

# TRYSEM CROSS

vol.17  
2023.09

## スマスの**評価軸** ～購買時のポイント～

# スマスロの評価軸 ～購買時のポイント～

本書で扱うデータは TRYSEM (株式会社 SUNTAC) から引用



本書で定義するセグメンテーションは「TRYSEM」と異なる基準を採用しております

ミドル海 1/250～1/319 ライトミドル海 1/160～1/249 アマ海 1/60～1/159 ミドル 1/250～1/319  
ライトミドル 1/160～1/249 アマデジ 1/60～1/159 一発機 なし ハネモノ なし

---

## 研究テーマ

---

衝撃的なインパクトを与えたスマスロのローンチからもうすぐ1年が経とうとしている。そこで本書では、多種多様なタイプのスマスロがリリースされた中、どのようなタイプの機種が良い傾向を示しているのかあるいはそうではないのかについて考えながら、今後どのようなスマスロを購入していく事が有効なのかについて考えてみることにする。



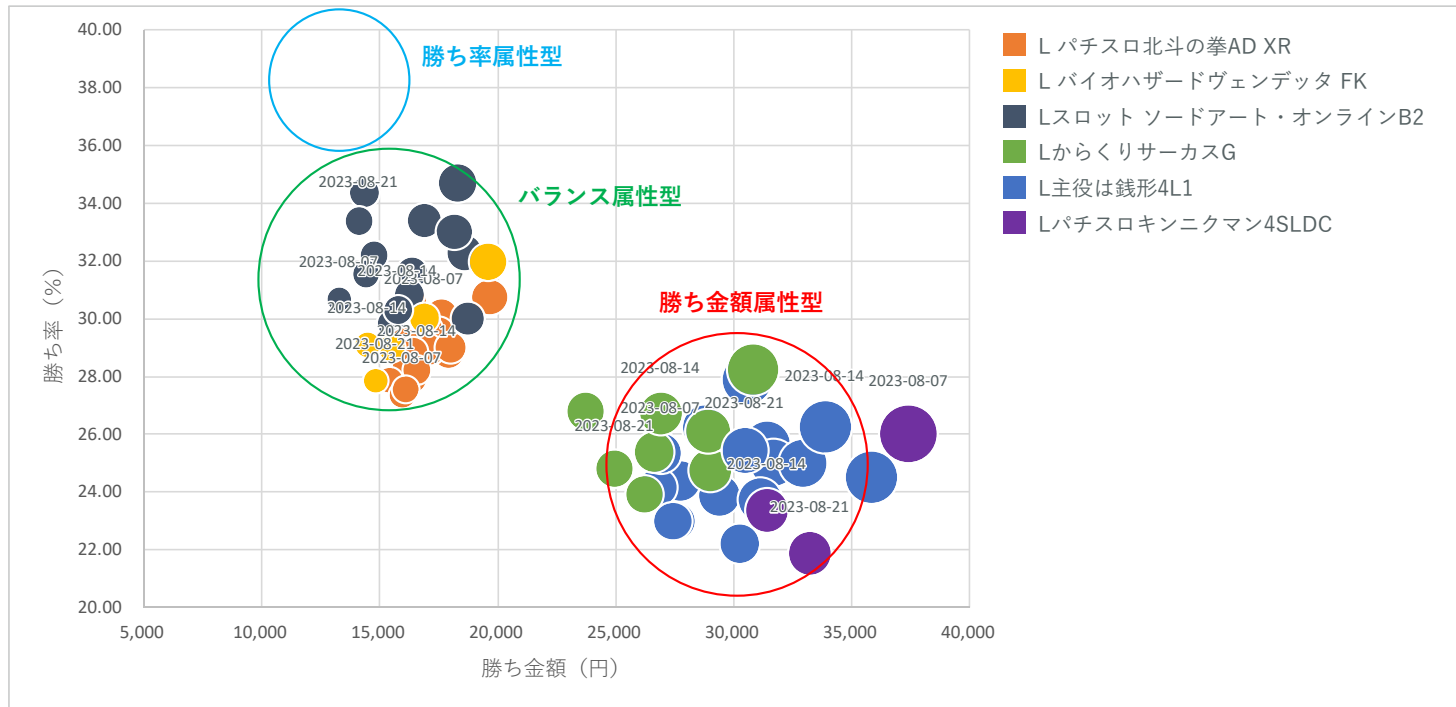
## “スマスロらしさ”の重要性

分析を進める前に先に結論から述べると、「スマスロらしさをどれだけ有しているのか」という文脈に沿った機種が良い傾向を示すことがわかった。まずは、この“スマスロらしさ”という部分について解説を進めていくこととする。

スマスロらしさというのは、レギュレーションの利点を最大限に活かしているのかどうかを指している。ただしこれは、スペックとしての“スマスロらしさ”の話をしている訳ではなく、プレイヤーの使用文脈のひとつとなる「勝ち体験」に沿った話となることには注意していただきたい。

では実際の個別機種が示す「勝ち体験」について分析を進めていくこととする。以下に、「勝ちの魅力を表すバランスシート」をまとめた。

【図1】 勝ちの魅力 (バランスシート)





前頁図1は横軸に勝ち金額、縦軸に勝ち率を置き、バブルのサイズをRvの大ききで表し、週次単位の結果をプロットした図となる。プレイヤーの使用文脈における勝ち体験をバランスシートで見ると、個別機種ごとで偏りや傾向があることがわかる。そして私は、これら集団のことを以下のように整理している。

属性	特徴	マーケティング
勝ち率属性型	勝ち率に比重が置かれた機種	ニッチ
バランス属性型	勝ち率と勝ち金額のバランスがとれた機種	マス
勝ち金額属性型	勝ち金額に比重が置かれた機種	ニッチ

#### Rvについて

RvとはReward value(リワードバリュー)の略称であり、褒美の値(報酬値)という意味になる。いまではよく語られることがある、「勝ち率」「勝ち金額」という勝ちの魅力を実量的に表した数値がある。しかし、それだけではプレイヤーのウォンツによって比重の置かれた(勝ち率重視派・勝ち金額重視派)が、どうしても異なるため個々に判定しにくい側面があった。こうした問題を少しでも解決させていくために、勝ちの魅力を統合させることでプレイヤーが遊技した結果から得られる勝ち体験を、褒美の値(報酬値)として総量的にとらえることを実現させたのがRvである。

Rvの計算式

$$Rv = \text{勝ち率} \times \text{勝ち金額}$$

Rvが大きければ大きいほど勝ちの魅力が高い機種となる

※Rvについての詳しい解説は「TRYSEM CROSS\_VOL.03」「TRYSEM CROSS\_VOL.04」をご覧ください。

#### ◆バランス属性型

マスウケするヒット商品の条件は、いつの時代も「北斗の拳<sup>※1</sup>」がプロットされる「バランス属性型」に該当する機種となる。これは「遊びやすく勝ちやすい」や「大きく勝ちたい」というそれぞれ異なるウォンツを持つユーザーへアプローチをかけやすく、幅広い層を集めやすい特徴がある。したがって、版權の裾野が広いことや、これまでの歴史的な要素の影響を受けやすい性質がある。そして、ヒット機は各時代や局面において1~3機種ほどしか生まれないので、現在であれば「北斗の拳を超えられるのか」というフィルターを通して「バランス属性型」を評価しなければならない。

たとえば「バイオハザード<sup>※2</sup>は北斗の拳を超えられるのか」という文脈に従って導入の可否や台数の意思決定を行う必要があったという話となる。

#### ◆勝ち率属性型

次に「勝ち率属性型」の機種は、プレイヤーの使用文脈上、遊びやすく勝ちやすいという要素が重要となる。ただし、スマスロのレギュレーションでリリースされた機種の中では、今のところ該当機種は見当たらないのだが、これはこれで特に問題ないと考えている。なぜなら、今は「S機」と「L機」が混在しているため、その役割は「S機」で担うことがベストだと分析している。スマスロはスマスロらしくが遊技動機を促す上ではプレイヤーも納得できるし、「どうせ同じ金額で遊ぶならS機よりスマスロだ!」というバイアスが少なからずユーザー心理に働きかけていると考えられるからだ。

その意味で「S機」に勝算があるとしたら、スマスロではホローできていない「勝ち率属性型」から支持を集めるしかないと考えられる。具体的な機種名を挙げるとすれば、「コードギアス3C.C<sup>※3</sup>」が良い例だろう。

※1 北斗の拳 L パチスロ北斗の拳AD XR ※2 バイオハザード L バイオハザードヴェンデッタFK ※3 コードギアス3C.C S コードギアス3C. C. FS

#### ◆勝ち金額属性型

最後に、「勝ち金額属性型」の特徴についてまとめると、実はこれこそ“スマスロらしさ”がある機種の特徴であると考えている。図1の傾向から読み取れるように、高い勝ち金額を得るといふ「勝ち体験」に大きく特化した性質を有しており、勝ち金額が25,000円～35,000円の領域に到達できる機種は、今のところスマスロしか存在していない。

つまり、勝ち金額を重視するユーザーの心理としては魅力的に感じて然るべきで、営業面において高い活躍を見せている集団であると分析している。

#### ◆確率的な話

さて、こうした特徴がある集団においてなぜ“スマスロらしさ”という文脈が重要なのかと言うと、それは確率的な話にも繋がる。売り手となる遊技機メーカーからしてみれば、ヒット機を生み出したい訳なので、当然、マスウケしそうな「バランス属性型」でのリリースを試みたいと考えるのが一般的だろう。ただ残念ながら、そんな機種は年に1機種あるかないかで、下手すれば0機種という事も十分あり得る。先ほど記したとおり、現在であれば「北斗の拳を越えられるのか」というフィルターを通さなければならず、今のところハードルは高い。また「勝ち率属性型」というと、これも先述したとおりスマスロでなければならぬ必要はなく、むしろレギュレーション面の利点を活かすという意味ではS機の方が相性は良い。つまり、残されたところとしては“スマスロらしい”「勝ち金額属性型」を意図して導入を推し進めていく事が合理的だという話となる。スマスロのレギュレーションでしか実現できない勝ち金額は大きな魅力のひとつとなり、さらに、「バランス属性型」と相対比較されにくいのもプラスだと分析している。したがって、現在の市場環境においては「勝ち金額属性型」の勝算が高く、購買を検討する際のミスは減らしやすいと考えている。

## 費用対効果

「勝ち金額属性型」が良い傾向を残しやすいもうひとつの理由について分析を進めることとする。以下に、累積粗利益の推移をまとめた。

【表1】 累積粗利益

		導入1週目	導入2週目	導入3週目	導入4週目	導入5週目	導入6週目	導入7週目	導入8週目	導入38週目	導入40週目
Lパチスロ北斗の拳AD XR	バランス属性型	59,970	164,720	238,750	308,310	406,710	466,020	515,670	557,010		
LバイオハザードヴェンデッタFK	バランス属性型	57,520	111,490	144,940	179,420	205,920					
Lスロット ソードアート・オンラインB2	バランス属性型	66,290	122,130	184,960	217,300	248,270	279,300	316,070	353,580		
L戦国BASARAギガZE	バランス属性型	26,630	68,580	85,300							
Lベルセルク無双EV	バランス属性型	57,980	96,760	131,740	160,350	182,230	202,550	216,250	228,480		
LからくりサーカスG	勝ち金額属性型	87,590	169,760	250,830	320,310	371,810	422,580	485,810	530,860		
L主役は銭形4L1	勝ち金額属性型	58,860	136,400	185,750	233,050	271,250	296,430	331,440	367,970		
Lパチスロキンニクマン4SLDC	勝ち金額属性型	51,990	112,220	183,840							
LゴブリンスレイヤーRD	勝ち金額属性型	57,300	121,780	182,060	230,100	264,190	304,560	351,060	392,820		
Lパチスロにゃんこ大戦争MK	勝ち金額属性型	44,940	133,630	166,350	219,080	249,910	274,990	315,330	343,690		
L革命機ヴァルヴレイヴD	勝ち金額属性型	102,980	211,470	289,770	362,520	441,540	512,940	605,550	675,000	1,950,580	2,014,160
L HEY!エリートサラリーマン鏡PA4	バランス属性型	54,870	137,790	196,840	252,770	322,000	355,880	380,160	393,420	800,050	---

.....

導入1週目からの粗利益の推移を「バランス属性型」と「勝ち金額属性型」で経過観察すると違いが生じていることがわかる。結論を言えば、「勝ち金額属性型」の方が粗利貢献度は高い。

わかりやすいところを切り取ると、「ヴァルヴレイヴ<sup>※4</sup>」と「鏡<sup>※5</sup>」とでは2倍以上の違いが生じている。

繰り返しになるが前提として、爆発的なヒット機種を生み出すのは「バランス属性型」となるのだが年に数機種登場するかしないかという事を踏まえなければならない。したがって、そもそも論としてヒット機種を導き出すという行為は少し非効率な思考と考えていて、それであれば、統計的な事実から機種の購買を選定していく方が合理的ではないかという話となる。

つまり、こうしたファクトから「勝ち金額属性型」の粗利貢献度は高いと考えられ、年に数機種しかヒット機が登場しない「バランス属性型」の購買をギャングル的な発想で推し進めていくよりも、高水準で利益貢献に期待できる「勝ち金額属性型」の機種を選択しておく方が購買におけるミスは極力減らしやすいのではないかと考えている。

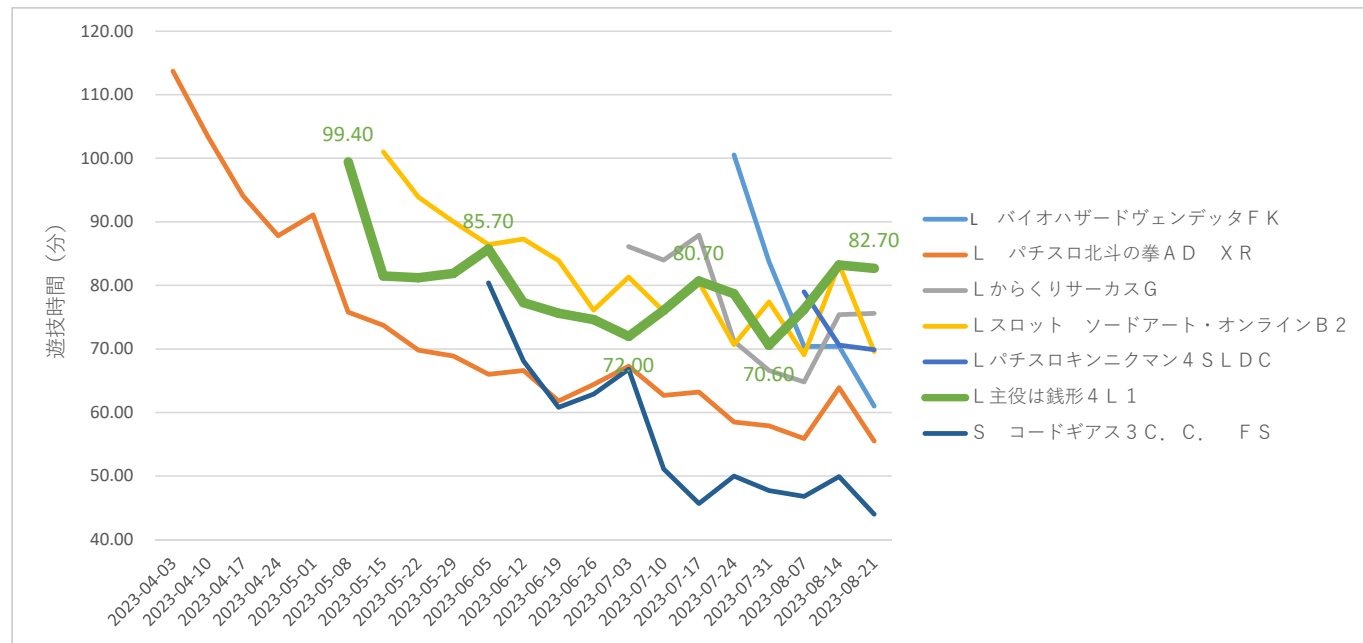
.....

※4 ヴァルヴレイヴ L 革命機ヴァルヴレイヴD ※5 鏡 L HEY ! エリートサラリーマン鏡 PA4

## 勝ち金額属性型の注目機種

それでは最後に「勝ち金額属性型」で良好な動きを示す機種をピックアップしておくこととする。以下に、「遊技時間」をまとめた。

【図2】 遊技時間



プレイヤーの心理的要素が表れる遊技時間を観察すると「主役は銭形<sup>※6</sup>」が示す推移が興味深い。コイン単価が4円を超える高い遊技単価となる機種にもかかわらず、遊技時間は80分を超えている。これは、「北斗の拳」や「ソードアート・オンライン<sup>※7</sup>」の「バランス属性型」よりも高い推移となっている。面白い、楽しい魅力的であるからこそ、長く粘り込むという行動に繋がる訳なので、こうした状況となる本機は評価できるところだろう。注目して今後の動向を見守っておきたい。

※6 主役は銭形 L 主役は銭形4L1 ※7 ソードアート・オンライン L スロットソードアート・オンラインB2



## おわりに

---

スマスロの登場から1年近くが経ち、ユーザーのウォンツが大きく遊技機の良し悪しに影響していると感じている。そして、そこを追求していく事が我々サイドに問われていると考えている。

現状は本書でまとめたとおり、「勝ち金額属性型」を選択していく事が有効ではあるものの、当然の事ながら「バランス属性型」のヒット機種には期待している。そしてまた、こうした考え方はパチンコでも同じことが言えるので、ユーザーのウォンツから属性集団を区分し、それぞれの集団がどのように支持を集めているのか、またどのように店舗の業績に貢献しているのか分析を進めると、購買における意思決定はスムーズに行えると考えている。

これが皆さんの戦略構想のお役にできれば幸いである。

—— 吉元 一夢

## 吉元 一夢 よしもと・ひとむ

データアナリスト・統計士・BI コンサルタント・BI エンジニア

1986年生まれ。文部科学省認定統計士過程修了。

パチンコチェーンに入社し、マネージャー、データ分析責任者、統括責任者の経験を経て、現職。

現在は、IT企業のシステム開発やソフトウェア開発にアドバイザーとして従事しながら、

パチンコホール・戦略系コンサルタントとしても活動している。

その傍ら、全国から収集されたビッグデータの解析を行い、知見やノウハウを情報という形で提供。

2021年には、会員制情報配信サイト「THINX-LAB.」をリリースし運営している。

# スマスの評価軸

## ～購買時のポイント～

2023年9月20日 第一版 第一刷発行

著者 吉元 一夢

発行 株式会社 THINX  
編集 〒675-0065 兵庫県加古川市加古川町篠原町 13-3 まるいビル 1F  
校正 <https://www.thin-x.co.jp/>  
DTP

本稿の無断転用・複製（コピー等）は著作権法上の例外を除き、禁じられています。

©SUNTAC ©THINX



## 膨大なデータが紡ぎ出す、ただ一つの戦略。

THINXはアナリシスに特化した企業です。  
まだ知らぬ無限の可能性を引出し、未知の領域へチャレンジするお手伝いをいたします。

### 相談窓口

「THINX CROSS」について、ご不明な点や  
もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、  
ご連絡は下記にて承ります。  
また、対面・web面談がご要望であれば、  
ご対応させていただきます。

Contact : <https://www.thin-x.co.jp/contact/>

TEL : 090-5669-2182 (吉元 一夢)

Mail : [info@thin-x.co.jp](mailto:info@thin-x.co.jp)

LINE : @672ntdhp

### 会社概要

株式会社 THINX (シンクス)

代表取締役 吉元 一夢

〒675-0065

兵庫県加古川市加古川町篠原町 13-3 まるいビル 1F

<https://www.thin-x.co.jp/>

業務内容：戦略系コンサルティングファーム

IT 機器関連アドバイザー

分析ソフト開発 (ローカルサービス)

会員制情報配信サイト運営

執筆・セミナー

# THINX LAB.

THINX-LAB. (シンクスラボ) では  
パチンコ業界のすべてをデータアナリスト独自の分析から  
有用となる情報を会員様に提供いたします。

### 10日間お試し無料期間



まずは会員登録を申請。  
弊社の審査後アカウントを作成。



アカウント作成日より、10日間の無料  
会員期間が開始します。



10日間無料期間終了後、請求書 (無料  
期間終了日より月末まで日割り計算)  
をお送りします。



以降、THINX-LAB. より月初に請求  
書をお送りいたします。  
翌月末にお振込みください。

もっと詳しく知りたいなどのお問い合わせ、ご連絡は下記にて承ります。

### 7つの情報



業界動向



定点観測



営業事例



戦略戦術



新機種導入前評価



新機種導入後評価



機種分析

THINX-LAB. (シンクスラボ)

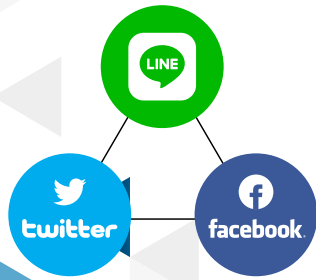
<https://www.thinx-lab.com/>

[info@thin-x-lab.com](mailto:info@thin-x-lab.com)

運営会社：株式会社 THINX



システム横断型業界統計サービス  
TRYSEM  
トライセム



### タイムリーな情報発信

- ・新台速報をいち早く配信
- ・トピックス情報の発信
- ・セミナー、レポートリリースなどご案内

### 分かりやすい解説 /SUNTACチャンネル

- ・TRYSEM 活用法、レポート解説など様々なコンテンツを配信予定
- ・限定公開によるセミナーのアーカイブ映像も配信中

それ、  
本当ですか？



システム横断型業界統計サービス

TRYSEM  
トライセム

1  
自店の  
営業成績が  
全国平均に  
遠く及ばない。

全国平均よりも著しく低いという判断は正しいですか？ 貴店が参考にしての全国平均はいくつの情報を見て検証していますか？  
一般的には、単一よりも複数の専門家に意見を求める方が、より良い判断ができるかとされています。

2  
新台  
導入直後の  
稼働実績は、  
自店の数字しか  
参考にできない。

競合店の実績を確認することは不可能でも、全国平均ならばすぐに確認できるのが自然ですね？  
遊技台の短命化が進んでいる中で、1日でも1時間でも早く他店実績を知ることができれば、自店の新台から多くの利益を確保できる可能性が高まります。

3  
自店  
未導入の  
中古台は、  
確認する情報が  
多くて面倒。

全国的な稼働の良し悪し、自店の稼働貢献終了機種との比較、購入時の相場・・・1つのサービスでこれらの情報を確認することはできないのでしょうか？  
得られる結果とかけられるコストが同じであれば、必要な時間を短縮できる方が良いのは当然です。

## これ、TRYSEMなら解決です！

導入されているホールコンピュータに依存しない統計データなので、セカンドオペニオンに最適です。

新台データも翌日11時には公開されるので、知らない店舗に一步先行くアクションが取れます。

全国的に実績の良い自店未導入機種を複数ピックアップし、その中古台取引相場とともに提示します。

無料プランほか6タイプの料金プランをご用意。  
詳細については、気軽にお問合せください。