

CR
ぱちんこジョーズ
解読データー
通常時編

【前書き】

以下の内容はグラフなどが見にくいところがありますので、拡大などして見てください。

あくまでも以下のデータは2台の普通の実機からの数値ですので、裏口ム機、遠隔操作機などとは数値が異なりますのでご注意ください。

投資は自己責任で行ってください。

またこのデータによりなんらかの損害が発生しても一切の責任を持ちません。

また、出来るだけパチンコはレジャーとして楽しんで下さい。

余裕のあるお金で打ちましょう。

最後にパチンコ以外の趣味や家族、友人を大切にしてください。

(ご注意)

この攻略法は一読で理解できる程簡単なものではありません。

理解できるまで何度でも読み返してください。

それでもわからないときは質問して下さい。

また、この情報は絶対に転売なさないで下さい。

もしその様な行為を発見しましたら、損害賠償及び法的手段を講じさせていただきます。

目次

- 1 「序章」
- 2 「大当たりのメカニズム」
- 3 「配列」
- 4 「CLASS」
- 5 「確率変更絵柄リーチの絵柄別確立一覧」
- 6 「リーチキャンセラー」
- 7 「CLASS 判別法」
- 8 「終章」
- 9 「リーチキャンセラーの理論と詳細説明」

1 「序章」

今年度、最強の爆連機 ぱちんこジョーズ

CR ぱちんこウルトラセブンから約1年。待望の京楽バトルマシンが登場。

外部的には、光と音、そして映像の演出が大幅にパワーアップしました。

もちろん要である、捕獲モードもプレイヤー参加型となり鮫退治の興奮を満喫できます。過去にこれ程までに、ボタンを叩きまくるマシンは無かったことでしょう。

さて、それでは内部システムですが、ウルトラセブンと何が変わったのでしょうか？

ウルトラセブンは2段階 CLASS 制でしたが、ジョーズも変わっておりません。

そしてウルトラセブン最大の弱点であった、リーチキャンセラーが使えなかった点ですが、ご安心してください。ジョーズはリーチキャンセラーが使えます。

またその他にも様々な変更点があります。

それらは、この解析データで少しずつ後述致します。

ジョーズとウルトラセブンを比べると、間違いなくジョーズの方が、技術介入をする事が出来ます。即ちウルトラセブンより勝てる機種です。

ジョーズ通常時の攻略のポイントは大きく分けて2つあります。

まず伝統のリーチキャンセラー、そして CLASS 判別。リーチキャンセラーの根底にはやはりジョーズの基本システムを理解しないといけません。

それは、「大当たりのメカニズムと配列」です。

CLASS 判別は「CLASS の概念、特徴」を理解しないといけません。

まず「大当たりのメカニズムと配列」から詳細に説明します。

2 「大当たりのメカニズム」

大当たりのメカニズムの説明になりますが、変数が 290 ~ 840 個入った配列があると思って下さい。そしてなんらかのアクションが起こった時に、その配列をひとつ選ぶわけです。例えば、通常確率である 1/397 の配列の場合、

[0,0,1,0,.....1,0,0,.....0,1]

とこんな感じになっています。つまり 794 個の中に 792 個の 0(はずれ)=false と 2 個の 1(当たり)=true があるわけです。

290 の配列なら、288 個の 0 と 2 個の 1 があります。

そして玉がチャッカーに通った時の時間を変換関数により数値に変換して、その値を配列の中から数値を取り出すわけです。例えば変換関数で 343 という値が返されたら 344 番目の値を取り出すわけです。

そして 0 ならそこでアクション決定関数により確率再変動関数とはずれアクションに分けられます

はずれアクションには熱い演出、パトランプ警報予告等も含まれます。

そしてすべて配列は、1(大当たり)=true、の変数の場所が違いますので、体感機などでジョーズを攻略しようと思っても不可能です。

体感機で攻略できる機種は現代にはありません。

3 「配列」

さてジョーズの配列の決定方法ですが、一マルリーチの時に 80%の確率で配列が選択

されます。

ノーマルリーチとはスーパーリーチに発展しないリーチの事を指します。

例えば予告がなんであれ、スーパーリーチに発展しないリーチがノーマルリーチです。

水上スキーリーチ・モリリーチもスーパーリーチに含みます。詳しくは、ジョーズ公

式サイトをご覧ください。 <http://www.kyoraku.co.jp/public/products/2006/jaws/>

例えば、1揃いのノーマルリーチが来れば、80%の確率で 720or440 の配列が選択されます。9揃いのノーマルリーチがかかれば 80%の確率で 440or290 の配列が選択されます。290 の配列とは $1/145$ の確率という事になります。440 の確率とは $1/220$ の確率です。

なぜ2つもあるかは、後ほど「CLASS」で後述します。

これは **55 回転有効**です。55 回転経てば $1/397$ に戻ります。

もし、55 回転以内に他のノーマルリーチが選択されれば、新たな配列に書き換えられます。

次にジョーズの大当たり確率が変わる時を述べます。

ジョーズの大当たり確率が変わる時(配列が変わる時)

デモ画面が 3 サイクル以上連続して出ている。

ノーマルリーチがかかる 80%で。

ノーマルリーチ発生後からその間ノーマルリーチ無しに 55 回転回る。

保留玉が 4 個点灯する。

、 の場合変数は 1/397 に戻ります。

の場合は絵柄によって変数が変わります(配列再選択)。

この確率はグラフによって後述します。

4 「CLASS」

さてそれではなぜ、先ほどの 1 揃いのノーマルリーチの確率が 2 つもあるかというと、それはジョーズにはクラス(CLASS)という概念が存在します。

これは DAY 変数が変わる、つまり日付が変わると自動的に CLASS がランダムで決定されます。

CLASS は 2 つあり、ここではわかりやすいように通常と天国に分けます

1 のノーマルリーチなら 1/220(天国)と 1/360(通常)という二つの確率が存在します。

今、自分が打っている台はどの CLASS に滞在しているのか？それは簡単にはわかりません。そもそもパチンコファンの 99%以上は CLASS というものの存在さえ知りません。しかし実は絶対に天国でしか起こらない演出などが存在します。もちろん通常で頻出する演出なども存在します。それは後の「CLASS 判別法」で後述します。

朝一の CLASS の振り分け率は、通常:天国=8:2 です。

これは終日一定ではありません。

また大当り後、通常時に戻った場合も同じ比率で振り分けられます。

CLASS は、リーチ不揃い(外れ目)の時に以下の確率で移行抽選されます。

移行先CLASS			
		通常	天国
現CLASS	通常	63/64	1/64
	天国	1/32	31/32

滞在時間は通常の方が大きく、逆に天国の滞在時間は短くなっております。

5 「確率変更絵柄リーチの絵柄別確率一覧」

ノーマルリーチ以後55回転大当り確率(次の変数リセットまで)												単位(1/X)
CLASS	リーチの絵柄											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
地獄		420	360	420	270	420	360	420	360	420	220	
天国		360	220	360	220	360	270	360	270	420	145	

必ずノーマルリーチがかかれば、大当り確率が変わるわけでは在りません。

80%の確率で変更されます。

ジョーズ最強のノーマルリーチは、天国の9になります。なんと驚愕の1/145です。

この配列が選択されれば、捕獲モードへの距離が一気に縮まります。

次は、天国の1or3の1/225となっています。熱いのはこの3つとなります。

また通常でも9は1/220なので期待してください。

つまり9が出れば、通常でも天国でも熱いということになります。

逆に偶数絵柄はそれ程期待できません。

しかし、そんな期待できない絵柄が来た時でも再計算を防ぐ方法がございます。

それが、「リーチキャンセラー」です。

6 「リーチキャンセラー」

ジョーズはノーマルリーチがかかる、ノーマルリーチがなく55回転回るなどにより、確率が再計算(配列再選択)されてしまいます。しかしノーマルリーチによる場合だけ再計算(配列再選択)をキャンセルすることができます。ジョーズ(パチンコ機全般)の機能を上手く利用するわけですが。ここでは簡単にいいますと、ノーマルリーチの右絵柄が止まって、リーチ音がする前に(リーチという音)ストップボタンを押す(または手

を離して玉を打たない)だけでかまいません。ON(ボタンを離している)、OFF(ボタンを押す)、ON(ボタンを離す)という一連の流れがあって初めて成功します。押している時間は0.5秒～1.5秒ぐらいを目安としてください。そうすれば再計算(配列再選択)をキャンセルすることができます。これによりせっかくでいい確率になっている時に55回転以内に別のノーマルリーチが来てそして外れて、がっかりすることがございません。(巻末に詳細を掲載しています)

7「CLASS 判別法」

CLASSはある程度演出から見分けることが可能です。

当然ジョーズにも様々なCLASS判別演出がございます。

いきなり天国に座れば、それだけチャンスが広がりますから、CLASS判別はジョーズでも重要です。

朝一はほとんどが通常に振り分けられています。しかし天国に振り分けられている確率も20%もあります。通常は全体的に確率が低いですので、理想的なパターンはいきなり天国の台に座るか、通常に座り通常 天国と移行することです。

* それでは、演出からCLASSを判別する方法を記述します。

天国である確率が80%以上である予告・演出

- 1 連続ダーダン予告×3(ダーダンが3回)。
- 2 スベリ予告(双眼鏡)。
- 3 船長激闘リーチ(オットセイの数は関係なし)。

天国である確率が70%以上である予告

- 1 キャラステップアップ予告4(キャサリンが海に沈む)。
- 2 船長リーチ(発展無し) (オットセイの数は関係なし)。

通常である確率が75%以上の演出

- 1 スベリ予告(イカリ)。
- 2 水上スキーリーチ(雷雲モード発展無し)。

判別演出が複合した場合は、%の高い方を参考にして下さい。

例えば、キャサリンステップアップ4 船長激闘リーチの場合、船長激闘リーチは80%で高いので、天国の期待度は80%です。

これ以外の演出でCLASS判別をする事は不可能ですので、例えば~の演出は天国CLASS濃厚ですか?というような質問はお答えしかねます。

また、船長室モードでは判別演出はございません。

*DAY変数が変わってから通常移行まで天国の場合、特殊な演出が起こります。

8「終章」

ジョーズの通常時はどう乗り切るのが一番の得策なのか?

それは、前述したように、やはり「リーチキャンセラー」と「CLASS判別」です。

ジョーズは多くの機種と違い、配列が変更してから次の配列が有効になるまでの回転数が55回転と若干長いです。これは非常にチャンスです。

つまり熱いノーマルリーチが有効である時間がそれだけ長いからです。

熱くないノーマルリーチはもちろんリーチキャンセラーをしてください。

1/145 である 9 絵柄(天国)、1 絵柄、3 絵柄がいわゆる熱いリーチ絵柄です。

これらが来れば、以後 55 回転は熱くない偶数絵柄などのノーマルリーチが来れば、迷わずリーチキャンセラーを行ってください。

もちろん通常か天国が見分けて無くても、1,3,9 のノーマルリーチは熱いので 55 回転を死守してください。

さてリーチキャンセラーと対をなす、もう一つの技術介入要素である CLASS 判別。

こちらは、天国が濃厚と思われる演出。船長系リーチやダーダン予告 × 3 等が来れば、迷わず続けて打ってください。

天国で打っている滞在時間が長ければ長いほど勝率は上がります。

逆に水上スキーリーチやスベリ予告(イカリ)等の演出が起これば、辞める事も選択肢の一つに入れる事も重要です。

もし持ち玉が無く、空き台等があれば、移る事も重要です。

最後にもう一度復唱しますが、やはりリーチキャンセラーと CLASS 判別の基本テクニックを抑える事が、ジョーズを制する、捕獲モードの道を開く第一条件です。

9 「リーチキャンセラーの理論と詳細説明」

新海物語以降のパチンコは、配列変更型の抽選方式が大多数を占めています。

その配列の変更型抽選方式は、新海ならダブルリーチ等により、配列が変更されます。

抽選は主に、毎回、現在配列変数からその値を取ってきます。

例えばその変数が、新海の9なら、他の配列から9の配列を参照して抽選します。

その配列の中身は、[0,0,1,,,,,0,1]といった感じです。

そして、その現在配列変数は、新海ならダブルリーチ成立時に変更されます。

ダブルリーチ抽選関数から、抽選されたダブルリーチが返された時に、新たに現在配列変数が新たに書き換えられます。例えば、9を8などにです。

その行為を止めるのが、**リーチキャンセラー**です。

リーチキャンセラーのタイミングは、この現在配列変数の書き換え時に行ないます。

ちょうどその定期的なタイミングに、アースの放流を定期的にON、OFF、ONする事により、一定の放流間隔に波を与えます。

そしてROMに影響を与え、この現在配列変数への書き換えを中断します。

方法はON(打つ)、OFF(停止)、ON(打つ)の流れが絶対条件です。OFFのストップボタンを押すタイミングですが、リーチが成立するまで押さない(ON=打ち出し中)、そしてリーチが成立し**リーチ音**が流れる**0.1秒~0.9秒前**の間で押してください。(OFF=打ち出し停止)そして必ずリーチ音後1.5秒以内までには離して下さい。(ON=打ち出し再開)

押している時間は0.5~1.5秒以上押してください。

例えば、新海ならリーチになり、「リーチ」という音が流れる直前(0.1秒~0.9秒前以内)にストップボタンを押してください。そして離して下さい。(0.5秒~1.5秒以内)

次に分かりにくいリーチキャンセラーを現実的な例を基に、Q&A 形式で分かりやすく噛み砕くだいた例を掲載します。

リーチキャンセラーを使おうと、ストップボタンを押すのですが、すでに押す前の残り玉でスタートに入り、保留玉が4個になった場合は無効ですか？

この場合は、リーチキャンセラーは有効になりますが、その前に4保留がついているので、4保留をつけた場合の確率に戻ります。つまり結果的には、新しく書き換えられます。

保留玉4個状態で、いい確率のリーチがきたら、再計算されるのですか？

この場合は、どちらが先かになります。4保留が点灯した後にリーチが来れば再計算成立です。しかしリーチ後に4保留が付けば、4保留の確率に戻ります。

(リーチ後とはリーチ音が鳴った瞬間です。)

また保留玉3個で、いい確率のリーチがきた時、リーチ音後にストップボタン押しでも再計算はされるのですか？

(保留玉を4個にしたくない)

リーチ音後にストップボタンを押した場合は、リーチキャンセラーは成立しません。あくまでも成立するのはリーチ音前です。ですのでこの場合は再計算されます。

また保留玉3個で、いい確率のリーチがくる寸前に保留玉4個となった場合はどう

なるのですか？

この場合は の質問と同様に、いい確率のリーチが再計算されます。4 保留になり、一度 4 保留の確率に戻る(再計算)、そして、その後にリーチが来ているので、再計算されます。もちろんリーチ後に 4 保留がつけば、4 保留の確率に戻ります。

具体的にどういう具合に打つのが一番の最善策なのですか？

意図的な場合を除き、必ず 4 保留はつけないで下さい。最高でも 3 保留までで、3 保留をつければ、すぐにストップボタンを押し、止め打ちを行ってください。

ただし、ストップボタンを押しするのは、必ずリーチ音が流れる 1.1 秒前までに押し。ストップボタンを押した後、1.1 秒間はリーチキャンセラーが使えないため。

また長時間の遊戯は、集中力が欠けるのであまりお勧めはできません。

初めの ON から OFF する時、リーチの音に反応するのが遅れて OFF にしてしまった時、何秒までなら有効範囲なのか？

リーチ音から 0.01 秒でも超えるとリーチキャンセラーは無効になります。またリーチ音から 1.5 秒より前に OFF の作業をしても無効になります。

* 最後にリーチキャンセラーは少なくとも PCG が解析データを出している機種では、全機種共通の考えで使えます。

それではご健勝をお祈り申し上げます。