

MODE MASTER SCHOOL

設定調整①

～設定調整に必要なモノ～

○地域特性（1）

☆客層を見極める

自店舗の客層に合わせた使用設定を考える。

地域や立地によって、客層に大きく偏りが出るケースが多い。

その地域・客層に合わせた設定調整を目指す事で設定の幅も広がってくる。

・客層の分類例

年代層別分類

若年層 = 18歳～29歳（5号機世代）

中年層 = 30歳～59歳（4号機世代）

高年層 = 60歳～（ジャグラー世代）

職業別・遊技時間別

会社員（サラリーマン・OL） → 短時間遊技・特に夕方以降の遊技がメイン

主婦 → 短時間遊技・特にお昼～夕方前までの遊技がメイン

水商売 → 中時間遊技・朝～夕方・夜までの仕事前までの遊技がメイン、高所得層

学生・フリーター → 長時間遊技・朝～閉店まで居られる層で低所得層

農家・地主（自営業） → 長時間遊技・朝～閉店まで自由にでは入り出来る、高所得層

年金受給者 → 長時間遊技・朝～閉店まで、時間はあるがお金はそれほど無い

その他 → 地域により特徴的な客層も存在する

【point】

立地による特徴的な、客層（職業・業種・休日・遊技可能な時間帯など）を把握する。

自店舗の客層動向・滞留時間・回転率なども把握する。

○地域特性（2）

○自店の特徴的な客層を考えてみよう！

- ・ 自店立地条件（首都圏繁華街駅前、地方郊外、駅前なら乗降客数など）
- ・ エリアユーザーの職業・特徴（主婦・サラリーマン、フリーターが多いなど）
- ・ 自店時間帯別特徴（集客ピークや客引きの時間帯、午前中の集客状況など）
- ・ 自店エリアの特徴（特殊な立地、競合店過多、電車移動、隣接エリア状況など）

○競合店動向（1）

☆競合店動向

競合店の動きを把握し、自店舗の稼働への影響度や支持率の変化を随時チェック。

特に特定日・企画日・その他仕掛けのある日や土日・平日の変化、天気や外部要因に左右される事例を記録し、今後の営業に役立てる。

・競合店の設定状況を把握する

主力機種を中心に競合店の使用設定の傾向を把握する。日々の頭取りや状況視察時に、ボーナス回数などもチェックする。閉店間際のチェック又は、Web上で確認が出来るホールならばG数・ボーナス回数を記録しておき、使用設定の高低を予測する。データをネット上で開示しているホールならば、チェックもしやすい。特にジャグラー系のデータを収集しておく、概ね使用している設定概要が見えてくるため、自店のジャグラーの調整・強化のための対策を立てやすくなるので、可能な限り実行することをおススメしている。

・設定状況を把握した上で自店の設定調整に活かす

ある程度競合店の設定調整の傾向が分かってきたら、月間の営業計画に反映させる。自店の出玉還元では、競合店の影響を受けにくく且つ、集客効果もあるタイミングはどこなのか？主力系機種の出玉・設定はどのくらいなら競合店よりも信頼度を上げることが出来るのか？特にユーザーの行き来がある競合店を意識した設定調整や営業計画の立案を実施することで、より効果的な営業が可能になってくる。

○競合店動向（2）

☆競合店動向

競合店の動きに合わせて、自店がどのようなタイミングで出玉の還元を行うのか？

自店の稼働状況に応じて、対策を変えていく必要がある。自店の稼働別に対策を考えよう。

超高稼働店の場合（14000枚以上）

概ねどんな仕掛けをしても高い効果を発揮することができるため、これまで実施してきた計画や企画、イベントも信頼を裏切らずにキッチリとこなしていく事でさらに高稼働を狙う。

高稼働店の場合（10000枚～13000枚）

敢えて競合店の集客・放出日に自店の仕掛け・放出日を当て込む。競合店の集客日の効果を薄める事で、信用を落とす手法。また、設定調整の面でも高設定を多用出来る事が多いので、競合店に対する対応のバリエーションは非常に多い。

中稼働店の場合（6000枚～9000枚）

競合店の集客・放出日に放出してもその効果は薄く、出し損をするだけの事が多い。

出来れば、競合店とは別の日に集客日を選定し、割を偏らせる。ユーザーの動きは活発になるが、エリア内での固定化が出来る様になる。

低稼働店の場合（5000枚以下）

特に5000枚以下の店舗になると、どれだけ割をかけても効果が出ない事が多い競合店の動きに合わせて粗利確保を優先させる。また、半年以上あとに予定をするような大きな仕掛けを考えたうえ、確実に粗利確保ができるような流れを作っていく事も重要。

○実績重視の設定調整

☆過去の実績把握

設定毎の I N 枚数・出玉率・コイン単価などの実績値を把握する。

実数値を把握することで、リアルに近いシミュレーションを立てる事が可能になる。

把握しておくべき実数値

- ・ 設定別 出玉率 ・ 機種別 稼働比率
- ・ 設定別 コイン単価 ・ 機種別 累積粗利額
- ・ 設定別 稼働比率 ・ 機種別 機械代償却率
- ・ 設定別 差玉出現率 ・ 曜日別 稼働比率
- ・ 設定別 コイン粗利 ・ 特定日 稼働実績
- ・ 過去の使用設定 & 実績 . . . etc.

長期運用機種であればあるほど、過去の実績値は重要な設定調整の要素になる。

過去の実績値を蓄積・集計する事で、安心して設定を投入することが可能になる。

高設定を投入する場合は、特に実績値の蓄積が重要であり、稼働・売上・粗利の予測にも必要な数値である。

[point]

新台を除く、設置期間が1ヶ月以上のものであれば、設定別の実績値を把握した上で設定調整に臨む。万が一、実績値が不足している場合は、DBを持っているメーカーや業者から数値を収集する。

○新台の実績収集（1）

☆新台の扱い

事前評価と初動を見て、適正な使用設定を早期に検討する。

複数設置・長期運用を目指すなら、初日から設定も使用し機械の魅力をアピールし、短期運用が前提であれば、しばらくオール①の営業で様子を見るのも一つの手法。

・各メーカーからのデータ・資料等の参照

新台発表時にシミュレーションデータや予測値などが資料として提供される場合がある。

初日はもちろん、2日目以降もある程度の指標にはなる。但し、複数台設置の場合、3日目以降は自店の実績値を参照するように心掛ける。メーカー発表値との乖離も考慮しつつ、設定調整に反映させる。

・設定①を見極める！

新台導入初日から高設定を投入する場合は非常に少ない。Aタイプなどの出玉性能が低い機種なら別だが、それ以外のタイプの場合ほとんどが設定①からのスタート。

5台以上の導入であれば、1週間を3段階に分けて設定①の動向を見極める。

第1段階

設定①×5台×3日間 = 15台分の実績

平均出玉率96.0%以下の場合、設定②以上を使用するか検討する。

第2段階

設定①×5台×5日間 = 25台分の実績

平均出玉率96.0%以上であれば、設定①メインの運用でも問題なし。

第3段階

設定①×5台×7日間 = 35台分の実績

平均出玉率96.5%以下の場合、2週目からは設定②以上のベースで運用を検討した方が良い。

○新台の実績収集（2）

☆設定アップの見極め

初週7日間の出玉率実績によって、2週目から設定を上げるかどうかの検討をする。

コイン単価別に見る設定①の出玉率の目安

初週7日間の実績が下記の出玉率より低い場合は、設定ベースを上げる検討が必要。

⇒設定①を使い続けると、稼働低下の恐れ有り。

2.2円以下

設定①出玉率 **98.0以上** 機種事例：偽物語、ハネスロ系など

2.3円～2.6円

設定①出玉率 **97.5%** 機種事例：ジャグラー系、HANABIなどAタイプ、など

2.7円～3.0円

設定①出玉率 **97.0%** 機種事例：ラブ嬢、まどマギ、ニューパル、ジャグラー系など

3.1円～3.4円

設定①出玉率 **96.5%** 機種事例：バジリスク絆、サラリーマン番長、化物語など

3.5円～3.8円

設定①出玉率 **96.0%** 機種事例：モンハン月下雷鳴、黄門ちゃま喝など

3.9円以上

設定①出玉率 **95.5%** 機種事例：ミリオンゴッド系、北斗転生、沖ドキ、Sビンゴなど

[point]

新台の設定毎の実績値を早期に把握する事が重要。最低でも使用頻度の非常に高い[設定①の](#)

[実績は全力で収集する。](#)コイン単価別の[出玉率分岐を下回る場合は、設定を上げる必要がある。](#)

但し、初週から稼働低下の傾向が見られる場合、その限りではない。

○機種特性（1）

☆機種のタイプ特性・設定毎の特徴を把握

- ・タイプ特性・設定毎の特徴を把握した上で役割を与え、使用設定の検討をする。

○タイプ別に見る機種特性

・Aタイプ

ボーナスメインで出玉を増やすタイプ。設定が上がるにつれて、ボーナス確率・出玉率が上がっていくタイプがほとんど。基本的にボーナス確率から設定判別を行う場合が多い。出玉の波も穏やかな機種がほとんどで、メーカー発表値に近い数値で推移する為、設定調整は他のタイプと比較して素直で操縦しやすい。 代表機種：ジャグラーシリーズ

・RTタイプ

ボーナスと別にリプレイタイムを搭載したタイプ。Aタイプと似た動きをする事が多く、こちらもマイルドな出玉の波を描きやすい。出玉のメインは基本ボーナスになるため、こちらもボーナス確率による設定判別を行う事が多くなる。 代表機種：HANABI

・ARTタイプ

ボーナスと別にアシストリプレイタイムを搭載したタイプ。リプレイタイム中、本来獲得できない小役をナビにより押し順をアシストする事で獲得できるタイプ。ART中、徐々にコインを増やししながらボーナス当選を狙うことができ、比較的荒れた波を描くタイプ。調整も若干難しい。 代表機種：まどか☆マギカ

・ATタイプ

ボーナスを搭載している場合もあるが、基本的にはアシストタイムのみで出玉を増やすタイプ。出玉のスピードと出玉性能の高さは5号機トップ。終日打ち込めば、最大2万枚程度の出玉も獲得可能。非常に荒い波を描きやすく、コイン単価も高い。売上・粗利の安定感は全くない。設定通りに動かない事も多く、設定での信用獲得が難しいと言える。

代表機種：ミリオンゴッド神々の凱旋

○機種特性（2）

○自店（自分）のタイプ別設定方法、注意点は？

- ・ ノーマルタイプ（RT含む） ※ジャグラー、HANABI、コードギアスCCなど
- ・ ATタイプ（旧基準機） ※バジリスク絆・ゴッド系・モンハン・北斗転生など
- ・ ART、A+ARTタイプ（5.5号機以降） ※聖闘士星矢、番長3、マジハロ5など
- ・ その他 設定を組む上での注意点

○機種特性 (3)

○代表的な機種でみる使用設定の特徴など

例) アイムジャグラーシリーズ

特にアイム系は、特徴的なボーナス確率で設計してある。奇数・偶数だけではなく、設定判別要素が少ない上にシビアであり、設定をきっちりと判別する事は困難。基本的にはボーナス確率・BR比率、ぶどう確率などから設定の判別を行う。ある程度の目星をつけるまでに長時間（5000G以上）の遊技が必要になる。

例)ニューアイムジャグラーEX

	発表値	実績値	BB	RB	ぶどう確率	稼働実績
設定①	95.9%	96.2%	1/287.4	1/455.1	1/6.49	10900枚
設定②	96.7%	97.1%	1/282.5	1/442.8	1/6.49	11000枚
設定③	98.7%	99.1%	1/282.5	1/348.6	1/6.49	12900枚
設定④	100.8%	101.2%	1/273.1	1/321.3	1/6.49	13600枚
設定⑤	102.8%	103.2%	1/273.1	1/268.6	1/6.49	16000枚
設定⑥	105.2%	105.5%	1/268.6	1/268.6	1/6.18	15500枚

設定②・③のBB確率が同じ。設定④・⑤のBB確率が同じ。設定⑤・⑥のRB確率が同じ。BB確率だけを見れば、設定①～⑥まで分母は約20分の1程度の違い。RB確率を見れば、設定①と⑥で倍近い確率の違いがある。上記の確率設計を踏まえて、ニューアイムジャグラーの設定調整は、奇数設定を推奨。

【point】

パチスロの設定調整で最大の目標は、設定①でも打ち込んでもらえる環境を作る事。

店舗全体の利益を確保する為に、等価主流の現状では設定①を使用しない営業は不可能。

各設定の特徴を掴みつつ、最終的には設定①でもハテナ？を付けながら遊技してもらえるか

どうか設定師の腕の見せどころであり、ユーザーとの駆け引きも魅力の一つ。

○機種特性（4）

○代表的な機種でみる使用設定の特徴など

例) バジリスク甲賀忍法帖～絆～

初代バジリスクと似たゲーム性。バジリスクチャンス→バジリスクタイム突入の流れ。

設定偶数・奇数に特徴を持つ。バジリスクチャンス確率に大きな差はないが、ATの

初当たり確率に大きな差がある。設定⑥は別格の出玉性能で、確実に出玉還元が可能。

・設定判別要素を確認

バジリスク絆の設定判別要素として、ATの初当たり確率や7揃いの色の組み合わせによって、偶数奇数を見分ける。その他、高設定確定となる条件なども存在し、ユーザーにとっても攻略要素の高い機種と言える。この他にも判別要素は存在するので考慮する。

★バジリスクチャンス・AT初当たり確率

設定	BC確率	AT初当たり
1	1/139.4	1/441.3
2	1/138.7	1/377.9
3	1/137.9	1/403.4
4	1/130.6	1/303.9
5	1/130.1	1/343.1
6	1/118.6	1/245.1

バジリスクチャンスに大きな設定差はないが、AT初当たりには偶数・奇数で特徴的な数値になっている。

設定⑥だけは格段に確率が高い。

★7揃い時 色の組み合わせ比率

設定	赤赤赤 赤赤青	青青青 青青赤
1	50.0%	50.0%
2	60.0%	40.0%
3	40.0%	60.0%
4	60.0%	40.0%
5	40.0%	60.0%
6	60.0%	40.0%

赤頭の7揃いと青頭の7揃いで偶数・奇数の特徴的な比率が見られる。AT初当たり確率・その他と合わせて設定判別を行う。

○機種特性 (5)

☆機種特性・設定特性を把握

- ・機種特性と合わせて、設定変更時の内部・外部の状態変化も可能な限り事前に把握する。合わせて電源ON/OFF時の状態も把握する。納品時・設定変更時の機械の状態を把握した上で、立ち上がりの状況をチェックする。

例) 設定変更 (リセット) 時の挙動例

天井G数のクリア (クリアされる・されない)

液晶画面の状態 (ステージ移行・固定など)

内部モードの再抽選 (天国移行率・天井到達率など)

例) 押忍! サラリーマン番長

★設定変更時の状態

- ①天井ゲーム数 → リセット
- ②モード → 再抽選
- ③状態 → 再抽選
- ④液晶ステージ → 轟ステージ 表示G数 0G

★電源ON/OFF時の状態

- ①天井ゲーム数 → 引き継ぐ
- ②モード → 引き継ぐ
- ③状態 → 引き継ぐ
- ④液晶ステージ → 轟ステージ 表示G数 0G(内部的には引き継ぎ)



大都技研 押忍! サラリーマン番長

[point]

納品前に解析情報を出してくれるメーカーは良いが、多くのメーカーは事前の解析情報を提供してくれない。大切なのは導入を決めた段階から情報収集を続ける事。

設定調整に必要であれば、攻略誌・インターネットなどの解析情報収集も重要になる。