

## 五月 鯉のぼりの季節 少しずつ晴れ間が

### ● 5月から内規変更

- 1) 通常時のベース 30 以上 → 廃止
- 2) ヘソ賞球 4 個以上 → 廃止
- 3) 電チュー賞球 1 個以上 → 廃止
- 4) 他穴など 3 個以上 → 廃止

型式試験申請は、2019/5/1 日から

確変上限が撤廃されたばかりで更に追加してくるとは、日工組も危機感を持ってきた表れかも知れません。変更の目的は「のめり込み対策」ってのは??ですが「多種多様な遊技機の開発ができる」これは、嬉しいですね。

※通常時のベース 30 以上は無くなっても風営法により規制されています。

### 重要なのは内規と言え緩和されること

高射幸性機種や釘問題以降は、パチンコ・スロットともに規制が厳しくなるばかりで、止めが風営法改正でした。

パチンコ業界が暗くなるばかりでしたね。

ようやく内規とは言え「緩和」されるのは、非常に嬉しいです。

日工組もようやく危機感を持って動き出した印象です。

どんどん必要のない(意味のない)規制は、廃止して自由度を上げていきましょう！

後はメーカーのアイデアに期待して面白い機種を出して欲しいです。

もう一度内規を見てみましょう

著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準遊技機の種類著しく射

幸心をそそるおそれのある遊技機の基準

ぱちんこ遊技

三 一時間にわたり遊技球を連続して発射させた場合において獲得することができる遊技球の数が発射させた遊技球の数の二・二倍を超えることがあるか、又はその**三分の一を下回る**ことがある性能を有する遊技機であること、その他短時間に著しく多くの遊技球を獲得することができる性能を有する遊技機であること。

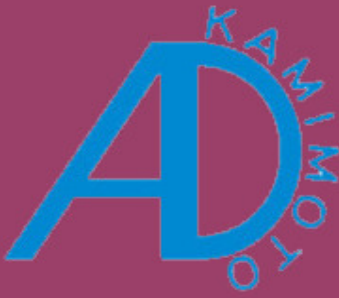
四 四時間にわたり遊技球を連続して発射させた場合において獲得することができる遊技球の数が発射させた遊技球の数の一・五倍を超えることがあるか、又はその**五分の二を下回る**ことがある性能を有する遊技機であること。

五 十時間にわたり遊技球を連続して発射させた場合において獲得することができる遊技球の数が発射させた遊技球の数の三分の四を超えることがあるか、又は**その二分の一を下回ること**がある性能を有する遊技機であること。

八 役物を連続して作動させるための特別の装置（以下「役物連続作動装置」という。）が設けられている遊技機にあつては、役物が連続して作動する回数が十回を超える性能を有するものその他当該役物連続作動装置の作動により著しく多くの遊技球を獲得することができる性能を有するものであること。

## 徒然考

1) 通常時のベース 30 以上 → 廃止 は上記の内規の赤字の部分が廃止されることとなります



ここで パチンコの出玉率(確変時の最高出率)の計算式は

fout=通常大当たり時間(分) hfout=確変大当たり時間(分) ritu=通常確率 ritu\_k=確変確率  
dedama=通常出玉 hdedama=確変出玉  
shou=スタート賞球(4) shoul=アタッカー賞球(15) as=スタート以外の遊び(10)  
start=1 分間の入賞回数(暫定的に 6 回と置く)  
出玉率=SAFE(出玉)÷OUT(打ち込み)を計算する  
大当たり時間の算出  
fout=dedama/shoul(秒)  
hfout=hdedama/shoul(秒)  
safe2=ritu/start×(shou\*start+as)  
out2=ritu/start×100

$X\_OUT = out2 + fout + (ritu\_k/12 \times 100 + hfout) \times (ren - 1)$  OUT 打ち込み計算  
(確変中のスタート入賞を 12 としている チューリップオープン時間+インターバル時間)  
 $X\_SAFE = safe2 + dedama + fout + ((hfout \times shou \times start/100) + hdedama + ritu\_k/12 \times hbase) \times (ren - 1)$  ※ren=連荘  
SAFE(出玉)計算

出玉率= $X\_SAFE \div X\_OUT$

旧基準機(賞球 4 確変突入率 65%) 出玉 2400 個・確変突入率 65%・確変出玉=3200

従来の規則で 最高出玉 dedama=hdedama を 2400 個とおくと  $ren=2.857$   $1/(1 - 0.65)=2.857$ (確変 65%)

確率 320 確変確率 50 と置く(hbase=確変ベース とおく)

$X\_OUT = 320/6 \times 100 + 160 + (50/12 \times 100 + 160) \times (2.857 - 1) = 6504$

$X\_SAFE = 320/6 \times 34 + 2400 + 160 + (160 \times 4 \times 6/100 + 2400 + 50/12 \times 100) \times (2.857 - 1) = 9605$

出玉率= $X\_SAFE \div X\_OUT = 9604 \div 6504 = 147.6\%$  規定では 200% (旧内規 四)

(参考資料 旧内規 四)

四十時間にわたり遊技球を連続して発射させた場合において獲得することができる遊技球の数が

発射させた遊技球の数の二倍を超えることがあるか、又はその二分の一を下回ることがある性能を有する遊技機であること。)

さあ新規則で計算してみましょう 1 回の出玉最高は 1500 個 連荘を X とおくと  
参考  $hfout = hdedama / shoul = 1500 / 15 = 100$

$$X\_OUT = 320/6 \times 100 + 100 + (50/12 \times 100 + 100) \times (X - 1)$$

$$X\_SAFE = 320/6 \times 34 + 1500 + (100 \times 4(\text{スタート賞球}) \times 6 / 100 + 1500 + 50/12 \times 100) \times (X - 1)$$

※34=4(賞球) × 6(回/分 スタート回数)+10(遊びベース 規定により)

新規定では **133%** (新内規 四)

$$\text{出玉率} = X\_SAFE \div X\_OUT = 1.33 \quad \text{で X 算出 } 4.03 \quad \text{確変突入を Y とすると } 4.03 = 1/(1-Y)$$

**75%** 確変突入率が可能となる

$$1400 \times 4.03 \times 0.75 + 1400 \times (1 - 0.75) = 4581$$

大当たり獲得平均出玉

新基準機予測 大当たり 1 回の出玉 1500 個・確変突入率 75%・予測確変出玉 4581 個(確変ベース 100 として) 当然 200%の瞬発出玉率が 133%になることは射幸心は落ちるが確変突入率は増えそうだ。これは昨年一月に予測しました。

しかしメーカーの努力(2 種との混合)により、確変出玉は 4000 個以上も可能となりました。(ここで確変確率=1 とする ※2 種使用)

$$X\_OUT = 320/6 \times 100 + 100 \times X \quad \text{※ } 100 = 10 \text{ ラウンド} \times 10 \text{ カウント}$$

$$X\_SAFE = 320/6 \times 34 + (1500 + 4(\text{スタート賞球}) \times 6) \times X \quad \text{でスタート賞球を 1 とすると}$$

$$X\_OUT = 320/6 \times 100 + 100 \times X$$

$$X\_SAFE = 320/6 \times (6 \times 1 + 2) + (1500 + 1(\text{スタート賞球}) \times 6) \times X$$

$$\text{出玉率} = X\_SAFE \div X\_OUT = 1.33 \quad \text{で X 算出 } 4.74 \quad \text{確変突入を Y とすると } 4.74 = 1/(1-Y)$$

**78.9%** 確変突入率が可能となる **最高出玉**は(15-1)×10×10×4.74=**6636 個** ~ **スタート賞球 1 の確変出玉 6636** 通常出玉は 1500(1400 個)

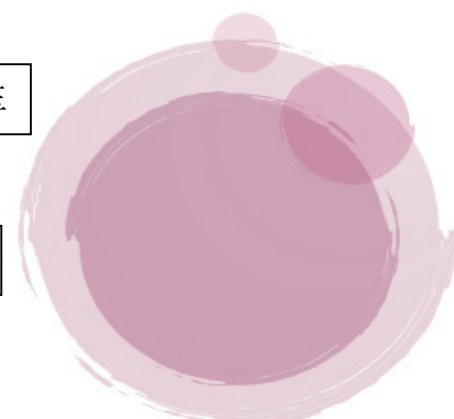
$$6636 \times 0.789 + 1400 \times (1 - 0.789) = 5534$$

大当たり獲得平均出玉

$$320 \div 5.7(\text{回/分}) \times (100 - 1) = 5557 \quad \text{ほぼ 10 割}$$

スタート回数

打込玉平均(1 ゲーム)



賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	検定日
1 【10割】5.65 BS1=7.66 BS2=2	78.9 78.9	320 2	4.73	1395 1395 6611	2065 5463	1.3 円	2019/8

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	検定日
1 【10割】7.55 BS1=9.56 BS2=2	50 78.9	320 2	4.73	1395 1395 6611	2065 4003	1.3 円	2019/8

また **確変2種使用**で **賞球4** でスタート以外の遊びがないとすると ※スタート以外の遊びがなくとも2の遊びベースは存在する

$$X\_OUT = 320/6 \times 100 + 100 \times X$$

※ 100=10 ラウンド×10 カウント

$$X\_SAFE = 320/6 \times 34 + 1500 \times X$$

34=4×6+10 が 26=4×6+2 となるので

$$X\_SAFE = 320/6 \times 26 + 1500 \times X$$

出玉率=X\_SAFE÷X\_OUT=1.33 で X 算出 4.17 確変突入を Y とすると 4.17=1/(1-Y)

**76.0%**確変突入率が可能となる **最高出玉**は(15-1)×10×10×4.17= **5838 個**

$$5838 \times 0.76 + 1400 \times (1 - 0.76) = 4769$$

大当たり獲得平均出玉

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	検定日
4 【10割】5.29 BS1=23.2 BS2=2	76.4 76.4	320 2	4.23	1395 1395 5911	1847 4827	1.32 円	2019/8

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	検定日
4 【10割】6.52 BS1=28.12 BS2=2	50 76.4	320 2	4.23	1395 1395 5911	1847 3653	1.33 円	2019/8

また **確変2種使用**で **賞球5** でスタート以外の遊びがないとすると ※スタート以外の遊びがなくとも2の遊びベースは存在する



$$X\_OUT = 320/6 \times 100 + 100 \times X$$

$$X\_SAFE = 320/6 \times 34 + 1500 \times X$$

$$X\_SAFE = 320/6 \times 32 + 1500 \times X$$

$$\text{出玉率} = X\_SAFE \div X\_OUT = 1.33 \quad \text{で } X \text{ 算出 } 3.94 \quad \text{確変突入を } Y \text{ とすると } 3.94 = 1/(1-Y)$$

74.6%確変突入率が可能となる **最高出玉**は $(15-1) \times 10 \times 10 \times 3.94 = 5516$ 個

$$5516 \times 0.746 + 1400 \times (1 - 0.746) = 4219$$

大当たり獲得平均出玉

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均 連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	
5 【10割】6.35 BS1=33.8 BS2=2	50 74.6	320 2	3.93	1395 1395 5490	1715 3442	1.34円	2019/8

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単 価	検定日
5 【10割】5.33 BS1=28.7 BS2=2	74.6 74.6	320 2	3.93	1395 1395 5490	1715 4425	1.33 円	2019/8

因みに 確変確率 50 確変ベースを 100 とした場合も参考に

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	検定日
4 【10割】6.1 BS1=26.44 BS2=2	50 78.9	320 50	4.73	1395 1395 6611	2065 4003	1.19円	2019/8

1000円で20.6回/千円ゲーム遊べる

賞球 スタート ベース BS	確変突入率 確変継続率	確率	平均連	通常出玉 確出玉 確変出玉	射度 平均出玉	円単価	検定日
5 【10割】6.35 BS1=33.8 BS2=2	50 74.6	320 50	3.93	1395 1395 5490	1715 3442	1.18円	2019/8

1000円で24.0回/千円ゲーム遊べる

今後の多様性に期待できそうです

