

## スマスロ徹底解析

- ・導入から1週間でどの程度のプレイヤーを創出したのか？
  - ・遊技機の魅力として「勝ちの魅力」は変化したのか？
  - ・プレイヤーの「遊びかたの質」に変化はあったのか？
    - ・データが示唆する「スマスロ」の不安要素

————— Data Mart  
HEY! エリートサラリーマン鏡

# スマスロ徹底解析

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

## はじめに

本来は個別企業の優劣の問題であるはずの競争力や経営の巧拙を、「業界」とか「時代」というマクロ環境のせいにしてしまうような、環境を理由とした他責思考がはたらくのはなぜだろうか。おそらく、マクロ問題ほど問題意識を共有し、すり替えやすいのだと思う。ようするに、問題の要因をとりあえずマクロ環境のせいにしておくといった感じだ。正直これまでは分析という領域に身を置くわれわれも、少なからずそのような解釈ができてしまうような情報の示しかたがあったかと思う。しかし「スマスロ」がリリースされた今、環境他責思考ではなく貴社の経営状況を凝視し、コントロールする術を少しでもお届けすることにファストメディアとして「TRYSEM CROSS」を出版する意義があるとあらためて胸に刻んでおきたい。

さて、本稿が今年最後の執筆となるが、来年以降の展望や未来を担う「スマスロ」について書き記し、2022年を締め括りたいと思う。

## 研究テーマ

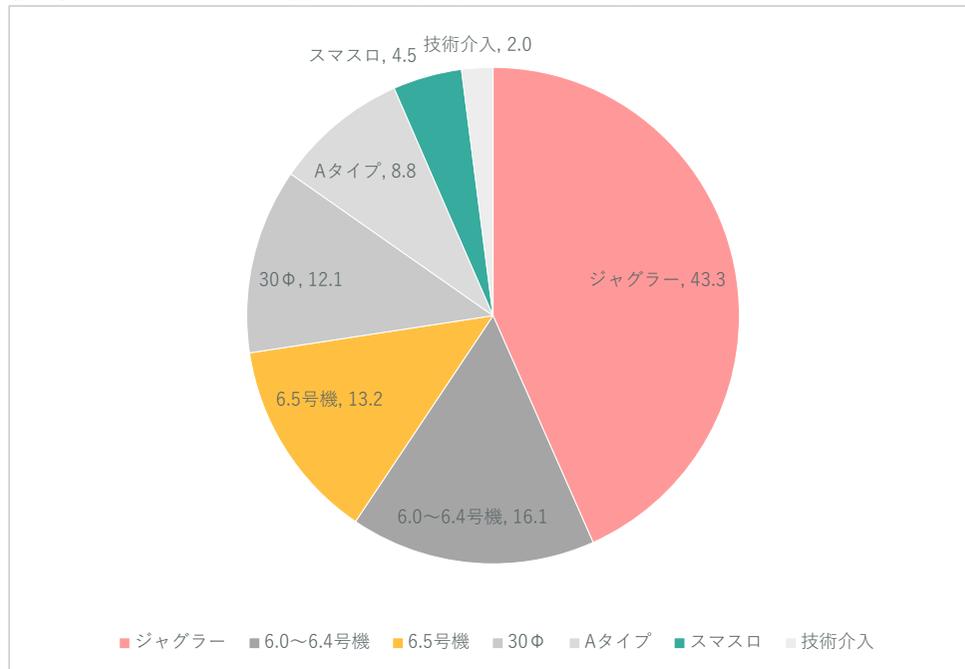
本書の研究テーマは、あらたなレギュレーションのもと大きな期待を背負いローンチされた「スマスロ」は、業界の未来を担う救世主となるのか、あるいはそうではないのかを研究していく。そして、先行きの不安や課題は存在しているのか、もし仮に存在しているのであれば、どのような術を屈して戦略をデザインすべきなのか。このあたりについて研究したいと思う。



## どの程度のプレイヤーを創出できたのか？

まずは、「スマスロ」がリリースされた直後の1週間で、どの程度のプレイヤーを創出できたのか確認しておきたいと思う。

【図1】 20円スロット集団の遊技者割合（定点観測：2022.11.21週）



「スマスロ」個別集団の遊技者割合は4.5%を示し、一定数のプレイヤー創出に成功している。もし仮にユニットの準備問題や工期問題などがなく、当該週で一斉に稼働していたとすれば、さらに市場は盛り上がりを見せていただろう。

また、その他個別集団の遊技者割合をみると、「ジャグラー」個別集団は43.3%となり市場をけん引している。そして、「6.5号機」個別集団は13.2%の割合に留まり、まだ「6.0~6.4号機」個別集団を超えてはいないが、そう遠くない未来で超えてゆくだらう。

それでは次に、「ヴァルヴレイヴ<sup>※1</sup>」、「バキ<sup>※2</sup>」、「リノヘブン<sup>※3</sup>」が示した導入7日間のデータを確認していきたいと思う。

※1 ヴァルヴレイヴ L革命機ヴァルヴレイヴD ※2 バキ LバキL3 ※3 リノヘブン LアナザーリノヘブンCC

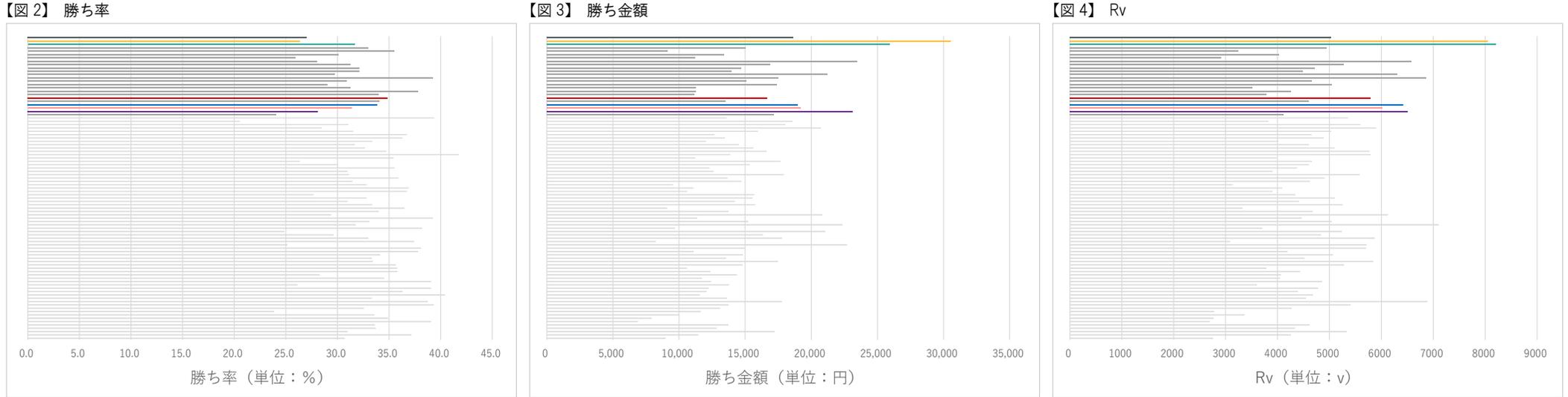
## レギュレーションの変更がもたらした数値面の変化

### ◆遊技機としての「勝ちの魅力」は変化したのか？

ここでは、レギュレーションの変更が行われた「スマスロ」の「勝ちの魅力」は変化したのか、「勝ち率」「勝ち金額」「Rv」の指標から考察したいと思う。

【表1】 導入7日間の実績値

項目機種名	平均設置台数	アウト平均	延べ人数	延べ人数比率	台あたり遊技人数	1人あたりアウト	遊技時間	60分以上遊技割合	勝ち率	勝ち金額	Rv	コイン単価	負担感
S 犬夜叉CAN	2.8	16180	679	0.8	6.0	3130	92.7	53.8	28.1	23,110	6501	3.76	11,760
S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	2.6	15390	255	0.3	4.6	3930	111.2	60.4	31.4	19,180	6017	2.54	9,992
S 新鬼武者2 ZC	2.4	20510	1291	1.6	5.2	3880	105.7	57.0	33.9	18,970	6421	2.77	10,745
S バイオハザードRE:2 XB	3.2	18200	1524	2.0	4.9	3640	99.5	55.9	34.8	16,620	5790	2.63	9,558
L 革命機ヴァルヴレイヴD	4.4	20080	1753	2.2	6.1	3340	88.0	50.4	31.7	25,920	8206	3.86	12,901
L バキL3	4.2	16490	1433	1.8	5.1	3490	94.0	52.5	26.4	30,500	8046	3.50	12,212
L アナザーリノヘブンCC	3.5	9250	459	0.6	3.5	1710	45.8	25.3	27.0	18,590	5023	3.31	5,661



これら横棒グラフは、2021年1月以降にリリースされた「AT/ART機」(30Φも含む)に限定し、各項目が導入7日間でのどのような値を示したのか図示したものである。

まずは、「勝ち率」について観察してみたいと思う。すると、特段これといって変わった様子はない。しかし、「勝ち金額」をみると明らかな違いとして表れている。とくに「ヴァルヴレイヴ」「バキ」の「勝ち金額」は順に、25,920円、30,500円となり、これまでのレギュレーション範囲では実現できなかった数値を示している。したがって、レギュレーションの変更がもたらした変化のひとつは、「プレイヤーの体験できる勝ち金額が大幅に上がったこと」だと考えられるだろう。そして、その影響によりこれまでベンチマークをしていたRv6900という数値を優に超え、一気にRv8000を超える「褒美の値」を示している。これは、「パチンコ機」を含めても現行機では最大値となる。正直、この数値には驚きを隠せないところである。

- 凡例
- S 犬夜叉CAN
  - S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR
  - S 新鬼武者2 ZC
  - S バイオハザードRE:2 XB
  - L 革命機ヴァルヴレイヴD
  - L バキL3
  - L アナザーリノヘブンCC
  - 6.5号機
  - 6.0~6.4号機

## 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onz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(褒美の値・報酬値)の計算式

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

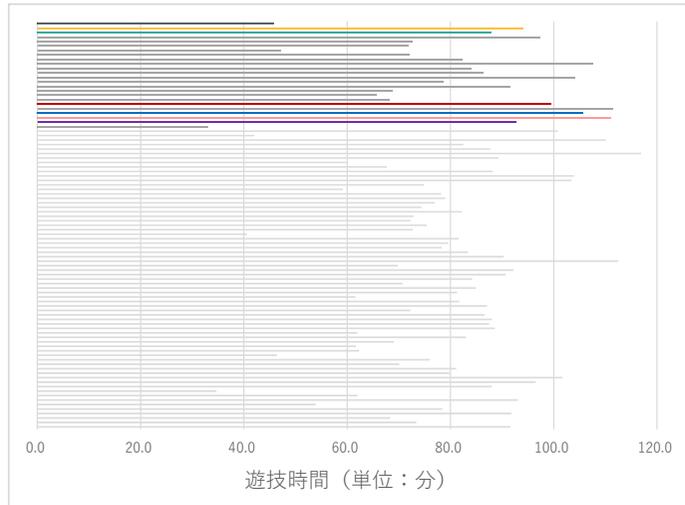
**Rvが大きければ大きいほど勝ちの魅力が高い機種となる**

※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。

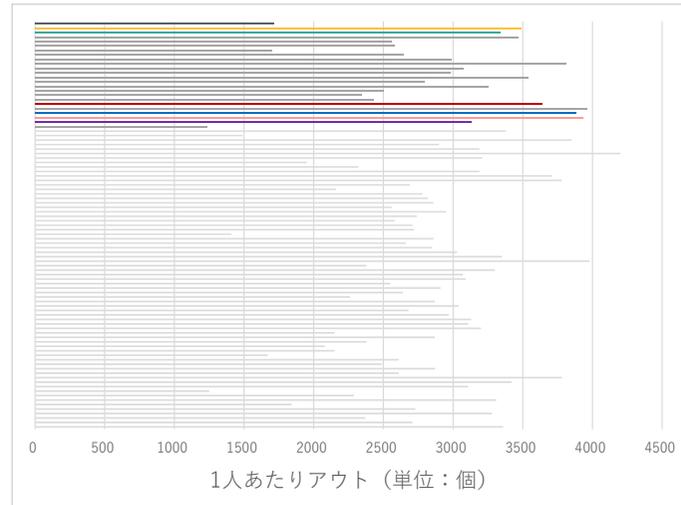
◆プレイヤーの「遊びかたの質」に変化はあったのか？

では次に、前述したとおり「勝ちの魅力」が引き上がったことにより、プレイヤーは粘り込むようになったのか、粘り込む遊技者は増加したのか、このあたりについて「遊びかたの質」と呼ぶ、「遊技時間」「1人あたりアウト」「60分以上遊技者割合」から考察したいと思う。

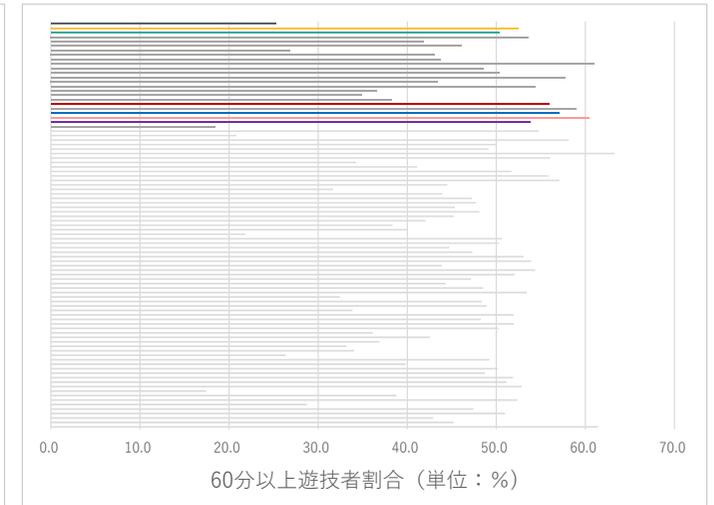
【図5】 遊技時間



【図6】 1人あたりアウト



【図7】 60分以上遊技者割合



これら横棒グラフは、2021年1月以降にリリースされた「AT/ART機」(30Φも含む)に限定し、各項目が導入7日間でのどのような値を示したのか図示したものである。

「遊技時間」、および「1人あたりアウト」は「勝ちの魅力」が引き上がったにもかかわらず、大きく延びるような様子は示されていない。さらに、「60分以上遊技者割合」もまた、決して悪くはないが「遊技機の魅力」の増幅具合に対しては物足りなさを感じてしまう。したがってこれら事象が示唆するものとしては、「遊技機の魅力は高まったが面白くない」、または「コイン単価が上がり投資に堪えられない」ほか、「負け金額が増加し過ぎて怖くて粘れない」などの文脈が浮かびあがるのではないだろうか。

では、これら文脈が関係しているのか後述したいと思う。

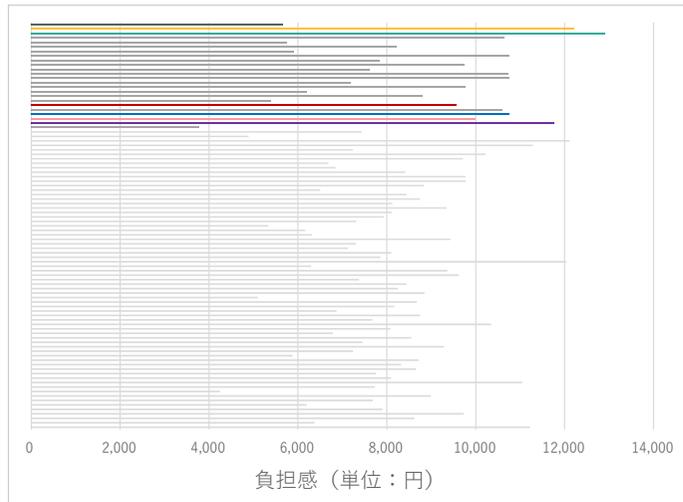
凡例

- S 犬夜叉CAN
- S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR
- S 新鬼武者2 ZC
- S バイオハザードRE:2 XB
- L 革命機ヴァルヴレイヴD
- L パキL3
- L アナザーリノヘブンCC
- 6.5号機
- 6.0～6.4号機

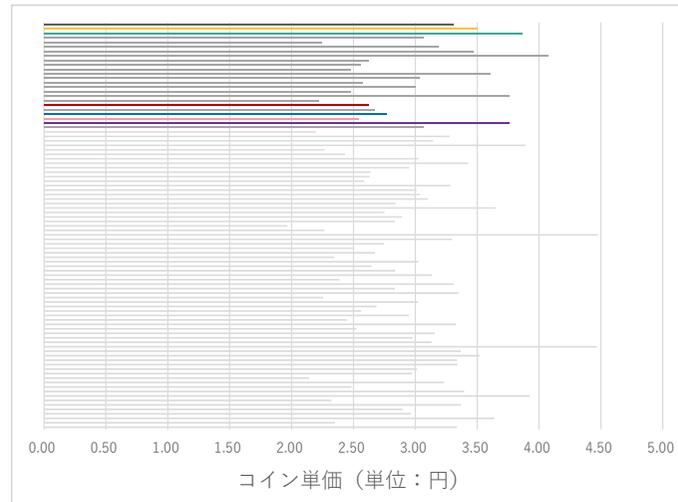
## 「勝ちの魅力」は高まったはずなのに、なぜ「遊びかたの質」は延びないのか？

### ◆コイン単価が上がり投資に堪えられないのか？

【図8】 負担感



【図9】 コイン単価



凡例

- S 犬夜叉CAN
- S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR
- S 新鬼武者2 ZC
- S バイオハザードRE:2 XB
- L 革命機ヴァルヴレイヴD
- L パキL3
- L アナザーリノヘブンCC
- 6.5号機
- 6.0～6.4号機

ここで活用するのは「負担感」という指標である。これは、「投資金額」とは違い「1人あたりアウト」と「コイン単価」を掛け合わせ、総量値として表したデータとなる。ご覧のとおり「負担感」は、12,000円という数値を超え高まっている様子が示されている。あらためて「遊技時間」(図5)をご覧いただきたいのだが、「遊技時間」の長い「カバネリ<sup>※4</sup>」や「鬼武者<sup>※5</sup>」は順に、111.2分、105.7分となり、これら遊技機の「コイン単価」は2.5円～3.0円の間を示している。つまり、「遊びやすさ」という意味では2.5円～3.0円ぐらいの「コイン単価」が程よく、「負担感」は10,000円前後が耐えられるラインであることを示唆しているのかもしれない。

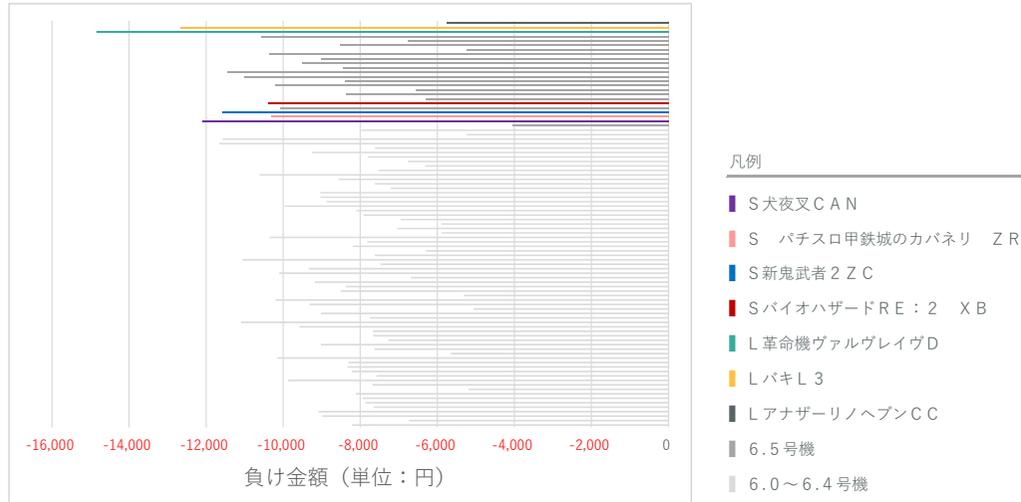
実は、過去に稼働貢献したとされる機種の種類傾向は、このレンジに該当していることがわかっている。たとえば「番長ZERO<sup>※6</sup>」の「コイン単価」と「負担感」は順に、2.63円、9,768円となり稼働貢献していた。

今後リリースされる「スマスロ」において、注目しておくべきポイントのひとつになるだろう。

※4 カバネリ S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR ※5 鬼武者 S 新鬼武者2 ZC ※6 番長ZERO S 押忍! 番長ZERO PC1

◆負け金額は増加したのか？

【図 10】 負け金額

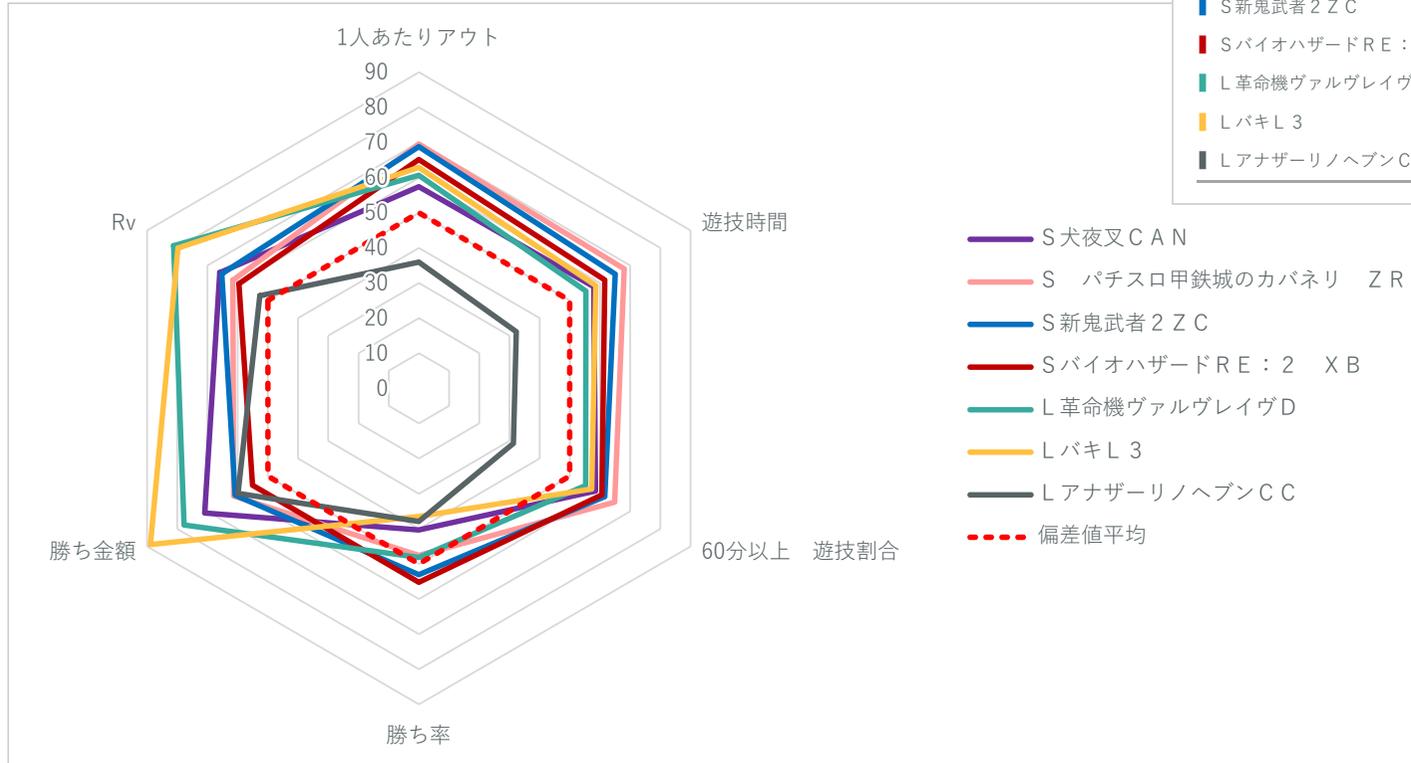


瞬時に理解できる結果が図示されており、明らかに「負け金額」は増加している。これは、非常に危険なサインとして読みとるべきで、昨今、業界の課題として挙げられている「遊技人口の減少」という文脈に従えば、「スマスロ」が示した「負け金額の増加」という事象は、それら課題に対する解決への道筋としては乖離しているように思えてしまう。しかしながら、「スマスロ」になり収益性を高めやすくなったことに違いはなく、できる限りの導入を推奨しているが、プレイヤーに過度な負担をかけるような運用は避けるべきだと考えておくべきだろう。

## 相対的評価から見た「ヴァルヴレイヴ」と「バキ」のポテンシャル

ここまでの記述では、全体の中における傾向から「勝ちの魅力」や「遊びかたの質」がどの程度の位置づけとなるのか解説してきたが、ここからは「機種評価の偏差値分析」を使い、具体的に「スマスロ」が相対比較において、どの程度のポテンシャルとなり、どの位置づけとなったのか分析したいと思う。

【図 11】 機種評価の偏差値：レーダーチャート



【偏差値の目安】

偏差値	最上位からの割合 (%)	仮に1000機種あった場合の順位
80	0.13	1.3位
75	0.62	6.2位
70	2.28	22.8位
65	6.68	66.8位
60	15.87	158.7位
55	30.85	308.5位
50	50.00	500.0位
45	69.15	691.5位
40	84.13	841.3位
35	93.32	933.2位
30	97.72	977.2位

平均

調査対象集団は、2021年1月以降にリリースされた「AT/ART機」(30中も含む)に限定し、その中で、どれくらいの位置づけとなるのか偏差値として図示したものである。

レーダーチャートが示しているように、「ヴァルヴレイヴ」と「バキ」の「勝ち金額」は相対比較において圧倒的なものがある。そして褒美の値となる「Rv」の偏差値は、「ヴァルヴレイヴ」偏差値 81、「バキ」偏差値 80 となり、いずれも最上位から 1.3%以内に位置づけられる。現在の市場にある遊技機の中で、圧倒的な「勝ちの魅力」を有した機種であることを意味している。しかし、「遊びかたの質」はいたって平凡で、これであれば「カバネリ」や「鬼武者」のほうが「遊びやすい」と感じてしまうだろう。

実は、このような傾向を示す機種の特徴としては、「粗利貢献はしやすいが稼働貢献はしにくい」という性質があり、過去の機種でいえば「犬夜叉」と類似している。レーダーチャートをもても、「ヴァルヴレイヴ」と「バキ」は、「犬夜叉」をひと回りも大きくしたような形となっている。実際に「犬夜叉」は、これまでリリースされた「6.5号機」の中で圧倒的な粗利速度を有しており、導入 16 週で粗利 100 万円に到達した唯一の機種である。

したがって、われわれの分析では「ヴァルヴレイヴ」、および「バキ」は粗利面での貢献に期待できるが、稼働面での貢献には期待できないだろうと考えている。

これが、第一陣「スマスロ」の個別機種評価となる。

【表 3】 粗利速度

項目機種名	粗利益	
	導入 1週目	導入 8週目
■ S 犬夜叉 C A N	61,170	549,170
■ S パチスロ甲鉄城のカバネリ Z R	21,460	377,660
■ S 新鬼武者 2 Z C	45,490	336,910
■ S バイオハザード R E : 2 X B	29,780	274,080
■ L 革命機ヴァルヴレイヴ D	102,980	***
■ L バキ L 3	66,220	***
■ L アナザーリノヘブン C C	7,610	***

## おわりに

「スマスロ」第一陣としての「役割は果たせた」と感じている。これは、SNSなどでトレンド入りするほど「スマスロ」がにぎわいをみせ、注目を集めたことを指している。

しかし、ある意味では「困窮を極める時代の始まり」なのかもしれないと感じている。それは、プレイヤーに強いる負担を意味している。ようするに、「負け金額の増加は危険であるように思える」ということだ。SNS 界限では、「コンプリート機能到達」などの「出玉性能」にフォーカスしたような良い面ばかりの発信が目立つが、われわれのような運営サイドの人間は、その裏側にある問題に対し常にフォーカスしておかなければならないだろう。「遊技人口の回復」や「シェアアップを目指す」などの文脈に従えば、「スマスロ」が示したデータは乖離しているように見え、何か策が必要だと「焦り」を覚えるべきなのかもしれない。今後も「スマスロ」と歩みを進めていく上では、これら課題に対し突破していく術を模索していただければと思う。

アミューズメント業界の発展を願い —— 吉元 一夢

# Date Mart : L HEY! エリートサラリーマン鏡

【表1】導入7日間の実績値

項目機種名	平均設置台数	アウト平均	延べ人数	延べ人数比率	台あたり遊技人数	1人あたりアウト	遊技時間	60分以上遊技割合	勝ち率	勝ち金額	Rv	コイン単価	負担感
S 犬夜叉CAN	2.8	16180	679	0.8	6.0	3130	92.7	53.8	28.1	23,110	6501	3.76	11,760
S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	2.6	15390	255	0.3	4.6	3930	111.2	60.4	31.4	19,180	6017	2.54	9,992
S 新鬼武者2 ZC	2.4	20510	1291	1.6	5.2	3880	105.7	57.0	33.9	18,970	6421	2.77	10,745
S バイオハザードRE:2 XB	3.2	18200	1524	2.0	4.9	3640	99.5	55.9	34.8	16,620	5790	2.63	9,558
L 革命機ヴァルヴレイヴD	4.4	20080	1753	2.2	6.1	3340	88.0	50.4	31.7	25,920	8206	3.86	12,901
L バキL3	4.2	16490	1433	1.8	5.1	3490	94.0	52.5	26.4	30,500	8046	3.50	12,212
L アナザーリノヘブンCC	3.5	9250	459	0.6	3.5	1710	45.8	25.3	27.0	18,590	5023	3.31	5,661
L HEY! エリートサラリーマン鏡PA4	4.6	20860	1709	2.2	5.8	3750	97.9	55.5	36.7	18,730	6872	2.80	10,508

【表2】粗利速度

項目機種名	粗利益	
	導入1週目	導入8週目
S 犬夜叉CAN	61,170	549,170
S パチスロ甲鉄城のカバネリ ZR	21,460	377,660
S 新鬼武者2 ZC	45,490	336,910
S バイオハザードRE:2 XB	29,780	274,080
L 革命機ヴァルヴレイヴD	102,980	***
L バキL3	66,220	***
L アナザーリノヘブンCC	7,610	***
L HEY! エリートサラリーマン鏡PA4	54,870	***

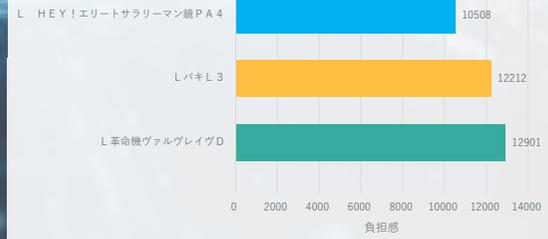
【図1】機種評価の偏差値：レーダーチャート



【図2】負け金額



【図3】負担感



## 吉元 一夢 よしもと・ひとむ

データアナリスト・統計士

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。

# スマスロ徹底解析

---

2022年12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 3F  
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)

### 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 3F

<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)

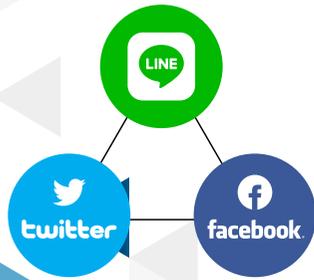
<https://www.thinx-lab.com/>

[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

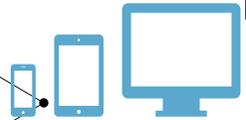


### タイムリーな情報発信

- ・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？貴店が参考している全国平均はい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、自店の新台からより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。