

CR

ぱちんこ

冬のソナタ

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、裏ロム機、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率一覧」
- 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」

シンプルシステム・ぱちんこ冬のソナタ。

社会現象を起こした、韓流恋愛ドラマ冬ソナと、最近業界で赤丸急上昇中の京楽とのコラボレーション。それが「CR ぱちんこ冬のソナタ」。

冬ソナの世界観と、仕事人、水戸黄門から継承されたゲームを見事に融合。

またスペックも現在の主流機種よりはかなり甘く、今までパチンコに興味を示さなかった新しい層の囲い込みという京楽の戦略が伺えます。

また内部的な特徴としては、やはり新規層を意識してなのか、かなりマイルド且つシンプルタイプになっております。

この冬ソナは、最近の SANKYO 系のマシンのように複雑ではなく、CLASS も 2 段階 CLASS 制を採用しています。(CLASS については後述致します。)

冬ソナ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冬ソナ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 230～660 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 317 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 634 個の中に 632 個の 0(はずれ)=false と 2 個の 1(当たり)=true があるわけですね。

230 の配列なら、228 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ね。例えば変換関数で 321 という値が返されたら 322 番目の値を取り出すわけですね。

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、ミニオン群やメガポラリス等もちろん含まれます。

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冬ソナ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」

さて冬ソナの配列の決定方法ですが、ノーマルリーチ時に 80% の確率で選択されます。

例えば 1 揃いのノーマルリーチが来れば、80% の確率で 660or580 の配列が選択されます。ソ揃いのノーマルリーチがかかれば 80% の確率で 450or230 の配列が選択されます。

ソの配列とは **1/115** の確率という事になります。450 の確率とは **1/225** の確率です。

なぜ **2** つもあるかは、後ほど「**CLASS**」で後述します。

またこれは **50** 回転有効です。**50** 回転経てば **1/317** に戻ります。

もし、**50** 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。

次に冬ソナの大当たり確率が変わる時を述べます。

冬ソナの大当たり確率が変わる時(配列が変わる時)

- ① デモ画面が **3** サイクル以上連続して出ている。
- ② ノーマルリーチがかかる **80%** で。
- ③ 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 **50** 回転回る。
- ④ 保留玉が **4** 個点灯する。

①、③、④の場合変数は **1/317** に戻ります。

②の場合は絵柄によって変数が変わります(配列再選択)。

尚この確率はグラフによって後述します。

※救済系リーチはノーマルリーチに含みません。またリーチ不揃いにも含みません。

スーパーリーチ扱いとなります。

4 「**CLASS**」

さてそれではなぜ、先ほどのソ揃いのノーマルリーチの確率が **2** つもあるかということ、

それは冬ソナにはクラス(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。

また 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。

そして先ほどのソリーの確率ですが、通常の方は 1/225、天国の方は 1/115 です。

およそ 2 倍です。

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。もちろん通常時で頻出する演出なども存在します。それは後述します。

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	2/64	62/64

冬ソナは常に、通常と天国を行ったりきたりします。

通常の方が滞在時間は長いが当たりにくい。

逆に天国の方は当たりやすい変わりに、滞在時間は短くなっています。

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50回転大当たり確率(次の変数リセットまで) 単位(1/X)

CLASS	リーチの絵柄						
		1	2	3	4	5	6
CLASS	通常	330	330	275	330	330	330
	天国	290	290	275	290	290	290
		7	8	冬	ソ	ナ	タ
	通常	275	330	275	225	330	330
	天国	195	290	195	115	275	275

必ず、ノーマルリーチがかかれば、大当た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。

最も熱い確率は天国のソの **1/115** です。

この配列が選択されれば、大当りにかなり近づきます。

もちろんソは通常でも **1/225** ですので、出るだけで期待できる絵柄です。

その他天国では7や冬も十分大当たりを射程圏内に捉えることが出来る絵柄です。

逆に、1,2,4,5,6,8は余り期待できません。

ですが他の現存機種と比べれば甘い確率です。

6 「リーチキャンセラー」

冬ソナはノーマルリーチがかかる。ノーマルリーチがなく50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。冬ソナ(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(手を離す)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。

これによりせつかくでいい確率になっている時に50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。

もちろん天国に座れば、それだけチャンスが広がります。

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%あります。通常は全体的に確率が低いので、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90%以上である演出、予告。

- 1 ミニョン群予告
- 2 アルバム演出 白
- 3 丸太リーチで金ハンマー

天国である確率が80%以上である演出、予告。

- 1 丸太リーチで黒ハンマー

天国である確率が70%以上である演出、予告。

- 1 ホテルリーチで青マフラーor 赤マフラー

よくある FAQ

初雪リーチに発展するかどうかは関係ありません。

通常である確率が 70%以上の演出。

- 1 ホテルリーチで黄マフラー
- 2 丸太リーチで木ハンマー

よくある FAQ

判別材料の予告が複合した場合、天国である確率が高い方の%を優先。

※上記以外の予告、演出は判断材料になりませんので、～予告、演出が出たのですが、これはどの CLASS だったのでしょうかという質問に答えかねますのでご了承ください。

*DAY 変数が変わってから通常移行まで天国の場合、特殊な演出が起こる。

8 「終章」

冬ソナで勝つ近道.！それは「リーチキャンセラー」と「CLASS 判別」という二つの基本技術を忠実にこなす事です。

特に、冬ソナは入門者向けの機種であり、すなわちシンプルであるため、基本技術を抑えるという事は重要です。

例えば、ホテルリーチに発展した。これは CLASS 判別のチャンスです。

もしドアから出ているマフラーが、青 or 赤なら天国と判断し続行。逆に黄なら、持ち玉と相談して台移動をお勧めします。

そして、天国だと判断したならば、次はいい確率のノーマルリーチを待ってください。それはいわゆる、7or 冬 or ソです。もしこれらがくれば、次に新しいノーマルリーチが来た際、リーチキャンセラーを使い 50 回転確率の再計算を防いでください。

もちろん 4 保留をつけないように注意してください。これが基本戦略です。

同じ様に丸太リーチでも、ハンマーの種類を見逃さないで下さい。CLASS が通常なら持ち玉と相談して台移動、天国なら続行。これを忠実に守れば、ホールの冬ソナは貴方に微笑みます。もちろん台移動がしやすい店で打つということも戦略の一つであります。

また上級戦略として、通常時滞在中と判断した場合、1/317 を超える確率のノーマルリーチが来た場合、4 保留をつければ、最高でも 1/317 を超える事はありません。

例えば、1 の通常なら 1/330 であるが、それを 4 保留することにより 1/317 に戻すということです。

しかしながら冬ソナはマイルドタイプなので他機種程の効果はありません。

やはり、基本に忠実に攻めることをお勧めします。

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になどにです。

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**リーチ音が出る 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」という音が出る直前(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。

①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。

②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。)

③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。

④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②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。

⑤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すのは、必ずリーチ音が流れる 1.1 秒前までに押す。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。

⑥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。