

# MODE MASTER SCHOOL

## 計数管理②

～設定を組む上での必要な知識～

## ○損益分岐点①

### 【交換率に見る、各計数に与える影響度の違い】

交換率が変わる事で、損益分岐点（割数）が変動する。交換率が低ければ低いほど分岐割数  
 が上がり、設定を使いやすくなる。但し現状では、交換率が低いほど稼働も低くなりやすい  
 傾向がある。2000年代に入って、全国的に等価交換が主流となっており、射幸性が高い営  
 業を好むユーザー層が増加していった。

### （割数で考える）

交換率による、割数分岐・出玉率の変化 ※コイン単価2.0円～3.0円計算

例)	5.0枚交換	→	10割分岐（出玉率100.0%）
	5.5枚交換	→	_____割分岐（出玉率101.0%～101.5%）
	5.6枚交換	→	_____割分岐（出玉率101.2%～101.8%）
	6.0枚交換	→	_____割分岐（出玉率102.0%～103.0%）
	7.0枚交換	→	_____割分岐（出玉率104.0%～106.0%）
	7.6枚交換	→	_____割分岐（出玉率105.2%～107.8%）

### 【point】

- ・等価では分岐割数・出玉率は、固定値である。
- ・等価交換では、他の計数関係なく出玉率100% = 10割となる。
- ・非等価ではコイン単価によって、出玉率の分岐が変動する。
- ・コイン単価による出玉率分岐の変動は、機種構成を考える上でも重要なポイントとなる。

## ○損益分岐点②

### 【非等価でのコイン単価の重要性】

コイン単価は使用する設定、機械そのもののスペックにより変動するが、基本的に交換枚数の違いに影響されるものではない。また非等価の場合は、コイン単価が高ければ高いほど出玉率分岐は上がる。出玉率分岐が上がるという事は、その分の設定が投入できるという事にもなる。敢えて全体のコイン単価を上げて、使用設定に幅を持たせるのも戦術の一つ。

### (出玉率分岐の変動例)

5.5枚の場合、コイン単価2.0円の時の出玉率分岐(11割)は101%。

コイン単価3.0円の時は101.5%となり、コイン単価を上げる事で分岐出玉率を上げる事ができる。分岐が上がることで、より設定を使う幅も出てくる。

従って非等価では、コイン単価の低い機械よりも、ゴッドや沖ドキ等のコイン単価の高い機械の台数比率を上げる事で店舗全体のコイン単価を押し上げ、営業・設定の幅を広げる事が出来る。

»非等価の場合、なぜコイン単価が上がると分岐出玉率が上がるのか？

①条件 5.5枚交換 コイン単価2.0円 IN20,000枚 売上40,000円

**40,000円÷20円=2,000枚      40,000円÷18.18円=2,200枚**

**2,200枚-2,000枚=200枚(交換枚数ギャップ)**

**よって、分岐OUT 20,200枚となる**

**分岐OUT 20,200枚(5.5枚) = 101.0%**

②条件 5.5枚交換 コイン単価3.0円 IN20,000枚 売上60,000円

同様に計算してみると・・・

# ○出玉率分岐 小テスト

## 【コイン単価と出玉率分岐】

- ・バジリスク絆で見る設定別出玉率分岐（復習）

下記条件において、分岐となる出玉率を求めよ

設定別コイン単価      実績例：バジリスク絆

設定①	3.35円	設定②	2.84円	設定③	2.72円
設定④	1.86円	設定⑤	1.35円	設定⑥	1.19円

設定① ※小数第二位四捨五入

5.5枚交換      IN20,000枚

設定④ ※小数第二位四捨五入

5.6枚交換      IN20,000枚

5.8枚交換      IN20,000枚

## 【point】

バジリスク絆のように、設定①と⑥のコイン単価で3倍近くの違いがある場合、分岐となる出玉率は1.0%以上も違ってくる。この違いは、使用する設定の幅に大きく影響を及ぼす。逆に言えば、バジリスク絆に設定⑥を1台投入するだけで、島全体の出玉率も大きく上昇。粗利を考えると、他の台に設定を投入する事が非常に困難になる。

# ○コイン粗利①

## 【コイン粗利】

### ・店舗粗利・台粗利に関連するコイン1枚当たりの粗利額

ユーザーにどれだけの負担をさせているのか？判断する為に重要な役割を果たす。

稼働や売上だけでは数値が変動するので、ユーザー負担の度合いを図ることができない。

その為、稼働や売上、交換枚数に左右されない数値として、コイン粗利が利用される。

**コイン粗利額が低ければ低い程、ユーザーに優しい営業**をしている事になる。

### ・コイン粗利と出玉率の関連性

等価交換である場合、出玉率から簡単に算出が可能

例) 次の条件でコイン粗利を求めよ

条件： IN24,000枚      コイン単価3.2円      出玉率98.5%

## 【point】

等価交換の場合、出玉率0.5% = 10銭の式が成り

立つ。これは47枚貸しの場合もほぼ変わらない。

出玉率から差枚数を計算する事で、等価交換の

場合は様々な数値が導き出せる。

出玉率	コイン粗利
95.0%	100 銭(1円)
95.5%	90 銭
96.0%	80 銭
96.5%	70 銭
97.0%	60 銭
97.5%	50 銭
98.0%	40 銭
98.5%	30 銭
99.0%	20 銭
99.5%	10 銭
100.0%	0 銭
100.5%	-10 銭
101.0%	-20 銭
101.5%	-30 銭
102.0%	-40 銭
102.5%	-50 銭
103.0%	-60 銭
103.5%	-70 銭
104.0%	-80 銭
104.5%	-90 銭
105.0%	-100 銭(1円)

## ○コイン粗利②

### 【コイン粗利】

#### ・等価と非等価でのコイン粗利

等価交換では、コイン粗利は稼働・コイン単価・売上に影響を受けないが、非等価交換の場合、稼働・出玉率が同一でもコイン単価・売上が変動すればコイン粗利も変動する。

#### 等価交換の場合

**IN18,000枚    コイン単価2.4円    売上43,200円    出玉率98.5%**

差枚数270枚×20円 = 5,400円 ÷ 18,000枚 = 0.3円 (30銭)

**IN 9,000枚    コイン単価4.2円    売上37,800円    出玉率98.5%**

差枚数135枚×20円 = 2,700円 ÷ 9,000枚 = 0.3円 (30銭)

### <小テスト>

#### 非等価 (5.5枚) の場合

**IN18,000枚    コイン単価2.4円    売上43,200円    出玉率98.5%**

売上枚数2,160枚 - 差枚数270枚 = 1,890枚 × 18.18円 = 34,360円

売上43,200円 - 換金額34,360円 = 台粗8,840円

台粗8,840円 ÷ 18,000枚 = 0.49円 (49銭)

**IN 9,000枚    コイン単価4.2円    売上37,800円    出玉率98.5%**

### 【point】

店舗稼働の高低に関わらず、粗利の指標となる数値であり、ホールによってはコイン粗利額を月間の目標としているところもある重要な数値。運用している機種に見合ったコイン粗利を設定する事で、稼働上昇の可能性を広げる。

## ○コイン粗利③

### 【タイプ別にみるコイン粗利の設定額は？】

具体的な機種を挙げて、それぞれのコイン粗利を設定する。

稼働の維持・アップを目指すためのコイン粗利を設定し、更にタイプ別の機種構成比率をかけた状態で、理想とするコイン粗利を算出した。（等価交換ベース）

コイン粗利 タイプ別目安		
Aタイプ	ニューアトムジャグラーEX	0.45円
	マイジャグラーⅢ	0.45円
	HANABI	0.3円
ATタイプ	ミリオンゴッド神々の凱旋	0.45円
	モンスターハンター月下雷鳴	0.45円
	バジリスク絆	0.4円
	北斗の拳 強敵	0.4円
	ルパン三世ロイヤルロード	0.4円
ARTタイプ	バイオハザード6	0.4円
A+ARTタイプ	まどか☆マギカ	0.4円
沖スロタイプ	ハナハナシリーズ	0.3円
	沖ドキ	0.5円

**コイン粗利 0.39円 (39銭)**

- ・コイン粗利0.40円（40銭）以内でパチスロ運営をスムーズに進めるために必要な稼働は？  
コイン粗利を目標に設定する場合、稼働によって粗利の総額が大きく変動する。  
その為、経営・運営に必要な費用を賄うためにも最低限確保しておきたい粗利額から、稼働を算出する。コイン粗利を基準にすれば、稼働優先の運営が具体的な数値で表現できる。

**最低限必要な稼働の目安  
7,000枚 粗利率13.3%**

# ○交換枚数①

## 【交換枚数】

特殊景品に交換する際に基準となる枚数。概ね100円換算で何枚のコインが必要になるかを表す数値。

東京都を中心とした関東圏 → 等価交換主流（東京都2015年11月～5.6枚）

大阪府を中心とした近畿圏 → 5.6枚交換主流（大阪府2011年10月～5.6枚）

その他道県では、地域によってまちまち

## （等価のメリット・デメリット）

### 【ホール】

### メリット

射幸性の高さ＝ハイスペック機の稼働上昇  
集客力の高さ（特に短時間遊技層）  
回転率の高さ＝売上が上がりやすい  
現状で一番人気のある交換枚数

### デメリット

設定が使えない＝調整の部分で集客がしづらい  
出玉率の高い機種では粗利確保が困難  
回収優先の調整にならざるを得ない  
イレギュラー発生時のフォローに時間がかかりすぎる  
新台の稼働低下が早かった場合に即入替が必要

### 【ユーザー】

### メリット

コインを出した時のリターンが大きい  
ハイエナなどの期待値が高い  
負けても非等価よりは納得できる  
差枚数から勝ち金額の計算がしやすい

### デメリット

貯玉・再プレー・移動・共有できるホールが多い  
設定に期待が出来ない＝ほぼオール①というホールも  
設定①の比率が高いが故に投資スピードが一番早い  
高設定の挙動を見せた時に止めづらい



## ○交換枚数②

### 【自店における交換枚数】

業界の今後を予想すれば、全国的に非等価営業が広がるだろう。いち早く非等価での営業にユーザーが慣れるように、勇気ある決断が必要になる。メダルの貸枚数変更には限界がある。消費税10%でも効率的な運営が可能になる交換枚数を精査しておきたい。

大手チェーンは、非等価営業に否定的だと聞けるが、業界全体を考えれば非等価営業は今後の業界発展の重要な要素である。非等価営業になった場合、設定調整の技術が重要になる。

### (非等価でのメリット・デメリット)

【ホール】	メリット	設定を使える幅が広い＝調整を主体とした集客がしやすくなる 設定①の出玉率が高い機種でも粗利確保がしやすい 等価と比較して、出玉のボリューム感が圧倒的 等価交換の競合店との比較で設定をアピールできる
	デメリット	射幸性の低さ 集客力の低さ（特に短時間遊技層） 設定が幅広く使える分、売上が上がりにくい状況に
【ユーザー】	メリット	貯玉を有利に利用できる 高設定狙いの立ち回りが可能 使用設定が高い分、遊びやすく投資金額も低下
	デメリット	投資に対するリターンが低い＝射幸性の低下 ハイエナするにもボーダーが上がる 交換した時のギャップ 出玉が出れば出るほど、交換率ギャップが大きくなる メダルを貸出した瞬間に損している感 移動・共有可能なホールが少ない

## ○コイン貸枚数と交換枚数①

☆コイン 貸枚数

**1,000円 = 50枚 貸出し 1枚当たり20円 ※内税**

2014年4月～ 消費税5%→8% 増税により・・・1,000円 = 47枚貸 1枚当たり約21.28円

2019年10月～ 消費税10%へ増税予定 → 貸枚数45枚も出現する？

<20円スロット 交換枚数&営業割数早見表>

1000円当たりの貸し出し枚数	1,000円当たりの交換枚数	5.0枚等価交換をベースとした交換枚数	損益分岐割数
50枚(メダル1枚=20.00円)	50枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	51枚	5.1枚交換	10.20割
	52枚	5.2枚交換	10.40割
	55枚	5.5枚交換	11.00割
	56枚	5.6枚交換	11.20割
	60枚	6.0枚交換	12.00割
	70枚	7.0枚交換	14.00割
49枚(メダル1枚=20.41円)	49枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	50枚	5.10枚交換	10.20割
	51枚	5.20枚交換	10.41割
	52枚	5.31枚交換	10.61割
48枚(メダル1枚=20.83円)	48枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	49枚	5.10枚交換	10.21割
	50枚	5.21枚交換	10.42割
	51枚	5.31枚交換	10.63割
	52枚	5.42枚交換	10.83割
	52枚	5.53枚交換	11.06割
47枚(メダル1枚=21.28円)	47枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	48枚	5.11枚交換	10.21割
	49枚	5.21枚交換	10.43割
	50枚	5.32枚交換	10.64割
	51枚	5.43枚交換	10.85割
	52枚	5.53枚交換	11.06割
46枚(メダル1枚=21.74円)	46枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	47枚	5.11枚交換	10.22割
	48枚	5.21枚交換	10.43割
	49枚	5.32枚交換	10.65割
	50枚	5.43枚交換	10.87割
	51枚	5.54枚交換	11.08割
	52枚	5.65枚交換	11.30割
	52枚	5.77枚交換	11.55割
45枚(メダル1枚=22.22円)	45枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	46枚	5.11枚交換	10.22割
	47枚	5.22枚交換	10.44割
	48枚	5.33枚交換	10.67割
	49枚	5.44枚交換	10.89割
	50枚	5.55枚交換	11.11割
	51枚	5.66枚交換	11.33割
	52枚	5.77枚交換	11.55割

(1,000円当たりの交換枚数÷貸枚数) × 10 = 分岐割数 分岐割数 ÷ 2 = 交換枚数 ※小数第三位四捨五入

## ○コイン貸枚数と交換枚数2

☆20円スロット 交換枚数&営業割数早見表

今後、パチスロの営業において考えられる貸枚数・交換枚数・割数の一覧。12割程度までは、全国的に十分検討の余地がある為、貸枚数と共に覚えておきたい。

1000円貸し出し枚数	交換枚数	5.0枚等価交換をベースとした交換枚数	プラスマイナス0営業分岐点	1000円貸し出し枚数	交換枚数	5.0枚等価交換をベースとした交換枚数	プラスマイナス0営業分岐点	
50枚(メダル1枚=20.00円)	50枚	5.0枚交換(等価)	10.00割	47枚(メダル1枚=21.28円)	47枚	5.0枚交換(等価)	10.00割	
	51枚	5.1枚交換	10.20割		48枚	5.11枚交換	10.21割	
	52枚	5.2枚交換	10.40割		49枚	5.21枚交換	10.43割	
	55枚	5.5枚交換	11.00割		50枚	5.32枚交換	10.64割	
	56枚	5.6枚交換	11.20割		51枚	5.43枚交換	10.85割	
	60枚	6.0枚交換	12.00割		52枚	5.53枚交換	11.06割	
	70枚	7.0枚交換	14.00割		53枚	5.64枚交換	11.28割	
49枚(メダル1枚=20.41円)	49枚	5.0枚交換(等価)	10.00割		54枚	5.75枚交換	11.49割	
	50枚	5.10枚交換	10.20割		55枚	5.85枚交換	11.7割	
	51枚	5.20枚交換	10.41割		56枚	5.96枚交換	11.91割	
	52枚	5.31枚交換	10.61割		57枚	6.07枚交換	12.13割	
	53枚	5.41枚交換	10.82割		46枚(メダル1枚=21.74円)	46枚	5.0枚交換(等価)	10.00割
	54枚	5.51枚交換	11.02割			47枚	5.11枚交換	10.22割
	55枚	5.61枚交換	11.22割			48枚	5.21枚交換	10.43割
	56枚	5.72枚交換	11.43割	49枚		5.32枚交換	10.65割	
	57枚	5.82枚交換	11.63割	50枚		5.43枚交換	10.87割	
	58枚	5.92枚交換	11.83割	51枚		5.54枚交換	11.08割	
59枚	6枚交換	12割	52枚	5.65枚交換		11.30割		
48枚(メダル1枚=20.83円)	48枚	5.0枚交換(等価)	10.00割	53枚		5.76枚交換	11.52割	
	49枚	5.10枚交換	10.21割	54枚		5.87枚交換	11.74割	
	50枚	5.21枚交換	10.42割	55枚		5.98枚交換	11.96割	
	51枚	5.31枚交換	10.63割	56枚	6.09枚交換	12.17割		
	52枚	5.42枚交換	10.83割	45枚(メダル1枚=22.22円)	45枚	5.0枚交換(等価)	10.00割	
	53枚	5.52枚交換	11.04割		46枚	5.11枚交換	10.22割	
	54枚	5.63枚交換	11.25割		47枚	5.22枚交換	10.44割	
	55枚	5.73枚交換	11.46割		48枚	5.33枚交換	10.67割	
	56枚	5.84枚交換	11.67割		49枚	5.44枚交換	10.89割	
	57枚	5.94枚交換	11.88割		50枚	5.55枚交換	11.11割	
58枚	6.04枚交換	12.08割	51枚		5.66枚交換	11.33割		
					52枚	5.77枚交換	11.55割	
					53枚	5.89枚交換	11.78割	
					54枚	6枚交換	12割	
				55枚	6.11枚交換	12.22割		
				56枚	6.22枚交換	12.44割		

# ○コイン貸枚数と交換枚数3

## 【小テスト】

次の条件の交換枚数を求めよ

①貸コイン枚数	50枚	分岐割数14割	答え _____
②貸コイン枚数	49枚	59枚返し	答え _____
③貸コイン枚数	48枚	分岐割数11.04割	答え _____
④貸コイン枚数	47枚	分岐割数10割	答え _____
⑤貸コイン枚数	46枚	49枚返し	答え _____
⑥貸コイン枚数	45枚	53枚返し	答え _____

## ☆5.6枚交換の目安

以前、東京都でも等価営業が廃止になり5.6枚（28玉）交換の営業が始まっている。

その場合の貸コイン枚数の目安を覚えておこう。

貸コイン枚数	50枚	56枚返し	5.6枚交換
貸コイン枚数	49枚	55枚返し	5.61枚交換
貸コイン枚数	48枚	54枚返し	5.63枚交換
貸コイン枚数	47枚	53枚返し	5.64枚交換
貸コイン枚数	46枚	52枚返し	5.65枚交換
貸コイン枚数	45枚	51枚返し	5.66枚交換

(1,000円当たりの換金枚数÷貸枚数) × 10 = 分岐割数    分岐割数 ÷ 2 = 交換枚数    ※小数第三位四捨五入

## ○交換枚数による設定配分の違い①

【交換枚数別の設定調整幅の違いを見る】

・設定別出玉率に見る交換枚数の**メリット**

例) 北斗の拳 強敵	出玉率実績	コイン単価実績	稼働実績
設定①	97.5%	2.73円	17,473枚
設定②	98.4%	2.55円	17,720枚
設定③	101.3%	2.19円	19,164枚
設定④	103.3%	2.18円	20,058枚
設定⑤	107.1%	1.67円	19,933枚
設定⑥	111.1%	1.29円	23,153枚

設定の組み合わせ事例 北斗の拳 強敵 10台設置

### (等価交換の場合)

① ① ① ① ① ① ① ① ① ① (①10台)

平均稼働 17,473枚 割数 8.5割

台売 47,701円 売上額 477,010円 (477,000円)

**台粗 7,155円 粗利額 71,550円**

### (6枚交換の場合)

① ① ① ① ① ① ① ① ① ① (①10台)

平均稼働 17,473枚 割数 8.5割

台売 47,701円 売上額 477,010円 (477,000円)

**台粗 13,912円 粗利額 139,120円**

≫等価と比較して台粗で6,757円、合計粗利で67,570円の差!

( (損益分岐割数-実際の割数) ÷ 損益分岐割数 ) × 売上額 = 粗利益額

( (12割-8.5割) ÷ 12割 ) × 47,701円 = 13,912円

## ○交換枚数による設定配分の違い②

【交換枚数別の設定調整幅の違いを見る】

**等価と比較して台粗で6,757円、合計粗利で67,570円の差！**



6枚交換の交換ギャップを設定に反映すると・・・

① ② ① ⑥ ① ① ⑤ ① ① ② (①6台 ②2台 ⑤1台 ⑥1台)

平均稼働 17,473枚 割数 10.2割

台売 47,701円 売上額 477,010円 (477,000円)

**台粗 7,155円 粗利額 71,551円**

前提条件が統一にはなるが、等価交換時の設定オール④と比較しても使用できる設定の幅は大きく広がっている事が分かる。

この違いをしっかりと意識して、日々の設定調整に活かしたい。

- ・ 北斗の拳強敵の設定①の出玉率分岐を求めよ (復習)

A.

---

# ○計数管理のまとめ

## ☆各計数を機種毎、設定毎に把握する事が、設定調整を行う上で重要なポイント！

特に出玉率・コイン単価の把握は、最重要項目。各数値とも自店舗の実績値を集計・解析したものを使用する事が望ましい。台数、データ量などで不足している場合は、外部のデータを利用する。

メーカー発表値や資料などの予測値だけで、設定調整などを行ってはならない。

## ☆等価交換で設定を幅広く使用する運営は不可能！

パチスロ運営を続ける中で、必要なものは信頼感。ユーザーが安心して遊技ができる環境を整える一環として、設定を使用する事が挙げられる。設定を幅広く使用するためにも交換枚数の変更は今後の運営において重要なポイント。消費税が10%になっても設定を幅広く使用し、且つ運営がスムーズに行える環境を整える事が長くホールを運営する為に必要な要素である。すでに近畿圏を中心として全国的に、5.5枚～5.6枚交換を自主的に実施。等価営業廃止の動きは全国的に広がっている。

## ☆非等価営業では、コイン単価が高ければ損益分岐の出玉率が上昇する！

等価以外の営業では、コイン単価が高くなればなるほど損益分岐の出玉率が上昇する。

コイン単価の高い機種比率を上げる事で分岐の出玉率を上げ、使用する設定の幅を広げる事で、ユーザーからの支持率を上げる事を目指すことが可能になる。

## ☆コイン粗利を意識する！

コイン粗利を稼働上昇への一つの切り口にする事で、設定調整の幅も広がってくる上、調整の基準にする事で、稼働や売上に惑わされない運営・調整が可能になる。

コイン粗利別のグループ分けをすると、コイン単価別とは違う切り口を持つことができる。

## ☆非等価営業の設定調整を意識せよ！

今後は非等価営業が主流の時代になる。設定も幅広く使用し、ユーザーの支持を得られないホールは淘汰される。コイン単価は低下傾向だが、稼働アップを可能にするための設定調整を今からしっかりと意識して日々の運営に望んでもらいたい。