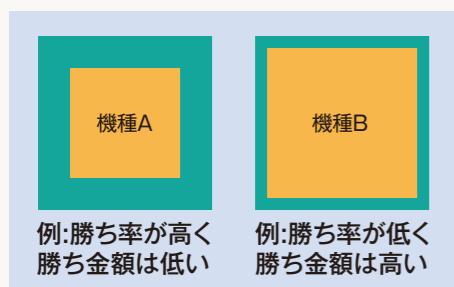


データ分析で導く、外さない、機種選定

遊技者の見えない本音をデータで可視化する『TRYSEM CROSS』が、機種評価の核心に切り込む。



『TRYSEM』の統計データを活用した分析レポート『TRYSEM CROSS』。月1回(毎月20日)発行。



「Rv」とは?
遊技機の総量規制(出玉規制)の範囲で、各機種がどこまで勝ちの魅力の面積を広げられたかを表した指標。画像の例では、緑色の面積が総量規制値、黄色の面積がRvとなる。Rvが高い=面積が広い=勝ちの魅力が高いと判断できる。



レポート執筆者
(株)THINX
吉元一夢代表取締役



偏差値分析(機種分析)

同社の機種分析は、主要6項目を基に偏差値分析による相対評価を行う。評価軸はシンプルで、遊技機が有する「勝ちの魅力」(勝ち率、勝ち金額、Rv)に引き寄せられ、プレイヤーはどれだけ粘り込んでいる(1人あたりアウト、遊技時間、60分以上遊技者割合)のかというモノサシを通して、各機種の優劣を判断(チャートの6角形の面積が大きいほどボンシャルが高い)する。

©THINX-LAB.OLAP SIS
©SUNTAC[TRYSEM]
よりデータ引用

『TRYSEM』システムイメージ



TRYSEM CROSS

業界統計サービス『TRYSEM』のデータを活用して作成される分析レポート『TRYSEM CROSS』。左ページ画像の通り、『TRYSEM』は市場全体の統計データと自店の実績を組み合わせた機種分析情報等を把握できる点が特徴。その情報を元に『TRYSEM CROSS』は毎号、注目機種やスペックなどテーマを設けて詳細に分析し、質の高いレポートを提供する。

レポートを執筆するのは、本誌でもおなじみの(株)THINXの吉元一夢代表取締役だ。業界で唯一「統計士」の資格を持つデータ分析の専門家として、ホール経営から機種分析まで幅広い領域で実績を重ねている。

「同じ4万発の稼働でも、一人当たりアウトが高ければ、その機種を“面白い”と感じて打ち込む人が多いと推測できます。数字の裏にあるプレイヤー心理を読むことが、正しい機種評価につながります」と吉元代表取締役は強調する。

機種分析は、6つの主要項目をもとに偏差値を算出し、チャート上で相対的な評価を実施(※上図参照)。6角形の面積が大きいほど、その機種の総合力が高いと判断できる仕組みだ。

中でも注目されているのが、独自の指標「Rv」(Reward Value ※上図参照)である。「勝率」と「平均勝ち金額」を掛け合わせた「勝ちの魅力」を数値化した指標だ。

吉元代表取締役は「Rvが高いほど、“勝ちやすさ”と“勝つた時の満足度”的な両方が優れています」と言います。さらに、この値は一人当たりアウトや遊技時間、60分以上遊技するユーザーの割合といった“遊び方の深さ”とも密接に関係しています。つまり、Rvの高い機種ほど、プレイヤーが“楽しい”“もう一度遊びたい”と感じている可能性が高いのです」と説明する。

精度向上による ミスのない機種選定

従来、ホール担当者はスペック分析等に膨大な時間を費やしながら機種選定を行ってきた。TRYSEM CROSSの分析を活用すれば、プレイヤー心理を踏まえた根拠ある機種選定をより短時間で行うことができる。吉元代表取締役は「機種のヒット率を100%の確率で当てるることは難しいですが、データを正しく使えば“外れを減らす”ことはできます。少しでも良い判断の助けになれば」と話す。

『TRYSEM CROSS』は、SUNTACの業界統計サービス『TRYSEM』のデータを活用した機種分析レポートだ。

原則として月1回発刊し、毎号、注目機種やスペックカテゴリー、ゲーム性といったテーマを設けて機種に関する統計データを詳細に分析。その結果を踏まえ、各機種のボンシャルをわかりやすく解説している。単なる数値の羅列ではなく、マーケティングや営業に役立つ「知見」や「ノウハウ」もあわせて提示しており、現場でそのまま使える内容となっている。

レポートを執筆するのは、本誌でもおなじみの(株)THINXの吉元一夢代表取締役だ。業界で唯一「統計士」の資格を持つデータ分析の専門家として、ホール経営から機種分析まで幅広い領域で実績を重ねている。

たとえば、機種評価を行う際に「アウト(稼働)」の数値だけで良し悪しを判断するケースは多い。しかし『TRYSEM CROSS』では、一人当たりのアウトや平均遊技時間といったプレイヤー行動に踏み込み、機種がどのように“楽しませていくか”までを含めて評価している。

吉元代表取締役は「データは“食材”のようなもの。良質なデータをどう調理するかで成果は大きく変わります。『TRYSEM CROSS』では、同じデータでも見方や見せ方を変えることで、新たな気づきやインサイト(遊技者の本音)を導き出しています」と語る。

TRYSEM CROSSでは、一人当たりのアウトや平均遊技時間といったプレイヤー行動に踏み込み、機種がどのように“楽しませていくか”までを含めて評価している。

吉元代表取締役は「データは“食材”のようなもの。良質なデータをどう調理するかで成果は大きく変わります。『TRYSEM CROSS』では、同じデータでも見方や見せ方を変えることで、新たな気づきやインサイト(遊技者の本音)を