



【パチスロ三分法の考え方】

～店舗内での役割分担～



「パチスロコーナーを良くしたい！」～でもどうやって？～

1) 「どれもこれも！」は非現実的！

巷で良く聞く「パチスロコーナーを良くしたい！」という願望。じゃが、具体的にはどういったことじゃろうのう？「稼働を上げたい」「利益を上げたい」が基本路線じゃろうが、それを具現化するためには何を実践すればいいかは意見の分かれるところじゃ。短期的な薄利営業や、雑誌イベントでの集客は出来てもそれをいつまでもダラダラと続けることは出来んし、仮に薄利営業するとしても全ての機種を同じ利益率で調整するのもナンセンスじゃ。

大事なのは**店舗内での役割**を決めることと、その役割をどうやって決めるかじゃ。今回はやや固めの話になるが、**カテゴリ別の計数の掛け方とそれに伴う設定の使い方**の考え方を話そうと思っておる。



2) カテゴリ分けの考え方

【店舗内の機種を**3つのカテゴリ**の分けることでそれぞれの役割をハッキリさせる!!】

①メイン・育成

なにはともあれ店舗内での稼働構成を担う「主力機種」と言って差し支えない。現時点では多くの店舗で「ジャグラー」や「HANABI」などの「ノーマル機」がこれに当てはまる。店舗の特色を出す意味合いでは上記に加えて1～2機種を加えられればベスト!

新台や準新台など、「現状では動いているが、この先の稼働が流動的」といったカテゴリ。利益を取り過ぎると本来持っている可能性自体を消してしまうので取り扱いには注意が必要。商圈内での台数やその時点での稼働率などでアドバンテージを持てるようであれば「メイン・育成」のカテゴリに上げることも考えたい。

②検証

③利益確保

すでに稼働回復の可能性がほぼ無い、もしくは撤去が決まっているような機種のカテゴリ。基本的に設定や計数を回す必要は無く、文字通り「目いっぱい利益確保」を目指したい。使用する設定は言わずもがな。イベントなど店舗全体で動きがある時に「リセット」をどうするかだけ。

P-FAN-SPECIAL-EDITION

<P-FAN特集>

3) 現実的な台数と利益率のイメージとは？

【全ての機種をメインには出来ない！思い切った**取捨選択**を！】

メイン・育成 (利益率**5.0**~**10.0**%)

検証 (利益率**10.0**~**15.0**%)

利益確保 (利益率**20.0**%前後)



絶対的な「黄金比」は無いけど、それぞれ**1/3**くらいの台数のイメージを持ってもらえれば問題ないわね。100台のお店だったら30台前後がそれぞれのカテゴリーの台数に該当するわ。機種構成や商圈によって違いはあるけど、例えば「メイン・育成」を利益率**5.0**~**10.0**、「検証」を**10.0**~**15.0**、「利益確保」を**20.0**%前後と仮定すれば店舗全体で**15.0**%前後の利益確保が可能よ。もちろん機種毎のコイン単価や稼働差で確保できる利益率には差異が生じるからそれぞれのカテゴリーの機種出玉率や稼働構成比は頭に入れておく必要があるわね。整合性が取れなければ対象機種やカテゴリー毎の台数を練り直す必要があるってことになるわ!!

4) 「メイン・育成」に当てはまる特徴とは？

【設定投入を「感じ取れる」機種】

ジャグラーやノーマルAなどボーナス確率の分母が小さく、ある程度のゲーム数を回せば「設定が入っている」ということを感じてもらえる機種は貴重よ。稼働が堅調なホールでは所謂「**回数が付いている**」ことによってユーザーに**良い印象**を与えているところが多いわ。ベースの稼働が上がれば上がるほど好印象を与えることができるので、数字が育っていくのを見るのは快感よ！

【確定演出の有無】

最近の機種は「設定1の否定」から「設定3以上」や「設定4.5.6確定」など各設定に対しての確定演出を搭載しているモノが多いわ。これを利用しない手は無いけど、同時にそれぞれの演出がどれくらいの頻度で発生するかを押さえる必要はあるわね。減出に出ない確定演出のために設定6を1台入れるくらいなら、それなりの頻度で発生する「設定4以上確定」演出のために設定4を2台入れた方が効果的ってことね。**機種毎の演出の発生率**は是非とも把握しておいて!!

【逆に…】

上記の機種は「**最低限のベース稼働があること**」が条件だけど、稼働があっても設定が分かりにくい機種は無理にこのカテゴリーに入れる必要は無いわ。特にゴッド系や沖ドキ系は差玉が出る分、設定が分かりにくく計数を薄くしてもそれほど響かないことも多く、無駄な投資になることも。「**荒い機種**」には注意ってことね。

演出特性は押さえなきゃ
ダメ!!絶対!!

