

月次、新機種名及びスペックのご案内（納品日別）

・発売日別(予定含む)新機種における、一覧となっております。(納品日、及びスペックの詳細は必ず、御社ご担当者まで、ご確認下さい。)

(一部未確認、また内容に誤りがある場合もございます。詳細はメーカー等にご確認下さい。変更があった場合、随時変更の予定です。)



【2025年 11月】 機種一覧表 最終更新日 2025年 11月 1日

※ 詳細等に、誤り等がある場合、ご指摘メールは、info@tkc-g.jp までご連絡ください。 【2025年 11月】 <ページ 1>

発売日 (11月)	メーカー	機種名	機種 タイプ	大当たり確率(1/)			RUSHサボ仕様		賞球	突入率 & 継続率	アタッカー性能(払出)			備考欄 ※一部、()>内は時短回数を表しています。
				設	通常時	高確時	状態	時短数			カウント	大当り	出玉	
2日	ニューギン	e花の慶次〜黄金の一撃 H4 【スマパチ】<LT3.0プラス仕様> ※新筐体「LEUKOS」	1種2種混合 直LTタイプ 普図抽選	無	348.6 (※低確率は、合算値)	99.14	RUSH 0回 143回 通常後 100回	1&1&4&4&4 1&5&15 ※ヘソ=1個 ※右普図=1個 ※下AT=5個 ※上AT=15個	初回=44.7% 継続=100.0% <実質> 突入=50.1%(図柄揃い時) 時短100回引戻し=17.5% トータル突入=58.8%(悲嘆引戻し含む) LT継続=76.5%(時短=143回)	10	2 10	200 1,500	【ヘソ】(※「傾奇者チャージ=2R」を含む)(※合算大当たり確率=1/348.6) <時短>10R=43.7%(時短=143回)※【LT】天下無双RUSHへ <通常>10R=43.5%(時短=100回)※「確率=1/520.1」殿MODEへ <チャージ> 下2R=1.0%(時短=143回)※【LT】天下無双RUSHへ <チャージ> 下2R=11.8%(時短=なし) ----- 【ヘソ】(※図柄揃い時の比率)(※実質「1/399.76」での比率) <時短>10R=50.1%(時短=143回)※【LT】天下無双RUSHへ <通常>10R=49.9%(時短=100回)※「確率=1/520.1」殿MODEへ 【殿MODE】中(※「時短=100回」・「高確率=1/520.1」) <時短> 10R×2+α=0.8% ※【LT】一騎駆・秀吉RUSH <時短> 10R=99.2%(時短=143回)※【LT】一騎駆・秀吉RUSHへ 【LT/一騎駆・秀吉RUSHへ】中(※「時短=143回」・「高確率=1/99.1」) <時短> 10R×2+α=18.6% ※【LT】超一騎駆・超秀吉RUSH <時短> 10R=4.9% ※【LT】超一騎駆・超秀吉RUSH <時短> 10R×2+α=31.0% ※【LT】一騎駆・秀吉RUSH <時短> 10R=45.5% ※【LT】一騎駆・秀吉RUSH 【LT/超一騎駆・超秀吉RUSHへ】中(※「時短=143回」・「高確率=1/99.1」) <時短> 10R×4+α=49.5% ※【LT】一騎駆・秀吉RUSH <時短> 10R=50.5% ※【LT】一騎駆・秀吉RUSH	
	高尾	eノーゲーム・ノーライフ V1B 【スマパチ】【新枠】Clione-クリオネ- <LT3.0プラス仕様>	1種2種混合 STタイプ	無	319.6 (※高確率は、合算値)	17.7	時短中 0回 10回 32回 (+残保留4回)	1&1&1&6 1&15 ※ヘソ=1個 ※右入賞=1個	初回=60.0% 継続=100.0% <実質> 突入=60.0% 継続1=55.7%(※時短10+残保4回) 継続2=87.7%(※時短32+残保4回)	10	10	1,500	【ヘソ】<時短> 10R=60.0%(「時短=10回」+「残保=4回」)※ノゲラッシュ <通常> 10R=40.0%(時短=なし) 【ノゲラッシュ】中(※(「時短=10回」+「残保=4回」) <時短> 10R=100.0%(「時短=32回」+「残保=4回」)※HYPERへ 【ノゲラッシュHYPER】中(※(「時短=32回」+「残保=4回」) <時短> 10R=100.0%(「時短=32回」+「残保=4回」)※HYPER継続 ※電チュー「保留4個」により、時短回数は実質「+4回」	
	高尾	eノーゲーム・ノーライフ V3C 【スマパチ】【新枠】Clione-クリオネ- <LT3.0プラス仕様>	1種2種混合 STタイプ	無	199.8 (※高確率は、合算値)	17.7	時短中 0回 10回 32回 (+残保留4回)	1&1&1&6 1&15 ※ヘソ=1個 ※右入賞=1個	初回=50.0% 継続=100.0% <実質> 突入=50.0% 継続1=55.7%(※時短10+残保4回) 継続2=87.7%(※時短32+残保4回)	10	2 10	300 1,500	【ヘソ】<時短> 2R=50.0%(「時短=10回」+「残保=4回」)※ノゲラッシュ <通常> 2R=50.0%(時短=なし) 【ノゲラッシュ】中(※(「時短=10回」+「残保=4回」) <時短> 10R=100.0%(「時短=32回」+「残保=4回」)※HYPERへ 【ノゲラッシュHYPER】中(※(「時短=32回」+「残保=4回」) <時短> 10R=100.0%(「時短=32回」+「残保=4回」)※HYPER継続 ※電チュー「保留4個」により、時短回数は実質「+4回」	

- 遊タイム=非搭載
- 特賞=「右打ち仕様」 ●「潜伏」=なし ●「R変動」=あり
- 保留「特図①=4個」・「特図②=1個」 ●「特図②優先消化」 ●「小当り」確率=(特図②)1/1

- 遊タイム=非搭載
- 特賞=「右打ち仕様」 ●「潜伏」=なし ●「R変動」=あり
- 保留「特図①=4個」・「特図②=4個」 ●「特図②優先消化」 ●「小当り」確率=(特図②)1/18.7

- 遊タイム=非搭載
- 特賞=「右打ち仕様」 ●「潜伏」=なし ●「R変動」=あり
- 保留「特図①=4個」・「特図②=4個」 ●「特図②優先消化」 ●「小当り」確率=(特図②)1/19.4

発売日 (11月)	メーカー	機種名	機種 タイプ	大当たり確率(1/)		RUSHサボ仕様		賞球	突入率 & 継続率	アタッカー性能(払出)			備考欄 ※一部、() <>内は時短回数を表しています。
				設	通常時	高確時	状態			時短数	カント	大当R	
2日	京楽産業. 【スマパチ】	e仮面ライダー電王 239Ver K2 <LT3.0プラス仕様> 【デカヘソ系】	1種2種混合 普図c時短 普図抽選 デハヘソ	無	239.9 (※高確率は、合算値)	22.5	時短中 0回 16回 31回 (+残保留4回)	1&1&4&5&5 1&15 ※ヘソ=1個 ※右入賞=1個	初回=55.0% 継続=100.0% <実質> 突入=55.0% 継続1=59.7%(時短16回+4回) LT継続=79.6%(時短31回+4回)	10	2 10	300 1,500	【ヘソ】<時短> 2R=55.0% (「時短=16回」+「残保=4回」) ※電王RUSH <通常> 2R=45.0% (時短=なし) 【電王RUSH】中 (「時短16回+残保4回」・「確率=1/22.5」) <時短> 10R=12% (時短31回+残保4回) ※【LT】CLIMAX RUSH <時短> 10R=18% (「時短=16回」+「残保=4回」) ※最終決戦負け <時短> 10R=50% (「時短=16回」+「残保=4回」) ※電王RUSH <c時短> 0R=10% (時短31回+残保5回) ※過去か未来かチャレンジ成功 <c時短> 0R=10% (時短16回+残保6回) ※過去か未来かチャレンジ失敗 【LT/CLIMAX RUSH】中 (「時短31回+残保4回」・「確率=1/22.5」) <時短> 10R×2=80% (時短31回+残保4回) ※【LT】継続 <c時短> 0R=20% (時短31回+残保5回) ※【LT】継続 ※「特図②」の残保留抽選も、入賞用意状態としての抽選=+4回
	平和 【スマパチ】	eルパン三世VSキャッツアイ MAH4 <LT3.0プラス仕様>	1種2種混合 直LTタイプ 特②c時短	無	201.0 (※高確率は、「c時短」含 む合算値)	99.9	時短中 0回 153回	1&1&2&2&7 1&15 ※ヘソ=1個 ※右特②=1個	初回=39.0% 継続=100.0% <実質> 突入=50.0%(図柄揃い時) LT継続=78.6%(時短153回) (※c時短当りも1特賞計算)	10	2 10 c時短 0	300 1,500	【ヘソ】(※「チャージ=2R」を含む) (※合算大当たり確率=1/201) <時短> 2R=38.95% (「時短=153回」) ※SUPER HERO RUSH へ <通常> 2R=38.95% (時短=なし) <チャージ> 2R=22.1% (時短=なし) 【ヘソ】(※図柄揃い時の比率) (※実質「1/257.9」での比率) <時短> 2R=50.0% (「時短=153回」) ※【LT】SUPER HERO RUSH へ <通常> 2R=50.0% (時短=なし) 【LT/SUPER HERO RUSH】中 (「時短153回」・「確率=1/99.9」) <時短> 10R×2=50.0% (「時短=153回」) ※SUPER HERO RUSH <時短> 10R×1=35.0% (「時短=153回」) ※SUPER HERO RUSH <c時短> 0R=15.0% (「時短=153回」) ※SUPER HERO RUSH
	三洋物産 【スマパチ】	e源外伝 EHLG <LT3.0プラス仕様> 【デカヘソ系】	1種2種混合 普図抽選 2段階転落 超ワイド	無	199.8 (※高確率は、合算値)	53.2	時短中 0回 10,000回 (+残保留4回)	1&1&5&5&5 1&15 ※ヘソ=1個 ※右入賞=1個	初回=25.0% 継続=100.0% <実質> 突入=25.0% LT継続=86.5% (※転落後の残保留引き戻しを含む)	10	2 10	300 1,500	【ヘソ】<時短> 2R=25.0% (時短=10,000回) ※BREAKING BATTLE へ <通常> 2R=75.0% (時短=なし) 【BREAKING BATTLE】中 (「高確率=1/53.2」・「転落確率=1/21.1」) <突破率>・バトル1回:33.6% ・バトル2回:52.5% ・バトル3回:66.0% 大当たり時 <時短> 10R=100.0% (時短=10,000回) ※【LT】EXTRA BATTLE 【LT/EXTRA BATTLE】中 (「高確率=1/53.2」・「転落確率=1/239.5」) <時短> 10R=20.0% (時短=10,000回) ※次回当り確定 <時短> 10R=80.0% (時短=10,000回) ※【LT】EXTRA BATTLE ※「残保留=4回回転」時は、「確率=1/53.2」で転落無しでの抽選(7.3%)
	ジェイビー 【スマパチ】	eフィーバーものがたり F <LT3.0プラス仕様>	1種2種混合 直LTタイプ 普図抽選 小当り転落	無	149.9 (※高確率は、普図確率)	41.1	時短中 0回 10,000回 (時短は転落まで)	1&1&5&5&5 1&15 ※ヘソ=1個 ※右普図=1個	初回=25.5% 継続=100.0% <実質> 突入=25.5% LT継続=約73%	10	2 10	300 1,500	【ヘソ】<時短> 10R+α=0.1% (時短=10,000回) ※【LT】SPECIAL村裏の戦 <時短> 2R=25.4% (時短=10,000回) ※【LT】SPECIAL村裏の戦 <通常> 2R=74.5% (時短=なし) 【LT/SPECIAL村裏の戦】中 (「時短=10,000回」・「転落確率=1/111」) <時短> 10R×4=25.0% (時短=10,000回) ※【LT】継続 <時短> 10R×2=25.0% (時短=10,000回) ※【LT】継続 <時短> 10R×1=50.0% (時短=10,000回) ※【LT】継続

発売日 (11月)	メーカー	機種名	機種 タイプ	大当たり確率(1/)		RUSHサボ仕様		賞 球	突入率 & 継続率	アタッカー性能(払出)			備考欄 ※一部、() <>内は時短回数を表しています。
				設	通常時	高確時	状態			時短数	カント	大当R	
2日	銀座	Pいくさの子 戦極最強 GRPJ <LT3.0プラス仕様> 【デカヘソ系】 ●遊タイム=非搭載 ●特賞=「右打ち仕様」 ●「潜伏」=なし ●「R変動」=あり ●保留「特図①=4個」・「普図=4個」 ●「普図優先消化」 ●「小当り」確率=(特図2)1/69.9	1種2種混合 特図②ST 、デカSTART	無	199.8	1.0	時短中 0回 1回	1&1&5&5&5&1 1&15 ※ヘソ=1個 ※右電チュー=1個 ※右特②入=1個	初回=20.0% 継続=100.0% <実質> 突入=20.0% 継続=50.0% (※100秒・300秒モード中の当りは含まない)	10	2 10	300 1,500	【ヘソ】 <確変> 2R=20.0% (時短=1回) ※「桶狭間の戦い」へ <通常> 2R=80.0% (時短=なし) 【桶狭間の戦い・勝利】 10R=50% ※【LT】戦極最強の刻へ 【桶狭間の戦い・敗北】 10R=50% ※通常状態へ 【LT/戦極最強の刻】(大当たりを除く「100秒」間、普図抽選(1/60.9)を消化) <時短> 10R=100% (時短=1回) ⇒ ※【LT】戦極最強の刻 ⇒ ※約9,000個=約25% (極・戦極最強の刻 ※300秒モード) ⇒ ※約4,000個=約75% (戦極最強の刻 ※100秒モード) ※大当たりを除く「100秒」「300秒」間、普図抽選(1/60.9)を優先消化する。
大都技研 <リユース>	P/Reゼロから始める異世界 生活鬼がかりver/L07	1種2種混合	無	199.8	105.9 (※高確率は、合算値)	時短中 0回 144回	1&1&5&5&5&5 1&15 ※ヘソ=1個 ※右特②=1個	初回=55.0% 継続=100.0% <実質> 突入=55.0% 継続=74.5% (時短144回)	10	2 10	300 1,500	【ヘソ】 <時短> 2R=55.0% (時短=144回) ※鬼がかりBONUS <通常> 2R=45.0% (時短=なし) 【RUSH中】 <時短> 10R×2回=40.0% (時短=144回) ※鬼がかりBONUS <時短> 10R×1回=40.0% (時短=144回) ※BIG BONUS <c時短> 0R=20.0% (時短=144回) ※Re:Start	
	P/Reゼロから始める異世界 生活鬼がかりver/A03	1種2種混合	無	99.9	79.9 (※高確率は、合算値)	時短中 0回 104回	1&1&4&4&4 1&10 ※ヘソ=1個 ※右特②=1個	初回=55.0% 継続=100.0% <実質> 突入=55.0% 継続=73.0% (時短104回)	10	3 9	300 900	【ヘソ】 <時短> 3R=50.0% (時短=104回) ※鬼がかりBONUS <通常> 3R=50.0% (時短=なし) 【RUSH中】 <時短> 9R×2回=25.0% (時短=044回) ※鬼がかりBONUS <時短> 9R×1回=50.0% (時短=144回) ※BIG BONUS <時短> 3R=5.0% (時短=104回) <c時短> 0R=20.0% (時短=104回) ※Re:Start	
<全国>	サンセイR&D	P転生したらスライムだった件 ARJ (※V-LIGHT枠)	フルST 内部リミット (1回or255回)	無	129.7	53.1	高確中 72回 リミット後 72回 (リミット後は通常確率) (残保留+4回)	3&1&7&7&7 1&1&10&10 ※ヘソ=3個 ※下AT=10個 ※上AT=10個	初回=100.0% 継続=100.0% <実質> 突入=100.0% 継続=75.3% (※残保留4回含む) 時短継続=44.4% (※残保留4回含む)	10	下3 上2 上10	300 200 1,000	【ヘソ】 <電サボ> 下3R=100.0% (時短=72回+残保留=4回) ※「リミット255回=50.0%」・「リミット2回=50.0%」の振分け。 【RUSH】 <電サボ> 上10R=70.0% (時短=72回+残保留=4回) <電サボ> 上2R=30.0% (時短=72回+残保留=4回) ※「1回リミット後」は、「確率=1/129.7」・「時短=72(+4)回」 ※「255回リミット」までは、「確率=1/53.1」・「時短=72回(+4)回」を継続 ※特図②「残保留+4個」抽選は、確率「1/129.7」での抽選となる。
	マルホン	Pはねものファインプレー	ハネモノ	無	役物合算=1/12.5 ・左ルート=1/14.5(96%) ・右SPルート=1/3.3(4%) ・①入賞ロング開放(1.3秒)=1/241 ・電チューロング開放(5.5秒)=1/444.6		時短 なじ	5&5&4&4 4&14 ※1開入=5個 ※2開入=5個 ※他穴=4&4個 ※役物入=4個 ※AT=14個	***	9	3(実2) 5(実4) 10(実9)	252 504 1,134	【特図①】(1回開放時のV入賞) ・1回「ショート開放=0.42秒」=99.6% ・「ロング開放=1.3秒」=0.4% <V入賞当り> 3R=33.2% ・5R=33.2% ・10R=33.6% 【特図②】(2回開放時のV入賞) ・2回開放=「0.6秒×2回」=100.0% <V入賞当り> 3R=33.2% ・5R=33.2% ・10R=33.6%
	A-gon	PA GoGo富士山 T	ハネモノタイプ	無	役物釘確率=1/40 ・S入賞⇒ハネ4回開放 ハネ開放=約0.2秒×4回		時短 なじ (+保留4回)	3&3&5&14 4&14 ※4開入=3個 ※役物入=3個 ※他穴=5個 ※AT=14個	***	9	3(実2) 6(実5) 10(実9)	252 630 1,134	【V入賞】(※「ハネ開放」⇒盤面中央下「V穴入賞」) ・10R(実9)=34% ・6R(実5)=33% ・3R(実2)=33%

※ 詳細等に、誤り等がある場合、ご指摘メールは、info@tkc-g.jp までご連絡ください。

発売日 (11月)	メーカー	機種名	機種 タイプ	大当り確率(1/)			RUSHサボ仕様		賞 球	突入率 & 継続率	アタッカー性能(払出)			備考欄 ※一部、() <>内は時短回数を表しています。
				設	通常時	高確時	状態	時短数			カウント	大当R	出玉	
9日														
16日	メーシー	Pメイドインアビス SL 奈落の連環蝕	1種2種混合 転落仕様 特②c時短	無	129.7	29.0 (転落確率=1/72.4) (C時短確率=1/343.3)	時短中 0回 転落まで c時短 10,000回 c時短後は転落無し)	1&1&1&2&6 1&1&10&10 ※ヘソ=1個 ※右入賞=1&1個 ※上AT=10個 ※下AT=10個	初回=70.0% 継続=100.0% <実質> 突入=70.0% 継続1=76%(転落あり状態) LT継続=88%(LTの振分け率)	10	2 6 10	200 600 1,000	【ヘソ】<時短>10R+次回確定=1.0% ※【LT/連環蝕】へ <時短> 2R=69.0% (時短=次回or転落まで) ※Deep in Abyss <通常> 2R=30.0% (時短=なし) 【Deep in Abyss】中 (※時短=「次回or転落まで」) <時短>10R+次回確定=4.0% ※【LT/連環蝕】へ <時短> 6R=96.0% (時短=次回or転落まで) ※Deep in Abyss ※「+次回確定」=【虹の黄金城】中は、「転落抽選は発生しない」仕様。 ※「大当り=2連」で【オーバードタイム】(高速消化)へ 【虹の黄金城】中(※転落無し・次回当り確定) <時短>10R+次回確定=4.0% ※【LT/連環蝕】へ <時短> 6R+次回確定=46.0% ※【LT/連環蝕】へ <時短> 6R=50.0% (時短=次回or転落まで) ※Deep in Abyss 【LT/連環蝕】中(※転落無し・次回当り確定) <時短>10R+次回確定=4.0% ※【LT/連環蝕】継続 <時短> 6R+次回確定=84.0% ※【LT/連環蝕】継続 <時短> 6R=12.0% (時短=次回or転落まで) ※Deep in Abyss	
23日														

●遊タイム=非搭載

●特賞=「右打ち仕様」 ●「潜伏」=なし ●「R変動」=あり

●保留「特図①=4個」・「特図②=4個」 ●「特図②優先消化」 ●「小当り」確率=(特図②)1/37.4