

タイトル～パチンコ【LT3.0 プラス】で射幸性が上がる！？…ってホントに？

先日「2025年1月28日」、業界13団体共催による【パチンコ・パチスロ産業賀詞交歓会】が開催され、その席上にて「全日遊連の阿部恭久理事長の冒頭挨拶に引き続き、「日工組・蘆昇副理事長」「日電協・小林友也理事長」も登壇されました。

その登壇の際、「日工組・蘆昇副理事長」からは【LT3.0 プラス】について、「日電協・小林友也理事長」からは【BT (ボーナストリガー)機】について、それぞれの現状とその先の展開が語られました。

今回のコラムは、その中から【LT3.0 プラス】について、ホール側の立場として、またユーザーの立場として『どう理解しておくべきなのか？』を考察してみたいと思います。

■「そもそも論」として、再確認…<ラッキートリガー>とは？

日工組の内規緩和として2024年3月からリリースされた、いわゆる「総量規制の緩和に伴う出玉性能」の名称。

従来の「6,400個」から、現在「9,600個」へと緩和された出玉性能の事を指します。

※「総量規制」とは…初当たり及びCタイム等の大当たりを除く「高継続状態(RUSH)突入時の獲得期待平均出玉」。

●ところで、実は大当たりの「確率規制」なんてなくて、本当は【TY規制】だけの話だった。

現状でのLT仕様搭載において、基本的に「TY規制」と言うモノがあり、その上限値が「3,200個」と決まっている。

このTY規制により、逆算した結果として、初当たり確率が「概ね1/200前後」となります。

当初、【LT=大当たり確率が1/199まで】の様な表現や情報がありましたが、それは本来は間違っており、このTY規制から逆算すると、標準的なセブン機においては『結果的に、大当たり確率が1/200前後にならざるを得ない』訳で、LT仕様においては確率の規制(制限)はありませんので、誤解(勘違い)無き様に…と、お伝えしておきます。

そして、この「1/200前後」と言う確率数字には、いわゆる「2R通常(時短無し)」はもちろんの事、いわゆる「小当たり=チャージ当り」も当り確率に合算カウントされ、結果的に「図柄揃い=1/399.8」であっても「チャージ当り=1/399.8」であれば、「合算確率=1/199.9」になると言う計算になりますね。

■次に、現状の【LT】と【LT2.0】、及び【LT3.0 プラス】の違いについて、把握してみる。

まずは【初期のLT】と、現【LT2.0】の違いについて。

先ず「総量規制の緩和」は、パチンコ機全てにおいて適応される内規なので、【初期 LT】はパチンコ全機種において可能となります。

【LT2.0】となって最も異なる点は…

(1)「スマパチ限定」となる特別仕様となった事。

(2)内規緩和の詳細としては、<LTの出現比率>が【1/2⇒2/3】になった事。

これにより『LT突入の体験が増えた』事になります。

無論、LT突入時の出玉性能が上がった訳でも無く、決して射幸性が上がった訳でも無いのですが、なんとなく射幸性は上がっていると感じるのは、カス当りを増やして「削れるモノは削って、LTに特化させる」と言う遊技機開発が主導され、ホール側もそれに期待して購入～導入すると言う結果になったからでしょう(汗)

このあたりの流れを『決して否定するつもりはない』ですが、ユーザー感覚は重要なファクターとして、受け止める事も必要な状況なのではないでしょうか？(悩)

●次に、【LT】と【LT2.0】、及び【LT3.0 プラス】の【TY規制との相関】の表を掲載しておきますので、ご覧ください。

【ラッキートリガー】と【TY規制】の相関

【LT】(初期)	<TY上限>=3,200個まで	リリース=2024年3月3日～
	<LT比率>=50.0%まで	特記:パチンコ全般対象

TY値 (個)	景品金額 ※4パチ(円)	合算確率 (分の1)	分岐千円S (回)	有効S値 (B=15%)
2800	11200	200	17.9	6.07
2900	11600	200	17.2	5.86
3000	12000	200	16.7	5.67

【LT 2.0】	<TY上限>=3,200個まで	リリース=2024年8月8日～
	<LT比率>=66.7%まで	特記:スマパチのみ

TY値 (個)	景品金額 ※4パチ(円)	合算確率 (分の1)	分岐千円S (回)	有効S値 (B=15%)
2800	11200	200	17.9	6.07
2900	11600	200	17.2	5.86
3000	12000	200	16.7	5.67

【LT 3.0】	<TY上限>=6,400個まで	リリース=2025年7月7日～
	<LT比率>=80.0%まで	特記:スマパチのみ

TY値 (個)	景品金額 ※4パチ(円)	合算確率 (分の1)	分岐千円S (回)	有効S値 (B=15%)
5000	20000	350	17.5	5.95
5100	20400	350	17.2	5.83
5200	20800	350	16.8	5.72

※<LT比率>は、全大当りにおいてLT当りの占める割合(計算値)。

※「合算確率」は、チャージ等の当りも含む「初当り確率」。

※「TY値」は、チャージ等の当りも含む初当りでの平均「実獲得出玉」数。

■そして、【LT2.0】から【LT3.0】時代へ

【LT3.0】の特徴としては、「LT2.0」同様に、変わらないポイントは【2つ】あります。

★まずは…【スマパチ限定】は変わりません。

★そして…【LT突入時の出玉性能(総量規制=9,600個)は変わらない】と言う事になります(ココ重要)。

対して「変わるポイント」としても、<2つ>あります。

★それが…<TYの出玉上限>で、「3,200個⇒6,400個」へ大きくアップ。

★重要なのが…<LTの出現比率の上限>が、「66.7%⇒80.0%」へ。

ココで、勘違いされる部分があります。

それが、【TYの上限】と【LT出玉の上限】が混同され論議される事であり、この点をちゃんと理解しておかないと、『出玉性能が高くなった』=『射幸性が高くなった』とも捉えられがちと言う、イメージだけが先行することになり兼ねません。

■それらを含め、以下の表を確認しつつ再確認(&妄想)をしてみましょう。

【TYの概念】の確認

LT仕様	通常時	RUSH		平均TY	スペック概要
	初当り実出玉	突入率	LT実出玉		
【LT 2.0】	280	23%	1 1000	2,746	・「図柄当り=1/400」
	280	25%	1 1000	2,960	・「チャージ=1/400」(※初当りの50.0%)
	280	27%	1 1000	3,174	※「合算確率=1/200」
【LT 3.0】 (例1)	1400	38%	1 1000	5,048	・「図柄当り=1/400」
	1400	40%	1 1000	5,240	・「チャージ=1/2,800」(※初当りの12.5%)
	1400	42%	1 1000	5,432	※「合算確率=1/350」(※下限値)
【LT 3.0】 (例2)	1400	38%	1 1000	5,048	・「図柄当り=1/350」
	1400	40%	1 1000	5,240	・「チャージ=なし」
	1400	42%	1 1000	5,432	※「合算確率=1/350」(※下限値)
【LT 3.0】 (例3)	280	50%	1 0000	5,140	・「図柄当り=1/700」
	280	51%	1 0000	5,237	・「チャージ=1/700」(※初当りの50.0%)
	280	52%	1 0000	5,334	※「合算確率=1/350」(※下限値)

※実際の機種スペックとは異なり、概算計算の一例となります。

※平均「TY」とは、チャージ等の当りも含む初当り時の、実質的な「平均獲得実出玉」数。

《補足説明》～特賞の合算確率について～

・ご存じのように、現在【特賞確率の下限値】と言う内規が、以下の通り設定されています。

⇒大当り確率が、「P機=1/320」・「e機=1/350」以下にならない事。

・「LT2.0」における合算確率は、前述したように「TY規制から逆算した結果の数値」となります。(e機でも同様)

・「LT3.0」における合算確率も内規は同様ですが、YT規制の数値が「上限=6.400個」となった事に因り、「合算確率=1/349.9」と言う限界値が可能となります。

(「確率下限値=1/349」から逆算すると、TY=5,200個程度で、現状のS値と同等のS値になる)

(※上記表は、あくまでも可能性として、分かりやすいスペックとしての一例です。)

●<TYの上限>が「3,200個」から「6,400個」になるんだけど・・・。

現在の「LT2.0」のTY値は、「概ね3,000個」前後で設計されていますが、この先「LT3.0」になった際は、それが「(最大)概ね5,000個」前後になると予想されます。その上で表をご覧ください。

『RUSH時に獲得できるモードTY(LT実出玉)は変化する事は無く、TY値は増加する』事が分かると思います。

つまり、LTの出玉性能は変わらずに、「初当り出玉」や「RUSH突入率」が高くなったり、「LT比率」が上がったりすることで、平均TYが増える事になります。

これは、従来の様に『LTに入らなきゃショボ出玉(チャージ当り含む)で終わる』と言う体験が軽減し、「大当り=常に
出玉有り」と言う体験が多くなるという事になり、「大当りのヒキ」×「連チャンのヒキ」と言う現在の勝ち負けバランスの
大小差が小さくなる可能性すらあります。

極論として・・・

【LT2.0】では、「図柄当り=1/400」&「チャージ当り=1/400」⇒「合算=1/200」

【LT3.0】では、「図柄当り=1/350」&「チャージ当り=なし」⇒「合算=1/350」

と、こんな感じが可能としたら、これが本当に『射幸心が高くなる』と言えるのでしょうか？

「オール1,500個」スペックなら、持ち玉遊技比率って高くなりそうな気もするのは、私だけでしょうか？

●<まとめ>

いずれにせよ、「LT3.0 プラス」への内規変更において、平均獲得出玉(TY値)が増える事に因り、『射幸性を高める事は可能となる』のは事実ですが、全てにおいて『LT3.0が射幸性が高くなる訳では無い』と言えるでしょう。「大当たり出玉を体感しやすいと言う規制緩和でもある」と言う側面は知っておきたいところ。

とは言え当然ながら、いわゆる「良い機械」もあれば「イマイチな機械」もあるでしょう。

ただ、悪いイメージ先行のバイアスが掛かった目線では無く、フラットな思考でスペックの理解をして、今後の「機種選択」を考察してみて頂きたい思います

<最後に加筆を>

「LT3.0」は、現状では「スマパチ限定」となっています。と言う事はこれらの機種が今後の主軸となるならば・・・

スマパチコーナーの増床となれば、スマートユニット増加と言う【設備投資】の側面は否定出来ません。

現状から「中古e機」等も導入しつつ、【スマパチコーナー増床＝スマートユニット増加】による設備投資の先行償却も、十分検討に値するでしょう。

それら多岐に渡る思考・選考含め、【2025年末までを見据えた営業戦略】を模索して頂けたら幸いです。