

# MODE MASTER SCHOOL

## 年間・月間運営計画②

～機種別の月間計画と進捗対応～

## ○機種別稼働・粗利設定①

### ☆機種別稼働・粗利目標を設定する

機種別に目標値を定める事で、設定調整に必要な稼働・売上・粗利額が機種ごとに具体的に分かるようになる。また、具体的な数値が基準となれば、設定調整もより細かく具体的に行う事が可能になる。機種別の目標値がある事で、イレギュラー時の対応（設定調整・粗利配分の修正）も明確にすることができる。

### 何を目標に置くかで、目標数値は大きく異なる

機種別の役割も予めはっきりとさせておく。大きく分けると粗利重視・稼働重視の2種類に分けることが出来る。粗利重視の機械は過去のデータから、1ヶ月間オール①で運営した時の予測粗利額を算出しておく。但し、オール①営業を前提とする場合は、約10%程度の稼働低下を念頭に計画を立てる。

全体の粗利計画から算出される余力分は、稼働重視の機械に振り分ける。もし余力がない場合は、他の機種から余力を生み出す作業が必要になる。

機種毎に月間粗利の振り分けが完了したら、稼働重視の機械はどの日・どの期間に放出をかけるのか？カレンダーに落とし込んで出玉のイメージをつかんでおく。

### **[point]**

目標とする粗利計画に無理がないか？機種毎に振り分けながら、具体的に設定調整に反映することが出来るようになる。逆に粗利の振り分けを行っている時点で、粗利計画のクリアが可能かどうか判断も付く。無理がある場合は、粗利目標の修正を実施しなければならない。粗利目標の修正が難しい場合は、オール①営業しか出来ない。

## ○機種別稼働・粗利設定②

☆機種別稼働・粗利目標を設定する

1か月オール①で最高粗利額はいくら？

1か月間、すべての機種でオール①営業をした場合の粗利額算出が目標粗利額を計画するために必要な条件となる。目標粗利額が1か月間オール①営業をした場合の数値よりも大幅に超えた額になっている場合は、目標粗利額の修正を検討しなければならない。どうしても目標粗利額を下方修正できない場合は、稼働・売上を上げていくしか方法はない。

全機種全台オール①営業をした場合のシミュレーション例 ※等価交換

機種名	稼働	①出玉率	総差玉	コイン単価	台数	営業日数	台売/日	売上/月	台粗/日	粗利/月	粗利率
ニューアームジャグラーEX	9,000	96.2%	5472	2.4	16	30	21,600	10,368,000	6,840	3,283,200	31.7%
マイジャグラーⅡ	15,000	96.1%	4680	2.5	8	30	37,500	9,000,000	11,700	2,808,000	31.2%
HANABI	6,500	98.3%	884	2.4	8	30	15,600	3,744,000	2,210	530,400	14.2%
沖ドキ-30	17,000	96.3%	10064	4.0	16	30	68,000	32,640,000	12,580	6,038,400	18.5%
ニューキングハナハナ-30	10,000	95.6%	3520	2.3	8	30	23,000	5,520,000	8,800	2,112,000	38.3%
北斗の拳 転生の章	9,500	97.6%	1824	3.8	8	30	36,100	8,664,000	4,560	1,094,400	12.6%
ミリオンゴッド神々の凱旋	8,000	98.0%	2560	4.5	16	30	36,000	17,280,000	3,200	1,536,000	8.9%
バジリスク絆	18,500	97.2%	8288	3.2	16	30	59,200	28,416,000	10,360	4,972,800	17.5%
まどか☆マギカ	6,500	97.9%	546	2.8	4	30	18,200	2,184,000	2,730	327,600	15.0%
モンスターハンター月下雷鳴	6,000	98.1%	912	3.7	8	30	22,200	5,328,000	2,280	547,200	10.3%
押忍!サラリーマン番長	8,000	97.1%	1856	3.2	8	30	25,600	6,144,000	4,640	1,113,600	18.1%
押忍!サラリーマン番長 (撤去)	7,000	97.1%	1624	3.2	8	15	22,400	2,688,000	4,060	487,200	18.1%
ゴッドイーター	4,500	97.9%	756	2.8	8	30	12,600	3,024,000	1,890	453,600	15.0%
戦国コレクション2	5,000	97.6%	480	3.4	4	30	17,000	2,040,000	2,400	288,000	14.1%
エヴァンゲリオン希望の槍	3,500	97.3%	378	2.9	4	30	10,150	1,218,000	1,890	226,800	18.6%
アナザーゴッドハーデス	8,500	97.4%	1768	4.4	8	30	37,400	8,976,000	4,420	1,060,800	11.8%
麻雀物語3	3,000	96.7%	396	3.0	4	30	9,000	1,080,000	1,980	237,600	22.0%
黄門ちゃま喝	6,500	96.5%	910	3.6	4	30	23,400	2,808,000	4,550	546,000	19.4%
デビルサバイバー	3,500	96.8%	448	2.8	4	30	9,800	1,176,000	2,240	268,800	22.9%
バラエティコーナー	7,000	97.5%	2800	3.2	16	30	22,400	10,752,000	3,500	1,680,000	15.6%
ブラックラグーン2	8,000	96.4%	1152	3.3	4	30	26,400	3,168,000	5,760	691,200	21.8%
バイオハザード6 (新台)	20,000	97.6%	3840	2.6	8	15	52,000	6,240,000	9,600	1,152,000	18.5%
合計・平均	9,872		55158	3.23	188	30	31,937	172,458,000	5,825	31,455,600	18.2%

## ○機種別稼働・粗利設定③

☆機種別に目標稼働・粗利を決定する

- ・各機種毎に目標値を設定することで、より具体的に使用設定・稼働・粗利が分かる
- ・過去の実績から目標とする稼働・粗利額・粗利率を算出
- ・稼働重視の優先順に目標となる出玉率や粗利率の調整を行う
- ・最終的に目標となる粗利額達成をクリアできているか精査する

稼働優先順に粗利配分を修正した場合のシミュレーション例 ※等価交換

機種名	稼働	①出玉率	総差玉	コイン単価	台数	営業日数	台売/日	売上/月	台粗/日	粗利/月	粗利率
ニューアームジャグラーEX	9,000	99.0%	1440	2.0	16	30	18,000	8,640,000	1,800	864,000	10.0%
マイジャグラーⅡ	15,000	99.0%	1200	2.1	8	30	31,500	7,560,000	3,000	720,000	9.5%
HANABI	6,500	99.0%	520	2.2	8	30	14,300	3,432,000	1,300	312,000	9.1%
沖ドキ-30	17,000	96.3%	10064	4.0	16	30	68,000	32,640,000	12,580	6,038,400	18.5%
ニューキングハナハナ-30	10,000	98.5%	1200	2.0	8	30	20,000	4,800,000	3,000	720,000	15.0%
北斗の拳 転生の章	9,500	97.6%	1824	3.8	8	30	36,100	8,664,000	4,560	1,094,400	12.6%
ミリオンゴッド神々の凱旋	8,000	98.0%	2560	4.5	16	30	36,000	17,280,000	3,200	1,536,000	8.9%
バジリスク絆	18,500	97.2%	8288	3.2	16	30	59,200	28,416,000	10,360	4,972,800	17.5%
まどか☆マギカ	6,500	97.9%	546	2.8	4	30	18,200	2,184,000	2,730	327,600	15.0%
モンスターハンター月下雷鳴	6,000	98.1%	912	3.7	8	30	22,200	5,328,000	2,280	547,200	10.3%
押忍！サラリーマン番長	8,000	97.1%	1856	3.2	8	30	25,600	6,144,000	4,640	1,113,600	18.1%
押忍！サラリーマン番長（撤去）	7,000	97.1%	1624	3.2	8	15	22,400	2,688,000	4,060	487,200	18.1%
ゴッドイーター	4,500	97.9%	756	2.8	8	30	12,600	3,024,000	1,890	453,600	15.0%
戦国コレクション2	5,000	97.6%	480	3.4	4	30	17,000	2,040,000	2,400	288,000	14.1%
エヴァンゲリオン希望の槍	3,500	97.3%	378	2.9	4	30	10,150	1,218,000	1,890	226,800	18.6%
アナザーゴッドハーデス	8,500	97.4%	1768	4.4	8	30	37,400	8,976,000	4,420	1,060,800	11.8%
麻雀物語3	3,000	96.7%	396	3.0	4	30	9,000	1,080,000	1,980	237,600	22.0%
黄門ちゃま喝	6,500	96.5%	910	3.6	4	30	23,400	2,808,000	4,550	546,000	19.4%
デビルサバイバー	3,500	96.8%	448	2.8	4	30	9,800	1,176,000	2,240	268,800	22.9%
バラエティコーナー	7,000	97.5%	2800	3.2	16	30	22,400	10,752,000	3,500	1,680,000	15.6%
ブラックラグーン2	8,000	96.4%	1152	3.3	4	30	26,400	3,168,000	5,760	691,200	21.8%
バイオハザード6（新台）	20,000	97.6%	3840	2.6	8	15	52,000	6,240,000	9,600	1,152,000	18.5%
合計・平均	9,872		44962	3.16	188	30	31,159	168,258,000	4,692	25,338,000	15.1%

月間目標粗利額：2,500万円

## ○機種別稼働・粗利設定④

☆グループ毎に目標稼働・粗利を決定する

- ・設置機種をタイプ毎にグループ分けし、稼働予測と粗利の振り分けを行う
- ・少台数であってもその月は特に稼働を強化したい機種があれば、単独で分ける
- ・理想はバラエティを除く、全機種毎に稼働・粗利の振り分けを行う

### グループ分け例

○主力機種単独（多台数機種）※設置比率10%前後が目安

○ジャグラー系      ○その他Aタイプ      ○新台、又は放出機種（稼働最優先）

○沖スロ（ノーマルタイプとA T系は分けても良い）

○AT・ART系（高単価機種）      ○AT・ART系（中～低単価機種）      など

機種名	稼働	出玉率	総差玉	コイン単価	台数	営業日数	台売/日	売上/月	台粗/日	粗利/月	粗利率
ジャグラー系	11,000	99.0%	2640	2.05	24	30	22,550	16,236,000	2,200	1,584,000	9.8%
Aタイプ	6,500	99.0%	520	2.20	8	30	14,300	3,432,000	1,300	312,000	9.1%
沖ドキ	17,000	96.3%	10064	4.00	16	30	68,000	32,640,000	12,580	6,038,400	18.5%
沖スロ 30パイ	10,000	98.5%	1200	2.00	8	30	20,000	4,800,000	3,000	720,000	15.0%
ミリオンゴッド神々の凱旋	8,000	98.0%	2560	4.50	16	30	36,000	17,280,000	3,200	1,536,000	8.9%
バジリスク絆	18,500	97.2%	8258	3.20	16	30	59,200	28,416,000	10,323	4,955,040	17.4%
押忍！サラリーマン番長	8,000	97.1%	1856	3.20	8	30	25,600	6,144,000	4,640	1,113,600	18.1%
押忍！サラリーマン番長（撤去）	7,000	97.1%	1624	3.20	8	15	22,400	2,688,000	4,060	487,200	18.1%
A T・A R T系（高単価）	7,050	97.3%	7614	3.79	40	30	26,720	32,063,400	3,807	4,568,400	14.2%
A T・A R T系（低・中単価）	4,500	97.6%	2160	2.82	20	30	12,690	7,614,000	2,160	1,296,000	17.0%
バラエティコーナー	7,000	97.6%	2688	3.20	16	30	22,400	10,752,000	3,360	1,612,800	15.0%
新台	20,000	97.6%	3840	2.60	8	15	52,000	6,240,000	9,600	1,152,000	18.5%
合計・平均	9,872		45024	3.16	188	30	31,168	168,305,400	4,699	25,375,440	15.1%

月間目標粗利額：2,500万円

## ○機種別稼働・粗利設定⑤

☆極端に粗利を偏らせた機種別稼働・粗利設定

- ・稼働最優先の機種を決定する
- ・当該月で放出可能な金額すべてを稼働最優先機種に振り分ける
- ・稼働最優先機種以外はオール①営業を前提とする
- ・出玉を集中させることで、射幸性の高いアピールが可能になる

稼働最優先機種に粗利配分をすべて振り分けたシミュレーション例

機種名	稼働	出玉率	総差玉	コイン単価	台数	営業日数	台売/日	売上/月	台粗/日	粗利/月	粗利率
ニューアームジャグラー-EX	9,000	96.2%	5472	2.4	16	30	21,600	10,368,000	6,840	3,283,200	31.7%
<b>マイジャグラー-II</b>	<b>20,000</b>	<b>103.5%</b>	<b>-5600</b>	<b>1.8</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	<b>36,000</b>	<b>8,640,000</b>	<b>-14,000</b>	<b>-3,360,000</b>	<b>-38.9%</b>
HANABI	6,500	98.3%	884	2.4	8	30	15,600	3,744,000	2,210	530,400	14.2%
沖ドキ-30	17,000	96.3%	10064	4.0	16	30	68,000	32,640,000	12,580	6,038,400	18.5%
ニューキングハナハナ-30	10,000	95.6%	3520	2.3	8	30	23,000	5,520,000	8,800	2,112,000	38.3%
北斗の拳 転生の章	9,500	97.6%	1824	3.8	8	30	36,100	8,664,000	4,560	1,094,400	12.6%
ミリオンゴッド神々の凱旋	8,000	98.0%	2560	4.5	16	30	36,000	17,280,000	3,200	1,536,000	8.9%
バジリスク絆	18,500	97.2%	8288	3.2	16	30	59,200	28,416,000	10,360	4,972,800	17.5%
まどか☆マギカ	6,500	97.9%	546	2.8	4	30	18,200	2,184,000	2,730	327,600	15.0%
モンスターハンター月下雷鳴	6,000	98.1%	912	3.7	8	30	22,200	5,328,000	2,280	547,200	10.3%
押忍！サラリーマン番長	8,000	97.1%	1856	3.2	8	30	25,600	6,144,000	4,640	1,113,600	18.1%
押忍！サラリーマン番長（撤去）	7,000	97.1%	1624	3.2	8	15	22,400	2,688,000	4,060	487,200	18.1%
ゴッドイーター	4,500	97.9%	756	2.8	8	30	12,600	3,024,000	1,890	453,600	15.0%
戦国コレクション2	5,000	97.6%	480	3.4	4	30	17,000	2,040,000	2,400	288,000	14.1%
エヴァンゲリオン希望の槍	3,500	97.3%	378	2.9	4	30	10,150	1,218,000	1,890	226,800	18.6%
アナザーゴッドハーデス	8,500	97.4%	1768	4.4	8	30	37,400	8,976,000	4,420	1,060,800	11.8%
麻雀物語3	3,000	96.7%	396	3.0	4	30	9,000	1,080,000	1,980	237,600	22.0%
黄門ちゃま喝	6,500	96.5%	910	3.6	4	30	23,400	2,808,000	4,550	546,000	19.4%
デビルサバイバー	3,500	96.8%	448	2.8	4	30	9,800	1,176,000	2,240	268,800	22.9%
バラエティコーナー	7,000	97.5%	2800	3.2	16	30	22,400	10,752,000	3,500	1,680,000	15.6%
ブラックラグーン2	8,000	96.4%	1152	3.3	4	30	26,400	3,168,000	5,760	691,200	21.8%
バイオハザード6（新台）	20,000	97.6%	3840	2.6	8	15	52,000	6,240,000	9,600	1,152,000	18.5%
合計・平均	10,085		44878	3.16	188	30	31,870	172,098,000	4,683	25,287,600	14.7%

月間目標粗利額：2,500万円

## ○月間粗利の進捗状況



あなたのお店ではどちらが優先されますか？

- ・粗利最優先
- ・稼働最優先

☆粗利に余力が出来ている場合

出す日→粗利の配分を更に上乗せ

= 出したい日のインパクト・信頼度・イメージアップ

通常日→設定のベースアップ

= 主力機の滞留時間を伸ばし、全体の稼働ベースアップ

= 取れすぎている機種があれば、調整をする

取る日→目標粗利の軽減

= 競合店との差別化、稼働アップ、滞留時間を伸ばす

☆粗利が不足している場合

取る日→更に粗利目標をアップ

通常日→主力機のベースを下げる

出す日→目標粗利額の増加・出玉の削減

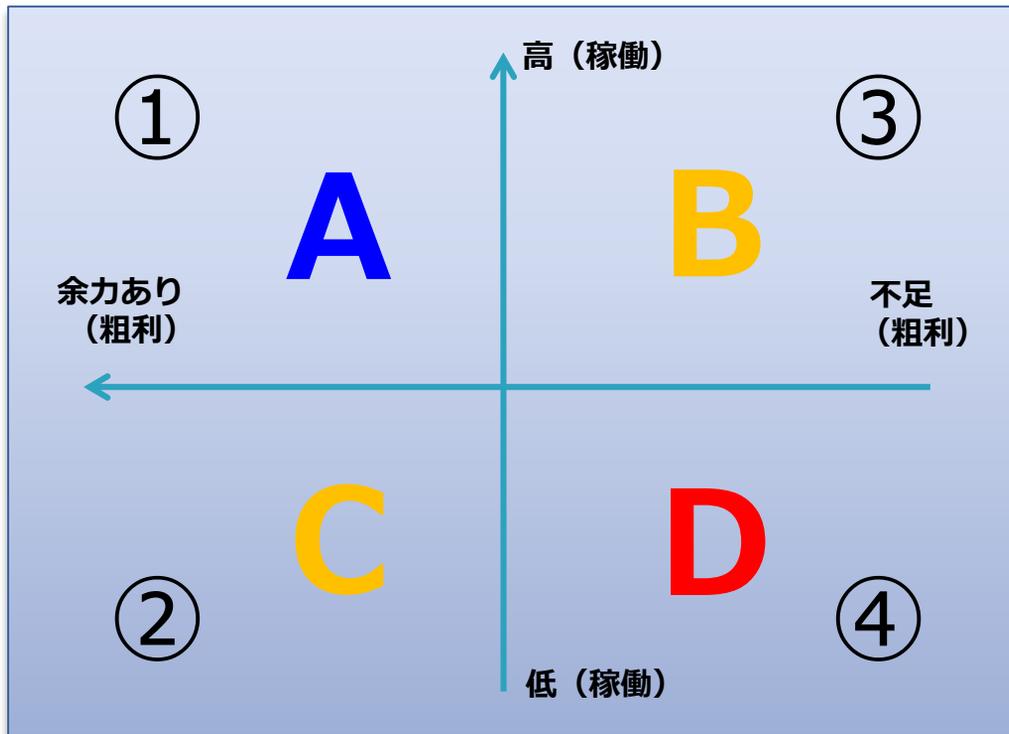
### 【point】

パチスロの設定調整・運営は、日々の売上・粗利の修正で成り立っている。

確実に出したい日以外は、基本的に粗利を優先した運営が望ましい。

先行して粗利の余力を作り続けることが、スムーズな運営を進めるポイント。

## ○月間稼働・粗利進捗

**Aの場合**

- 稼働・粗利共に予定以上→どこへでも投資は可能な理想的な状態
- 稼働・粗利共に上方修正
- 更に稼働を上げるため、粗利の放出をかける

**Bの場合**

- 稼働は予定以上だが、粗利が確保しきれていない状態
- このまま稼働を伸ばす為、以降の粗利の修正はなし
- 残り日数に不足分の粗利額を上乗せし、月間目標クリア＝稼働低下の可能性高い

**Cの場合**

- 稼働は予定以下だが、粗利に余力は出来ている。
- 残りの日数に余力分を振り分ける→イベント日・平日・土日・その他
- 粗利の余力分は使用せず、残りの日数も計画通り進める＝稼働低下の可能性高い

**Dの場合**

- 稼働・粗利ともに不足している→そもそも月間の計画に無理がなかったのか？
- 残りの日数分を下方修正？

運営上、有利な状況

① &gt; ② &gt; ③ &gt; ④

# ○月間計画のポイント

## ☆計画を立てる最大の目的は必要な粗利確保！

稼働を維持・アップする事は非常に重要なポイントではあるが、大前提として粗利の確保が最優先という事を忘れてはいけない。粗利の確保が出来て初めて、会社の経営、給料の支払い、機械の導入、店舗の維持、出玉の還元、稼働アップ、販促活動、社会貢献などが可能になる。

## ☆無理な運営計画は、稼働低下と粗利未達成の負のスパイラルに陥る！

現実的でない無茶な計画は粗利未達成だけではなく、粗利の追求しかできず結果として稼働低下の可能性を大きくアップさせてしまう、一番危険な状態。稼働（売上）をアップさせるために必要な粗利計画を立てる必要がある。

## ☆稼働アップは限られた予算の中で！

月間の運営の中で、粗利の放出は限られた日数（額）のみ。その限られた日にタイミングを合わせて思い切った放出するためには、前日までにどれだけ粗利の余力を作っておけるかが重要。放出日の優先順位を決めておく事も重要である。

## ☆入替初日～3日目までは、薄利の運営を心がける！

新機種の話題性だけで集客できる時代は終焉を迎え、機械+出玉での集客・定着を目指さなければならない。その為にも、入替初日から設定を投入することを意識した月間の運営計画を立てる必要がある。

## ☆月間計画は日毎に、可能な限り細かく条件設定を行う。

曜日、天気、競合店、入替、給料日、年金支給日、地域行事などの条件ごとに前月・前年などの実績を分析し、どの条件がどのくらい数値に影響するのか？把握した上で、月間の計画を立てよう。

## ☆機種毎に設定①で確保できる粗利額の把握をしておく

計画を立てる上で必要なのは、全台オール①で運営した時に確保可能な粗利額を把握しておく事。月間で確保可能な最大粗利額も自ずと算出できる。目標設定はある程度、現実的な数値を。