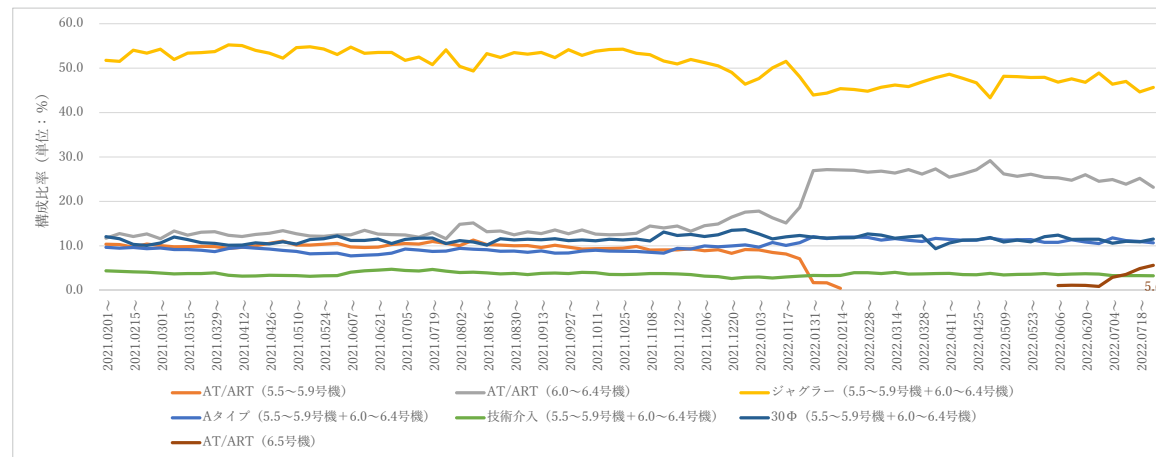
※4 個別集団 AT/ART (5.5~5.9号機) AT/ART (6.0~6.4号機) ジャグラー (5.5~5.9号機+ 6.0~6.4号機) Aタイプ (5.5~5.9号機+6.0~6.4号機) 技術介入 (5.5~5.9号機+6.0~6.4号機) 30Φ (5.5~5.9号機+6.0~6.4号機) AT/ART (6.5号機)

※5 漸次 次第に。だんだん。

個別集団ごとの延べ遊技者の構成比率

次に、個別集団ごとの延べ遊技者数の構成比率をご覧ください。

【図4】 20円集団の個別集団ごとの延べ遊技者数の構成比率



ここでは20円集団を1(100%)としたとき、それぞれの個別集団がどの程度の割合を有しているのかを確認したいと思います。

現在も20円集団をけん引するのはジャグラー集団である。ただし、旧規則機が撤去された、2022年2月におきたジャグラーの供給不足問題によって50%を超える集団規模であったものが、現在では50%を下回る集団規模にまで縮小している。この問題については、早期に解決できるめどを立てたいところだ。遊技機メーカー様に期待している。

ついで、2番目に大きな集団規模はAT/ART(6.0~6.4号機)集団である。

割合にして25%で、一定の推移を示している。

では、AT/ART(6.5号機)集団とはいうと、調査対象期間の直近週では5.6%のボリュームを有する集団となっている。今後、この集団規模がどこまで成長するのか注目しておきたいところである。

それでは、集団成長の可能性を探るべく、次の章では6.5号機個別機種ごとの評価や、実際にプレイヤーがどのように感じ遊技しているのかなどを分析したいと思います。

6.5号機個別機種ごとの評価

まずは、こちらをご覧ください。

【表1】 6.0～6.4号機と6.5号機の導入7日間データ

導入7日間データ	セグメント	導入日	平均設置 台数	延べ人数	顧客データ								台データ	
					台あたり 遊技人数	1人あたり アウト	遊技時間	60分以上 遊技割合	勝ち率	勝ち金額	Rv	打込み 支持率	コイン 単価	
Sバイオハザード7 XE	6.0～6.4号機	2021/2/8	2.4	255	5.0	3280	91.8	50.98	33.73	12,860	4338	346.41	2.96	
S押忍!番長ZERO PC1	6.0～6.4号機	2022/1/31	5.1	2,968	4.7	3710	103.9	55.86	34.74	16,620	5774	362.72	2.63	
Sこの素晴らしい世界に祝福を! ZR	6.0～6.4号機	2022/4/4	1.5	128	4.1	4200	116.9	63.28	36.72	12,690	4660	427.92	2.43	
SキャッツアイH6	6.5号機	2022/6/6	2.1	640	6.5	2500	68.8	36.56	31.25	11,250	3516	394.35	2.48	
SシリウスSY1	6.5号機	2022/6/6	3.9	212	4.5	1230	33.1	18.40	24.06	17,120	4119	139.21	3.07	
SアクエリオンD R	6.5号機	2022/7/4	2.3	902	5.7	3250	91.6	54.32	29.05	17,360	5043	392.15	3.01	
S犬夜叉CAN	6.5号機	2022/7/4	2.8	679	6.0	3130	92.7	53.76	28.13	23,110	6501	363.82	3.76	
Sパチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	6.5号機	2022/7/4	2.6	255	4.6	3930	111.2	60.39	31.37	19,180	6017	346.06	2.54	
Sパチスロ鉄拳5DC	6.5号機	2022/7/19	2.8	741	5.2	2790	78.6	43.45	30.90	15,080	4660	347.27	2.57	

これは、本書を執筆している時点で集計した、6.5号機と6.0～6.4号機の実績を残した機種による導入7日間データをまとめた表である。台データはあくまで結果の値であるため、台データを形成する基となる顧客データを中心に比較したいと思う。

台データと顧客データ

$$\frac{\text{アウト}}{\text{(台データ)}} = \frac{\text{遊技人数} \times 1 \text{人あたりアウト}}{\text{(顧客データ)}}$$

顧客データの実績値はみでのとおりである。羅列された顧客データがどの程度の評価に値するのかわかりやすくするために、偏差値を使って評価したいと思う。偏差値といえば、全国模試みたいなものをイメージしやすいところだろうか。ここでの機種評価の偏差値も、同様のとらえかたで問題はない。

では、機種評価の偏差値を算出するにあたり、データの集計方法について説明しておこう。集団の括りとしては、2021年1月からリリースされたAT/ART機(30Φも含む)に限定し、AタイプやRTは除くものとする。その中で、どれくらいの位置づけとなるのかを偏差値として評価し、6.5号機の実力を相対的に把握したいと思う。

【表2】 偏差値の目安

偏差値	最上位からの割合 (%)	仮に1000機種あった場合の順位
80	0.13	1.3位
75	0.62	6.2位
70	2.28	22.8位
65	6.68	66.8位
60	15.87	158.7位
55	30.85	308.5位
50	50.00	500.0位
45	69.15	691.5位
40	84.13	841.3位
35	93.32	933.2位
30	97.72	977.2位

平均

機種評価の偏差値

まずは、こちらをご覧ください。

【表 3】 機種評価の偏差値

導入7日間データ	顧客データ					Rv
	1人あたり アウト	遊技時間	60分以上 遊技割合	勝ち率	勝ち金額	
S バイオハザード7 XE	60	58	57	52	47	48
S 押忍! 番長ZERO PC1	67	65	61	54	58	62
S この素晴らしい世界に祝福を! ZR	75	73	68	58	47	52
S キャッツアイH6	48	46	43	47	43	40
S シリウスSY1	28	25	25	31	59	46
S アクエリオンD R	60	58	60	42	60	55
S 犬夜叉CAN	58	59	59	40	75	70
S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	71	69	66	47	64	65
S パチスロ鉄拳5DC	53	51	49	46	53	52
偏差値の平均	50	50	50	50	50	50

◆偏差値：遊びかたの質

これは、調査対象機種の顧客データの項目を偏差値として表した表である。偏差値 50 を超えるものはミドリ色の網掛で表現している。

まずは、プレイヤーの遊びかたの質を表す1人あたりアウト、遊技時間、60分以上遊技割合から確認したいと思う。

評価としては、「このすば^{※6}」が頭ひとつ抜けている。1人あたりアウトの偏差値は75となり、上位0.62%に位置づけられる。わかりやすくいえば、161機種に1機種のポテンシャルを有した機種といったイメージだ。また、遊技時間、60分以上遊技割合、いずれも上位4%以内に位置づけられる偏差値を示している。このことから、遊ばれかたはきわめて優秀な機種であることが理解できる。次に評価できるのは「カバネリ^{※7}」、ついで「番長ZERO^{※8}」になる。

総括としては、「キャッツアイ^{※9}」「シリウス^{※10}」は別として、6.0～6.4号機と6.5号機ではそこまで違いはないといえそうだ。

つまりここでは、6.0～6.4号機と6.5号機のレギュレーション面の違いによって遊びかたの質が異なるようなことはなく、コンテンツやゲーム性といった部分に左右される側面があると考えられないだろうか。

※6 このすば S この素晴らしい世界に祝福を! ZR ※7 カバネリ S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR ※8 番長ZERO S 押忍! 番長ZERO PC1 ※9 キャッツアイ S キャッツアイH6 ※10 シリウス S シリウスSY1

それでは次に、勝ち率、勝ち金額、Rv（リワードバリュー）といった勝ちの魅力を定量的に表した数値について確認したいと思う。Rvの詳しい解説については「TRYSEM CROSS_VOL.3」をご一読いただければと思う。

Rvについて

RvとはReward value（リワードバリュー）の略称であり、褒美の値（報酬値）という意味になる。いまではよく語られることがある、「勝ち率」「勝ち金額」という勝ちの魅力を定量的に表した数値がある。しかし、それだけではプレイヤーのウオonzによって比重の置かれかた（勝ち率重視派・勝ち金額重視派）が、どうしても異なるため個々に判定しにくい側面があった。こうした問題を少しでも解決させていくために、勝ちの魅力を統合させることでプレイヤーが遊技した結果から得られる勝ち体験を、褒美の値（報酬値）として総量的にとらえることを実現させたのがRvである。

Rv（褒美の値・報酬値）の計算式

$$Rv = \text{勝ち率} \times \text{勝ち金額}$$

Rvが大きければ大きいほど勝ちの魅力が高い機種となる

◆偏差値：勝ちの魅力

遊びかたの質とは違って、6.0～6.4号機と6.5号機ではあきらかな違いが表れた。それは、6.0～6.4号機の勝ち率の偏差値が50を上回っているのに対し、6.5号機は下回っている傾向にある。一方、勝ち金額はというと、6.5号機が平均を上回り、6.0～6.4号機は下回っている傾向にある。そして、Rvは6.5号機のほうが高い傾向にあり、勝ちの魅力は6.0～6.4号機よりも高いポテンシャルがあるといえそうだ。このことから6.5号機は、これまでの6.0～6.4号機とは違う、勝ちの魅力が実装された機械であるといえ、レギュレーション面の違いが如実に表れたところだろう。

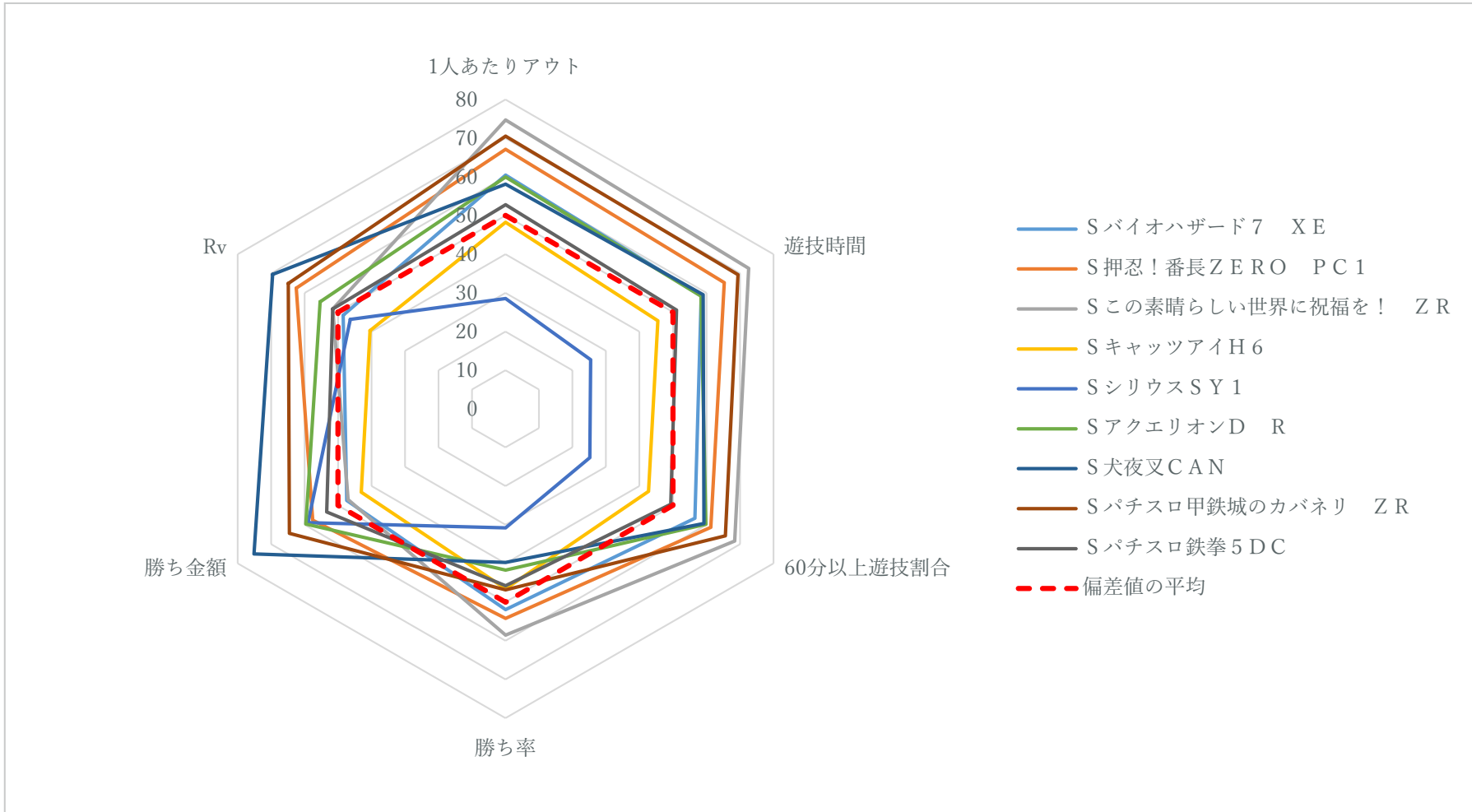
その中でもとくに、勝ち金額という項目に目がとまる。あらためて表1を見返してみると、「犬夜叉^{※11}」の勝ち金額23,110円を筆頭に高い数値となっている。6.0～6.4号機の勝ち金額平均が、おおよそ12,000円前後であったことを踏まえると、差は歴然といえるだろう。パチスロ復活に期待している。

では、機種評価の偏差値をレーダーチャートで表現したものを次の頁から2頁にわたり図示しておく。容易にわかりやすくなるだろう。

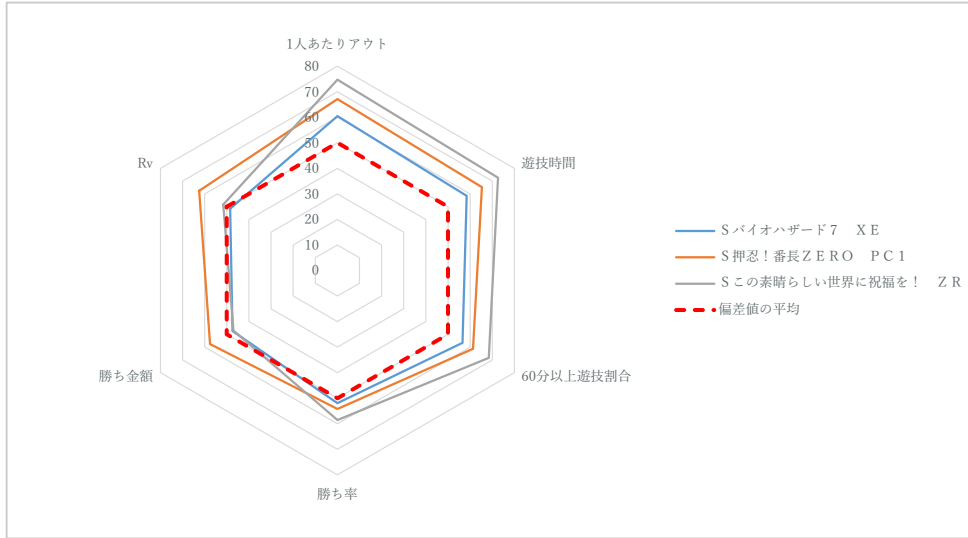
※11 犬夜叉 S犬夜叉CAN

機種評価の偏差値レーダーチャート

【図5】 顧客データの偏差値



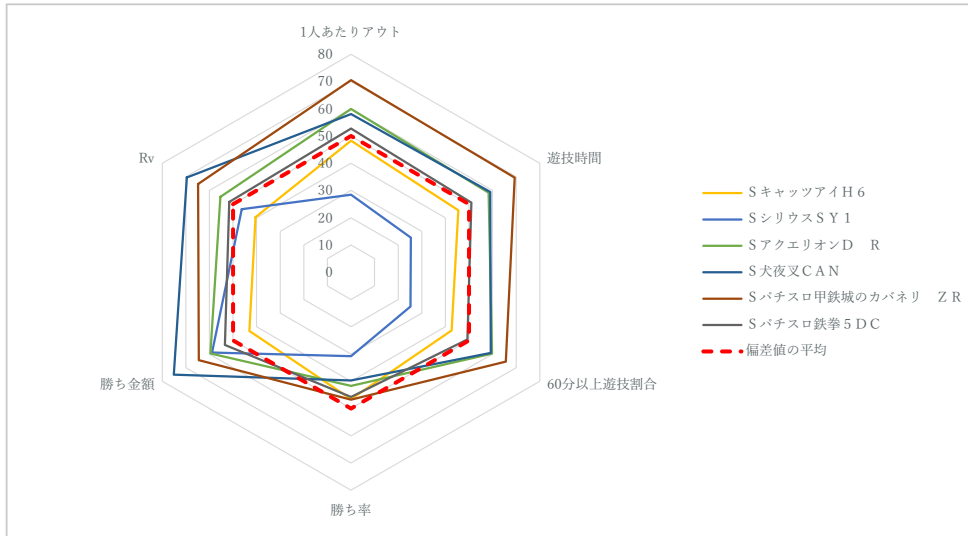
【図 6】 6.0～6.4号機の顧客データの偏差値



勝ち金額 23,110 円を示す「犬夜叉」の特徴をレーダーチャートでみると、勝ち率の偏差値は平均を下回っているが、勝ち金額の偏差値は 75 となり群を抜いている。Rv の偏差値 70 は、勝ち金額の高さゆえの結果である。ただし、遊びかたの質を表す 1 人あたりアウト、遊技時間、60 分遊技割合の数値は平均を上回っているも、いたって平凡である。このあたりは、4.0 円前後のコイン単価の高さが影響をおよぼし、遊びづらさが数値として表れているのだろうか。推測の域をでないが、そう感じる。

今後リリースされる 6.5 号機を評価するにあたり、機種評価の偏差値を使えば、性質単位の異なるもの同士を相対的に判断しやすくなるだろう。レーダーチャートを使った分析もひとつの切り口としてお勧めしておきたい。

【図 7】 6.5号機の顧客データの偏差値



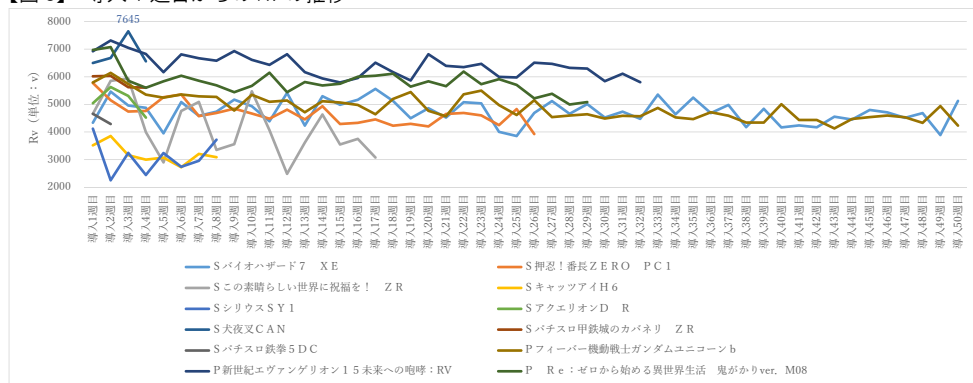
機種評価についてのご相談があれば THINX 社までお気軽にお問い合わせください。(相談窓口ページまで)

Rv の推移

それでは最後に、Rv の導入週からの推移を確認したいと思う。現在、パチンコをけん引する「エヴァ 15^{※12}」「Re ゼロ鬼がかり^{※13}」「ユニコーン^{※14}」と相对比较し、パチンコの機種と比べて 6.5 号機はそんな色ないのか、そうではないのか、またはそれを超えるポテンシャルがあるのかを判断したいと思う。

では、こちらをご覧ください。

【図 8】 導入 1 週目からの Rv の推移



まず、Rv の評価の基準となるポイントについて簡単に説明しておこう。(詳細な内容を知りたいかたは TRYSEM CROSS_VOL.3 まで)

ポイントはいたってシンプルで、次のとおりである。

- ①導入 1 週目の褒美の値は Rv6900 がしきい値
- ②安心して遊技できる褒美の値は Rv4500 がしきい値

この 2 点を参考に確認していこう。

現在は、「エヴァ 15」「Re ゼロ鬼がかり」の Rv がパチンコ・スロット含めても最高クラスの値である。どちらも導入 1 週目の褒美の値は、Rv6900 に到達し、以降の推移はご覧のとおりである。また、「ユニコーン」の褒美の値は Rv4500 前後の推移となり、安心して遊技できる褒美の値を提供し続けている。長きに渡り、支持されている理由のひとつではないかと考えている。

次にパチスロ機種はというと、6.0～6.4 号機の中で優秀な成績を残した、「バイオ^{※15}」「番長 ZERO」の推移をみると、褒美の値は Rv4500 前後で推移している。これは、「ユニコーン」が長きに渡り支持された理由のひとつであるように、「バイオ」「番長 ZERO」が優秀な成績を残せたのは、安定した褒美の値を提供し続けた結果ではないだろうか。

では、6.5 号機はどうだろうか。導入 1 週目の Rv6900 という点では、すべての機種がそれを下回っている。しかしながら以降の推移は、「犬夜叉」を筆頭に、「カバネリ」「アクエリオン^{※16}」の順で、Rv4500 以上の推移を示している。とくに「犬夜叉」については、最高到達地点 Rv7645 に到達している。勝ちの魅力のポテンシャルは十二分に高いといえるだろう。これらから、すべての 6.5 号機というわけではないが、「エヴァ 15」「Re ゼロ鬼がかり」といったパチンコと、ようやく肩を並べるまでの勝ちの魅力を実装した機械が登場したといえるだろう。

よって、6.5 号機の集団規模は、成長のベクトルを示すと考えて問題ないだろう。期待が高まる場所である。

※12 エヴァ 15 P 新世紀エヴァンゲリオン 1.5 未来への咆哮: RV ※13 Re ゼロ鬼がかり P Re:ゼロから始める異世界生活 鬼がかり ver. M08 ※14 ユニコーン P フィーバー機動戦士ガンダムユニコーン b ※15 バイオ S バイオハザード 7 XE
 ※16 アクエリオン S アクエリオン D R

おわりに

よい意味で、6.5号機はまったく別モノ。これが今回の分析を終えた所感である。とくに、Rvを形成させる勝ち金額には目を見張るほどのものがあった。射幸性があがったといえるだろう。ただし、射幸性があがるにつれ、痛みをともなう側面もある。それは、プレイヤーに強いる負担感みたいなものだ。わかりやすいところでいえば、投資金額といったところだろう。どうしてもこの問題は、二律背反の関係にあり、こちら側が立てば、あちら側が立たないという矛盾が生じてしまう。実際に、「犬夜叉」の勝ち金額は高いが、コイン単価はすでに4.0円をこえる日も確認できるほど、負担感は上昇している。悩ましいところだ。

では、この矛盾をどう解決させるべきなのか。これについては、そこまで深く考えなくてよいと思っている。ある種、コイン単価は機械設計の段階でプリセットされたようなものであり、一定の単価や投資金額になるのは当然であるからだ。それよりも、顧客データを使い、投資がかさむ機種種のRvはどうあるべきなのかなどを考えるほうが、現実策としては具体性があるだろう。

いずれは、時間と共に6.5号機もコモディティ化する時期が来るだろう。その時こそ、個店ごとで真価が問われるときだと思う。そして、その先にあるスマート遊技機が、見通しのよい未来を切り開くと信じてやまないところである。少なくとも本書をお読みくださったみなさんには、勝ち筋から逆算し、前進していただきたいと思う。そう願っている。

期待をこめて ————— 吉元 一夢

吉元 一夢 よしもと・ひとむ

データアナリスト・統計士

1986年生まれ。文部科学省認定統計士過程修了。

パチンコチェーンに入社し、マネージャー、データ分析責任者、統括責任者の経験を経て、現職。

現在は、IT企業のシステム開発やソフトウェア開発にアドバイザーとして従事しながら、

パチンコホール・戦略系コンサルタントとしても活動している。

その傍ら、全国から収集されたビッグデータの解析を行い、知見やノウハウを情報という形で提供。

2021年には、会員制情報配信サイト「THINX-LAB.」をリリースし運営している。

6.5 号機の切れ味

2022年8月19日 第一版 第一刷発行

著者 吉元 一夢

発行 株式会社 THINX
編集 〒675-0065 兵庫県加古川市加古川町篠原町 13-3 まるいビル 3F
校正 <https://www.thin-x.co.jp/>
DTP

本稿の無断転用・複製（コピー等）は著作権法上の例外を除き、禁じられています。

©SUNTAC ©THINX



膨大なデータが紡ぎ出す、ただ一つの戦略。

THINXはアナリシスに特化した企業です。
まだ知らぬ無限の可能性を引出し、未知の領域へチャレンジするお手伝いをいたします。

相談窓口

「THINX CROSS」について、ご不明な点や
もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、
ご連絡は下記にて承ります。
ご連絡は下記にて承ります。
また、対面・web面談がご要望であれば、
ご対応させていただきます。

Contact : <https://www.thin-x.co.jp/contact/>

TEL : 090-5669-2182 (吉元 一夢)

Mail : info@thin-x.co.jp

会社概要

株式会社 THINX (シンクス)

代表取締役 吉元 一夢

〒675-0065

兵庫県加古川市加古川町篠原町 13-3 まるいビル 3F

<https://www.thin-x.co.jp/>

業務内容：戦略系コンサルティングファーム

IT 機器関連アドバイザー

分析ソフト開発 (ローカルサービス)

会員制情報配信サイト運営

執筆・セミナー

THINX LAB.

THINX-LAB. (シンクスラボ) では
パチンコ業界のすべてをデータアナリスト独自の分析から
有用となる情報を会員様に提供いたします。

10日間お試し無料期間



まずは会員登録を申請。
弊社の審査後アカウントを作成。

会員登録



アカウント作成日より、10日間の無料
会員期間が開始します。

10日間無料会員



10日間無料期間終了後、請求書 (無料
期間終了日より月末まで日割り計算)
をお送りします。

初回支払い
年額会員の場合一括



以降、THINX-LAB. より月初に請求
書をお送りいたします。
翌月末にお振込みください。

SUBSCRIBE
翌月より定額支払い
月額会員の場合

もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、ご連絡は下記にて承ります。

7つの情報



業界動向



定点観測



営業事例



戦略戦術



新機種導入前評価



新機種導入後評価



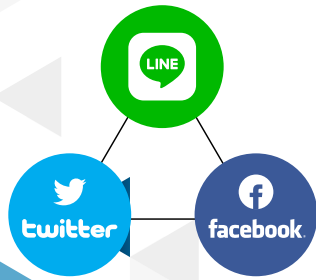
機種分析

THINX-LAB. (シンクスラボ)

<https://www.thinx-lab.com/>

info@thin-x-lab.com

運営会社：株式会社 THINX



タイムリーな情報発信

- ・新台速報をいち早く配信
- ・トピックス情報の発信
- ・セミナー、レポートリリースなどご案内

分かりやすい解説 /SUNTACチャンネル

- ・TRYSEM 活用法、レポート解説など様々なコンテンツを配信予定
- ・限定公開によるセミナーのアーカイブ映像も配信中



それ、
本当ですか？



システム横断型業界統計サービス
TRYSEM
トライセム

<p>1</p> <p>自店の 営業成績が 全国平均に 遠く及ばない。</p>	<p>2</p> <p>新台 導入直後の 稼働実績は、 自店の数字しか 参考にできない。</p>	<p>3</p> <p>自店 未導入の 中古台は、 確認する情報が 多くて面倒。</p>
---	--	--

全国平均よりも著しく低いという判断は正しいですか？ 貴店が参考している全国平均はいくつかの情報を見て検証していますか？
一般的には、単一よりも複数の専門家に意見を求める方が、より良い判断ができるとされています。

競合店の実績を確認することは不可能でも、全国平均ならばすぐに確認できるのが自然ですよね？
遊技台の短命化が進んでいる中で、1日でも1時間でも早く他店実績を知ることができれば、自店の新台からより多くの利益を確保できる可能性が高まります。

全国的な稼働の良し悪し、自店の稼働貢献終了機種との比較、購入時の相場・・・1つのサービスでこれらの情報を確認することはできないのでしょうか？
得られる結果とかけるコストが同じであれば、必要な時間を短縮できる方が良いのは当然です。

これ、TRYSEMなら解決です！

<p>導入されているホールコンピュータに依存しない統計データなので、セカンドオピニオンに最適です。</p>	<p>新台データも翌日11時には公開されるので、知らない店舗に一步先行くアクションが取れます。</p>	<p>全国的に実績の良い自店未導入機種を複数ピックアップし、その中古台取引相場とともに提示します。</p>
---	---	---

無料プランほか6タイプの料金プランをご用意。
詳細については、気軽にお問合せください。