

TRYSEM/CROSS

vol.36
2025.04

デカヘソは革新か幻想か
～「e 北斗無双」は何を変えたのか、LT は希望か毒か～

デカヘソは革新か幻想か ～ 「e 北斗無双」は何を変えたのか、LT は希望か毒か ～

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

パチンコ業界は今、再編と再定義の只中にある。消費者の嗜好変化、ホール運営の効率性追求、射幸性規制の動向、そして何より“プレイヤー体験”の質の再考が求められている。本稿では、新たな市場潮流を牽引しうるポテンシャルを持つ「e 北斗無双^{※1}」に焦点を当て、その導入初動における定量データを多面的に分析する。

単なる“高稼働機種”に留まるのか、それとも中長期にわたる“持続可能な遊技体験”を提供し得るのか——データに語らせ、実態と可能性を紐解くとともに、昨今注目を集める「デカヘソ機種」としての機能・構造的課題を照射する。未来志向の分析とは、過去の延長線ではなく、設計思想を見出す行為である。本稿はそのための出発点である。

※1 e 北斗無双 e 真北斗無双 5SFEE

「e 北斗無双」の初動分析と市場における位置づけ

2025年、満を持して市場に投入された「e 北斗無双」は、「デカヘソ機種」という新たな機種カテゴリの象徴的存在として、業界内外の注目を一手に集めた。導入初週におけるレーダーチャート分析では、偏差値スコアが近年登場した新機種群の中では際立っており、特に“プレイヤー接触密度”に関わる指標——すなわち平均遊技時間およびRv（勝ち体験値）において圧倒的な数値を記録した。

この初動の強さは、単なるスペック性能の高さに起因するものではない。むしろ注目すべきは、機種設計がプレイヤーの行動様式に深く介入し、「打ちたい」と思わせ、「打ち続けたい」と感じさせる構造として成立している点にある。すなわち、「e 北斗無双」は、数値的な優位ではなく、“体験を設計する思想”そのものによって評価された機種と位置づけられる。

しかしながら、真の競争力を測るうえでは、導入初週の高評価だけでは不十分である。比較対象として挙げられるのは、長期的な安定稼働を実現してきた「エヴァ 15^{※2}」に代表されるロングヒット機種群である。これらと照らし合わせた場合、「e 北斗無双」は遊技粘着性の持続性や、ユーザーの行動特性に基づいた遊技者構造の分布において、依然として埋めがたい隔たりを残している。

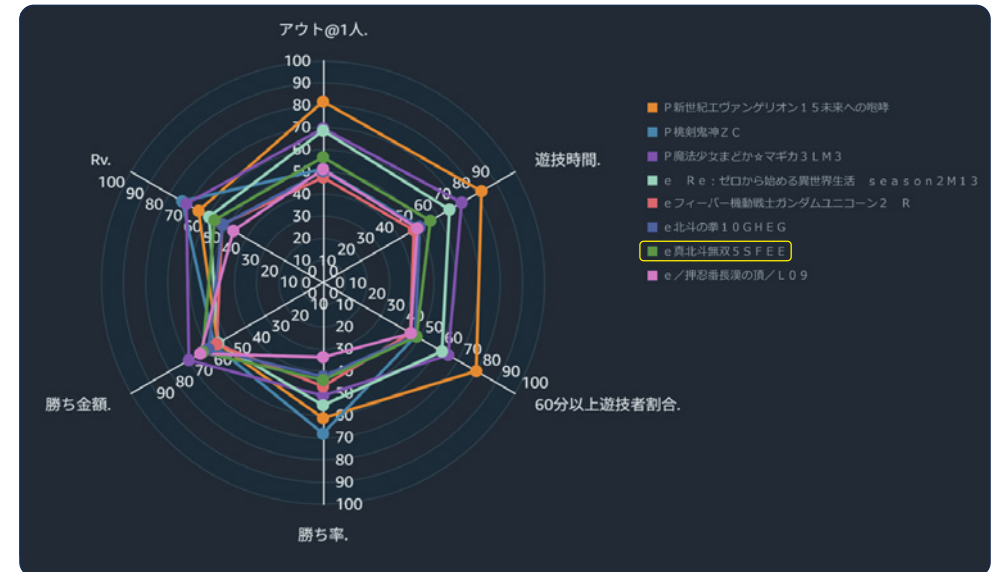
この差は、単なる数値上の開きではなく、“本質的な差異”として捉えるべきである。すなわち、瞬間的な興奮を与えることに特化した機種と、長期的な“選ばれ続ける居場所”としての機種。この両者の違いは、スペック表で可視化できる領域を超え、開発者の哲学や思想性にまで及ぶ問題である。

要するに、短期データにおける優秀な数値は、“ポテンシャル”というよりは“市場環境”に依存したものであり、機種の絶対的価値を証明するものではない。真

に評価されるべきは、変化し続けるプレイヤー環境の中で「いかに選ばれ続けるか」である。

「e 北斗無双」がこの先、どのような形で市場に定着し、プレイヤーとの関係性を築いていくのか——あるいは、それは実現できないのか。その動向と兆しを、次章でより深く掘り下げていく。

【図1】 導入7日間：偏差値分析



※2 エヴァ 15 P 新世紀エヴァンゲリオン 15 未来への咆哮

「粘着設計」の実力と限界——平均遊技時間が語るプレイヤー体験の深度

平均遊技時間 47.7 分——この数値は、昨今登場した新機種群の中では高い水準に位置しており、「e 北斗無双」がプレイヤーを強く引き留める構造的設計を備えていることを物語っている。これは単に演出の派手さや一撃出玉といった外見的要素によるものではなく、“遊技に留まる合理性”をプレイヤーに与えた結果と評価すべきである。

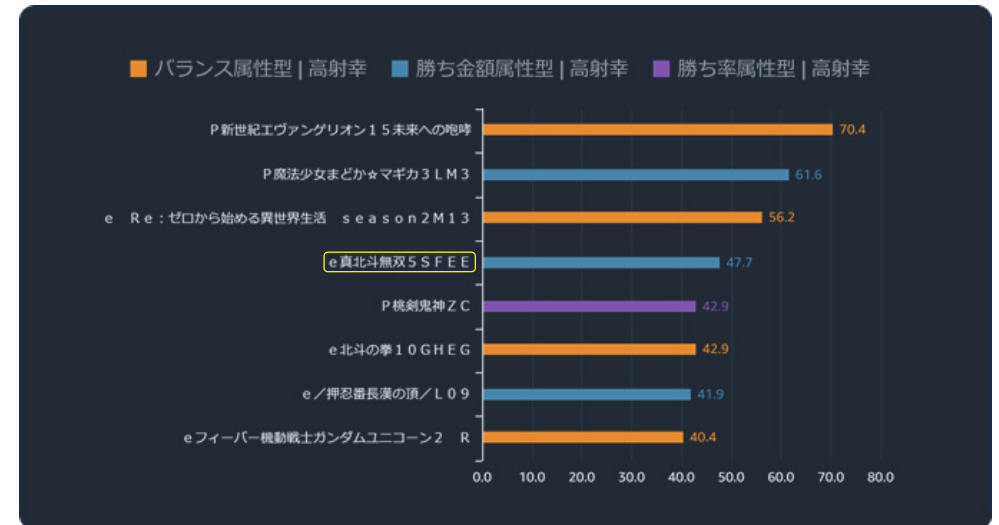
注目すべきは、こうした粘着性の源泉が単層的ではない点である。リズム良く刻まれる連続演出のテンポ感、音響とビジュアルの同期が生む高揚感、そして初当たり以降に設計された期待値の高さ——これら複数の構成要素が相互に絡み合い、遊技体験としての没入度を高める設計がなされている。数値の裏には、体験設計への意図と緻密な技術が存在している。

しかしながら、この“粘着設計”がそのまま長期的な稼働持続に直結するかという問いに対しては、冷静な判断が求められる。実際に、過去のロングヒット機種群——とりわけ「エヴァ 15」のように幅広いユーザー層から安定した支持を獲得し続けたモデルとの比較においては、「e 北斗無双」は中長期での粘着性において一定の劣位が認められる。高い平均遊技時間という初動の輝きは、持続力の保証とはなり得ない。

ここで見てくるのは、「デカヘソ」という仕様自体の本質的な問いである。それは本当に、ユーザーの行動様式を変えるに足るだけの“構造革新”だったのか——あるいは、ビジュアル的・物理的なインパクトにより一時的な話題性を生み出すにとどまる、“スペックワード”として消費される存在なのか。現段階でのデータが示すのは、後者の可能性が拭えないという現実である。

ゆえに「デカヘソ」という語が、単なるバズワード（流行語）に終わらず、未来のパチンコ設計のスタンダードへと昇華されるためには、体験設計とスペック構造のさらなる進化が不可欠である。“引き留める力”のその先に、“また打ちたくなる理由”を持ち合わせているか——この問いに応えられるかどうか、デカヘソ機種の未来を決定づけるであろう。

【図 2】 導入 7 日間：遊技時間



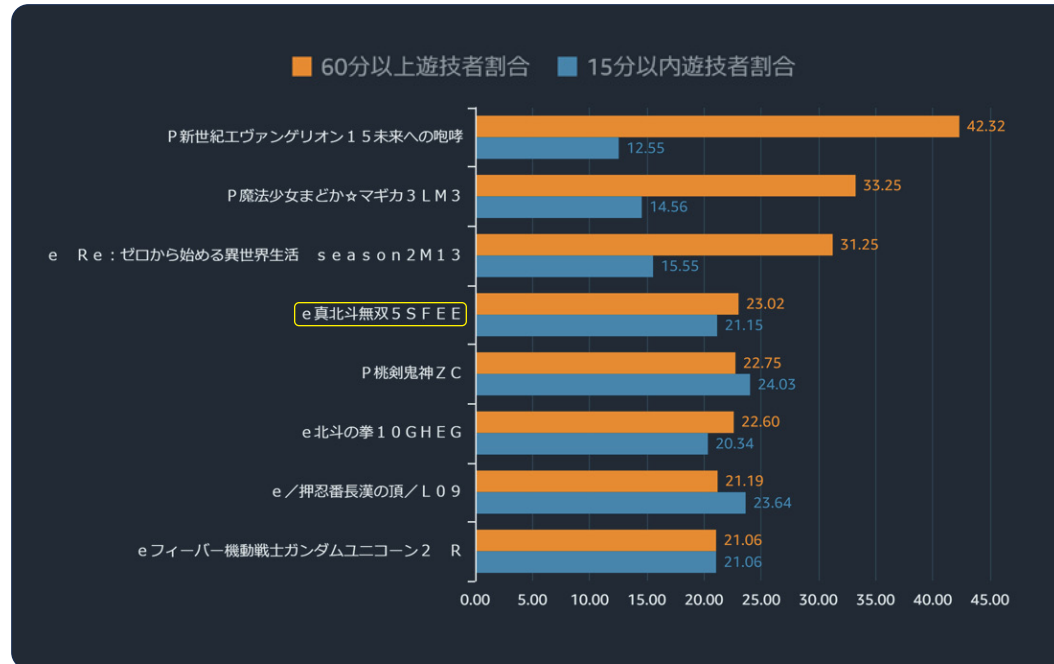
「LT 依存」が生む二極化構造——遊技者分布の歪みと収益安定性への影響

「e 北斗無双」の遊技時間分布は、明確な“二極化”を示している。15分未満の離脱層と、60分以上の滞在層が拮抗するという構造は、LT（ラッキートリガー）依存の副作用とも言える設計の結果である。

LTは確かに、強烈な期待感をプレイヤーにもたらす。しかしそれが外れた場合、“失望の振幅”が極端に大きくなり、早期離脱を助長する。このような構造は、ホール運営にとってもリスクとなる。特定プレイヤー層だけに訴求することで、台あたりの稼働安定性が失われ、ROI（投資収益率）を不安定にさせるからである。

このような設計思想が、仮に業界全体に拡大すれば、“打たれる機種”と“打たれない機種”の格差がますます拡大し、ホール運営もまた、今以上に困難を極めるという課題が顕在化する。未来に向けては、LTの“魅力と副作用”のバランス設計こそが重要なテーマとなろう。

【図3】 経過観察：遊技時間別遊技者割合

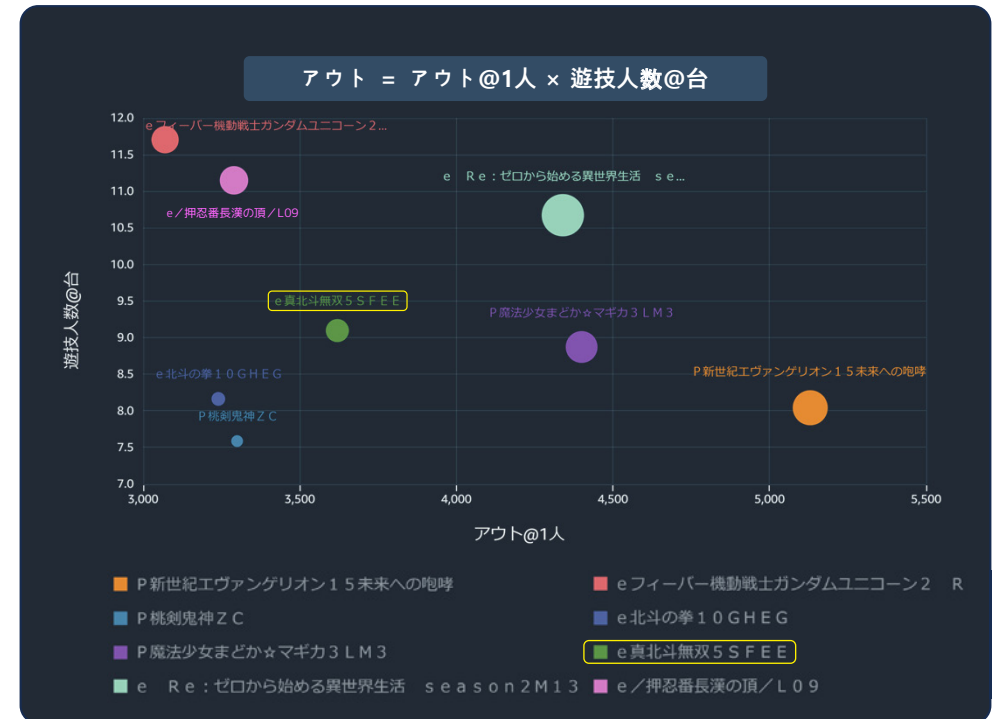


「供給過多」という落とし穴——需給設計の視点

稼働効率の指標である「アウト構造」において、「e 北斗無双」は粘着度こそ高いが、1台あたりの遊技人数では「e 番長^{※3}」に劣後している。原因は明白である。需要に対して供給台数が過剰であったため、稼働密度が分散し、結果的に“台の価値”が薄まってしまったのである。

「デカヘソ機種」はその構造上、体験設計が強い（スタートが回る）ため、台あたりの遊技者回転率が高くなりづらい。よって、他機種と同じ感覚で大量導入すると、需給バランスを崩し、自滅を招く。未来のホール戦略では、単なる台数戦略ではなく、「1台あたりの価値最大化」がキーワードとなるであろう。

【図4】 導入7日間：稼働構造



※3 e 番長 e / 押忍番長漢の頂 / L09

“勝てる感覚”を構築する Rv の定量構造と未来価値

Rv（勝ち体験）は、今や“支持される機種”の必須条件である。「e 北斗無双」の Rv は 5959 という高水準を記録し、「勝ちやすい」「報われる」というプレイヤーの感覚を構築することに成功している。

この Rv の高さは、単なる勝率の高さに加え、勝ち金額のリアリティ（平均 34,000 円）によって補完されている。いわば「現実的に勝てる感覚」の設計であり、これは射幸性依存ではなく“実感できる報酬構造”という意味で、健全な設計思想の一例と言える。

今後は、「一撃性」から「納得感」へのシフトが、プレイヤーの志向を動かす。すなわち、“大きく勝てる”ではなく、“わかりやすく勝てる”、“リスクと見返りのバランスが取れている”という感覚を生む Rv 設計が、次世代機種の成功要因となるだろう。

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。いままではよく語られることがある、「勝率」「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かた（勝率重視派・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。

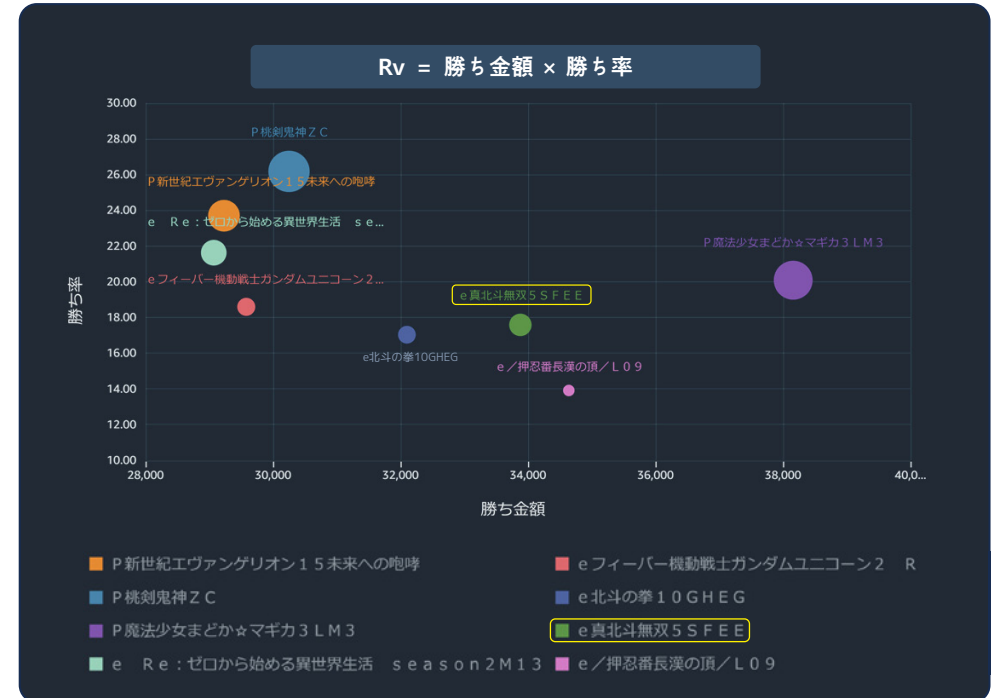
Rv の計算式

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

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。

【図 5】 導入 7 日間：Rv 構造



おわりに

「e 北斗無双」が市場に投じた波紋は、単なる一機種成功や失敗という枠にとどまらない。その構造が示したのは、パチンコ市場における“設計思想の転換点”に他ならない。数値的な優位性以上に注目すべきは、スペック至上主義を超えて、“どのような体験をプレイヤーに提供するか”という問いが、いまや機種設計の本質的課題となりつつある点である。

ここで重要となるのは、“選ばれる機種”という新たな概念である。選ばれるとは、単に一度手に取られることではなく、繰り返し選り直されるという連続的行動を意味する。すなわち、プレイヤーが「また打ちたい」と感じる理由が、数値ではなく体験そのものの中に埋め込まれている必要がある。

その体験を可視化し、構造として捉えるために不可欠なのが“データ”である。データとは、単なる過去の記録ではなく、未来の設計図となるべき「言語」である。プレイヤーの選択行動、プレイ時間の分布、勝ち体験の質と頻度——こうした一つひとつの変数を丁寧に読み解き、設計へとフィードバックすることで、業界は単なる反応型の改善から“構想型の革新”へと進化する。

「データでデザインする未来」——それは、機種設計のみならず、ホールの運営戦略、業界構造そのもの、そして最終的にはプレイヤー体験の本質に至るまで、すべての意思決定の根幹を貫く思想である。いま必要とされているのは、“見えたものを数える”ことではなく、“数えたものから未来を描く”技術と視点である。

「e 北斗無双」はその序章を開いたにすぎない。真に問われているのは、我々がこのデータをどう受け取り、どのような未来を設計しうるのかという、業界全体への根源的な問いかけなのだと感じた次第である。

—— 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。

デカヘソは革新か幻想か ～「e 北斗無双」は何を変えたのか、LT は希望か毒か～

2025 年 4 月 18 日 第一版 第一刷発行

著者 吉元 一夢

発行 株式会社 THINX

編集 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 2-19-15 宮益坂ビルディング 609

校正 079-450-9286

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

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

「TRYSEM 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。
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/>

079-450-9286

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

〒150-0002

東京都渋谷区渋谷 2-19-15 宮坂ビルディング 609

079-450-9286

<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



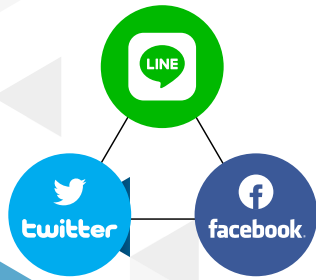
機種分析

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

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。