

タイプ	データ項目	2011年3月	2011年4月	2011年5月	2011年6月	2011年7月	2011年8月	2011年9月	2011年10月
マックス (初期投資21000円以上) →確率1/370以下	アウト	19100個	19700個	20300個	18900個	21200個	20000個	22700個	22200個
	台数シェア	23.4%	22.4%	21.7%	21.3%	20.8%	18.5%	19.3%	19.1%
	新台台数	22,300台	8,700台	18,400台	11,400台	29,300台	6,900台	38,800台	14,200台
ミドル (16000円以上～21000円未満) →確率1/280～1/370程度	アウト	19900個	21200個	21900個	21400個	24000個	23900個	21100個	21100個
	台数シェア	25.3%	24.5%	24.5%	24.7%	24.5%	27.1%	24.5%	24.5%
	新台台数	15,800台	10,500台	18,400台	16,000台	21,700台	41,400台	1,800台	41,600台
ライトミドル (8000円以上～16000円未満) →確率1/130～1/280程度	アウト	14700個	20100個	25000個	24000個	25000個	22200個	23800個	20300個
	台数シェア	4.6%	6.0%	7.0%	7.0%	7.6%	7.1%	8.9%	9.4%
	新台台数	2,400台	13,100台	24,200台	1,700台	8,600台	290台	20,500台	8,900台
ライト (3000円以上～8000円未満) →主に甘デジ	アウト	20000個	21300個	20500個	19800個	20600個	20500個	20800個	19500個
	台数シェア	14.0%	13.9%	13.7%	13.7%	13.3%	13.1%	13.0%	12.7%
	新台台数	7,400台	2,400台	3,300台	4,900台	3,300台	3,980台	7,800台	2,300台

・マックス・ミドル・ライトミドルは新台導入台数がアウトに対し大きな影響を及ぼしている

・ライトタイプのアウトは他のタイプの新台導入台数の影響をあまりうけていない

Point

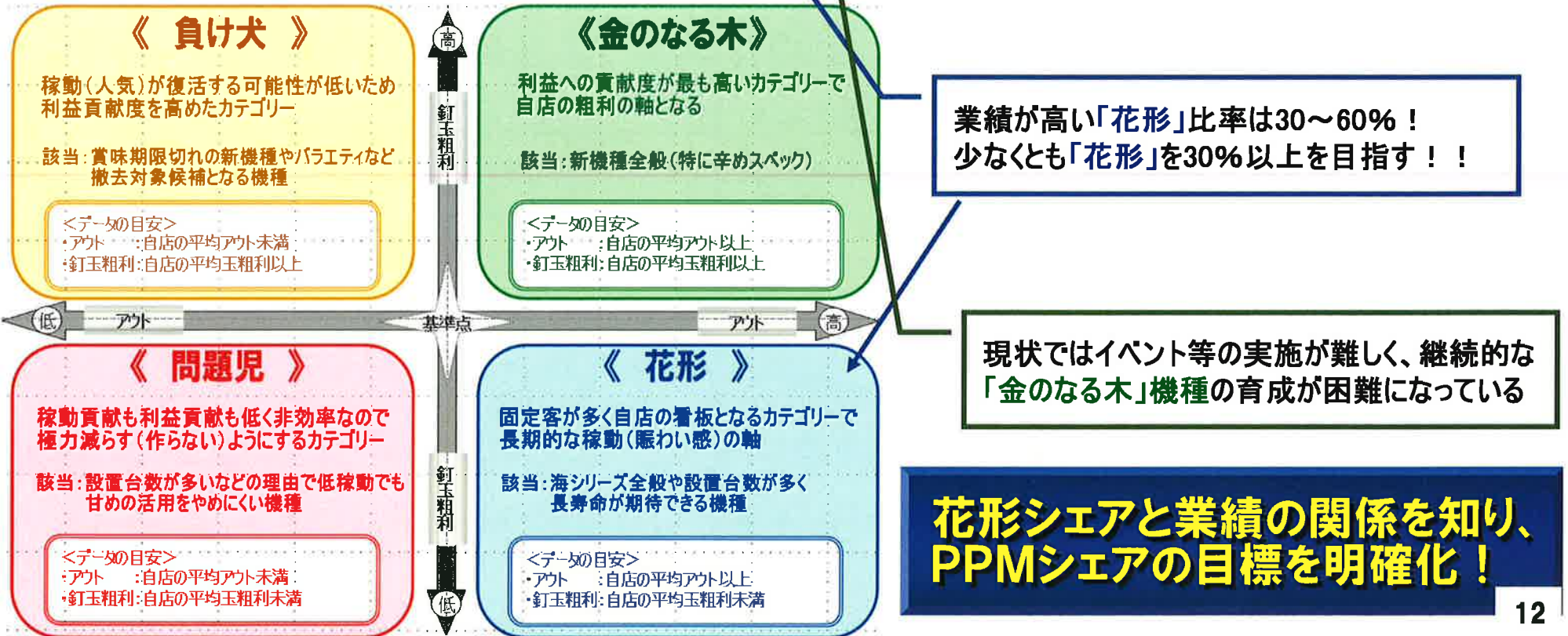
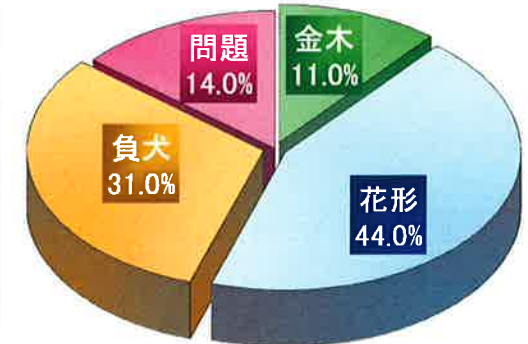
- ・現状、メインスペック登場から3ヶ月以上遅れて登場したライトミドルは苦戦！
→遊技ファン層がマックス・ミドルの層と重複しやすく、目新しさを感じにくくなる
- ・稼動貢献を期待するならメインスペック登場から経過日数が少ない機種が有利！

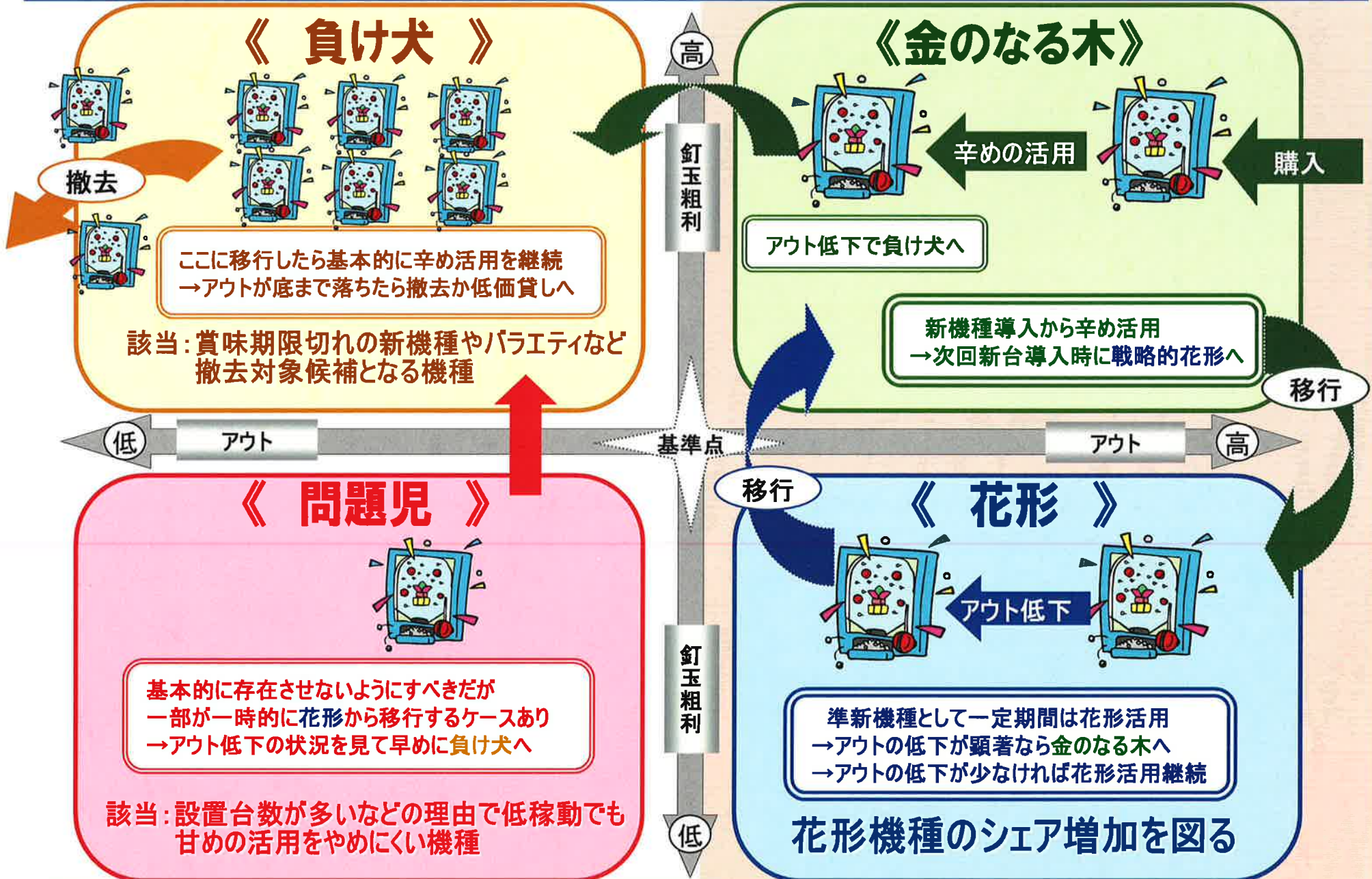
【 花形のシェアと業績の関係 】

2011年9月データ 花形比率別(4円)パチンコ業績

花形比率		4円パチンコ業績			4円パチンコのPPMシェア			
以上	未満	アウト	粗利	玉粗利	花形	金なる木	負け犬	問題児
~	10%	14300個	3,430円	0.24円	6%	30%	39%	24%
10%	20%	16700個	3,910円	0.23円	16%	16%	39%	29%
20%	30%	20200個	4,360円	0.22円	25%	14%	38%	24%
30%	40%	25600個	5,050円	0.20円	34%	12%	35%	19%
40%	50%	27400個	5,150円	0.19円	44%	11%	31%	14%
50%	60%	25800個	4,370円	0.17円	53%	9%	29%	9%
60%	70%	18800個	3,770円	0.20円	62%	7%	16%	15%
70%	~	5700個	1,670円	0.29円	76%	3%	11%	10%

《PPMシェアバランス》





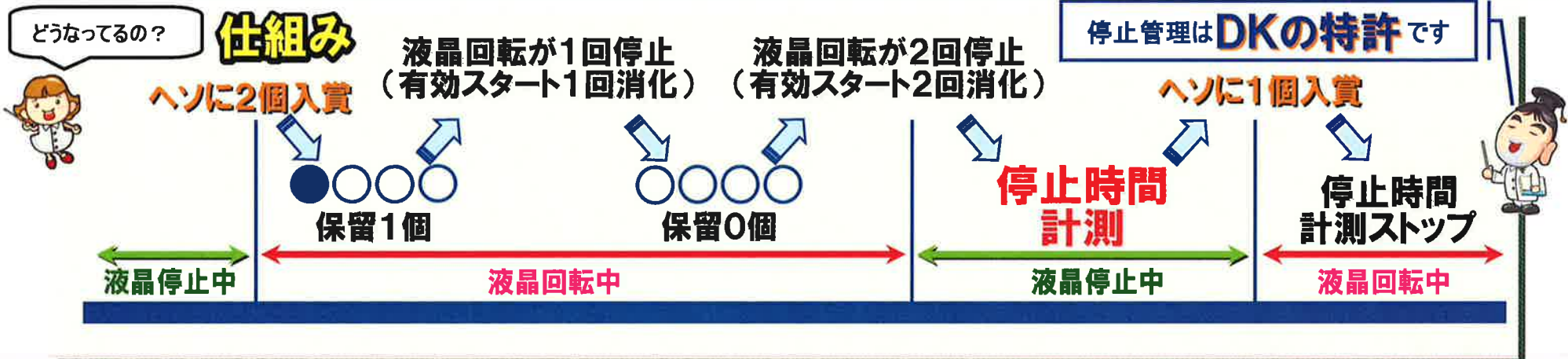
金のなる木からスタートする機種を戦略的に一定期間花形へ移行させる！

スタート停止秒数管理

スタート停止秒数管理とは・・・

ファンが遊技している際に液晶デジタルが動いていない時間を把握する管理である

ファンが最も不満と感じる部分を数値化して確認できる超最新の管理！



入賞スタート(S1)580回/100分時の液晶デジタル停止時間(60秒当たり) ※停止時間の単位(秒)

機種名	台数	日数	アウト	S1	S	停止率	停止時間	スタート活用率	スタート活用率	スタート活用率	スタート活用率
CR1ばちんこ銭形平次LM8	20	12	3635	580	566	5.82	3.49				
CR花の慶次~焰L2-V(VX)	40	12	3904	580	568	5.60	3.36	20.7	79.4	0.11	0.06
CRアコクシキパカイテンFF	10	12	4066	580	566	4.67	2.80	18.2	84.6	0.07	0.05
CR北斗の拳剛掌HVJA	40	12	2805	580	565	4.45	2.67				
CR北斗の拳百裂LSTC	20	12	2164	580	557	4.18	2.51				
CR聖闘士星矢MTM(黄金)	10	12	3372	580	555	3.73	2.24				
CR海物語IN中縄2MTMS	40	12	2919	580	568	7.62	4.57				
CRプレミアム海物語LTL コールト	22	12	5033	580	565	7.45	4.47	23.7	85.5	0.19	0.11
CR新海物語MTM	22	12	2126	580	563	7.17	4.30	20.1	86.5	0.09	0.11

銭形平次は他機種と比べ液晶デジタルが止まりやすいためスタート活用に注意が必要！

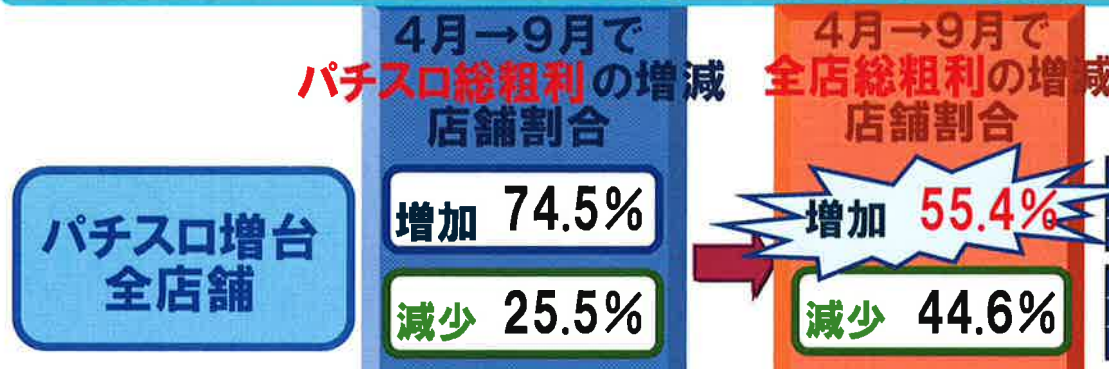
聖闘士星矢は液晶デジタルが止まりにくいいため比較的低いスタート活用でも不満を感じにくい

同じスタートでも機種毎に液晶停止時間が違うため特性を把握して活用

4月→9月でパチスロを増台した店舗(10台以上)

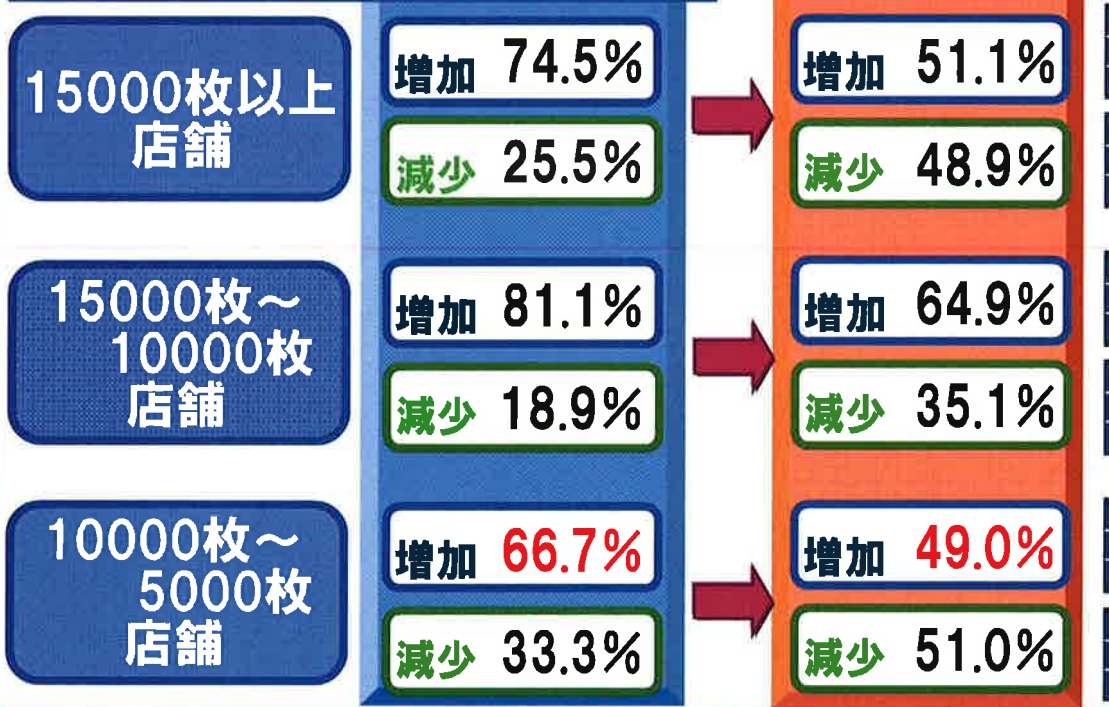
※パチスロ総粗利 = パチスロ台粗利 × 台数 × 日数
 全店総粗利 = 全店台粗利 × 台数 × 日数

4月→9月業績データ



	全店		パチンコ		パチスロ	
	4月	9月	4月	9月	4月	9月
台数	610台	630台	440台	420台	170台	210台
アウト	5.1時間	5.3時間	23100個	25400個	12300枚	11300枚
台粗利	3,710円	4,400円	3,670円	4,430円	3,910円	4,350円
台数	520台	530台	380台	350台	140台	180台
アウト	4.7時間	4.9時間	21600個	23500個	11500枚	10200枚
台粗利	3,720円	3,450円	3,610円	3,520円	4,080円	3,400円

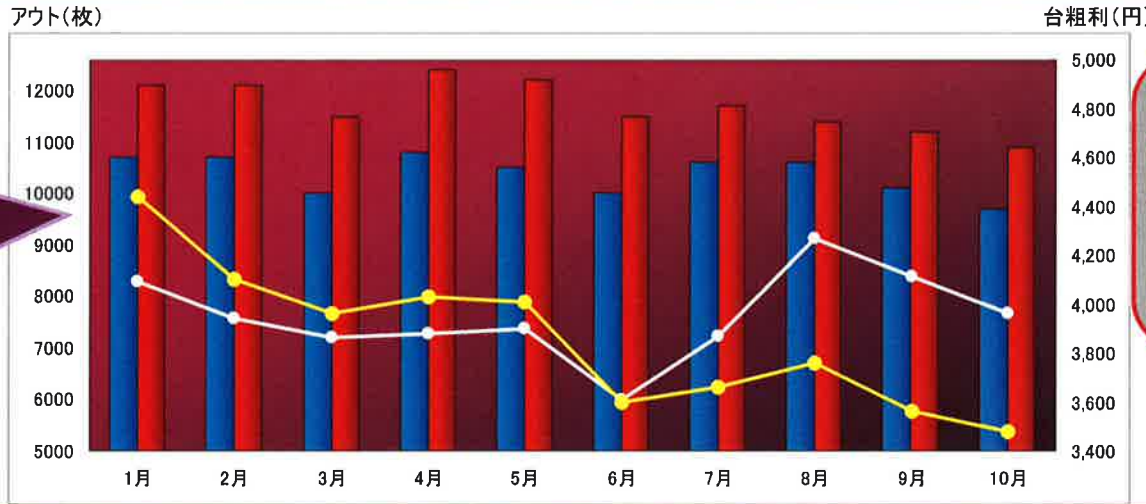
4月月間パチスロアウトで区分け



	4月		9月		4月		9月	
	4月	9月	4月	9月	4月	9月	4月	9月
台数	740台	760台	540台	520台	210台	250台		
アウト	6.9時間	6.9時間	30800個	32900個	17400枚	15100枚		
台粗利	4,530円	5,670円	4,550円	5,660円	4,700円	5,750円		
台数	650台	670台	470台	450台	180台	220台		
アウト	7.0時間	6.9時間	31500個	32500個	17100枚	15100枚		
台粗利	5,000円	4,680円	4,870円	4,830円	5,420円	4,470円		
台数	620台	630台	440台	420台	170台	210台		
アウト	5.3時間	5.6時間	24300個	26600個	12840枚	11800枚		
台粗利	4,150円	4,750円	4,120円	4,830円	4,240円	4,600円		
台数	540台	540台	390台	350台	150台	190台		
アウト	4.9時間	5.3時間	22000個	25600個	12100枚	10900枚		
台粗利	4,040円	3,840円	3,970円	3,890円	4,200円	3,800円		
台数	530台	540台	400台	370台	130台	170台		
アウト	3.4時間	3.8時間	15800個	18600個	8100枚	8000枚		
台粗利	2,450円	2,960円	2,300円	2,950円	2,960円	2,970円		
台数	430台	450台	320台	300台	100台	140台		
アウト	3.3時間	3.4時間	15200個	16400個	8100枚	6900枚		
台粗利	2,750円	2,460円	2,580円	2,470円	3,300円	2,540円		

パチスロ増台により、全店総粗利が増加した店舗は **50%強**

ジャグラーは花形活用でもアウトが高いため台粗利は20円パチスロを超えていた!



- アウト (20円パチスロ)
- アウト (アイムジャグラー-EX)
- 台粗利 (20円パチスロ)
- 台粗利 (アイムジャグラー-EX)

ジャグラーの粗利は6月に20円パチスロを下回り、下げ止まりが見えない状況

種別ランク別パチスロ業績の変化

ランク 8~10

	台数	7月	
		アウト	コイン粗利
20円パチスロ	188台	14200枚	0.39円
ジャグラーシリーズ	51台	15200枚	0.33円

	台数	9月		アウト変動率
		アウト	コイン粗利	
20円パチスロ	13500枚	0.42円	95.1%	
ジャグラーシリーズ	14400枚	0.34円	94.7%	

ランク 4~7

	台数	7月	
		アウト	コイン粗利
20円パチスロ	140台	9500枚	0.39円
ジャグラーシリーズ	38台	10800枚	0.35円

	台数	9月		アウト変動率
		アウト	コイン粗利	
20円パチスロ	9000枚	0.44円	94.8%	
ジャグラーシリーズ	10100枚	0.36円	93.5%	

ランク 1~3

	台数	7月	
		アウト	コイン粗利
20円パチスロ	116台	5200枚	0.54円
ジャグラーシリーズ	30台	6400枚	0.46円

	台数	9月		アウト変動率
		アウト	コイン粗利	
20円パチスロ	4800枚	0.54円	92.3%	
ジャグラーシリーズ	5800枚	0.46円	90.6%	

ジャグラーの活用はランクを問わず花形活用で営業している

影響大

・イベント規制後は20円パチスロよりもジャグラーのアウト下落率が大きい

規制後はアウトランクが低いほど下落率が大きく影響を受けている

モード1機種特性データ

※押忍！番長2登場以前の注目機種をピックアップ

機種名(店舗選択)	モード	設置比率	メーカー出率	出率	出率差	コイン単価	最大MY		最大MY◇
							平均	2000 OVER	
押忍！番長2	1	39.2%	96.8	96.2	0.6	2.90	3025	61.0%	3596
マジカルハロウィン3	1	47.6%	96.9	96.0	0.9	2.64	2297	44.8%	2614
探偵物語TURBO	1	60.7%	97.7	96.8	0.9	2.53	1965	37.2%	2107
夢夢ワールドDXII	1	62.5%	96.3	97.1	-0.8	2.67	2396	50.0%	2542
パチスロ「ウルトラセブン」	1	52.0%	96.9	96.1	0.8	2.71	2004	39.4%	2363
政宗	1	51.9%	97.0	96.1	0.9	3.05	2837	53.8%	3245
ミリオンゴッド～神々の系譜～	1	65.0%	97.8	96.5	1.3	3.92	3848	77.2%	4189
旋風の用心棒 胡蝶の記憶	1	51.7%	97.1	96.0	1.1	2.81	2381	48.3%	2695
ばちすろ黄門ちゃま	1	47.7%	97.7	96.3	1.4	2.53	1969	38.4%	2280
天下布武2	1	62.6%	96.9	97.3	-0.4	2.65	2436	49.1%	2540
モンキーターン	1	60.8%	96.9	97.5	-0.6	2.86	2594	59.4%	2793
パチスロ創聖のアクエリオン	1	54.5%	96.3	97.6	-1.3	2.83	2823	54.8%	2844
秘宝伝～封じられた女神～	1	52.0%	96.8	95.8	1.0	3.02	2837	56.4%	3333
緑ドンVIVA！情熱南米編	1	57.3%	97.5	97.0	0.5	2.72	2584	52.0%	2769

寿命週
累計台粗利

5週貢献中	262,900円
4週	174,100円
7週貢献中	297,400円
7週	412,300円
9週貢献中	620,600円
11週貢献中	726,500円
7週	370,700円
6週	298,400円
26週	1,019,000円
33週貢献中	1,433,100円
22週	661,100円
31週	1,563,400円
37週	1,024,900円

貢献機種の共通ポイント

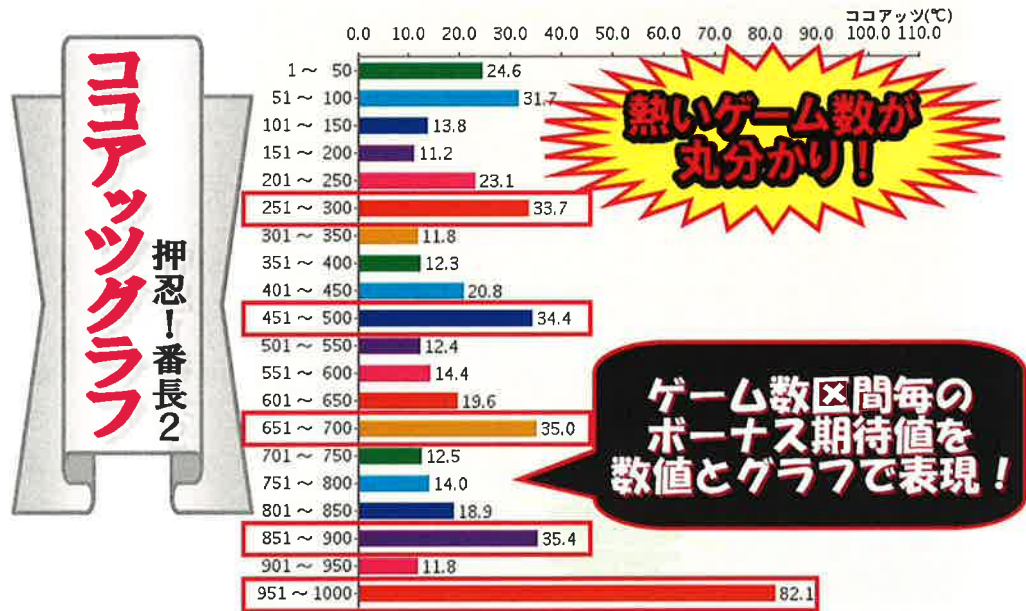
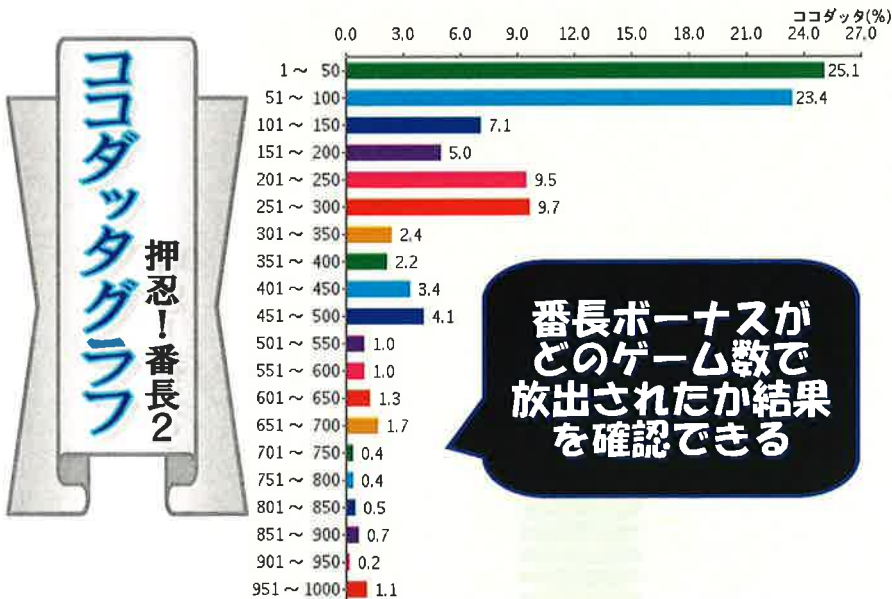
モード1において

- ①最大MYが **2500枚** 以上
- ②最大MY2000枚OVER率 **50%** 以上

押忍！番長2は“**軽々と**”貢献機種の共通ポイントを満たす！
今もっとも**花形機種**として育成しやすい機種である

規定ゲーム数消化タイプの5号機登場とともに
ファンのアクセス数が増え続けている人気コンテンツ

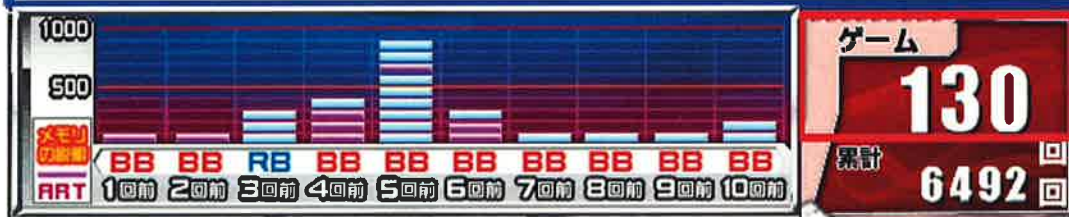
パチスロファンの
データ好きを証明！



規定ゲーム数消化タイプの業績

機種名	寿命週	累計台粗利
押忍！番長2	1週継続中	61,500円
サムライスピリッツ鬼	4週継続中	234,800円
探偵物語TURBO	4週	174,100円
プロゴルファー猿	12週	591,300円
笑っせえるすまん	18週	828,400円
モンキーターン	34週継続中	1,441,700円

規定ゲーム数消化タイプには正確なART間ゲーム数情報が重要



※「現在のゲーム数」...今までは天井までの残りゲーム数を把握するための情報
→規定ゲーム数消化タイプではチャンスゾーンを期待するための情報

情報公開によりチャンスゾーンを推測させる遊技性を提供できれば業績向上に繋がる