

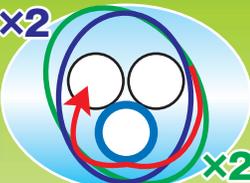
傾向としては、緑色軌道後の赤軌道表記の横楕円形周回数がほぼ無く、玉にかかる横重力のバラツキを大きく感じました。

常に手前穴をかすめつつ
軽く蹴られて左穴でハズレ



横楕円が非常に大きい軌道を描き、玉の勢いはフニャフニャ。感覚的に入る気がしなかった。

軌道の大きい縦回転を
繰り返し手前穴に蹴られる



ベストタイミングで手前穴に飛び込むと思いきや、僅かに青穴へのあたりが強過ぎた模様。

右穴をナメて中央の
突起物に当たり右穴戻り



縦楕円軌道に入る直前は一定性のない動きで、最後は右穴ナメから玉が戻ったレアケース。



天龍∞

インフィニティー

もう楽しみましたか？ デジパチでは味わえない、魅惑の玉の動きを。今回はバイク修次郎が2日間にかけて採った、下段クルーンの玉の軌道徹底解説！ データから、動きの良さ悪しがおぼろげながら見えてきた!!

バイク修次郎12番勝負 連動攻略



MAX好評連載企画



出来るだけ新機種と月イチで対戦！ 20店舗を下見した翌日に美戦し、経験値の少ない中でもどれだけ勝てるかに挑む企画だ。

『7000VS』基本仕様	
賞球	9&11&15
大当り出玉	約1600個(16R) Vアタッカー10C 上アタッカー10C
	約6400個(4回)
リミッター	実質4回1セット

連動実戦は20店舗を下見、翌日に美戦という流れでしたが導入直後店が多かったせいか、飛び込み口の幅は厳しく見えました。その中で、美戦候補店を絞り込んだ最大の要因は、大当り履歴。ホールデータはネットで公開している店もあるので、闇雲に打つより勝率UPに繋がると思っていますよ。

デジパチでは過去の当り結果から未来を予測することは不可能ですが本機はネカセと釘の変化がなければある程度予測可能ですから、44回当

玉の動きはもちろんクルーンも無限大！

上二両日のクルーン突破&ハズレパターンを紹介しましたが、必ずしもこれだけが正解ではありません。玉の軌道が無限にあるように、クルーンのデキも千差万別ですからね。



- 今回注目した下段での玉軌道について
- 図内記号の意味と説明
 - 入賞した最終時の玉の軌道
 - 入賞軌道の前に迎っていた軌道
 - 上記線軌道の前に迎っていた軌道
 - 下段侵入直後に迎える外周軌道穴入賞はしないので今回は無視しています
 - ×● 各色の軌道で何周したかを示す



たった翌28日の美戦では、下段突破率が大きく下がったので、ムラでなければネカセが変化した可能性大。

上二両日のクルーン突破&ハズレパターンを紹介しましたが、必ずしもこれだけが正解ではありません。玉の軌道が無限にあるように、クルーンのデキも千差万別ですからね。

大当りした場合の入賞軌跡データ

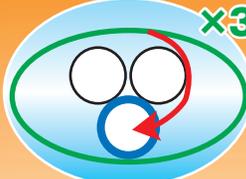
玉の軌道はハズレ時に比べ、バラツキが少なく安定しているように見えます。また、右穴に僅かに触れて入るパターンが多くみられました。

横回転の軌道から右穴を
ナメて中央突起物でVに



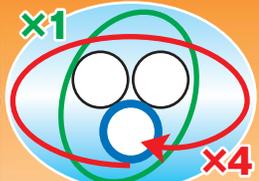
最後は右穴の右フチをナメてから玉が左方向へ飛び出し、中央突起物で入賞。

横回転の精円軌道のあと
右穴をナメて入賞



大きな横精円で決着に時間がかかると思いきや、手前穴で軌道が変化。右穴をナメて入賞。

縦精円軌道に変化後、
僅かに右穴をかすめて入賞



すんなり手前穴に入ったように見えたが、その直前右穴のフチをかすめている。

横精円軌道に変化後、
僅かに右穴をかすめて入賞



赤軌道時は若干不規則な動きで入賞。右穴をかすめなければ、ハズレていたかも。

縦精円軌道に変化後
青穴→右穴をかすめて入賞



入賞2周前に手前穴をかすめて軌道が変わり、右穴のフチへぶつかったあと入賞。

左穴フチに当たり軌道変化
→右穴に蹴られ手前入賞



左→右精円軌道となる不規則な動きの後、右穴が蹴って入賞。玉に勢いは感じられません。

ハズれた場合の入賞軌跡データ

縦精円軌道の周回から
手前穴に蹴られてハズレ



緑軌道は悪くなく手前穴に入ると見ていたが、僅かに青フチに玉が蹴られてハズレ。

斜め→縦精円軌道から
手前穴をグルッとナメてハズレ



精円軌道が微妙に斜めで周ったあと手前穴から玉が飛びだし、中央突起物に当たってハズレ。

円→縦精円軌道に変化後
手前穴に蹴られて右穴入賞



緑軌道直前は斜め精円軌道だったので怪しいと見ていたら、僅かに青穴フチを触りハズレ。

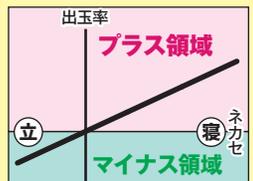
体験したデータが大チェック!
2日実戦で良悪両方の振り分けを同じ台で

クルーン 極道

ネカセについて



出玉率とネカセの関係性イメージ



手前にVが2つあるため比較的寝ている方が良台になる

ネカセと突破率の関係は一概には言えないが、実戦上では台が寝ている方が手前穴への入賞率は高い傾向にある。ただし、店はネカセをその頻繁に調整するものではない。

1月27日のクルーンデータ (総クルーン入賞229個)

	ハズレ穴 (左右合算)	V穴
上段	127個 (約55.5%)	手前 (約44.5%) 102個
中段	46個 (約83.3%)	手前 (約16.7%) 17個
下段	9個 (45.0%)	手前 (55.0%) 11個

トータル11 / 229 = 約20.8分の1 (復活ルート3個)

1月28日のクルーンデータ (総クルーン入賞115個)

	ハズレ穴 (左右合算)	V穴
上段	76個 (約66.1%)	手前 (約33.9%) 39個
中段	32個 (約82.1%)	手前 (約17.9%) 7個
下段	8個 (88.9%)	手前 (11.1%) 1個

トータル1 / 115 = 115.0分の1 (復活ルート2個)

攻略ポイント

上段振り分けが良い場合は下段も良い可能性が高い!

ただしネカセがキツイ場合は中段クリアがキビしくなる!

2日間のデータで最も大きな違いは、下段V穴突破率。中段V穴突破率はさほど変わらなかったのですが、28日は上段と共に数値が下がっています。店がネカセを変えた場合と仮定した場合、下段にその影響が大きく表れた結果と言えるでしょう。27日は不規則な玉の動きが少なく、手前穴にスッと入るか右穴のアシストが多い傾向でした。また、台の左右傾斜の違いでも、クルーン突破率は変わるはず。