

# TRYSEM CROSS

vol.21  
2024.1

2024年の期待と「エヴァ16」の影、  
並び立つ「Re ゼロシーズン2」の姿

# 2024年の期待と「エヴァ 16」の影、 並び立つ「Re ゼロシーズン 2」の姿

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 1/250～1/349 ライトミドル海 1/160～1/249 アマ海 1/60～1/159 ミドル 1/250～1/349  
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

---

1年を通して苦戦が続いたパチンコ市場の年の瀬は、唯一、盛り上がりを見せた時期だったのではないだろうか。その立役者として活躍した機種は「Re ゼロシーズン2<sup>※1</sup>」と「エヴァ 16<sup>※2</sup>」だったが、本書では、「エヴァ 16」の評価と共に「Re ゼロシーズン2」の経過観察を行うこととする。



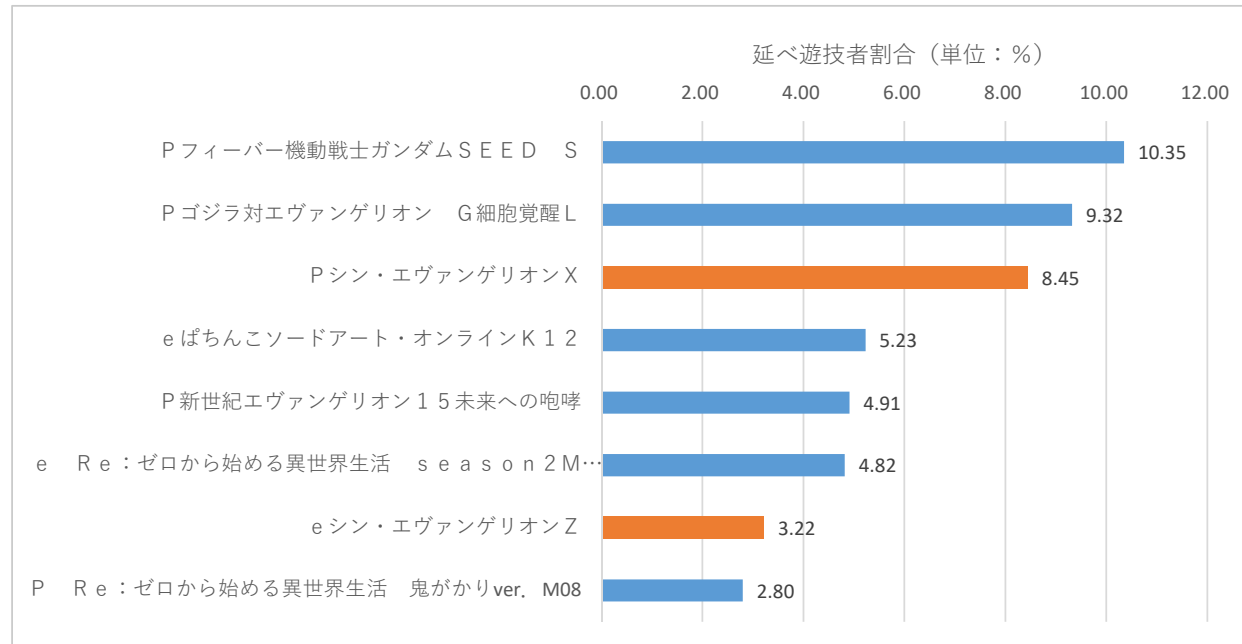
---

※1 Re ゼロシーズン2 e Re : ゼロから始める異世界生活 season2M13 ※2 エヴァ 16 P シン・エヴァンゲリオンX・e シン・エヴァンゲリオンZ

## プレイヤーの創出量

まずは昨今、稀に見る販売台数で市場に投下された「エヴァ 16」によって、本機がどの程度のプレイヤーを創出したのか分析を進めることとする。

【図 1】 プレイヤーの創出量



導入 7 日間で創出したプレイヤーの割合。(当該機種延べ遊技者数 ÷ 4P 全体の延べ遊技者数 × 100)

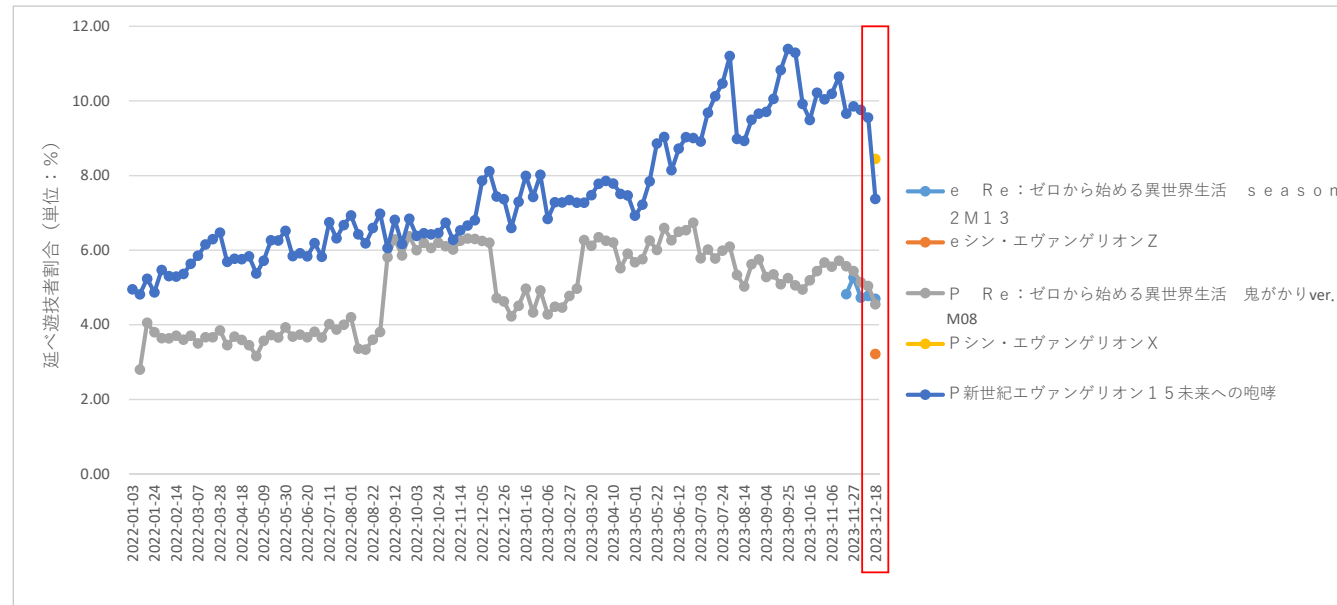
「P エヴァ 16<sup>※3</sup>」を遊技したプレイヤーの割合は 8.45%、「e エヴァ 16<sup>※4</sup>」は 3.22% となり、「エヴァ 16」<sup>※5</sup>として 11.67% のプレイヤーを創出した。

過去振り返ると「ガンダムシード<sup>※5</sup>」以来の創出量となり、これは 2021 年から起算して最大の結果となる。個別の評価はさておいて、同機がマーケットにおよぼしたインパクトとしては絶大だったと考えられるだろう。

※3 P エヴァ 16    P シン・エヴァンゲリオン X    ※4 e エヴァ 16    e シン・エヴァンゲリオン Z    ※5 ガンダムシード    P フィーバー機動戦士ガンダム SEED S

では次に、同機の登場によりこれまで主力機だった「エヴァ 15<sup>※6</sup>」や「Re ゼロ鬼がかり<sup>※7</sup>」ほか、「Re ゼロシーズン 2」を遊技していたプレイヤーはどのような動きを示したのか分析を進めることとする。

【図2】 延べ遊技者割合



「エヴァ 16」の登場により大きく減少したのは「エヴァ 15」となり、前週比でマイナス 2.2pt となった。次いで下落幅が大きかったのは「Re ゼロ鬼がかり」となり、旧作機種が大きく影響を受けた様子がうかがえる。

一方、「Re ゼロシーズン 2」は前週とほとんど変わらない割合となり、プレイヤーの創出量を維持していることがわかる。あきらかな供給不足と、「エヴァ 16」から溢れたプレイヤーの回遊先の候補になっていると推測できそうであると同時に、ファン層からの支持の高さがうかがえる結果となった。

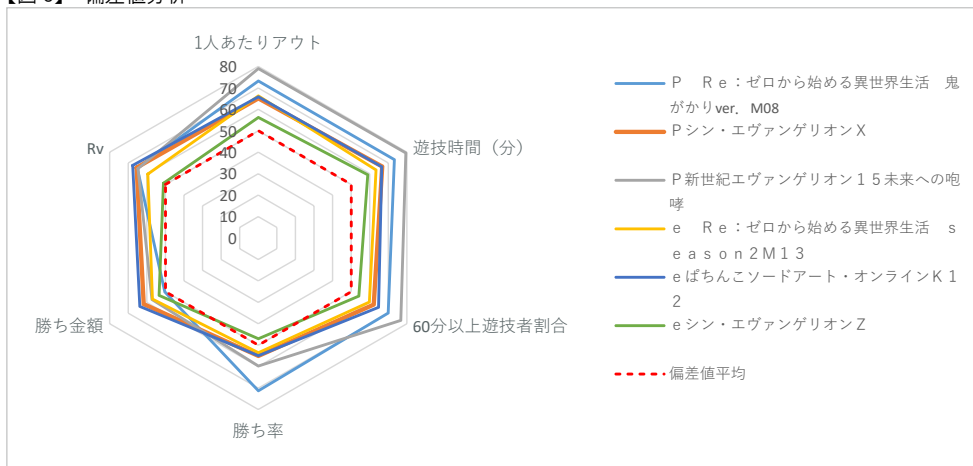
※6 エヴァ 15 P 新世紀エヴァンゲリオン 15 未来への咆哮 ※7 Re ゼロ鬼がかり P Re:ゼロから始める異世界生活 鬼がかり ver.M08

## 個別の評価

それでは次に個別の評価に迫ることとする。レーダーチャートから直感的に遊技機のポテンシャルをとらえながら、詳細データについて分析を進めることとする。

### ◆偏差値分析

【図3】 偏差値分析



「遊びかたの質」を表す偏差値・・・1人あたりアウト・遊技時間・60分以上遊技者割合

「勝ちの魅力」を表す偏差値・・・勝ち率・勝ち金額・Rv

前作の「エヴァ 15」や「Re ゼロ鬼がかり」と比較した時、「Re ゼロシーズン 2」もそうであったように「エヴァ 16」も前作を超えるほどのポテンシャルはない。

「P エヴァ 16」は「SAO<sup>※8</sup>」とほとんど変わらない結果となったが、「e エヴァ 16」は非常に厳しい結果が示された。

※8 SAO eぱちんこソードアート・オンラインK12

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定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オント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

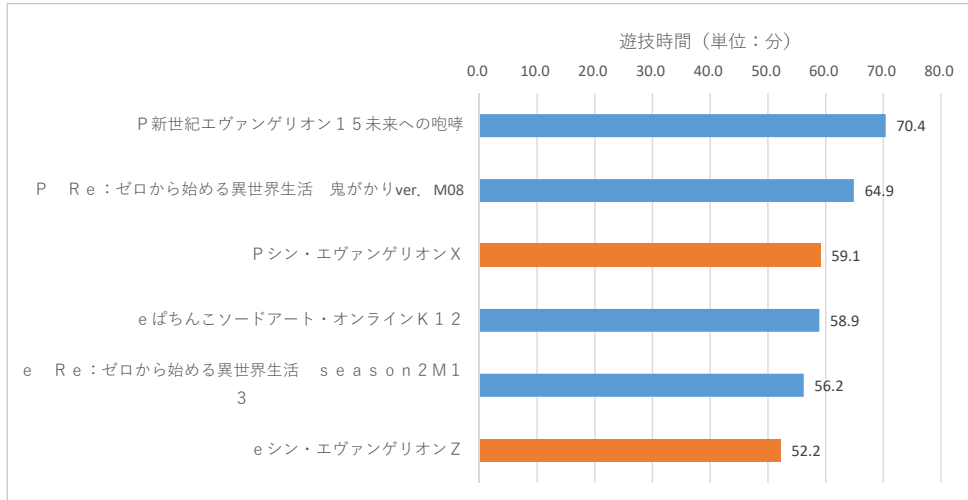
$$Rv = \text{勝ち率} \times \text{勝ち金額}$$

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。

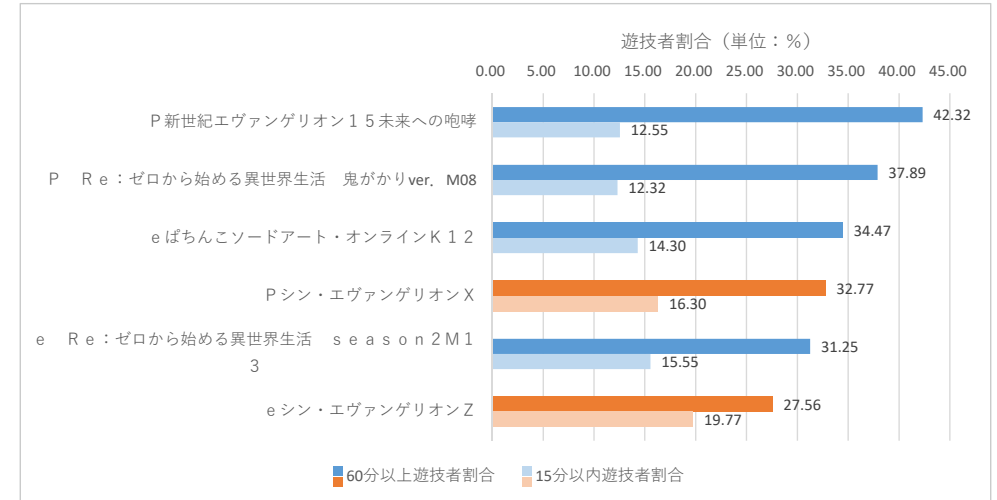
## ◆遊びかたの質

【図4】 遊技時間



遊技時間と遊技時間別遊技者割合の分析を進めると、「P エヴァ 16」の遊技時間は59.1分となり「Re ゼロシーズン2」よりも高い値を示したが、「SAO」とほとんど変わらない遊びかたとなった。しかし、遊技時間別遊技者割合を考察すると「P エヴァ 16」と「SAO」では異なっていることがわかる。60分以上遊技者割合と15分以内遊技者割合が「SAO」に比べると悪かったにも関わらず遊技時間がほぼ同じ値を示した理由としては、中時間(16分～59分)の遊技を行う層の平均遊技時間が高かったからだと考えられる。

【図5】 遊技時間別遊技者割合



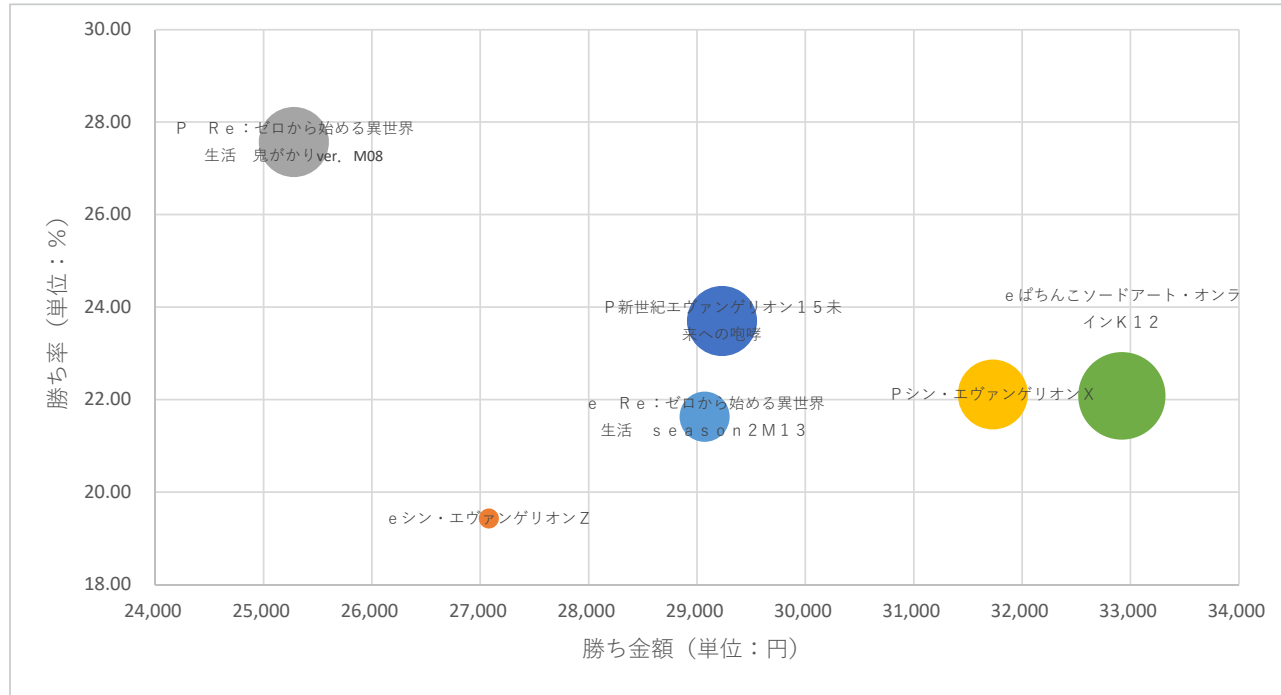
60分以上遊技者割合・・・60分以上遊技の遊技をおこなうプレイヤーの割合  
15分以内遊技者割合・・・15分で遊技をやめるプレイヤーの割合

過去の傾向分析を含め結論を導きだすと、60分以上の遊技をおこなうプレイヤーの割合が高く、遊技時間が高い機種が評価に値する。したがって、同じ遊技時間でも「SAO」の方が「P エヴァ 16」よりも良好な遊びかたを示していると考えられる。

一方、「e エヴァ 16」の遊技時間は52.2分となり、調査対象機種の中では最も遊びかたの質が低い機種となった。これについては様々な理由が考えられるが、今後、「P 機」と「e 機」の同時販売が行われる際には気を付けておくべき事例のひとつだろう。

◆勝ちの質

【図6】 勝ちの質



(x軸)に「勝ち金額」、(y軸)に「勝ち率」を配置し「Rv」をバブルのサイズ(z)で表したバブルチャート。

勝ちの質を表すバランスシートの分析を進めると、「Pエヴァ16」の勝ち金額は3万円を超えたが、勝ち率は22%となった。同機の勝ちの魅力もまた「SAO」と近いきポテンシャルとなった。一方、「eエヴァ16」の勝ちの魅力は低調な結果となった。

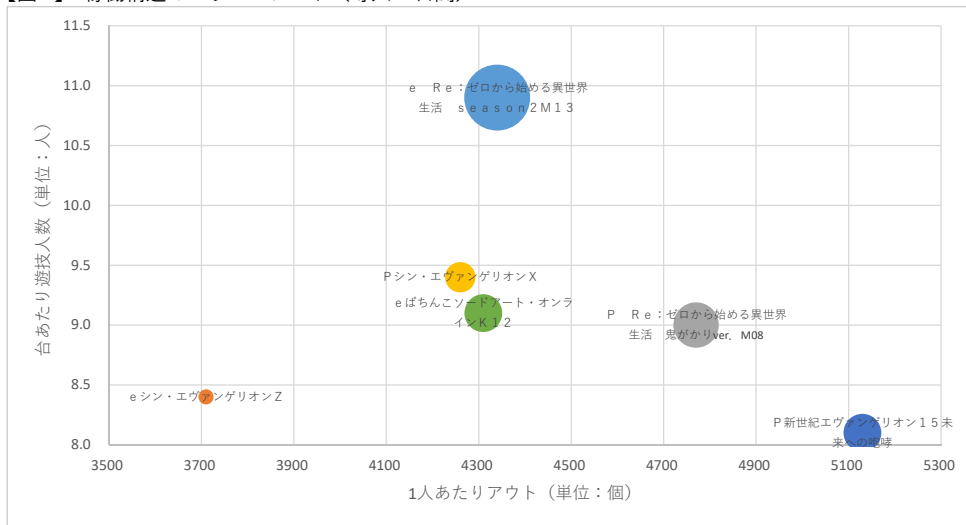
「Reゼロシーズン2」、そして「エヴァ16」や「SAO」の勝ち率からうかがえるとおり、昨年から続く遊びにくさの問題は、こうした勝ち率の低さも要因のひとつだと考えている。



## 稼働（アウト）構造

前述した遊びかたや勝ちの魅力をもった機種種の稼働（アウト）構造について分析を進めることとする。

【図7】 稼働構造のバランスシート（導入7日間）



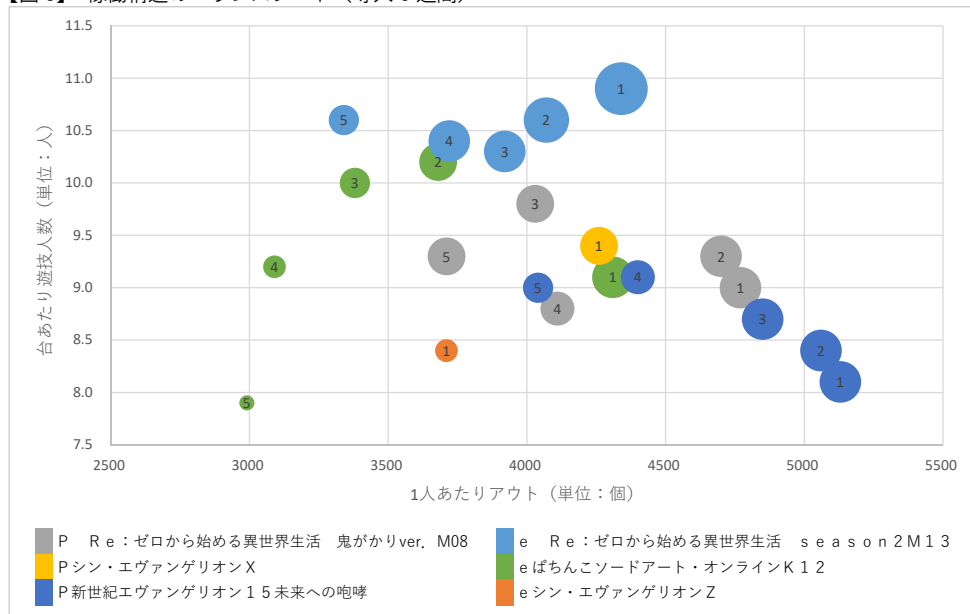
(x軸)に「勝ち金額」、(y軸)に「勝ち率」を配置し「Rv」をバブルのサイズ(z)で表したバブルチャート。

「P エヴァ 16」の1人あたりアウト、台あたり遊技人数は「SAO」とほぼ同じ結果となったが、「Re ゼロシーズン2」に比べると台あたり遊技人数に大きな違いがあることがわかる。販売台数の違いがあるとはいえ、初動のアウト平均の差は販売台数に応じた集客力に違いがあったと考えられる。つまり、「エヴァ 16」は台あたりであと2名のプレイヤーを創出し、延べ遊技者数であと9万人(販売台数4.5万台×2人)のプレイヤーを創出できていれば「Re ゼロシーズン2」並みの稼働が作れたという話となる。そう考えると、市場感を無視した販売台数だっように思えてしまう。仮に、「エヴァ 16」も「Re ゼロシーズン2」程度の販売台数だったとしたら、初動のアウト平均は大きく違っていたことが容易に想像できるだろう。

### ◆Re ゼロシーズン 2 の経過観察

最後に前号で「Re ゼロシーズン 2」の今後について、台あたりの遊技人数と 1 人あたりアウトの維持をポイントとして挙げたが、その後の推移について分析を進めることとする。

【図 8】稼働構造のバランスシート（導入 5 週間）



(x軸)に「1人あたりアウト」、(y軸)に「台あたり遊技人数」を配置し「アウト平均」をバブルのサイズ(z)で表したバブルチャート。バブルの中央に記載された数字は導入経過週を表したもの。

「Re ゼロシーズン 2」のバブル 5 週目が「エヴァ 16」の導入週となる。台あたり遊技人数は維持しているようだが、1人あたりアウトはレンジ 3,000 ~ 3,500 個のレベルまで減少している。前作の 5 週目時点と比べると 1 段階レベルが下がり、「SAO」3 週目の 1 人あたりの粘りと同じレベルとなる。これについては、「エヴァ 16」の影響もあると思うが、「エヴァ 16 景気」が落ち着いた時に今後の行く末が見えてくるころだろう。

現在も台あたり遊技人数で稼働を維持させていることに変わりはなく、今後、増産されるようなことがあった時に真価が問われるところだと考えられるだろう。

## おわりに

「Re ゼロシーズン2」の驚異的な数値を受けた後の「エヴァ16」のリリースということもあって、期待はかなり大きかったのではないだろうか。それだけに、「エヴァ16」が示した結果には物足りなさを感じるころだろう。

しかし、プレイヤーの創出量が示したとおり市場の矢印が大きく動いたことに違いはない。今後、「エヴァ16」が安定した稼働を示さないとするとパチンコ市場は総崩れしてしまう可能性がある。つまり、マーケットインパクトがそこまで高くない「Re ゼロシーズン2」だけでは厳しいだろうということ。仮に、そうなった場合、益々、パチスロ市場が活性化することになるだろう。

また、これまで「エヴァ15」と「Re ゼロ鬼がかり」をベンチマークして評価してきたが、そもそもこれ自体の軸を変えないといけないのかもしれない。つまり、「基準を下げる」ということになるので、プレイヤーの質、遊技機の質、すべてにおいて悪い方へと進んでいることを意味していると考えられる。

2024年は、「エヴァ15」と「Re ゼロ鬼がかり」を超える機種が登場に期待している。

—— 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。

---

# 2024年の期待と「エヴァ 16」の影、並び立つ「Re ゼロシーズン 2」の姿

---

2024年1月19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



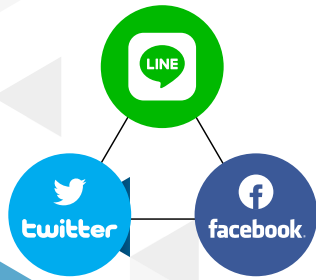
機種分析

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



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？ 貴店が参考している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。