

# 「eフィーバーからくりサーカス2 魔王ver.」および関連機種に関するブリーフィング

## エグゼクティブサマリー

本文書は、SANKYOから導入されたパチンコ機「eフィーバーからくりサーカス2 魔王ver.」およびその関連機種に関する包括的な分析を提供する。「魔王ver.」は、ラッキートリガー（LT）に特化したスマパチであり、通常時の図柄揃い確率1/399.9、LT突入率約52%、LT継続率約80%という高い性能を特徴とする。

LT「超悪魔（デモン）RUSH」に突入すれば、大当りの約50%が3000個以上の出玉となり、最大で7500個の獲得が可能である。この爆発力は、ST135回転中に約1/78で発生する「運命の一劇」（成功率約82.2%）と、失敗時も約50.1%でST回数がリセットされるc時短機能によって支えられている。

演出面では、初当たりの大半（実戦データで約75.7%）を「鳴海SPリーチ」が占めており、これが最も重要なルートである。特に、信頼度82.3%を誇る「共闘ルート」への発展が鍵となる。また、豊富な演出カスタム機能が搭載されており、プレイヤーの好みに応じてゲーム性を調整できる点が特徴である。実戦データからは、保留変化予告が初当たりの約91.9%に絡むなど、特定の演出が高い占有率を持つことが判明している。

同時導入されるLT非搭載のP機「Pフィーバーからくりサーカス2 運命ver.」は、RUSH突入率75%という安定性を重視したスペックとなっており、両機種は異なる遊技体験を提供する。

## 1. 機種概要と比較

### 1.1. eフィーバーからくりサーカス2 魔王ver. (スマパチ)

人気漫画「からくりサーカス」とのタイアップ機第2弾として登場したスマパチ。1種2種混合のSTタイプであり、ラッキートリガー（LT）性能に特化している点が最大の特徴である。

| 項目   | スペック             |
|------|------------------|
| 型式名  | eフィーバーからくりサーカス2R |
| メーカー | SANKYO           |

|              |                       |
|--------------|-----------------------|
| 導入開始日        | 2024年11月05日(火)        |
| 通常時図柄揃い確率    | 1/399.9               |
| 右打ち中実質確率     | 約1/78(運命の一劇発生確率)      |
| LT突入率        | 約52%                  |
| LT継続率        | 約80%                  |
| ST回転数        | 135回転                 |
| 賞球数          | 1 & 5 & 15            |
| ラウンド数        | 2or8or10R × 10カウント    |
| 大当たり出玉(払い出し) | 約300 or 1200 or 1500個 |
| 遊タイム         | 非搭載                   |

ゲーム性の特徴:

- RUSH突入がすなわちLT発動となる、LT特化型スペック。
- LT中の大当たり出玉は最大7500個(1500個×5回)に達する可能性があり、高い爆発力を秘めている。
- ユーザーからは、通常時は静かで展開が少ないが、RUSH(右打ち)中は非常に面白く、出玉の波が荒い「博打台」との評価がある。

## 1.2. Pフィーバーからくりサーカス2 運命ver. (P機)

「魔王ver.」と同時に導入されるLT非搭載のP機バージョン。

|                |                      |
|----------------|----------------------|
| 項目             | スペック・特徴              |
| 大当たり確率         | 1/319.7              |
| <b>RUSH突入率</b> | 75%                  |
| <b>RUSH継続率</b> | 約75%                 |
| <b>RUSH中出玉</b> | 大当たりの34%が約3000～7500個 |
| 遊タイム           | 搭載していない              |

魔王**ver.**との主な違い:「運命**ver.**」はLTを搭載しない代わりに、RUSH突入率が75%と高く設定されており、より安定したゲーム性を求めるプレイヤー層を対象としている。一方で、「魔王**ver.**」はLTによる一撃の爆発力に特化している。

## 2. ゲームフロー詳解

### 2.1. 通常時の流れ

通常時は1/399.9の図柄揃いを目指す。大当たり後のRUSH突入が最大の目標となる。

| 大当たりの種類               | 概要         | 獲得出玉  | 移行先                  |
|-----------------------|------------|-------|----------------------|
| 超からくり<br><b>FEVER</b> | 奇数図柄揃いで発生。 | 1200個 | 超悪魔 <b>RUSH</b> 突入濃厚 |
| からくり<br><b>FEVER</b>  | 偶数図柄揃いで発生。 | 1200個 | ラウンド終了後「ラストチャレンジ」へ   |

|          |                            |      |                   |
|----------|----------------------------|------|-------------------|
| からくりチャージ | チャージアイコン停止で発生(出現率 約1/396)。 | 300個 | 通常時 or 約1%でRUSH突入 |
|----------|----------------------------|------|-------------------|

#### RUSH突入契機と割合:

- 奇数図柄直撃: 約13.6%
- 再抽選での昇格: 約32.6%
- エンディング昇格(ラストチャレンジ): 約47.0%
- 救済演出(ハズレ後): 約4.9%
- からくりチャージから昇格: 約1.9%

ラストチャレンジ: 偶数図柄揃い後に発生する昇格演出。トータル昇格期待度は33.3%。シャッターの色(赤なら濃厚)やパネルの挙動など、チャンスアップが発生すれば昇格濃厚となる。

## 2.2. 超悪魔(デモン)RUSH (ラッキートリガー)

本機の出玉性能を支える中核。ST135回転で構成され、継続率は約80%に達する。

| 項目         | 詳細                       |
|------------|--------------------------|
| 回転数        | 135回転 (ST)               |
| 運命の一劇 発生率  | 約1/78                    |
| 運命の一劇 成功率  | 82.2%                    |
| STリセット 発生率 | 運命の一劇失敗後の50.1%           |
| 継続率        | 約80%(運命の一劇成功+STリセットの合算値) |

運命の一劇: ST中に図柄がテンパイすると発生。電チューに玉を入れることで大当たり抽選が行われる。成功すれば大当たりとなり、最大で7500個の出玉獲得が可能。

STリセット (c時短): 運命の一劇に失敗した場合でも、約半数でST回数が135回にリセットされる。これにより、失敗後も再度チャンスが与えられる。

**RUSH**中の出玉振り分け: RUSH中の大当りは約半数が3000個以上となり、高い出玉性能を誇る。

| 出玉(払い出し) | 振り分け(リセットを含まない場合) |
|----------|-------------------|
| 1500個    | 約44.6%            |
| 3000個    | 約36.8%            |
| 4500個    | 約15.2%            |
| 6000個    | 約3.1%             |
| 7500個    | 約0.3%             |

演出モード: RUSH中は5つの演出モードから選択可能で、運命の一劇の演出が変化する。

- オススメ: 各モードのリーチがランダムで発生。
- 5回攻撃: 図柄が揃うたびに1500個上乘せ。
- ボタン一撃: ボタンPUSHで出玉を告知。
- 悪魔の扉: ボタン長押しで扉が開けば大当り。
- ジャッジメント: 2択演出で大当りをジャッジ。

### 3. 演出分析:信頼度と実戦上の占有率

#### 3.1. 演出カスタム機能

プレイヤーの好みに合わせてゲームバランスを調整可能。

| カスタム名 | 設定内容 | ON/UP時の特徴(通常時) |
|-------|------|----------------|
|-------|------|----------------|

|            |                |   |
|------------|----------------|---|
| 先読みカスタム    | なし・オススメ・チャンス・熱 | チャンス: 信頼度45.0%、占有率約80%<br>熱: 信頼度90.0%、占有率約85% |
| レバブルアップ    | OFF・ON         | <b>ON:</b> 信頼度92.0%、大当り占有率が約7%→約72%に大幅アップ     |
| V-フラッシュアップ | OFF・ON         | <b>ON:</b> RUSH突入濃厚のV-フラッシュ出現率が上昇(占有率約14%)    |
| 必勝ヲ祈ッテ     | なし・オススメ・UP・大UP | 大 <b>UP:</b> RUSH突入濃厚の一発告知占有率が上昇(RUSH突入の約76%) |

### 3.2. キーポイント演出

大当りの鍵を握る4つの高信頼度演出。

| 演出名           | トータル信頼度      | 実戦上の大当り占有率 (37回中)    |
|---------------|--------------|----------------------|
| 鳴海SPリーチ・共闘ルート | <b>82.3%</b> | 約 <b>29.7%</b> (11回) |
| 劇赤柄           | 78.2%        | 約2.7% (1回)           |
| 悪魔解放予告        | 70.1%        | 約18.9% (7回)          |
| 鳴海CRUSH       | 63.2%        | 0% (0回)              |

キーポイント演出が1つでも絡んだ大当りは全体の約48.6%を占める。実戦上では「鳴海SPリーチ・共闘ルート」の出現が最も多く、王道パターンの中核をなしている。

### 3.3. 王道演出パターン(実戦データより)

信頼度だけでなく、初当たりに絡む頻度(占有率)が高い演出パターンは以下の通り。

- 保留変化予告: トータル占有率 約**91.9%**。特に「紫保留」(信頼度48.0%)が最も多く出現(占有率約53%)し、次点で「赤保留」(信頼度75.0%)が続く。
- 連続予告: トータル占有率 約**89.2%**。基本的な「連続予告」が約75.7%を占め、3回継続が大当りの中心。
- リーチ前予告: 「マスク役物予告」が最多で占有率約45.9%。
- リーチ後予告: 「発展前カーテン予告」「図柄送り中予告」がいずれも50%以上の高い占有率を記録。
- リーチ系統: \*\*「鳴海SPリーチ」が占有率約75.7%\*\*と、初当たりの大半を占める最重要リーチ。
- 図柄傾向: 実戦データでは、2・4・6の\*\*偶数図柄での大当たりが全体の約94.6%\*\*を占めるという特徴的な結果が出ている。

実戦から導き出された王道パターン: 「保留変化(紫以上)」から「連続予告3連」が発生し、「マスク役物予告」などを経て「鳴海SPリーチ」へ発展。そこで「共闘ルート」に突入するのが最も期待できる流れである。

## 4. 主要リーチ演出の詳細

### 4.1. 鳴海SPリーチ

本機のメインリーチであり、大当たり占有率は約65.1%(実戦上では75.7%)に達する。

| 項目       | 詳細   |
|----------|--|
| トータル信頼度  | 約47.7%   |
| 対戦相手別信頼度 | vsパウルマン (41.0%) < vsブリゲッタ (46.3%) < <b>vsハーレクイン (68.8%)</b>                |
| 重要ルート    | デフォルトルート: 信頼度 37.2%<br>悪魔ルート: 信頼度 <b>70.1%</b> <br>共闘ルート: 信頼度 <b>82.4%</b> |

中盤のあおりや発展時の役物完成で強ルート(悪魔・共闘)へ発展すると、信頼度が大幅に上昇する。チャンスアップはタイトルやテロップの色変化(赤や劇赤柄)、最終カットインの色など多岐にわたる。

### 4.2. その他の主要リーチ

| リーチ名           | トータル信頼度           | 大当たり占有率 | 特徴                           |
|----------------|-------------------|---------|------------------------------|
| エピソードリーチ       | <b>82.3%</b>      | 約11.0%  | 「鳴海の遺言」「閉幕」の2種。どちらも発生時点で激アツ。 |
| 君にとって僕は神なんだリーチ | 大当たり濃厚!?          | 約1.0%   | 全画面カットインから発展するプレミアムリーチ。      |
| 全回転リーチ         | <b>RUSH突入濃厚!?</b> | 約0.7%   | 役物完成後に金V-コントローラー出現で発展。       |
| フェイスレスSPリーチ    | 32.9%             | 約10.7%  | 三解のフェイスレス予告成功から発展。           |
| からくりチャンス       | 22.7%             | 約10.0%  | カード選択演出。当りカードの枚数で期待度が変化。     |

## 5. ユーザー評価と所感

### 5.1. ユーザーレビュー要約

- **RUSH**中の評価:「右打ちは別格で面白い」「リーチ=当たり(抽選が受けられる)のヒリつきが癖になる」と高評価。出玉性能に関しても「当たり前のように4500が来る」「爆発力なら喰種にも負けない」といった声がある。
- 通常時の評価:「何も起きない」「パターンが少ない」と単調さを指摘する意見が多い。実戦動画でも「先読みするまでスーパーリーチャー才いかない」と述べられている。
- 総合評価: 高い射幸性を持つ「博打台」と評されており、RUSHに入れられなかった場合のリスクは大きい。一方で、その爆発力から「ALL1500に飽きた人はぜひオススメ」とされている。

### 5.2. 実践者の所感

- ゲーム性:「デッド アライブの台」と表現され、RUSH中は高速消化でスピード感がある一方、あっさり駆け抜ける危険性も併せ持つ。



- 演出バランス: 前作と比較して、演出を楽しむというよりは出玉のスピード感を重視した作りとの印象。
- 辛さの印象: 初代「牙狼」を彷彿とさせ、「個人的には辛いんじゃないか」との意見もある。LT突入率52%の壁を越えられるかが勝負の分かれ目となる。