

# MODE MASTER SCHOOL

## 計数管理①

～設定を組む上で必要な知識～

**Mode IN**  
株式会社メイドインサービス

# ○出玉率とは？

## 【出玉率】

各計数を算出する上で、非常に重要な数値。別名「機械割」とも呼ばれる。

実際の出玉率を把握する事が計画を立てる上でも最も重要と言える。

交換率・貸しコイン数・割数などの数値に左右されない絶対的数値であると共に

シミュレーションを立てる上で基準になる数値である。

出玉率の求め方：**OUT枚数（払い出し）÷IN枚数（投入）×100=出玉率（%）**

## □出玉率を求めよ ※小数第三位四捨五入

IN 24,000枚 OUT 18,500枚 出玉率は？ A. \_\_\_\_\_

IN 23,500枚 OUT 28,900枚 出玉率は？ A. \_\_\_\_\_

## □OUT枚数を求めよ

出玉率 101.6% IN 23,057枚 OUT枚数は？ A. \_\_\_\_\_

出玉率 94.2% IN 5,134枚 OUT枚数は？ A. \_\_\_\_\_

## □IN枚数を求めよ

出玉率 95.4% OUT 15,318枚 IN枚数は？ A. \_\_\_\_\_

出玉率 116.8% OUT 28,603枚 IN枚数は？ A. \_\_\_\_\_

# ○出玉率の把握

## 【設定別出玉率実績の把握】

機種毎に メーカーから発表される出玉率（機械割）は大きく違う。自店に導入する機種の設定調整をする上で、最低限必要になる数値なので必ず把握する。但し、設定調整に必要な出玉率は、実際に設置され運営された生のデータであり、メーカーから発表された出玉率（機械割）ではない。

### (出玉率の実績を集計する方法)

- ・メーカー発表値の出玉率を参考値として利用する
- ・自店舗（自社）の出玉率実績を集計する
- ・実績値のデータを持っているメーカー・業者の出玉率 ※例）MISのDBなど

出玉率の実績を把握する方法を複数持つ事で、より信憑性の高い数値として様々なデータやパチスロの設定調整に活かすことが可能になる。

» なぜ機種毎に設定別出玉率実績の把握が必要なのか・・・？

店舗や機種・個台、稼働状況や打ち手の知識・技術介入度のレベルによって、出玉率も大きく変化してしまうから。同じ機種でも、設置台数や回転率、店舗も違えば出玉率にも変化が生じてくる。

## 【question】

自社では、機種毎に出玉率の把握が出来ていますか？また、その数値は社内で共有できていますか？共有できている場合、毎日設定調整に活かされていますか？

## 【point】

「設定別出玉率実績」を把握する事は、設定調整において最も重要なポイント。

多用する設定①はもちろん、その他設定の実績値もしっかりと把握し調整に臨む。

# ○発表値と実績値の違い①

## 【メーカー発表値と実績値の違いを見る】

新台が登場する際、設計値から割り出した出玉率を発表値として公表する場合が多いがこのメーカー発表値は、小役などの取りこぼしが無い状態を想定しているため、実際の出玉率は低くなりやすい。発表値より高い出玉率が出る場合は出玉設計の面で少々問題がある事が多い。

### 実績値の機種の事例を見てみる。

#### ＜沖ドキ-30（アクロス）＞

（メーカー発表値） （実績値）

設定①	97.0%	96.3%	沖ドキは、発表値よりも全ての設定で実績値
設定②	99.7%	98.2%	が下回っている。各設定を平均すると約1%
設定③	101.7%	100.7%	ほど低く出ている。現行の機械の中で比較的
設定④	103.9%	103.1%	低い数値が出やすく、高設定も使いやすい珍
設定⑤	106.2%	105.9%	しい機種である。発表値で計算するより一段
設定⑥	107.9%	106.7%	上の設定を使うことが出来る。

#### ＜モンスターハンター月下雷鳴（エンターライズ）＞

（メーカー発表値） （実績値）

設定①	96.8%	98.1%	沖ドキとは対照的に、モンハン月下は発表値よ
設定②	98.3%	101.0%	りも各設定出玉率は、平均で2%以上高い実績値
設定③	100.2%	103.5%	が出ている。ここまで高い実績値を出す機種は
設定④	104.8%	107.4%	少ないが、希に発表値よりも大幅に高い出玉率
設定⑤	109.0%	110.7%	を出す機械がある。過去の機械では、サクラ大
設定⑥	115.2%	116.4%	戦や修羅の刻などが挙げられる。

# ○発表値と実績値の違い②

## 実績値の出玉率例

### 【ニューアイムジャグラーEX (北電子)】

	(メーカー発表値)	(実績値)	
設定①	95.9%	96.2%	Aタイプの代表として未だ多くのファンを魅了す
設定②	96.7%	97.1%	るニューアイムジャグラーEX。流石にAタイプだ
設定③	98.7%	99.0%	けあって、発表値との差は各設定平均で0.4%以
設定④	100.8%	101.2%	下。ほぼ発表値通りと言っても過言ではない。こ
設定⑤	102.8%	103.2%	の様な機種が増えれば、ホール側・調整側も操縦
設定⑥	105.2%	105.4%	がしやすくなるのだが・・・

### 【HANABI (アクロス)】

	(メーカー発表値)	(実績値)	
設定①	98.0%	98.3%	ジャグラー同様に、Aタイプの代表格として挙げられるHANABI。こちらはジャグラー以上に発表値に近い数値。各設定を平均するとその差は0.1%と非常に優秀である。但し、元々設定①で98.0%と高い為、
設定②	99.9%	100.0%	売上・粗利額の面では、導入前から期待をしてはいけない。
設定③	_____%		
設定④	_____%		
設定⑤	103.1%	103.1%	
設定⑥	106.1%	106.3%	

### 【point】

出玉率の把握は、前出のとおり設定調整には欠かせない数値であり、最終的には自店舗の実数値を使った計算が一番理想である。導入台数が少ない機種については、DB値を持つメーカー・業者をうまく利用する。出玉率の平均で1.0%を超える差異が出現する機械に関しては、設定調整する上で荒い波を描く事も多く、運用には注意が必要。

# ○発表値と実績値の違い③

## 【設定別出玉率の把握】

沖ドキ-30を例にして設定を組んでみる

設定別の出玉率実績を把握していない場合の設定調整例

機種名	沖ドキ-30	発表値引用							
	台数	稼働実績	総IN	出玉率発表値	総OUT	差玉	合計差玉		
設定①	4	14129	56516	97.00%	54821	424	1695		
設定②	2	16107	32214	99.70%	32117	48	97		
設定③	2	19070	38140	101.70%	38788	-324	-648		
設定④	2	17047	34094	103.90%	35424	-665	-1330		
設定⑤	0	16377	0	106.20%	0	-1015	0		
設定⑥	0	17230	0	107.90%	0	-1361	0		
								合計出玉率	粗利額
	10	16096	160964		161150		-186	100.12%	¥-3,718

設定の配列イメージ

① ② ④ ① ③ ① ① ③ ④ ②

設定別の出玉率実績を把握した状態の設定調整例

機種名	沖ドキ-30								
	台数	稼働実績	総IN	出玉率実績	総OUT	差玉	合計差玉		
設定①	4	14129	56516	96.30%	54425	523	2091		
設定②	2	16107	32214	98.10%	31602	306	612		
設定③	0	19070	0	100.70%	0	-133	0		
設定④	2	17047	34094	103.10%	35151	-528	-1057		
設定⑤	1	16377	16377	105.70%	17310	-933	-933		
設定⑥	1	17230	17230	106.60%	18367	-1137	-1137		
								合計出玉率	粗利額
	10	15643	156431		156855		-424	100.27%	¥-8,488

設定の配列イメージ

① ⑤ ② ① ④ ① ⑥ ② ④ ①

## [point]

出玉率の実績を把握するだけで、使用できる設定の範囲が大きく変化する事がある。

この違いは、1ヶ月程度の期間でも店の信頼度に大きく影響を及ぼし、直接稼働に表れる。

# ○コイン単価①

## 【コイン単価】

- ・店舗売上・台売上に関連する数値であり、**設定調整・営業計画を立てる上でも重要な数値。**

売上を投入されたコインの枚数（IN枚数）で割ったもの。

出玉率同様にコイン単価も**機種毎、各設定毎に把握する**必要がある。

(条件別に見るコイン単価の違い)

□コイン単価が**高い**条件 → 売上が高い（波の荒い・辛い）機種が多い

回転率が高い→立地・客層が影響

ユーザーの遊技レベルが低い（取りこぼしが多い）

機械のスペックが高い（出玉性能が高い）

□コイン単価が**低い**条件 → 売上が低い（波が穏やか・甘い）機種が多い

回転率が低い→立地・客層が影響

ユーザーの遊技レベルが高い（取りこぼしが少ない）

機械のスペックが低い（出玉性能が低い）

## ・コイン単価を求めよ

下記条件の台のコイン単価を求めよ

① IN24,000枚 OUT23,000枚 売上65,000円 ※小数第三位四捨五入

式 \_\_\_\_\_

答え \_\_\_\_\_

② IN19,500枚 OUT22,500枚 売上15,000円

※小数第三位四捨五入

式 \_\_\_\_\_

答え \_\_\_\_\_

# ○コイン単価②

## 【コイン単価】

- ・設定別コイン単価の把握

設定別にコイン単価実績を把握した上で、設定調整に生かす。

使用設定により売上に大きく違いが出てくる為、設定調整には設定別コイン単価が必要。

ここを間違えると、使える設定の幅も大きく変わってしまうので注意。

## (設定別コイン単価実績)

実績例：ジャグラーガールズ

設定① 2.88円	設定② 2.64円	設定③ 2.23円
設定④ 2.05円	設定⑤ 1.91円	設定⑥ 1.60円

実績例：北斗の拳 転生の章

設定① 3.81円	設定② 3.50円	設定③ 3.22円
設定④ 2.70円	設定⑤ 2.08円	設定⑥ 1.68円

## [point]

機種によっては、設定①と設定⑥でコイン単価に倍以上の違いが出てくる。

合わせて稼働予測も使用する設定ごとに変える必要がある。

出玉率と同様にコイン単価も設定別で把握しなければ、正確な設定調整ができなくなる。

- ・売上を求めよ

上記実績を参考に下記条件から台の売上を求めよ

- |             |           |       |          |
|-------------|-----------|-------|----------|
| ① 北斗の拳 転生の章 | IN11,560枚 | 使用設定① | 答え _____ |
| ② ジャグラーガールズ | IN25,630枚 | 使用設定⑥ | 答え _____ |

# ○コイン単価の特徴

## 【機種別に見るコイン単価の特徴】

### □低コイン単価機種 = 設定①のコイン単価2.7円以下の機種

HANABI : 2.4円 北斗の拳 強敵 : 2.7円 主な5.5号機以降の機種

### □中コイン単価機種 = 設定①のコイン単価2.8円～3.4円の機種

ニューアイムジャグラーEX : 3.1円 バジリスク絆 : 3.2円

押忍！サラリーマン番長 : 3.3円

### □高コイン単価機種 = 設定①のコイン単価3.5円以上の機種

ミリオンゴッド神々の凱旋 : 4.6円 モンスターハンター月下雷鳴 : 3.7円

沖ドキ (-30) : 4.1円

## 【低コイン単価機種の特徴】

売上が上がりにくい = 大当たりの確率が高い・軽い・設定が高い

コイン持ちの良い機械 = ベースが高い・設定が高い

回転率が低い = 滞留時間が長い地域・客層 (郊外型に多く見られる)

知識・技術介入度が高い地域・客層 = ベースを上げやすい

大当たり確率も高い分、出玉の波がマイルドで大きな差枚数が出にくい

## 【高コイン単価機種の特徴】

売上がりやすい = 大当たりの確率が低い・重い・設定が低い

コイン持ちが悪い機械 = ベースが低い・設定が低い

回転率が高い = 滞留時間が短い地域・客層 (駅前・繁華街などに多く見られる)

知識・技術介入度が低い地域・客層 = ベースを下げやすい

ベース・確率を削っている分、瞬発力の高い荒い出玉の波を持っており、伴って

万枚突破率も高い機種が多い

# ○コイン単価の変遷

【コイン単価の変遷 (店舗平均:メイドイン調べ)】

2011年 4月 **2.49円**

2011年後半から、ミリオンゴッド神々の系譜・押忍！番長2・北斗の拳世紀末救世主伝説など、コイン単価の高い機械が主力機として運用され始める。

2012年 4月 **3.00円**

モンスターハンター・鉄拳デビル・コードギアス・バジリスクⅡ・花の慶次・麻雀物語2・秘宝伝など、更に高コイン単価の機種が増加し、一気にコイン単価3円台まで上昇。

2013年 4月 **3.22円**

ミリオンゴッドゼウス・鬼武者再臨・鬼浜爆走愚連隊・北斗の拳転生の章・化物語・獣王・まどか☆マギカなど人気機種が多数登場。特に主力機種として多台数設置の北斗転生は、コイン単価上昇に大きく影響した。

2014年 4月 **3.27円**

アナザーゴッドハーデス・モンスターハンター月下雷鳴・スーパービンゴネオ・沖ドキなど現在も動いている高コイン単価の機種が続々と市場へ投入される。

2015年 4月 **3.46円** → 4号機時代並に

黄門ちゃんま喝・アラジンAⅡ・麻雀物語3・ミリオンゴッド神々の凱旋など、高コイン単価機種の登場は続いているが、初の新基準機が登場し、後半にかけてはコイン単価の低下が予想される。

# ○コイン単価の変遷

【コイン単価の変遷 (店舗平均:メイドイン調べ)】

2016年 4月 **2.74円**

2015年12月から新基準機（5.5号機）の導入が進んだ事と合わせて、旧基準機（5.0号機）の撤去も徐々に進んでいることにより、コイン単価低下の傾向が強まっている。高コイン単価の旧基準機も設定を使って集客を図っているため、より一層コイン単価も低下している。

2017年 4月 **2.64円**

2016年12月1日で旧基準機の設置比率50%と言う自主規制による、旧基準機撤去が進んだことや5.5号機の新台に高コイン単価機種がほとんどないため、全体の単価をさらに押し下げている。

2018年 4月 **2.60円 (予測)**

2017年12月1日で旧基準機の設置比率30%と言う自主規制による、旧基準機撤去が進んだことも影響は出ているものの、売上低下傾向が続いているため、粗利率を上げていくことで利益額の確保を続けている。非等価エリアでも低設定営業が続くゆえに、コイン単価の低下が止まっている状況。

2019年 4月 **2.50円 (予測)**

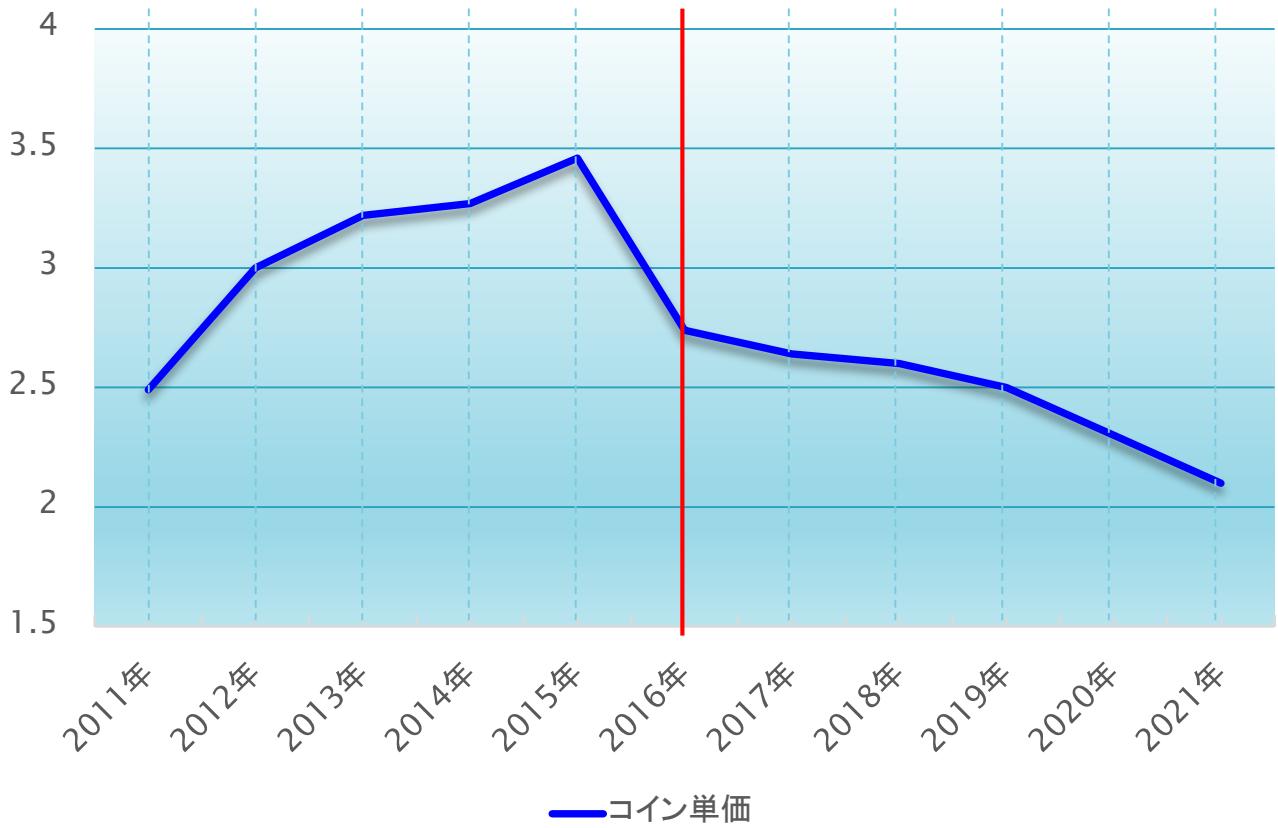
2018年秋ごろ～年末にかけて、新基準の6号機が登場すると予想され、コイン単価も2円前半程度で落ち着くと予想される分、さらに全体のコイン単価は低下する。まだ旧基準機の設置も残っている状態なので、急激なコイン単価低下には至らずに何とか売上も維持が可能か？5号機初期のころの単価に近くなるので、利益確保が非常に難しくなる。

# ○コイン単価の変遷

【コイン単価の変遷（20円スロット）】

※複数店舗平均：メイドイン調べ

## コイン単価推移



### [point]

2015年から2016年にかけて旧基準機の設置比率減少と合わせて5.5号機の導入が進み、急激なコイン単価の低下がみられた。以降、6号機時代になるまで、継続的にコイン単価・売上の低下が続いていると予想される。コイン単価の低下が予測される中で、今後の売り上げ維持・稼働アップを目指すための機種構成や稼働優先の運営が必要になってくる。