



【自店の遊技客のレベルを知ろう!】

～お客様のこと、分かっていますか?～

P-FAN SPECIAL EDITION

<P-FAN特集>

遊技客層の分類

1) ユーザーをA～Cランクに分類

【ランクA】

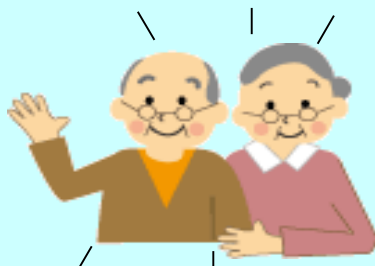
この店のゾロ目はハンパなく信用できるっしょ！
バジはこの1週間ブック抜きだったから狙い目！
とりあえずは前日**1100**ハマリの凱旋いくけどね・・・。



整理件**30**番以降ならよそいくしかねーな。
B店まで車で**25**分ってトコかあ？

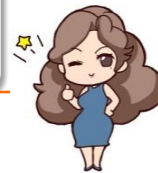
【ランクC】

いっばい光るといいのうばあさん...



そうですねえおじいさん...

多くのホールは「ランクC」のような客層を取り込みたい
んだろうけど…。ワタシは「ランクAみたいなワイルドな
感じは嫌いじゃないわ♡



【ランクB】

朝一は沖ドキ、ダメなら番長3ね！



月末まではジャグラーで凌ぐぞ！

各ホールにはそれぞれ色々な客層がいると思うが、どん
な客層が自店に多いかの認識、把握は重要なことじゃ。
例えば「ランクA」のような所謂「輩層」と言われる流動
的な客が多い店や逆に「ランクC」のようにのんびりした
常連さんが多いような店舗のことじゃ。ワシは概ねA～C
と3つくらいのランクでユーザーのカテゴリーを分けておる
が、当然自店にどの客層が多いかで調整方法も変わるぞ。



P-FAN SPECIAL EDITION

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ <P-FAN特集>

2) それぞれの特徴

【技量】

- ・ランクC：適当に遊技している。
- ・ランクB：正確に早く押せる。小役の取りこぼしも少ない。
- ・ランクA：正確に早く押せる。小役の取りこぼしも皆無。
近隣の台の挙動も見渡せる。

【情報力：機械特性】

- ・ランクC：予備知識はほぼ持っていない。空いているから打つ。
- ・ランクB：備え付けの機種説明や小冊子を見る程度。
止め時などの詳細な情報は希薄。
- ・ランクA：機械特性の把握。収支が**プラス領域になる状況のみ**で遊技。

【情報力：店舗特性】

- ・ランクC：近いから、慣れているからという理由で来店
- ・ランクB：設定投入の癖などは研究。行動範囲も比較的広域。
- ・ランクA：前日の下見の実施。出目のチェック。
行動範囲は広域。設定投入の癖の研究。

【観察力】

- ・ランクC：設定の高低をほぼ考慮しない。Aタイプや低スロに多い客層。
- ・ランクB：状況判断は一応行うがあくまで主観的。結果的に出玉から判断しがち。
- ・ランクA：判断を主観的に行わず、データ（履歴やスランプ）で判断。
小役確率などの挙動のチェックから設定の良し悪しを看破。

【リスク回避力】

- ・ランクC：感情など不確定要素で動くことが多い。いわゆるゾンビ打ち。
- ・ランクB：『確率』を理解してはいるが、結果が伴わないとそれ以上のリスクは負わない。投資制限を設けている場合も多。
- ・ランクA：『確率』を判断の為の最大のファクターとする。遊技の継続、止め時を効率良く決定できる。



みんなすごい考えてるんだねえ ☆
特に「ランクA」の人たちはここまでやるかって感じ。
正に「怠惰を求めて勤勉に行きつく」だよな！

3) 自店舗ユーザーの傾向と調整

上記のように各項目でランクが違えばここまで立ち回りが変わるということは覚えておいた方が良いでしょう。特にイベントが多めで「ランクA」の集客がメインとなっているようなホールは機械の使い方に対しては常にアンテナを張っておかねばならん。「求められる設定は何か？」ということじゃ。逆に「ランクC」のユーザーが多いと感じるような郊外店は何より「利益率・コイン粗利」に気を配ることじゃ。取り過ぎでそっぽ向かれると立て直しに時間がかかるぞ。

つまり「自店客層の傾向を掴む」ということは「顧客のニーズの高い設定調整方法が目指せる」ということに他ならないんじゃない!!

