



P
**転生したら
スライム
だった件**

商品説明資料

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止 ©伏瀬・川上泰樹／講談社 ©川上泰樹・伏瀬／講談社／転スラ製作委員会

・当資料は遊技機の仕様や特性をホールド様に説明する目的で作成されています。当資料の内容及び表現をプレイヤー向けに転用する等、他の目的には使用しないでください。
・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

コンプリート機能搭載機
1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から通知されます。

シリーズ累計 4500万部突破!!!

ライトノベル発行部数圧倒的No.1

今春より2クール連続放送中!
待望のTVアニメ第3期



シズカ
リムルを主と慕う。漆黒の毛並みを撫でてもらうのが好き。



リムルドラゴンバースト
リムルが転生して最初に出会ったドラゴン。暴風竜の名で知られる。



リムル
サラリーマン三上悟が異世界でスライムに転生。多くの仲間から信頼を集める。



ミラム・ナーヴァ
最古の魔王の一族(破壊の暴君)の二つ名を持つ悪魔人。



ゾロ
大鬼族の家臣。冷静沈着な性格で隠密行動が得意。



ベアル
大鬼族の族長の息子。戦闘力を異なり、待大得に任命される。



ハクロー
剣鬼の異名を持つ剣の達人。リムルの剣術指導役。



シズネ
ベアルの妹で大鬼族の族。料理や裁縫の才に恵まれている。



シオ
リムルの筆頭秘書を務めるクールビューティー。料理の腕は壊滅的。

TVアニメシリーズ第1期・第2期をW収録

大人気コンテンツが パチンコとなって初登場!

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹/講談社 © 川上泰樹・伏瀬/講談社/転スラ製作委員会

遊技者の不満を解析しますか？

遊技者の不満

ヘソ賞球1個で
投資スピードが
早すぎる

RUSH非突入時の
絶望感

せっかくRUSHに
入ってもすぐに
終わってしまう

4円パチンコの
遊技が減少



市場全体では4円パチンコと20円スロットの設置台数が逆転傾向

パチンコの危機的状況がより深刻化

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

©伏瀬・川上泰樹/講談社 ©川上泰樹・伏瀬/講談社/転スラ製作委員会

遊技者の不満を払拭出来る パチンコ機が完成しました。

ヘソ賞球1個で
投資スピードが
早すぎる

RUSH非突入時の
絶望感

せっかくRUSHに
入ってもすぐに
終わってしまう

ヘソ3個
賞球

RUSH100%
突入

RUSH継続率
約84%

※1
※2

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

※1 RUSH継続率約84%は、ST125回の継続率約83.5%と特図2保留4個引き戻し率約1.2%の合算値です。
※2 RUSH3回目の平均継続期待値は58.6%、RUSH6回目は76.6%、RUSH9回目は82.1%となります。以降3の倍数のRUSH回数での平均継続期待値については、RUSH回数が増える毎に約84%に近づいていきます。
即ち打6中はヘソで大当たりした場合は、この限りではございません。

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

©伏瀬・川上泰樹/講談社 ©川上泰樹・伏瀬/講談社/転スラ製作委員会

『アルティメット転生スペック』爆誕!!

～転生したら究極100突だった件～

RUSH突入率

100%

RUSH継続率

約84%
※1
※2

1500個比率

75%

遊びやすさと
満足感ある
出玉を両立!

大当たり確率

約1/319

ヘソ賞球数

3個

突入率・継続率
全てが究極転生した
新たなミドルへ!

超ビッグ
コンテンツ

『転スラ』×『遊びやすいスペック』で
既存プレイヤー&新規ユーザーを囲い込み!!

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

※1 RUSH継続率約84%は、ST125回の継続率約83.5%と特回2保留4個引き戻し率約1.2%の合算値です。
※2 RUSH3回目の平均継続期待値は58.6%、RUSH6回目は76.6%、RUSH9回目は82.1%となります。以降3の倍数のRUSH回数での平均継続期待値について、RUSH回数が増える毎に約84%に近づいていきます。
※出玉は払い出し出玉数です。

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

©伏瀬・川上泰樹/講談社 ©川上泰樹・伏瀬/講談社/転スラ製作委員会

ゲームフロー



“100突”だから必ず高継続RUSHが楽しめる!



通常時の流れ (王道パターン)



※1 RUSH継続率約84%は ST125回の継続率約83.5%と特回2保留4個引き戻し率約1.2%の合算値です。
 ※2 RUSH3回目の平均継続期待値は 58.6%、RUSH6回目は 76.6%、RUSH9回目は 82.1%となります。以降3の倍数のRUSH回数で平均継続期待値について、RUSH回数が増える毎に約84%に近づいていきます。
 ※右打ち中にヘソで大当たりした場合は、この限りではございません。 ※出玉は払い出し玉数です。

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

※本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会

通常時4大演出

1 受け継がれる想い予告



シズさんの想いを受け継ぐ、
第8話(第1期)の名シーン!



2 ワタシにまかせるのだ!予告



リーチ後にいきなり登場も!?



3 リーチ後キャラ背景予告



リーチ後に出現する一枚絵カット!
レア背景パターンも!?



4 暴食之王予告



クレイマンリーチへの発展契機
となる大チャンス演出!



2つ複合で信頼度約90% 3つ複合なら超チャンス!

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

©伏瀬・川上泰樹/講談社 ©川上泰樹・伏瀬/講談社/転スラ製作委員会

通常時注目予告アクション

転スラワールドに満ち溢れた演出たち



凶柄滑り予告



スキル「水刃」で凶柄滑りが発生！「捕食者」を獲得できれば2転目(×2)へ！

「水刃」以外のスキルや逆滑りが発生すれば大チャンス！



黒稲妻



黒炎



逆滑り

保留捕食予告



リムルが保留を捕食すればチャンス！スキル獲得や魔素量(色)が変化！

スキル獲得



魔素量(色)変化



保留アイコンの種類

通常保留



通常色

金色

モンスター保留

(パチンコスキル獲得に対応)



甲殻トカゲ

エビルムカデ

ヴェルドラ

魔鉱石保留

(魔素量上昇に対応)



通常

緑

赤

金

スリーモード 低位活動状態予告



何気ないコメント予告から派生する急展開演出！

リムル様のお世話は私が予告



左凶柄にシュナ、右凶柄にシオン停止で発展！

ベストウェスタイルの魔王への進化予告



現在の演出が再構成され、新たな期待度へ進化します。

カトル様のお世話は私が予告



演出が成功すれば魔王達の宴が開宴！

「告」予告



大賢者の告(コメント)内容に注目！

温泉予告



温泉が開いて出現するのは男湯!? 女湯!?

OPムービー予告



OPムービー後、捕食者獲得成功で×2へ!?



CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会

通常時リーチアクション

大当たりすれば“楽曲つなぎ”のままラウンド突入⇒RUSHへ直通!

SPリーチ

『暴食者』への進化を契機に発展

ヒナタ・サカグチ



大当たり期待度 ★★★★★

暴風大妖渦 襲来



大当たり期待度 ★★★★★

救われる魂



大当たり期待度 ★★★★★

クレイマン



大当たり期待度 ★★★★★

エピソードリーチ

エピソード連続予告から発展

イフリート



大当たり期待度 ★★★★★

アダルマン



大当たり期待度 ★★★★★

ロングリーチ

『捕食者』の獲得を目指す

通常キャラ 魔王キャラ



『捕食者』獲得で
2転目(×2)へ発展!?

ハズレ後、
全回転リーチへ
発展も!?

ショードリーチ

『暴食者』への進化を目指す

ガビル参上 天鬼族の襲撃 ミリム来襲



『暴食者』へ進化すれば3転目(×3)へ発展!?

豚頭魔王リーチ

『暴食者』への進化を目指す

ランガ シオン オートバトル



最初に攻撃するキャラで進化期待度に変化

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会



原作の世界観にこだわった**渾身RUSH!**

圧倒的演出ボリュームで**右打ち**が楽しめる!!

Harvest Festival

ハーベストフェスティバル

復活 完全

多種多様な演出・エピソードから大当りに繋がる!

眠らせてくれないかなの

君の中で

我がズツ友よ!!

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

ユニークスキル「捕食者」を使用しますか?

Yes No

© 伏瀬・川上泰樹/講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会

ハーベストフェスティバル 注目アクション

4大予告演出

さては始めるか予告



変動開始後に画面消灯で…

次回予告



対応したリーチに発展

爆炎の支配者テンパイ



出現すれば超チャンス!?

オートバトルモード



オートバトルの勝利成功で突入

即当り系演出

ディアブロ即当り



10R
濃厚!?

ディアブロが図柄を拘束!

神EX之怒即当り



10R
濃厚!?

ハズレ目停止から画面消灯で!?

“当たれば”10R濃厚!? 演出

暴風竜ZONE



保留内大当りの大チャンス!

暴食之王連続演出



ヘルゼビュート
「暴食之王」停止から発展

彩終焉刺突撃演出



ヒナタの出陣成功で…!?

暴食者エアリーチ



ハンドルに風が吹けば!?

カリュプディス討伐戦リーチ



攻撃キャラで期待度が変化!

ワタシにも揃えさせるのだー演出



テンパイ成功でミリムが登場!

転カウントチャンス



様々な法則性が存在!?

20種類以上の“違和感”演出も搭載!

- ・開始時にランプの発光が薄かった件
- ・画面が少し暗くなった件
- ・左右逆の「6」が止まっていた件
- ・動きがズレた保留アイコンがあった件
- ・バラケ目で真ん中に「7」が止まっていた件
- ・数字が止まった時の音が違った件

違和感!? と思ったらボタンをプッシュ! バイブ発生なら…!?

これら以外にも
様々なパターンで
大当りを告知!

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会

ハーベストフェスティバル エピソードリーチ

当たれば
10R
濃厚!?

転スラの世界に没入する10種類のエピソードリーチを収録!

1 ゴブリン村での戦い



1期第3話エピソード

2 爆炎の支配者



1期第7話エピソード

3 全てを喰らう者



1期第14話エピソード

4 ジュラの森大同盟



1期第15話エピソード

5 迷宮攻略



1期第22話エピソード

6 獣王国との交易



2期第26話エピソード

7 魔王誕生



2期第35話エピソード

8 魔王達の宴~ワルブルギス



2期第46話エピソード

9 解き放たれし者



2期第36話エピソード

10 受け継がれる想い



1期第8話エピソード

ストーリーも楽曲も“つなぎ”でラウンドムービーへ直結!

全てコンプリードできればプレミアムエンディング開放!?

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

※本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会

カスタム

通常時カスタム



手軽な一括設定も搭載!

なし	入賞時重視	開始時重視
<p>入賞時重視</p> <ul style="list-style-type: none"> ★先読み予告頻度⇒チャンスのみ ★入賞時先示唆⇒あり ★大賢者サポート⇒チャンスのみ ★保留3・保留4パイプモード 	<p>開始時重視</p> <ul style="list-style-type: none"> ★変動開始時パイプ発生率⇒多い ★プレミア発生率⇒多い 	

チャンスをいち早く察知するなど好みのバランスを設定!

<p>先読み予告頻度 先読みの頻度と期待度を設定</p> <p>標準 チャンスのみ 先読みなし</p>	<p>入賞時先示唆 保留入賞時にランプで期待度を示唆</p> <p>なし あり</p>	<p>プレミア発生率 プレミア演出の発生率を設定</p> <p>標準 多い</p>
<p>変動開始時パイプ発生率 パイプの発生率を設定</p> <p>標準 多い</p>	<p>違和感発生率 違和感演出の発生率を設定</p> <p>標準 多い</p>	
<p>保留3・保留4パイプモード 設定した保留数入賞時にパイプでお知らせ</p> <p>なし 保1パイプ 保3・保1パイプ</p>	<p>大賢者サポート 大賢者のコメント頻度と期待度を設定</p> <p>標準 チャンスのみ</p>	

その他カスタム

<p>サウンドバランス 音のバランスを調整</p> <p>標準 楽曲メイン 効果音メイン 音声メイン</p>	<p>アタッカー入賞パイプ アタッカー入賞パイプのありなしを調整</p> <p>あり なし</p>
-------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

RUSH中カスタム



一括設定

なし	一発告知特化	しれっと告知特化	違和感特化
<p>一発告知特化</p> <ul style="list-style-type: none"> ★先読み予告頻度⇒チャンスのみ ★暴風発生率⇒多い ★入賞時先示唆⇒あり ★パイプ発生率⇒多い(変動開始時) ★大賢者サポート⇒チャンスのみ 	<p>しれっと告知特化</p> <ul style="list-style-type: none"> ★先読み予告頻度⇒激アツのみ ★プレミア発生率⇒非常に多い ★違和感発生率⇒多い 	<p>違和感特化</p> <ul style="list-style-type: none"> ★先読み予告頻度: 先読みなし ★違和感発生率: 非常に多い 	

RUSH中はさらに充実したカスタム設定が可能!

<p>先読み予告頻度 先読みの頻度と期待度を設定</p> <p>標準 チャンスのみ 激アツのみ 先読みなし</p>	<p>プレミア発生率 プレミア演出の発生率を設定</p> <p>標準 多い 非常に多い</p>
<p>暴風発生率 S-ストーム告知の発生率を設定</p> <p>標準 多い</p>	<p>違和感発生率 違和感演出の発生率を設定</p> <p>標準 多い 非常に多い</p>
<p>入賞時先示唆 保留入賞時にランプで期待度を示唆</p> <p>なし あり あり+特別音</p>	<p>チャンスイラスト予告 チャンスイラストのありなしを設定</p> <p>なし あり</p>
<p>変動開始時/入賞時パイプ発生率 パイプの発生率とタイミングを設定</p> <p>標準 多い(変動開始時) 多い(入賞時)</p>	<p>大賢者サポート 大賢者のコメント頻度と期待度を設定</p> <p>標準 チャンスのみ</p>

盤面・賞球数



名称	賞球数
① ヘソ	3
② 電チュー	1
③ 右大入賞口	15
④ 下大入賞口	14
⑤ 右上入賞口	1
⑥ 右下入賞口	1
⑦ 左上入賞口	7
⑧ 左中入賞口	7
⑨ 左下入賞口	7

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会

スペック



【販売名】P転生したらスライムだった件

タイプ	1種STタイプ
大当り確率	1/319.6
高確率	1/69.8
賞球数	3&1&7&14&15
カウント	下大入賞口 9カウント 右大入賞口 10カウント
ラウンド数	2R or 3R or 10R
RUSH突入率	100%
RUSH継続率	約84% <small>※1</small> <small>※2</small>
電サポ回数	125回

通常時振り分け

3R(378個)+
電サポ125回
100%

右打ち中振り分け

2R(300個)+
電サポ125回

25%

10R(1500個)+
電サポ125回

75%

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

※1 RUSH継続率約84%は ST125回の継続率約83.5%と特図2保留4個引き戻し率約1.2%の合算値です。

※2 RUSH3回目の平均継続期待値は 58.6%、RUSH6回目は 76.6%、RUSH9回目は 82.1%となります。以降3の倍数のRUSH回数での平均継続期待値について、RUSH回数が増える毎に約84%に近づいていきます。

※右打ち中にヘソで大当りした場合は、この限りではございません。 ※出玉は払い出し玉数です。

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬・講談社 / 転スラ製作委員会

問題の解決へ…アルティメット転生スペックが私たちの決意表明

1. 「パチンコに感じる課題」

普段パチンコを打っていて、常々感じる課題がいくつかあります。

「一瞬にして1万円～2万円が無くなり、その間特に何もヤレない感じ」

「なんとか大当たりしても、あっという間に駆け抜けて、結果的に何もヤレない感じ」

他にもまだいろいろありますが、大きくはこの2つです。

これはヘソ1個賞球のハイミドルが多く登場したこと、市場の人気機種の影響で超高速STが多く登場したこと、スマパチの登場などに起因したものと考えられます。

また、通常時の演出構成においても、「無」な感じが流れており、色々と相まって私が感じている課題が強く浮き彫りになったと考えています。

そして現在もこの流れが止まる気配は感じられません。

そういった諸々の問題、今後の市場予測や分析を改めて踏まえた結果、私が感じていたこの課題を解決することが、エンドユーザーがいま潜在的に求めているスペックの答えの一つなのでは!? そう考えるに至ったのです。

投資スピードが速く、やっとなんか駆け抜けてしまうと何も体感できずに終わってしまう…そういった今の機種に渡ってしまった人たちへ向けた、そんなスペックを提案できれば新しいユーザー領域を構築できるのではないかと。

そしてこの『転生したらスライムだった件』というコンテンツは、そんな提案に向けたスペックイメージとマッチしているのではないかと。

2. 「イメージの具現化」

スペックのイメージが見えてきたところで、次は具体的な落とし込みです。

「投資スピード」という問題点に対しては、「ヘソ賞球3個」という要素を設定しました。等価分岐は17回/千円以上に設計し、また、3個賞球であることによる上振れによって、20回以上まわる瞬間が出やすい＝体感的に「回った」と感じてもらうことを狙った要素となります。

また、せっかく当たったのにRUSHに入らなかったというのも残念なので、当たれば必ずRUSHへ突入する、いわゆる100%突入を掲げました。

こういった要素を最大限生かすために、信頼度40%以上のリーチ発生率を1/128に設計できるゲームフローや、大当たりの時に昇格演出などを挟まず“楽曲つなぎ”でRUSHに直通する見せ方、転スラの感動的なストーリーを掛け合わせた演出構成を採用しました。

3. 「立ちはだかる難関」

ここまでで、すでに大きな疑問を抱いている方もいるかと思いますが。

「ヘソ3個賞球で、しかも100%突入だなんて、そんな設計だと全然出玉だせないのでは!?」

ざぱりその通りで、自分でもこういった要素を掲げておきながら、右打ち時の性能が他機種に比べて圧倒的に低くなってしまふことを問題に感じていました。

必ずRUSHに入っても、右の性能が低いのではそれはヤレないことと同じ、課題の解決にはなっていません。

「ヘソ3個賞球で、100%突入で、しかもヤレる感を出すためにはどうしたら良いのか?」

ここがこのスペックにおけるの最難関でした。

4. 「駆け抜け率から導く」

今一度、課題の根本的な原因は何なのかを考えました。

市場に導入されている機種に置き換えながらその原因を探り、あれこれ思案する中で「駆け抜け率を減らした上で、出玉性能を上げることができないか?」という考えが浮かびました。

そういったところから辿り着いたのが、「初当り後は必ず高継続RUSH (ST) へ突入し、その後、継続3回目に半々の割合でそのまま高継続RUSH (ST) なのか、時短なのかという分岐を作る」という仕組みです。

分岐を3回目に持ってきた理由は色々ありますが、一番最初に思ったのは「せっかく右打ちに入ったら、2回くらいは当てたいよね (1回じゃ物足りない)」というところ。

そして (分岐を) 3回目に置くことで、ヘソ3個賞球の17回/千円以上という部分もクリアできました。

また、結果的に2回まで当りやすくすることで、1500個～3000個くらいの持ち玉が得やすく、持ち玉遊技にも繋がりがやすいかなとも思っています。

もちろん、均してみれば主流の他機種と数値的には変わらないのですが、やはり「右打ちを楽しんで獲得できた出玉」という部分で、大きく体感が変わると考えています。

継続率を84%にした理由も同じで、「駆け抜け率」を極力減らすことが必要と考えてのことです。

開発途中では81%×ALL1500なのか、84%×75%1500個なのかという議論もありました。期待値はどちらもほぼ同じです。

ただ、私の中では最初から答えは決まっていて、イメージしやすい81%×ALL1500よりも「84%」を選択しました。これはもちろん「駆け抜け率」から導いた答えです。

今まで何度、81%継続で駆け抜けて来たか……その積もり積もった想いが、ここにはあるのです。

5. 「アルティメット転生スペック」

このような経緯と考え、そして想いがあって、今回のスペック『アルティメット転生スペック』は完成しました。

- 3個賞球
- 当たったら100%RUSH突入、かつ、低い駆け抜け率でしっかりRUSHを楽しむことができる
- 84%継続×1500個割合75%で、他ハイミドル機と同等の出玉も目指せる

市場が抱える課題を解決する、ヤレる感ある新しいスペックです。

そしてスペックと同様、ゲーム性・演出についても想いが詰まっています。

『転スラ』の「パチンコへの落とし込み」という部分はかなり意識して設計しました。

(part2に続く)



「転スラをパチンコに」ではなく、「転スラだからこそ作れるパチンコ」に

6. 「ユーザーに選ばれるために」

パチンコの演出について、大前提として「良くも悪くも似たような演出が多い」、それがこの業界だと思います。

そのような中で、私が常々考えているのは「ユーザーに選ばれるためにも、この機種でなければ体感できない新しいポイントが必要だ」ということです。

そこで今回、差別化された新しいポイントを作り出す手法として、「転生したらスライムだった件 (略称・転スラ)」の「パチンコへの落とし込み」に着目したのです。

これはどういったことか。

パチンコとしては、いわゆる図柄滑りからの連続演出という馴染みのある流れなのですが、普段から液晶上にいるスライムリムルが動作し、スキル『水刃』によって図柄を滑らせ、ユニークスキル『捕食者』によって変動画面を捕食することで (×1 変動を捕食することで)、2 転目 (×2 変動) の期待度を進化させる、そういった転スラならではの運動性を持たせました。

これは、この機種でしか体感できない演出にできたと考えています。そして、こういったことを「転スラのパチンコへの落とし込み」と私は呼んでいます。



▲受け継がれる想い予告



▲ワタシに任せるのだ予告

7. 「転スラならではの表現」

そのような視点で各演出を構成していった結果、

- 連続演出: 変動開始から 2 転目 (×2 変動) へは『捕食者』で画面を捕食して、2 転目 (×2 変動) から 3 転目 (×3 変動) へは『暴食者 (グラトニー)』へ進化させることで表現
- 保留変化: スライムリムルが保留を食べることで魔素量が上がったり、スキルを獲得したりする
- 遊技説明・遊技カスタム: 大賢者の表現で演出を行う
- 大当たり変動からラウンドまで楽曲つなぎの演出構成: 大当たりの嬉しさと転スラの感動的なストーリーが合わさって、より気持ち良い感動的なものへ

…などなど、パチンコとしてのルールや期待度の分かりやすさは保ちつつ、それが転スラならではの表現になっていることから、新しい演出に感じられるようになりました。

ただ単に「転スラをパチンコにしました」ではなく、「転スラだからこそ作れるパチンコになった」と思っています。

これらを踏まえて、通常時にぜひ見てもらいたい推し演出をご紹介します。

8. 推し演出①・受け継がれる想い予告

シズさんからの想いを受け継ぎ、シズさんを捕食して、リムルが人の姿になることができるようになった感動的なシーンを使った演出です。

「このシーンは絶対パチンコで使おう」と最初から決めてはいましたが、どういったところに配置するのが良いのか!? すごく悩みました。

「高信頼度の SP リーチ? いや、感動的な全回転? それとも大チャンス予告!? プレミア演出!?」など色々考えましたが、結果的には大チャンス予告 (4 大演出の 1 つ) として搭載することにしました。

TV アニメ第 1 期の中でも非常に印象的なシーンですので、「転生したらスライムだった件」の初めてのパチンコ化として、ある程度打った人なら見られるように (演出出現頻度)、かつ納得できるように (演出信頼度)、この 2 つを考慮して 4 大演出の 1 つに位置づけた演出としたのです。

また、前述のとおり、本機の連続演出は変動開始から 2 転目で捕食者を使用し、2 転目→3 転目で『捕食者』を『暴食者 (グラトニー)』へ進化させることで表現していますので、受け継がれる想い予告に関してはシズさんを捕食する演出となり、1 変動目で出現する大チャンス予告として配置しました。

出現タイミングは変動開始後にいきなりと、変動ハズレ後の 2 箇所ありますが、どちらもシズさんから想いを受け継ぎ、捕食し、人の姿になり、一気に 3 転目までジャンプアップする構成としています。

普段、まったく期待していない変動からこの予告に繋がる形となっており、いつでも期待感をもって打つことができる要素にもなっています。

そして、この予告を経由してすべての SP リーチへ発展できるようにすることで、出現率や信頼度もうまく調整できました。

出現したら信頼度 80%! その時は期待して OK です。

9. 推し演出②・ワタシに任せるのだ予告

これはミリムのキャラクター性を楽しむことができる大チャンス予告 (4 大演出の 1 つ) です。

ミリムは突然出てきて、良かれと思って何かやろうとしてくれるのですが、やりすぎてリムルに怒られる…そんな転スラならではの特徴的なシーンをイメージした演出です。

「ワタシに任せるのだ」とミリムが登場し、画面を破壊してしまいます。画面を破壊してしまった時の「やりすぎたのだ」というミリムのボイスはぜひ聞いてほしいです。

突然出てくるイメージから、2 転目の開始直後に捕りが発生して出現したり、2 転目からリーチに発展した直後に出現したりといったポイントを設定しています。

この演出も出現時点で信頼度は約 80%! 納得の大チャンス予告となっています。

なお、『受け継がれる想い予告』と『ワタシに任せるのだ予告』の 2 つが 1 変動で複合することはないため、1 変動目でシズさんが出なくても、次は 2 転目 (×2 変動) でミリムが出てこないかな…と、待ちポイントの積み分けができるように構成してあります。

他にも「魔王への進化 (ハーベストフェスティバル) 予告」「暴食之王 (ベルゼビュート予告)」「低位活動状態 (スリープモード) 予告」など多数推し演出がありますが、これらは本資料でご確認頂ければと思います。

(part3に続く)



RUSHを楽しんでもらいたい…そのために仕込んだ様々な“コト”

10. 「SPリーチのシーン選定」

本機はどのSPリーチで大当りしても楽曲つなぎのシームレスでラウンドへ繋がる構成になっています。そのSPリーチの中で主要なのは、『VSヒナタ』『VSカリュプディス』『救われる魂』『VSクレイマン』の4つ。中でもVSクレイマンなら信頼度80%となっています（クレイマンにリムルが負けるわけがないですからね）。

どのシーンをSPリーチにするのか、様々な議論や調査を行いました。SPリーチとはいえ、当りでない時は当然ハズレ演出となります。良いシーンばかりを集めるのではなく、ハズレても納得できるシーンというのも意識して選定する必要がありました。

11. 「決め手となった理由」

例えば、『ヒナタ』はTVアニメ（第2期）では倒すことができなかった相手であり、それなら負けても仕方ないと納得できそうなこと。また、この機種が市場に導入される頃にはTVアニメ第3期の放送も始まり、その題材がヒナタであること。

『カリュプディス』に関しても、リムル達だけでは倒しきることができなかった相手です（ミリムが倒してしまう）、ミリムが出てこないならハズレても仕方ないかな…と感じて貰えるのでは!? というのが決め手になりました。

『救われる魂』は第1期最終話に向けて、シズさんから受け継いだ想いを実現するシーンになっていますので、信頼度高めのSPリーチとして選定しました。他にも、主要ではないですが『VSアダルマンリーチ』『VSイフリースリーチ』を搭載しています。シズナが（唯一といっていいくらい）バトルで実力を発揮するアダルマンとの対決は是非とも搭載したかったため、採用させていただきました。

12. 「復活演出と全回転リーチ」

復活演出は『反魂の秘術』のシーンを使った演出となっています。アニメ本編ではリムルが魔王に進化することで、シオンを含むテンペストの仲間たちを生き返らせる感動のシーンです。

生き返らせる際に、暴食之王（ベルゼビュート）によって、ディアブロ配下の悪魔たちを吸収し、魔素を補填することで反魂の秘術を行うのですが、そういった部分をパチンコの（ハズレからの）復活と重ねてハズレ変動演出を吸収し、魔素を補填し、ハズレ変動を復活させる（生き返らせる）という形で演出しています。

全回転リーチはヴェルドラとの出会いから、ヴェルドラの完全復活までをダイジェスト的に描いたものになっています。印象的なシーンですので、転スラを見たことある方であれば、こんな話だったなあと感じられると思います。

13. 「ハーベストフェスティバル」

ここからは右打ちRUSH『ハーベストフェスティバル』についてお話をしていきます。

今作はRUSH突入率100%となっており、初当り後は昇格演出やラウンドバトルなどを一切挟まず、そのままRUSHに直結する仕組みです。

最近の機種は初回に（RUSH突入可否の）ハードルがある機種ばかりですので、この部分はかなり新鮮に感じることは間違いないと思います。

また、RUSHは「駆け抜け感の軽減」を行うために、様々な仕込みが入っています。

最近の機種は図柄がすぐに揃って、すぐにラウンド消化して、次のRUSHへ…という流れが多いと思います。仮に転スラを打っていて、やっと初当りを引いてRUSHに入ったとしましょう。図柄がすぐ揃って当たったのは良いけど、その後すぐ駆け抜けてしま

ったらどう感じるでしょうか？ 『転スラ』を打っている（楽しんでいる）感じは薄いですね？

こういった体感が起きないように、この機種では初当りからの連続大当り回数に応じて、出現する演出バランスを細かく調整しています。

ざっくりと言えば、最初の方は転スラの世界を感じやすい演出頻度が高く、大当りを重ねる毎に、即当りなど図柄が早めに揃う演出が増えてきます。

パチンコの言えば、順々にSAが早くなっていくということではありますが、そういった単純な思想ではなく、転スラの世界観をしっかり感じてもらうつつ、パチンコ的にも鬱陶しくない、そういった演出バランスを考えて設計したものにしています。

14. 「10種類のエピソード」

RUSH中は10種類のエピソードリーチを搭載していて、TVアニメ第1期、第2期を振り返ることができるようになっていきます。

10種類すべてのエピソードリーチで大当りを達成することができれば、感動のエンディングリーチを見ることができそうですので、ぜひ挑戦してみてください。

1回の初当りだけでこれを達成するのは難しいとは思いますが、初当り時に前回のエピソードリーチ履歴を引き継ぐことができるようにしてあります。

エピソードコンプリートのために次の初当りを目指す…そうやって楽しめるのも、RUSH突入率100%だからこそ。私自身は初当り6回で達成した実績がありますので、1日粘れば手が届くレベルだと思います！



15. 「違和感カスタムの面白さ」

さて、ここで個人的にオススメの打ち方があるのでご紹介させていただきます。

RUSHに入ったら、まず最初はそのまま普通に打って転スラならではの演出を楽しみます。そして何度か大当りして流れが分かってくたら、ここでぜひ演出カスタムをしてみてください。カスタム項目から「違和感発生率」の設定を「非常に多い」にして遊ぶと、また違った面白さに目覚めると思います（笑）。

違和感発生率を非常に多いにすると、先読み〜当該変動の中で複数の違和感が発生します。違和感自体は発生したら大当り濃厚です。

そして、大当りラウンド中にどんな違和感が発生したかの答え合わせができます。この答え合わせがとにかく面白い。分かりやすい違和感から気づきにくいものまで様々な違和感演出がありますが、すべて見つけられた時の喜びは、RUSH中に大当りを重ねる時のそれとはまた違った嬉しさがあります。

ちなみに違和感発生率を「非常に多い」に設定すると、変動から大当りまでに5~6回の違和感が出現することがありますが、開発者の私でさえも1~2個見落としてしまう…なんてことが結構あるのは、ここだけの話としておきましょう（苦笑）。



開発者の立場から色々と言わせて頂きましたが、この『P転生したらスライムだった件』はプロジェクトリーダーである私だけでなく、それに関わってくれた多くの人たちの想いが詰まった台になっています。多くのホール様に導入され、多くのユーザーに打ってもらい、そして楽しんでもらえることが私たちにとって一番嬉しいことです。

そうなることを心から願っています。

大規模プロモーション展開



YouTube/TVer
動画広告



テレビCM
放映



ファミマVISION
動画広告

稼動を全力で盛り上げます!!

CONFIDENTIAL 無断転載・配布禁止

・本資料はX・Facebook・ブログ等への無断転載・コピー・配信・配布等の行為を固く禁じます。

© 伏瀬・川上泰樹 / 講談社 © 川上泰樹・伏瀬 / 講談社 / 転スラ製作委員会