



es4

Easys Smart System Level 4

こんなに出来る!「es4」の機能

変更承認申請書の作成

高度で正確な在庫管理(QR対応)

「検定通知書・撤去遊技機明細書」の管理

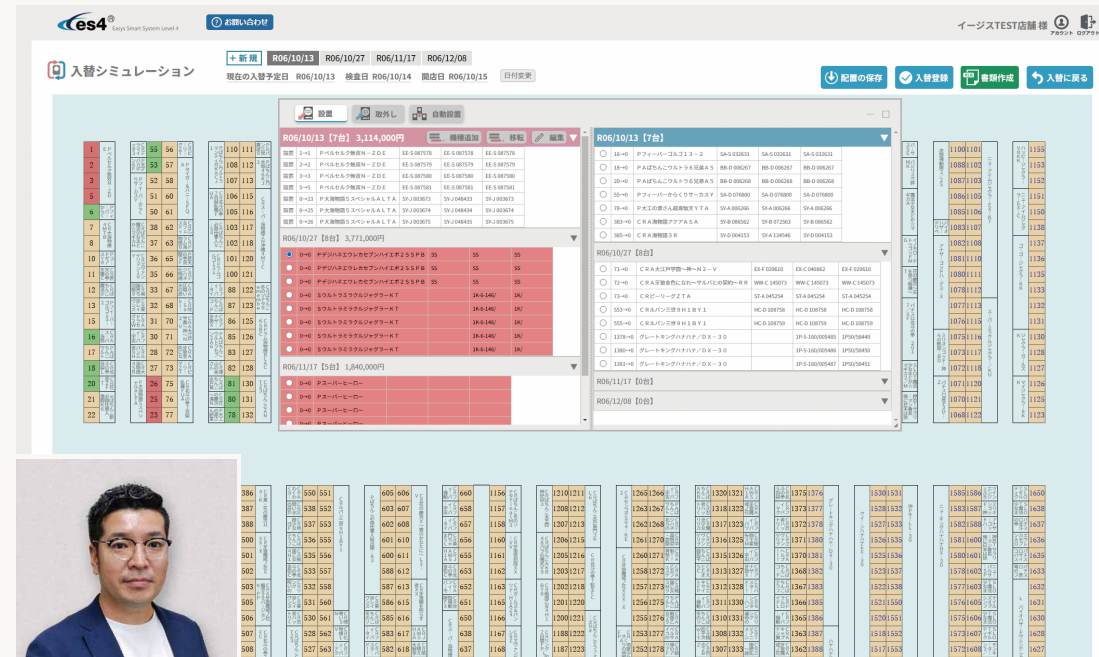
遊技機の取扱説明書ダウンロード

他社システムとの連携

遊技機の資産償却

販社との連携システム『LINKS』

youtube にて
ご確認ください



「es4」責任者の中村祐太氏は「長期計画の柔軟性と短期対応力の両立を可能にします」と自信を見せている。

入替シミュレーション

「es4」に新たに搭載される「入替シミュレーション機能」のメイン画面。「複数回先の入替まで登録したいが製造番号や撤去台が確定していない。とりあえず分かる範囲だけでも先に登録してシミュレーションしたい」というニーズに完全に対応。また、「次回の入替を作成したが急に店内移動が発生した入替を差し込みたい」というケースにも難く対応する。

『es4』に今年2月に実装された「入替シミュレーション」は、従来の概念を刷新する革新的なツールだ。一般的な入替シミュレーションでは複数回先の入替計画作成時に不便な点が多く、例えば1回目の配置を修正する場合、その後の2回目以降の計画を削除して作り直す必要があった。一方、『es4』では、1回目の修正内容が2回目以降に自動反映され、煩雑な手戻り作業が不要になる。最大10回分の計画を保存でき、長期計画の見通しが立てやすくなる。

強い。本登録済みの配置でもシミュレーション画面へ簡単に戻して再編集でき、再登録までの操作が極めてシンプルになった。これによりホールコンピュータやファン向けサイトへの機種情報反映も手間なく進められる。

「島図ヒートマップ」の新搭載で判断精度が向上

そしてこのほど、入替計画をよりの確に進めるため島図上で4種類のヒートマップ表示が可能になった。「稼働」「台粗利」「玉粗利」に加え「稼働×台粗利の同時表示」が選択可能。表示は台番ごとに加え機種平均でも確認でき、撤去候補を選ぶ際などにホールコンピュータのデータ等と行き来する必要がある。入替シミュレーションと併用することで判断のスピードと精度を飛躍的に高めることができる。

遊技機の入替判断において、各種データの可視化と迅速なシミュレーションは、ホール運営の精度を左右する非常に重要な要素だ。

「入替シミュレーション」が飛躍的に進化!?