

MODE MASTER SCHOOL

設定調整④

～実績値の活用と稼働予測～

○実績値確認 (1)

☆設定調整を行う上で、必要な数値の把握

1.出玉率 → 機械割とも言うが、実際に**運営して出た実績の出玉率を把握する事が最も重要。**

5.5号機以降は実績値の誤差も小さくなる傾向はあるものの、機種によっては大きな誤差が出るため、注意して運営に臨む。**ARTタイプのように知識・技術介入度が影響するゲーム性の場合、実績値の方が低い出玉率になりやすい。**ノーマルタイプやRTタイプは、発表値に近い数値が出やすいが、若干高い実績が出ることも多い。また、出玉をアピールしたいときは、**高設定の実績値もしっかりと把握して調整を実施しなければ、出玉がいきらない場合も良くある**ので注意。

【出玉率実績例】 実績値：メイドイン実績

押忍!番長3

設定	実績出率	M発表値	SA
①	98.0%	98.20%	-0.23%
②	99.1%	99.40%	-0.28%
③	100.8%	101.60%	-0.80%
④	106.2%	106.70%	-0.46%
⑤	115.2%	116.00%	-0.85%
⑥	118.5%	119.30%	-0.76%

押忍!番長A

設定	実績出率	M発表値	SA
①	97.3%	98.50%	-1.20%
②	99.7%	101.40%	-1.72%
③	0.0%		0.00%
④	0.0%		0.00%
⑤	104.9%	105.20%	-0.29%
⑥	107.6%	109.70%	-2.13%

聖闘士星矢～海皇覚醒～

設定	実績出率	M発表値	SA
①	97.6%	97.80%	-0.23%
②	98.5%	98.80%	-0.30%
③	99.8%	100.80%	-1.00%
④	103.4%	103.90%	-0.53%
⑤	106.2%	107.50%	-1.34%
⑥	108.9%	113.10%	-4.17%

魔法少女まどか☆マギカA

設定	実績出率	M発表値	SA
①	97.5%	97.80%	-0.34%
②	98.4%	98.40%	-0.04%
③	100.9%	100.40%	0.51%
④	103.9%	103.60%	0.26%
⑤	108.4%	107.80%	0.62%
⑥	114.9%	114.30%	0.56%

GI 優駿倶楽部

設定	実績出率	M発表値	SA
①	97.7%	97.80%	-0.14%
②	98.4%	98.40%	-0.01%
③	99.5%	99.60%	-0.14%
④	103.1%	103.40%	-0.29%
⑤	105.0%	105.50%	-0.46%
⑥	106.2%	110.20%	-3.96%

スーパーミラクルジャグラー

設定	実績出率	M発表値	SA
①	96.2%	96.00%	0.25%
②	98.2%	97.80%	0.42%
③	99.8%	99.50%	0.33%
④	102.3%	102.00%	0.32%
⑤	105.4%	104.50%	0.95%
⑥	108.3%	108.10%	0.19%

○実績値確認 (2)

☆技術・知識介入度の高い機種 (完全攻略時①100%超え機種)

パチスロが一般的にも流行りだした4号機時代に「技術介入」という言葉が生まれたが、その時から、技術・知識による出玉率のアップが可能であった。6号機時代に突入しようとしている現状でも技術・知識量からくる、出玉率のアップは可能である。これまで導入された完全攻略時に
出玉率100%を超える機種とその実績を比較してみる。

機種名	メーカー	M発表値	完全攻略時	攻略差1	mis実績値	発表差
ディスクアップ	サミー	98.90%	103.00%	4.10%	100.10%	1.20%
乱嵐エイサーver.100	オーイズミ	97.30%	100.00%	2.70%	100.50%	3.20%
ゲッターマウス	アクロス	98.70%	100.20%	1.50%	98.60%	-0.10%
不二子A+	オリンピア	97.90%	100.10%	2.20%	98.60%	0.70%
カンフーレディテトラ	山佐	97.90%	100.60%	2.70%	97.80%	-0.10%
押忍!番長A	大都技研	98.50%	100.70%	2.20%	97.30%	-1.20%
うみねこのなく頃に	オーイズミ	96.10%	102.20%	6.10%	96.80%	0.70%
B-MAX	アクロス	97.30%	101.50%	4.20%	97.80%	0.50%
クランキーセレブレーション	アクロス	98.50%	101.10%	2.60%	99.40%	0.90%
ハイパーリノ	山佐	98.00%	101.00%	3.00%	98.90%	0.90%
3×3EYES	大都技研	97.20%	100.60%	3.40%	96.40%	-0.80%
凧のあすから	NET	97.80%	100.50%	2.70%	97.60%	-0.20%
バーサス	アクロス	98.20%	100.50%	2.30%	98.80%	0.60%
HANABI	アクロス	98.00%	100.50%	2.50%	98.30%	0.30%
A-SLOT偽物語	サミー	98.30%	100.40%	2.10%	99.00%	0.70%
A-SLOT北斗の拳 将	サミー	97.70%	100.10%	2.40%	98.00%	0.30%
平均		97.89%	100.81%	2.92%	98.37%	0.48%

完全攻略時 = 基本的に再現不可能な状況を想定している

【条件】

- ・ボーナス成立Gでボーナス図柄揃い
- ・成立した小役の取りこぼし一切無し など

○実績値確認（3）

☆実際に差枚数の計算をしてみよう！

例題 機種：ディスクアップ

設定① M発表値 98.9% 実績値 100.03% 投入枚数 20,000枚

○メーカー発表値を使用

投入枚数 20,000枚×98.9% = 19,780枚（払出枚数）

20,000枚-19,780枚 = **220枚 黒字**

○実績値を使用

投入枚数 20,000枚×100.03% = 20,006枚（払出枚数）

20,000枚-20,006枚 = **-6枚 赤字**

理論上、1台当たり±226枚（等価で4,520円）の誤差が発生する！

設置台数×設置期間を考慮すると膨大な誤差となり、粗利確保にも大きな影響が出てしまう。

上記の結果からも、設定管理を行う上で機種別・設定別に出玉率実績の把握をする事が非常に重要だと分かる。

【point】 1台の誤差でも店舗全体×期間では、大きな誤差に繋がる！

設定調整をする時、実績との誤差があるまま計算してしまうと、使用する設定の幅が大きく変わってしまう事態になりかねず、稼働低下の要因となる可能性もあるので要注意！

特に特手日など、出玉をアピールしたい日に関しては、高設定の実績はしっかりと把握する。

発表値より低い高設定機種であれば、しっかりと台数も設定も上げていけるので、計画通りの出玉率・割数でより効果的に稼働アップを目指すことができるようになる。

○実績値確認（4）

☆設定調整を行う上で、必要な数値の把握

2.コイン単価 → 売上÷投入枚数（IN）で求められる数値であり、機械毎に異なる。

機械のスペックを表す一つの指針ともなり、実績数値の把握が必要。同一の機械でも、設定毎に数値も異なる。メーカー発表のコイン単価は、設定①の単価なのか？平均単価なのか？統一されているわけでもないのので、確認する。売上・粗利予測には絶対に必要な数値である。

代表的な機種の設定①コイン単価

コイン単価実績（設定①）	
コードギアス反逆のルルーシュR2 CCver.	1.87円
ハナビ	2.20円
押忍！番長3	2.67円
ニューアムジャグラーEX	3.05円
ドリームクルーン500	3.86円
アナザーゴッドハーデス	4.25円
沖ドキ!-30	4.40円
ミリオンゴッド～神々の凱旋～	4.62円

メイドイン実績

【point】 コイン単価を正しく把握した上で、売上・粗利の計画を！

新台の場合は、メーカー発表のコイン単価を活用するが、1週間もすれば実績のコイン単価が把握できるようになるので、実際の数値を使った売上・粗利の計算をする。実際のコイン単価を把握できていないと設定調整をする際にも、シミュレーション値に誤差が出てきてしまい、計画の割数や出玉率に合わなくなってくるので、注意！

○稼働予測 (1)

☆稼働予測解説

全体を100%とした時に、期間の平均稼働で比率を算出。全体の稼働予測に掛けてより正確な稼働の予測値を出す。

機種名	稼働実績	稼働比率	稼働予測
コードギアスR2 CCver.	8853	13.12%	12000
ハナビ	6453	9.57%	12000
押忍！番長3	5813	8.62%	12000
ニューアームジャグラー E X	11354	16.83%	12000
ドリームクルーン500	2134	3.16%	12000
アナザーゴッドハーデス	8954	13.27%	12000
沖ドキ!-30	14357	21.28%	12000
ミリオンゴッド～神々の凱旋～	9534	14.13%	12000
平均	8432	100.00%	12000

店舗全体の稼働予測をそのまま機種毎に当てはめてしまっはダメ！！
過去の実績（期間指定：過去1週間～1ヶ月）に応じて稼働の比率をかけ、
全機種の稼働を予測する事で、正確な設定調整が可能となる。



機種名	稼働実績	稼働比率	稼働予測
コードギアスR2 CCver.	8853	13.12%	12600
ハナビ	6453	9.57%	9184
押忍！番長3	5813	8.62%	8273
ニューアームジャグラー E X	11354	16.83%	16159
ドリームクルーン500	2134	3.16%	3037
アナザーゴッドハーデス	8954	13.27%	12744
沖ドキ!-30	14357	21.28%	20433
ミリオンゴッド～神々の凱旋～	9534	14.13%	13569
平均	8432	100.00%	12000

この稼働予測の補正が、使用する設定の幅を大きく変えてしまう為、
慎重に予測をする必要がある。

○稼働予測 (2)

☆稼働予測をしてみよう！
実際の稼働予測例

店舗名：サザンクロス																		日付：2014年7月16日		
列	機種名(分析列名)	台数	明日の設定台数						明日の予測											
			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	IN枚数	出玉率	コ単	コ粗	売上	台売上	粗利	台粗利	営割	利益率	平均設定	
1	北斗の拳 転生の章	15	15	0	0	0	0	0	9,596	97.94%	3.64	0.41	523,935	34,929	59,400	3,960	8.87	11.34%	1.00	
2	モンスターハンター月下雷鳴	14	13	0	0	0	0	1	15,562	100.10%	3.55	-0.02	773,422	55,244	-4,360	-311	10.06	-0.56%	1.36	
3	ニューアームジャグラーEX	32	16	0	16	0	0	0	12,211	97.91%	2.70	0.42	1,041,024	32,532	163,520	5,110	8.43	15.71%	2.00	
4	ジャグラーガールズ	5	5	0	0	0	0	0	12,353	96.83%	2.66	0.63	164,295	32,859	39,200	7,840	7.61	23.86%	1.00	
5	マイジャグラーII	5	5	0	0	0	0	0	11,853	95.97%	2.74	0.81	162,385	32,477	47,800	9,560	7.06	29.44%	1.00	
6	アームジャグラーAPEX	4	4	0	0	0	0	0	10,973	96.13%	2.94	0.77	129,044	32,261	34,000	8,500	7.37	26.35%	1.00	
7	マイジャグラー	6	6	0	0	0	0	0	11,613	96.05%	2.64	0.79	183,948	30,658	55,080	9,180	7.01	29.94%	1.00	
8	ミラクルジャグラー	3	3	0	0	0	0	0	12,042	96.20%	2.69	0.76	97,179	32,393	27,480	9,160	7.17	28.28%	1.00	
9	ミリオンゴッド神々の凱旋	23	23	0	0	0	0	0	12,174	97.31%	4.33	0.54	1,212,399	52,713	150,420	6,540	8.76	12.41%	1.00	
10	モンキーターン2	5	5	0	0	0	0	0	9,012	97.83%	3.51	0.43	158,160	31,632	19,600	3,920	8.76	12.39%	1.00	
11	魔法少女まどか☆マギカ	7	7	0	0	0	0	0	12,777	98.95%	2.96	0.21	264,740	37,820	18,760	2,680	9.29	7.09%	1.00	
12	パジリスク絆	7	7	0	0	0	0	0	10,912	97.24%	3.14	0.55	239,848	34,264	42,140	6,020	8.24	17.57%	1.00	
13	みんなのジャグラー	5	5	0	0	0	0	0	8,593	96.69%	2.70	0.66	116,005	23,201	28,400	5,680	7.55	24.48%	1.00	
14	ハッピージャグラーVII	4	4	0	0	0	0	0	9,061	95.49%	2.98	0.90	108,008	27,002	32,720	8,180	6.97	30.29%	1.00	
15	ハッピージャグラーV	3	3	0	0	0	0	0	9,119	95.31%	2.79	0.94	76,326	25,442	25,680	8,560	6.64	33.65%	1.00	
16	戦国乙女 西国参戦編	4	4	0	0	0	0	0	15,512	97.28%	2.82	0.54	174,976	43,744	33,760	8,440	8.07	19.29%	1.00	
17	鉄拳3rd	10	10	0	0	0	0	0	20,117	97.50%	3.20	0.50	643,740	64,374	100,600	10,060	8.44	15.63%	1.00	
18	サイボーグ009	6	6	0	0	0	0	0	17,963	97.00%	3.43	0.60	369,678	61,613	64,680	10,780	8.25	17.50%	1.00	
19	化物語	7	7	0	0	0	0	0	9,259	97.09%	3.04	0.58	197,029	28,147	37,660	5,380	8.09	19.11%	1.00	
20	パジリスクII	4	4	0	0	0	0	0	6,186	97.27%	3.50	0.55	86,604	21,651	13,520	3,380	8.44	15.61%	1.00	
21	押忍！番長2	7	7	0	0	0	0	0	9,501	96.58%	3.14	0.68	208,831	29,833	45,500	6,500	7.82	21.79%	1.00	
22	サラリーマン番長	24	24	0	0	0	0	0	10,956	96.78%	3.38	0.64	888,744	37,031	169,440	7,060	8.09	19.07%	1.00	
23	麻雀格闘倶楽部	3	3	0	0	0	0	0	12,986	96.39%	3.21	0.72	125,055	41,685	28,140	9,380	7.75	22.50%	1.00	
24	マクロスフロンティア2	7	7	0	0	0	0	0	10,043	97.75%	2.99	0.45	210,203	30,029	31,640	4,520	8.49	15.05%	1.00	
25																				
26																				
	合計	210	193	0	16	0	0	1	12,000	97.49%	3.24	0.50	8,155,578	38,836	1,264,780	6,023	8.45	15.51%	1.18	

機種別の稼働予測は毎日の設定調整で必ず実施する作業であり、データの蓄積が翌日の設定調整には必要である。この稼働予測がある程度正確にできてこない、設定調整の精度も上がってこない。

機種別の稼働予測が完了したら、次に各台の稼働予測に落とし込む作業がある。

設定別の稼働差や台の配置による稼働差も考慮しつつ、設定配分・配置を決定する。

○設定調整（1）

☆設定を投入する台の選定

1.期間出玉率が低い台

月間の出玉率を各台で合わせる事で、どの台に座っても不公平感の少ない遊技環境を創り出すことが出来る。また、どこに設定が入りやすいのかが分かりづらくなる。

故にいつでも調整者のクセに偏ることなく、誰にでもチャンスがある状況にしやすいと言うメリットがある。

台番	平均稼働	平均設定	平均出玉率
1	14988	1.06	100.1
2	12462	1.12	97.5
3	11808	1.00	121.1
4	13087	1.34	94.9
5	9646	1.22	95.9
6	13165	1.07	96.5

【point1】

各台の平均出玉率を確認！

集計する期間を予め決めておくと調整作業もスムーズに！

左記の島で平均出玉率を基準に見た場合の設定投入の優先順位は…？

台番で 4→5→6→2→1→3
となる。

【point2】

各台の平均稼働・設定・出玉率は基本的に比例しない！

各台で常に遊技環境が異なる為、設定が入れば高稼働・高出玉率になるわけではない。

対象期間例

- ・自店で使用しているナンバーランプに表示される過去データ期間に合わせる
- ・過去3日間
- ・過去1週間
- ・過去1ヶ月間
- ・当月（1日～前日までの期間）
- ・その他

○設定調整（2）

☆設定を投入する台の選定

2.期間の平均稼働が低い台

各台の稼働に偏りが出ないようにする事で、全体的な賑わい感を演出する。

しばらく出ていない台でも座りやすい環境を創り出すことで、朝イチから敬遠されやすい台を作らない。

台番	平均稼働	平均設定	平均出玉率
1	14988	1.06	100.1
2	12462	1.12	97.5
3	11808	1.00	121.1
4	13087	1.34	94.9
5	9646	1.22	95.9
6	13165	1.07	96.5

【point1】

極端に稼働の低い台を作らない！

左記の島の場合、5番台に高設定を投入して平均稼働を上げに行くケースもある。

単日や短い期間で平均値を合わせようとせずに、徐々に合うよう調整を行う。

【point2】

出玉率と平均稼働のバランスを常に考える！

前項で解説した、出玉率の偏りと稼働の偏りを一定のレベルで均一化すると、長時間に渡って期待感を維持する事ができる。朝イチだけ座って、設定①だと即見切りを付けられてその後、誰も座らないような状況を作り難くする効果がある。この手法は、特にAタイプ・ジャグラーで有効であると実績からも証明されている。AT・ART機でも、機種によってはこの手法は有効である為、自店の客層に合わせて実施する。稼働に直接影響するような外的要因（空調の位置・柱の位置など）が無い場合は、出玉率の高低で稼働が変動する傾向がある。大事なのは、「特定の台・特定の遊技客だけに有利な遊技環境を提供しない」と言う事。

○設定調整（3）

☆設定を投入する台の選定

3.カド台

人間の心理的な物で、カド・端などが他人との関わりを減らす事が可能な場所として昔から好まれる傾向がある。ホールでも同様の傾向があり、一番端の台が座られる事が多い。敢えてカド台に設定を投入する事で、常にカド台が埋まっている状況を作り出すと言った手法も多用する場面がある。そうする事で、その島に入りやすくなる効果と、島の閑散感を少しでも無くす・減らす。また、カド台で出ていた場合は他の台よりも出ていると言う印象を受けやすい。

【point】

カド台は、設定を投入していない場合でも高稼働する事が多い！

例えば1ヶ月間、その島をオール①で運用した場合でも、**カド台の月間の平均稼働はその他の台と比較して、約20%~30%程度高い**結果が出ている。※メイドイン調べ

稼働に貢献させるためには、特定の日や企画・放出日を中心にカド台に設定を投入し、出玉を目立たせる必要がある。

ある条件下を除いては、**カド台を月間で赤字にする必要はない。**

4.設定を投入していない台

各台の実績データを見たとき直近3日間~1週間程度、設定を投入していない台を中心に設定を投入する場面がある。プレイヤー側も設定調整者の癖を読む傾向があり、高設定が入りやすい台や機種を狙い打ちする事がある。この場合、常に同じプレイヤーがその台を独占したり、朝一の設定変更挙動を確認して放置されたりと、あまり他のプレイヤーに良い影響を与えない。可能であれば平均稼働・平均出玉率などを考慮しつつ、設定投入回数が少ない台を中心とした設定調整を心がけたい。**いつ行っても、どの台に座っても、設定に期待が持てる環境づくりが今後のパチスロ運営において非常に重要なポイント**となってくる。

○設定調整（4）

☆設定を投入する台の選定

5. レイアウト上から出玉演出を考慮する

島のレイアウトを見ながら、設定投入台を選定する。

全体の出玉感のバランスを取ることで、偏った出玉演出にならないようにする。

瞬間的な集客をしたい場合は、設定を集中投下する場合もある。

サザンクロス（MIS設定シミュレーションソフト）で見る設定配置例

621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640
6	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1	1	6
1	1	6	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1
660	659	658	657	656	655	654	653	652	651	650	649	648	647	646	645	644	643	642	641
721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740
1	6	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	6	1	1
6	1	1	1	1	6	1	1	6	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1
760	759	758	757	756	755	754	753	752	751	750	749	748	747	746	745	744	743	742	741
821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840
1	6	1	1	1	6	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1	1	1
6	1	1	1	1	6	1	1	1	1	6	1	1	1	6	1	1	1	1	6
860	859	858	857	856	855	854	853	852	851	850	849	848	847	846	845	844	843	842	841

[point]

島全体の出玉演出を考える上で、設定配置も大きな要素となる！

各台平均値の均一化も大事であるが、設定を投入する台についても店舗全体の賑わい感を演出する上で重要な要素となる為、各台の平均値と照らし合わせながら慎重に設定配分を行う。

その日の目的に合わせて、設定配置を考える。

○設定調整のポイント

☆実績値の把握が大前提！

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。

☆稼働予測は全体・機種毎・台毎・設定毎に！

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ぬ。**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。**