

LT機は繁栄の起爆剤か、
それとも破滅の道具か
～ もがくりスクと報われぬリターン～

LT 機は繁栄の起爆剤か、それとも破滅の道具か ～ もがくりスクと報われぬリターン～

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

ラッキートリガー搭載機種（以下、「LT機」とする）が導入されて4円パチンコ市場が盛り上がりを見せている一方で、LT機がパチンコ市場全体に悪影響を与えるかもしれないという懸念が分析を進める上で見えてきた。本書ではその辺りについてまとめることとする。

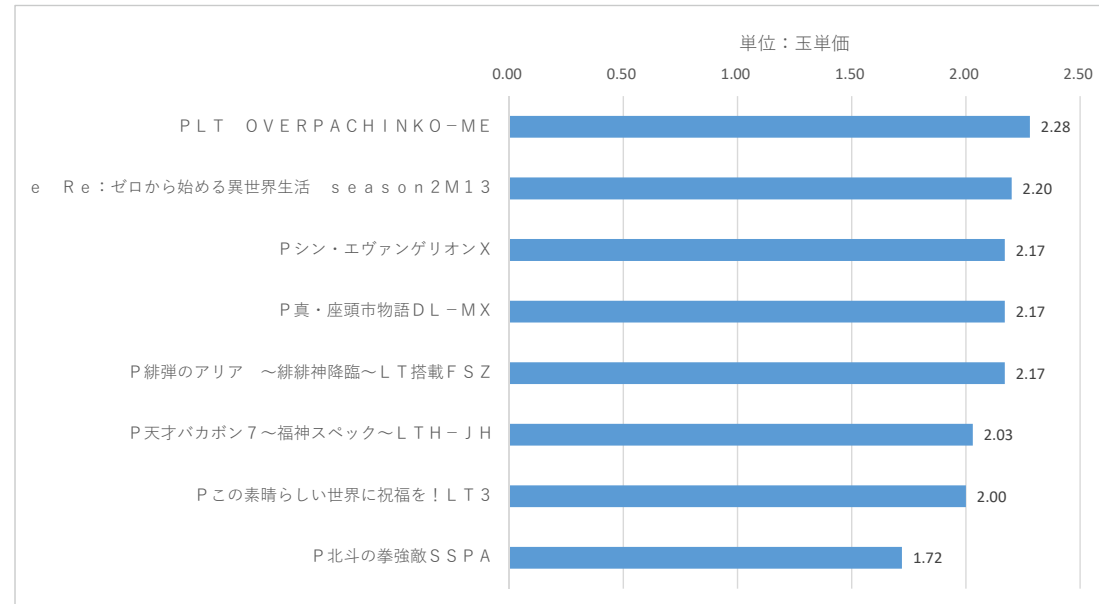


LT 機の属性集団の定義

個別の LT 機の相対評価を進めていく上でどの属性集団として定義するのがまずは重要となる。そこで、確率分母で区分を行うのではなく遊技単価を基準に集団を括り個別の LT 機がどのようなポテンシャルとなっているのか分析を進めることとする。

参考までに以下に玉単価をまとめておく。

【図1】 玉単価



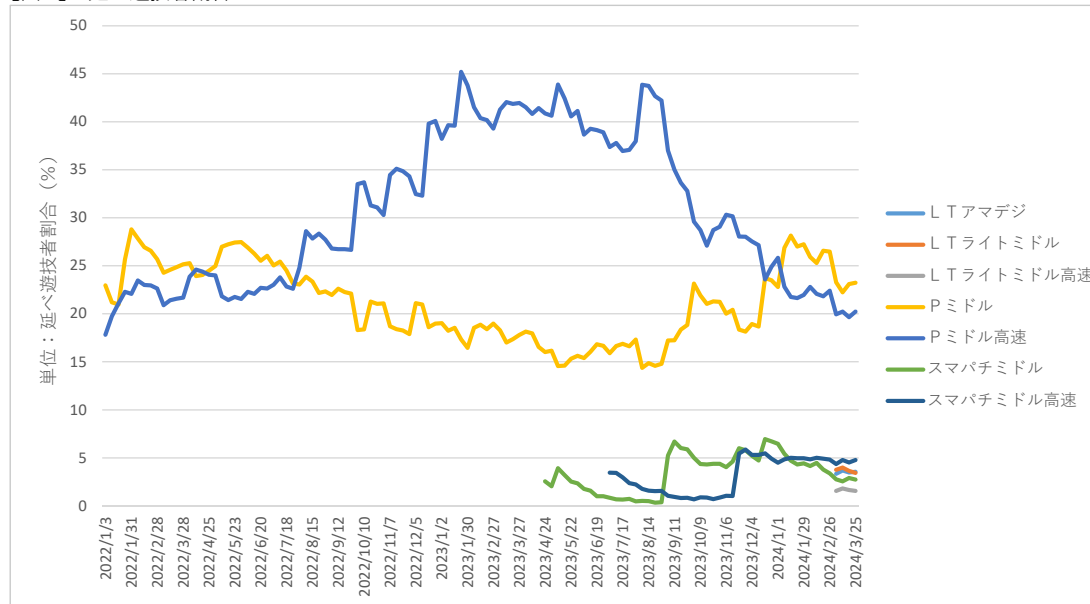
LT 機の遊技単価は「LT 北斗^{※1}」を除き、どれも 2.0 円を超える高い玉単価となった。したがって、属性集団の括りとしてはミドルとなり、後述で展開する分析は「ミドル集団の中における LT 機の立ち位置」という文脈に従って分析を進めていく。

※1 LT 北斗 P 北斗の拳強敵 SSPA

LT 機で創出したプレイヤーの量

次に、LT 機の登場により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 2】 延べ遊技者割合



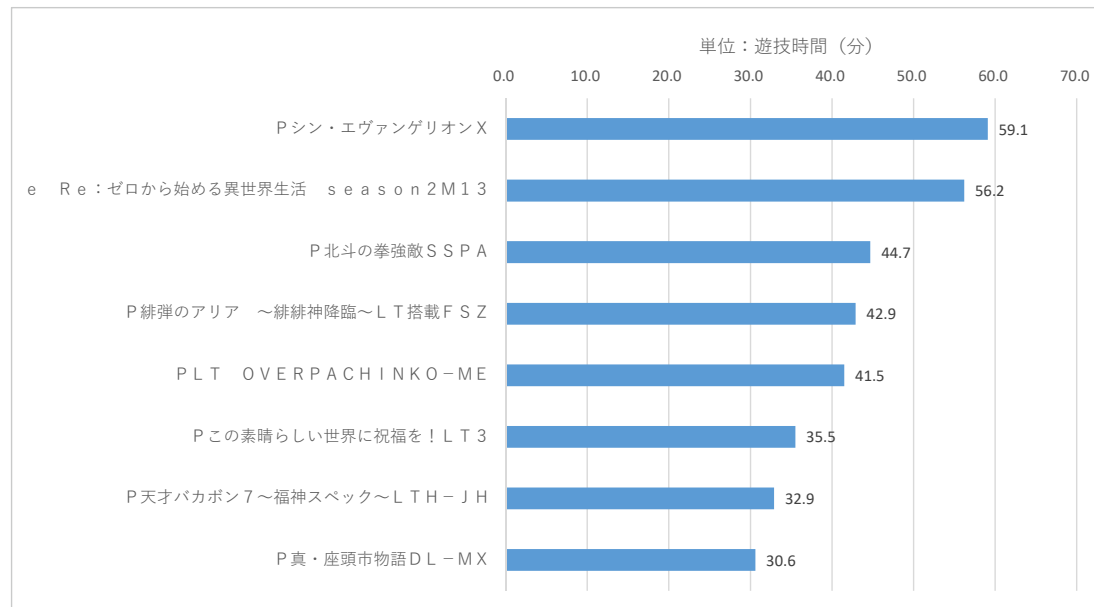
LT 機は導入週から 9%のプレイヤーを創出し、4 週が経過してもなお同じ規模を保ちながら安定した推移を見せている。昨年の同時期のミドル集団のプレイヤー創出量が 60%で、現在の LT 機を含めたミドル集団の規模も 60%であることから、ミドルを嗜好していたプレイヤーが移行したことが推測される。

したがって、ミドルを嗜好するユーザーからしてみれば「選択肢の幅が広がった」と考えられるので、ひとまずその点は評価できそうである。

LT 機の遊技時間は低調

では、LT 機を嗜好するプレイヤーの遊びかたについて分析を進めることとする。

【図 3】 遊技時間



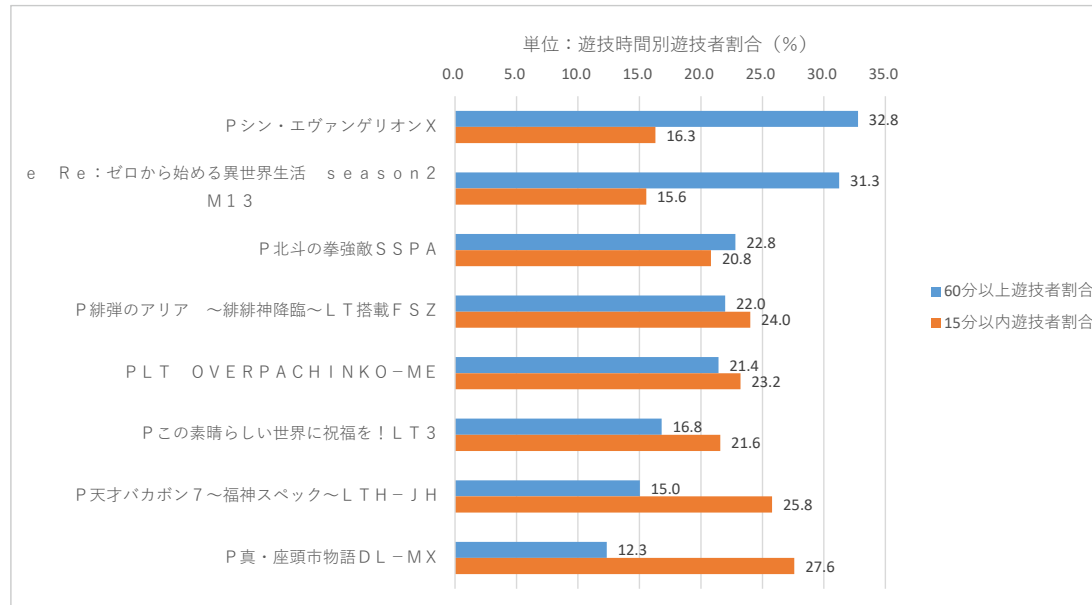
導入7日間で平均遊技時間が最も長かったのは「LT 北斗」で約 45 分となった。次いで、「LT アリア^{※2}」、「LT オーバーロード^{※3}」と続いているが、それ以外は 30 分代の遊技時間となりかなり低調な遊びかただったことがわかる。

さらに、遊技時間別の遊技者割合の分析を進めると、どの LT 機も 60 分以上の

遊技を行うプレイヤーの割合は少なく、逆に 15 分以内で遊技を止めるプレイヤーの割合が多くなった。これは、最近のミドル機ではあまり見られないケースで、LT 機に対するユーザー心理は極めて低調なものであるかを示唆していると考えられる。

※2 LT アリア P 緋弾のエリア ~緋緋神降臨~LT 搭載 FSZ ※3 LT オーバーロード PLT OVERPACHINKO-ME

【図4】遊技時間別遊技者割合



そうした中でも唯一、「LT 北斗」だけが60分以上の遊技を行うプレイヤーの割合が高い状態にあり、遊技時間もLT機の中では最も高くなったことから、やはり、遊技単価を構成させる「玉単価」の影響は因果論理上、深い関係にあると考えられるだろう。

ようするに、遊びやすさの指標のひとつとなる「遊技時間」と「遊技単価」の間には強い相関があるということ。

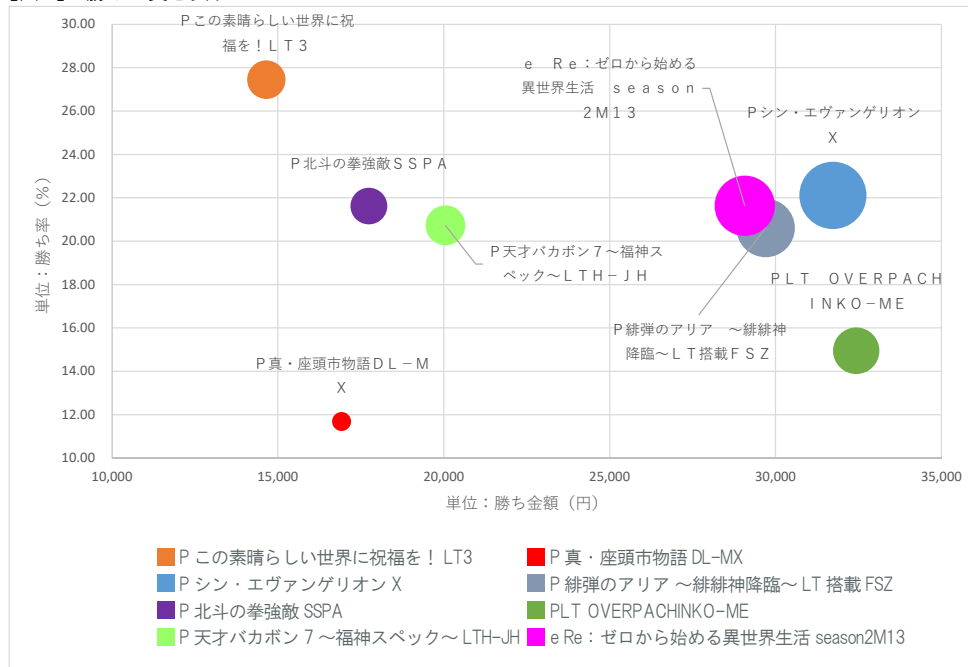
つまり、いくら確率分母を甘くして遊びやすさを誘発しようとも、遊技単価が高い状態であれば、プレイヤーが持つモノサシにおいてはなにも変わらないと捉えられてしまう。言葉を選ばず言うなれば、LT機が登場したことによってパチンコ市場は“さらに遊びにくい環境”へ変化しようとしていると言ってしまうだろう。

ではもうひとつ、遊びかたが低調となってしまった理由について迫ることとする。

LT 機はリスクとリターンのバランスが悪い

ここからは、LT 機の勝ちの魅力についてバランスシートを使って分析を進めてゆく。

【図5】 勝ちの質を表すバランスシート



※上図は、(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」。バブルは、導入7日間の結果をプロット。

ミドル機並みの遊技単価となる LT 機のほとんどが低い勝ち金額となった。その中でも、「LT アリア」と「LT オーバーロード」だけがミドル機である「eRe ゼロ^{*4}」や「エヴァ 16^{*5}」に近い勝ち体験の提供を行っており、「リスクとリターンのバランス」はユーザーから納得感を得られるレベルにあると考えられる。

一方で、それ以外の LT 機の勝ち金額は 15,000 円～ 20,000 円程度となった。実はこの勝ち金額はライトミドル機並みの金額となるため、リターンとしては物足りなさを感じるレベルにある。ようするに、「リスクはミドル機並みに高いがリターンはライトミドル機並み」ということ。つまり、この状態が続けば、LT 機を遊技する理由がなくなるのは当然で、ミドル機を選択するユーザーが増えてゆくのはごく自然な流れになると考えられるのと同時に、粘らないプレイヤーが増えることも自然であると考えられることができる。

ただし、このバランスシートにおいて例外となる機種が存在している。それは「LT 北斗」である。先述したように、同機の玉単価は 1.7 円となりライトミドル機並みの単価となった。「リスクとリターンのバランスは？」という文脈に沿って考えると、同機のバランスは納得感が得られるレベルにあると分析できる。ようするに、「リスクはライトミドル機並みでリターンもライトミドル機並み」ということ。この状態であれば、プレイヤーは違和感なく遊技を行うことができ、遊技時間も延びやすい傾向にあるのも納得できる場所だろう。

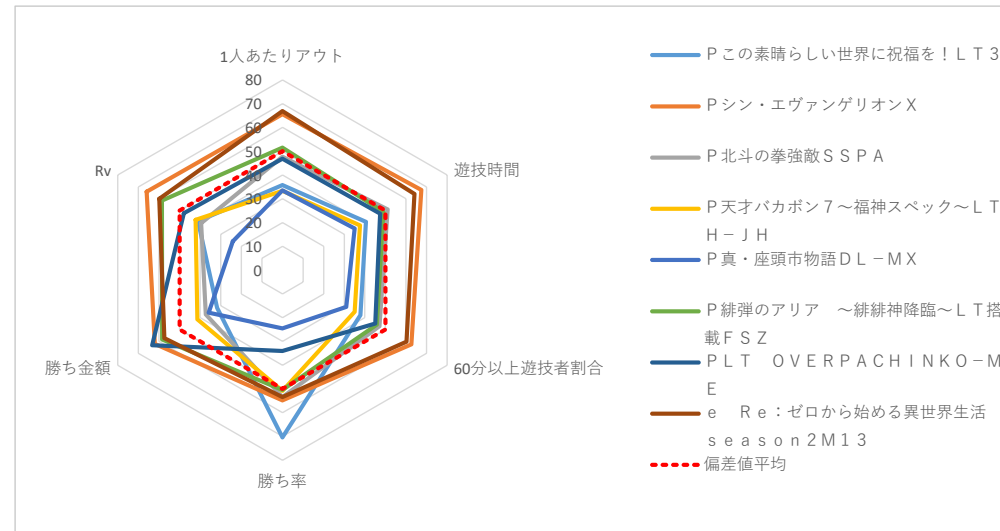
これらから、勝ちの魅力が高い低いなどの違いはあるにせよ、リスクとリターンのバランスが悪い LT 機が支持されない事は明らかなので、今後、リリースされる LT 機においてはこの辺りの改善に期待しておきたい。

*4 eRe ゼロ e Re : ゼロから始める異世界生活 season2M13 *5 エヴァ 16 P シン・エヴァンゲリオン X

LT 機を直感的に見るとミドル機との差は歴然

ここからは、LT 機の勝ちの魅力についてバランスシートを使って分析を進めてゆく。

【図6】 レーダーチャート



ミドル機との相対比較においてLT機の立ち位置は偏差値平均を下回るほど厳しいものであることがわかる。そうした場合、「なぜ、いまの稼働（アウト）を構成させられているのか？」という疑問が浮かび上がってくるかと思うが、それは、単に台あたりの遊技人数が多いから稼働を構成できているということで、個別の評価とは関係のない話。つまり、話題性が先行し供給数が足りないがゆえに、台あたりの遊技人数が膨らんでいることの裏返しとなるため、今後、LT機が落ち付き、

数が増えたタイミングこそ“真価が問われる”ところとしてと考えておくべきだろう。

$$\text{アウト} = \frac{\text{遊技人数}}{\text{台あたり遊技人数}} \times \text{1人あたりアウト (遊技時間)}$$

おわりに

初陣を飾った LT 機は、一般的な評価とは違い私の目には黒く映る。これは、あくまで現時点においての話なので、LT 機すべてを否定するような話ではなく、本書でまとめた問題点の改善に期待を込めて、という風に取り読んでいただきたい。また、LT 機の購買を選択していく上での参考になればという思いでまとめたので、その辺りを汲んでいただけると幸いである。

まだ黎明期なのですべてが上手くいくとは思っていなかったが、期待していた分、データから示唆されるインサイトには目がつきやすかったというのが本音。あらためて今回の分析を通じ、LT 機やスマート遊技機というのはバズワードのようなもので、すべてを変えてくれる飛び道具として期待するのはやっぱり違う気がする。やはり、業界としてより良い方向へ進むという意味では、スペックベースの議論ばかりではなく、プレイヤーの体験ベースの議論に目が向かない限り、暗いトンネルからは抜け出せないとあらためて感じた次第である。

—— 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。

LT 機は繁栄の起爆剤か、それとも破滅の道具か ～もがくりスクと報われぬリターン～

2024 年 4 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

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



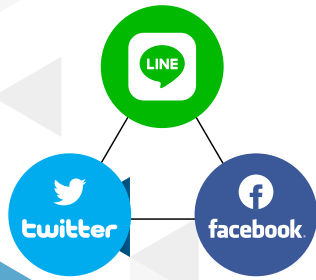
機種分析

THINX-LAB. (シンクスラボ)

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

info@thin-x-lab.com

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



システム横断型業界統計サービス

TRYSEM
トライセム

それ、
本当ですか？

- 1 自店の営業成績が全国平均に遠く及ばない。
- 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。
- 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。

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よね？
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。

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。