



# Slot Station

Vol.1 6月30日発行7月号

---



# Slot Station

Vol.1 6月30日発行 7月号

---

# 目次

タイトル	搭載ページ
・新刊発表のご挨拶	3
・最新機種紹介	4~5
・今月集中攻略機種 パチスロ ゴッドイーター	6~14
・機種攻略	
吉宗 極	15,16
テビルサバイバー	17,18
・実戦記 ガチスロ PROJECT	19
第一戦 ピロ丸の実戦	20,21
・おしまいの語り	22

※製作期間2週間弱とすくなかった為  
まずは20ページ程度の掲載量となっています  
あしからずご了承をお願いします。

## 新刊発表のご挨拶

この度は本書籍をダウンロードして頂きありがとうございます。

電子書籍を通し低コストのパチスロ情報誌を

プレイヤーの皆様を試していただきたく作成しました。

攻略サイトを開くにも毎度のここのように通信料がかかり

書籍としてダウンロードしてしまえば必要な時に必要なページだけを

使用して頂ける。書籍を購入して後々処分する必要がなくなる

そういったメリットを活かし、他の情報誌にも劣らず役立つ

ような電子書籍を目指して参ります。

本誌からしばらくは搭載内容、搭載量、その他 etc...

を読者様にもご意見を頂きたいと思っております

試行期間を設けるため **β版**と称しまして、**無料配布**で出版して参ります

将来的に**提供方法が変更する**場合には予め書籍を通し

読者の皆様にお伝えしていくつもりですので、ご了承お願い致します。

また、本誌に搭載されていない内容や珍しい画像素材がありましたら  
幅広く様々な読者様との情報共有を実現する為、本誌最終ページの  
メールアドレスより可能な範囲で構いませんのでご協力頂けると幸いです。  
その他、読者様のご意見等も募集しておりますので  
よろしくお願いたします。

※今回は制作期間が短く、試作段階のためページ数が大幅に少なくなっておりますが  
今後読者様のご意見や、様々な企画を踏まえ成長していくつもりですので  
ご理解、ご協力のほどお願いいたします

# 最新機種情報



待ちに待ったエヴァンゲリヨンの新作は

二代目となる A+ART 機

純増約 1.5 枚の『EVANGELION IMPACT』搭載

ボーナスはスーパーBIG、ノーマル BIG

の 2 種類が存在する。

ボーナス確率から見ると出玉獲得のメインは

ART となりそうだ。

G 数上乘せ特化ゾーンも多数搭載！

全国で好評稼働中

## エヴァンゲリオン

~希望の糖~

基本スペック			
設定	ボーナス合成確率	ART 確率	PAYOUT
①	1/431.2	1/465.7	97.6%
②	1/420.1	1/463.2	98.6%
③	1/409.6	1/449.7	100.6%
④	1/390.1	1/419.4	103.3%
⑤	1/376.6	1/352.1	108.5%
⑥	1/364.1	1/282.7	114.3%

天井は ART 間で 1280G

ボーナスではリセットされない。

仮天井が 680G に設定されており

到達時は 50% で CZ か ART に当選

偶数かつ高設定の方が ART を

選択しやすいという特徴がある。

※設定変更時は仮天井が 100G

天井が 600G に設定される。

現時点で分かっている情報としてはボーナスの色で設定の奇遇を示唆しているそう

スーパーBIG は奇数なら赤 BIG、偶数なら青 BIG が成立しやすい。

設定⑥は例外で両 BIG 1 : 1 の同確率で成立する。

また、ノーマル BIG は高設定ほど成立しやすくなっている。

# 押し順ケロリン



押し順ケロリン



絵柄配列



## 基本スペック

設定	初当たり確率	PAYOUT
①	1/206.7	96.9%
②	1/203.2	98.5%
③	1/191.9	100.8%
④	1/186.7	104.9%
⑤	1/182.7	106.3%
⑥	1/177.9	108.1%

YAMASA からカエルシリーズ初となる擬似ボーナス搭載機が登場。純増は約 2.9 枚で BIG 約 210 枚 REG 約 50 枚の枚数が獲得可能。擬似ボーナスにすることによって 4 号機時代の大人気機種キングパルサーのような連チャンを引き起こすことが可能となった。

連チャンの鍵はボーナス中の子役での抽選。当選するとボーナスを内部ストックし、ストックがある限り、ボーナス後 3 2G 以内に 1 つずつ放出する仕組みだ。ボーナス中に強レア役成立でストックの大チャンス！更に BIG 中は懐かしのリプレイは必ずし概念が存在、BIG の G 数を延命することも可能。ボーナス消化 G 数が長い分 BIG 成立がストックの要になりそうだ。従来のケロットシリーズ同様、通常時は斜めオレンジがアツク、今回のボーナス期待度は約 50%、ちなみに通常時オレンジの取りこぼしはない為、チェリーのみをフォローして遊戯すれば OK。

# GOD ゴッド EATER イーター

人気ゲームとのタイアップ機。通常時から頻繁に押し順ナビが出現するなど、独特のゲーム性となっている。また押し順ナビが出現すればするほど AT 当選の期待度は高まる。今作の AT 名称は『アラガミバースト』1 ゲームあたり約

2.4 枚の純増が見込める。AT は前半・後半パートに分かれていて、前半を消化後、後半で対戦するアラガミを決定し、後半 AT でアラガミバトル発生抽選を行う。バトル勝利で上乗せが発生し再び前半パート、その後残りゲーム数を消化する仕組みだ。

基本スペック		
設定	AT 確率	PAYOUT
①	1/282.5	96.9%
②	1/264.8	98.8%
③	1/245.0	101.5%
④	1/219.1	104.7%
⑤	1/206.9	109.1%
⑥	1/172.7	116.0%



その他自力解除ゾーンの『殲滅モード』ループ 上乗せの『神機解放』シリーズから発展するプレミアフラグ『特務ウウ'オス討伐戦』も搭載。

## ★通常時の内部状態

通常時には低確／高確の概念があり、特定の子役で移行抽選を行う。

この内部状態に CZ 『殲滅モード』の当選率が大きく左右される。

←低い 高確期待度 高い→



※カフェ アット イーズ滞在時は高確に期待できる※作戦区域滞在時は本前兆に期待！

作戦区域滞在時のステージ

←低い AT 本前兆期待度 高い→



※煉獄の地下街ステージなら激アツ！

## ★打ち方攻略

### 通常時 ver

①左リール枠上~中段に黒 BAR 狙い

②停止型で打ち方が変化

#### A 下段黒 BAR 停止

成立役：通常リプレイ、共通ベルリプレイ、チャンス目、ハズレ中、右リール適当押しで消化。

中段ベル揃いで共通ベルリプレイ

リップ・ベルのダブルテンパイハズレでチャンス目(フラッシュを伴う)

#### B 中段黒 BAR 停止

成立役：弱チェリー、強チェリー、神チェリー、強ベル中、右リールにも黒 BAR を狙う

黒 BAR 揃いで神チェリー

3連チェリーで強チェリー

上記どちらも否定で弱チェリー

この形からのベル揃いは強ベル

#### C 上段黒 BAR 停止

成立役：**神チェリー1確**

問答無用で神チェリー確定出目、狙えば黒 BAR 揃い

#### D 上段スイカ停止

成立役：スイカ、チャンス目

右リールを適当押しし、中リール赤7狙い

スイカハズレでチャンス目(フラッシュを伴う)



※通常時は左リール以外を第1停止で押ししてしまうとペナルティとなることがあります  
またナビ出現時はナビに従わないとペナルティとなることがあります

### AT『アラガミバースト』時 ver

- ・基本的に押し順が発生するのでナビに従って消化
- ・押し順ナビ非発生時は通常時の打ち方でレア子役を察知
- ・『狙え!』ナビ発生時は画面に出ている図柄を各リールに目押し



## ★子役確率

ゴッドイーターには設定差のある子役が存在する。  
要素となる 4 役出現率は設定看破には必須。

設定差のある子役確率					
設定	共通ベルプレイ	スイカ	左記 2 役合算	チャンス目 A	チャンス目 B
①	1/32.77	1/85.11	1/23.66	1/297.89	1/218.45
②	1/31.97	1/82.96	1/23.08	1/273.07	1/234.06
③	1/31.21	1/80.91	1/22.52	1/297.89	1/218.45
④	1/30.48	1/78.02	1/21.92	1/252.06	1/252.06
⑤	1/29.13	1/75.33	1/21.01	1/297.89	1/218.45
⑥	1/27.89	1/72.82	1/20.17	1/234.06	1/273.07

※共通ベルプレイはパ  
なしで揃うもの  
※チャンス目 A は左下段  
BAR からのチャンス目  
※チャンス目 B はスイカ  
はずれのチャンス目

その他の子役確率	
各子役	全設定共通
プレイ	約 1/3.8
弱チェリー	1/98.85
強チェリー	1/297.89
強ベル	1/4096
神チェリー	1/32768

### ☆注目すべき点

共通ベルプレイ、スイカ出現率は高設定ほど優遇  
ある程度サンプルが集まれば 2 役合算で計算するのも◎  
チャンス目はそれぞれ奇遇設定で出現率が異なる  
A は偶数 B は奇数が優遇、チャンス目の合算確率は共通で  
約 1/126 となっている。上級看破法ではあるが  
偶数設定が確信できる段階になれば、先に述べた 2 役に  
チャンス目 A を加えた 3 役合算で更に精度はあがる。

## ★各モードの規定ゲーム数【天井】

滞在モード別の最大ゲーム数【天井】				
通常モード A	通常モード B	天国準備モード	天国モード	超天国モード
777G	777G	384G	96G	32G

☆最深ゲーム数はモード A、B の 777G 現行機種の中では低めで狙いやすいといえる  
また 700G 以降の AT は若干ではあるが AT レベルが優遇されるとの情報も。

- ・AT 最終ゲームでサクヤが出現した場合次回天国以上が確定する為即ヤメ厳禁！  
基本終了画面となるフェンリル以外が出現した場合は次回上位のモードの確率 UP



↑ 画像は終了画面サクヤ ↑

★内部状態移行率

各子役成立時 低確→高確移行率						各子役成立時 高確→低確転落率	
設定	共通へ/リブ	設定	弱フェリー/スィカ	設定	強フェリー/チャンス目		
①	2.5%	①	全設定共通 50%	①	5%	ハズレ目	
②	7.5%	②		②	15%	全設定共通 10%	
③	2.5%	③		③	5%	リプレイ	
④	10%	④		④	20%	全設定共通 7.5%	
⑤	2.5%	⑤		⑤	5%		
⑥	12.5%	⑥		⑥	25%		

☆弱レア役なら2回に1度の割合で高確移行に期待ができる。

その他の移行契機は偶数設定が大きく優遇。特に⑥は別格！

レア役なしで頻繁にカフェステージ移行で偶数設定の可能性UP

CZ(殲滅モード)後 内部状態移行率			AT 終了後 内部状態移行率			設定変更時 内部状態移行率		
設定	低確へ	高確へ	設定	低確へ	高確へ	設定	低確へ	高確へ
①	80%	20%	①	50%	50%	①	80%	20%
②	70%	30%	②	40%	60%	②	70%	30%
③	80%	20%	③	50%	50%	③	80%	20%
④	60%	40%	④	30%	70%	④	60%	40%
⑤	80%	20%	⑤	50%	50%	⑤	80%	20%
⑥	50%	50%	⑥	20%	80%	⑥	50%	50%

☆モード移行時の高確移行率も偶数かつ高設定が優遇。⑥ならモード移行で50%以上高確スタート

CZ、AT 終了直後のレア役でCZ 突入が複数回確認できれば奇数設定の可能性ダウン

なおかつ偶数高設定の可能性がアップ！！

★AT 直撃当選率、CZ『殲滅モード』当選率

各子役成立時 AT 直撃当選率(低確・高確共通)				
設定	弱フェリー/スィカ	チャンス目	強へ/強フェリー	神フェリー
①	0.01%	0.25%	2%	全設定共通 100%
②	0.01%	0.25%	2%	
③	0.05%	0.5%	4%	
④	0.05%	0.5%	4%	
⑤	0.2%	1%	8%	
⑥	0.2%	1%	8%	

☆注目すべきは CZ 当選率と強レア役直撃率。CZ は偶数が優遇、高確濃厚時に弱レア役からの CZ 当選が複数回確認できれば粘る価値はありそうだ。なお AT 直撃は高設定が優遇されている。

各子役成立時 CZ 当選率(低確)			各子役成立時 CZ 当選率(高確)		
設定	弱フェリー/スィカ	チャンス目	設定	弱フェリー/スィカ	チャンス目
①	0.25%	15%	①	2.5%	50%
②	1%	17.5%	②	10%	52.5%
③	0.25%	15%	③	2.5%	50%
④	1.5%	20%	④	15%	55%
⑤	0.25%	15%	⑤	2.5%	50%
⑥	2%	22.5%	⑥	20%	57.5%
全設定共通			全設定共通		
強へ		100%	強へ		100%
強フェリー		35%	強フェリー		80%
変換強フェリー		100%	変換強フェリー		100%

## ★CZ『殲滅モード』詳細

通常時の子役から突入する自力解除ゾーン。AT 発動メインルートの1つとなっている。

- ・消化中は毎ゲーム、バトル抽選を行い当選するとバトル発生  
バトル勝利でAT 確定となる。
- ・継続ゲーム数は  $10G + \alpha$
- ・突入時に選択されたアラガミの種類によって勝利期待度は異なる



殲滅モード中 各子役成立時 バトル発生率		
子役	CZ 突入後バトル未発生時	1回以上バトル発生後
ハズレ	0.24%	0.33%
通常リプレイ	43.57%	24.26%
共通ベルリプレイ	77.98%	56.76%
レア役	100%	100%

- ・バトル発生メイン役となる通常リプレイをいかにして引けるかがポイント  
共通ベルリプレイ成立時はバトルの大チャンス！レア役成立で残すは撃破のみ！

### ☆殲滅モード中のAT 確定パターン

- ・一度の殲滅モードでバトルが5回発生すれば**勝利確定！**
- ・ハズレからのバトル発展で**勝利確定！**
- ・キャラ5人集結で**勝利確定！**

### ちょいネタ

オススメの攻め時は450G~が一番安定して狙えると言える。ヤメ時はAT 最終画面サクヤならば次回ATまで続行！それ以外なら基本即ヤメ。前兆確認後でも○ゾーンとして狙うならば330~350G 辺りから384Gまでが狙いやすそうです。ゾーンはあまり期待値は高くなさそうですので現状はオマケ程度です。

## ★AT『アラガミバースト』詳細①

AT が確定すると、7を狙えナビ（AT 準備状態）後に AT が発動する

この時の7揃いラインによって初期ゲーム数変動する。

シングルライン・・・40G      ダブルライン・・・100G

ダブルライン（100G）スタートはAT 開始時の約5%で選択される。

初期ゲーム数決定後は前半パートとなるストーリー（12G）へ進み

消化後に対戦アラガミを決定し、後半パート（初期ゲーム数）へと移る流れ。

また AT 開始時にはバーストレベルと呼ばれる3段階の AT レベルがあり

レベルが高いほど勝利期待度や報酬が高いアラガミが選択されやすくなっている

※7揃い時に液晶横のランプ色でレベルを示唆      青<緑<赤

各アラガミの勝利期待度、報酬期待度、特徴			
アラガミ名	勝利期待度	報酬期待度	特徴
ヴァジュラ	中	低 +20G以上	選択率が高く基本となるアラガミ バトル発展でそこそこ撃破できる
サリエル	低	中 +30G以上	撃破率は低め、チェリーでチャンス ヴァジュラに比べ上乘せが優遇。
ボルグ・カムラン	微	高 +50G以上	勝率は非常に低い、スイカに弱い 倒しにくい報酬は大きい
ハガンコンゴウ	中	低 +20G以上	7揃い確率がアップ 7揃いで勝利確定バトルをストック
プリティヴィ・マータ	低	中 +30G以上	チェリーの昇格が起こりやすい成立後の レバーに期待
クアドリガ	高	微 +20G以上	勝率はかなり高めリールロックが起こり やすい特徴をもつ
ディアウス・ピター	激高	高 +50G以上	バトル発展で勝利確定！報酬も大きい 更に神機解放の確率も上がるレア度の 高いアラガミ
スサノオ	激高	激高 +100G 以上	激レアアラガミ、こちらも発展で勝利 確定！100G以上の上乗せが確定し ている他、神機解放もかなり発生しや すい。レア役時は期待度大

★AT『アラガミバースト』詳細②

アラガミ選択率は初当たり時、バトル後、バーストレベル (BL) で変化

※ディアウス・ピター、スサノオ選択率は全レベル、全状態共通なので例外

AT 初当たり時アラガミ選択率 (BL別)			
各アラガミ	BL①	BL②	BL③
ヴァジュラ	45%	35%	25%
サリエル	15%	10%	10%
ボルグ・カムラン	5%	5%	5%
ハガンコンゴウ	16%	21%	26%
プリティヴィ・マータ	5%	10%	10%
クアトリガ	13.5%	18.5%	23.5%

※アラガミ名を略して記載

ヴァジュラ=V

サリエル=SA

ボルグ・カムラン=B

ハガンコンゴウ=H

プリティヴィ=P

クアトリガ=Q

ディアウス・ピター=D スサノオ=SU

活性化バトル勝利後アラガミ選択率 (BL 1)								D・SU 選択率 全状態共通
↓次回	前回→	V 討伐	S 討伐	B 討伐	H 討伐	P 討伐	Q 討伐	
ヴァジュラ			20%	50%	25%	50%	10.5%	D 選択率
サリエル		50%		20%	50%	25%	25%	0.45%
ボルグ・カムラン		20%	50%		10%	10%	50%	SU 選択率
ハガンコンゴウ		15%	5%	5%		10%	5%	0.05%
プリティヴィ・マータ		10%	15%	10%	5%		9%	
クアトリガ		4.5%	9.5%	14.5%	9.5	4.5%		
活性化バトル勝利後アラガミ選択率 (BL 2)								D・SU 討伐時 のアラガミ 選択率 全状態共通
↓次回	前回→	V 討伐	S 討伐	B 討伐	H 討伐	P 討伐	Q 討伐	
ヴァジュラ			15%	45%	20%	45%	10%	ヴァジュラ
サリエル		45%		15%	45%	20%	20%	30%
ボルグ・カムラン		15%	45%		10%	10%	45%	サリエル
ハガンコンゴウ		25%	5%	5%		20%	5%	30%
プリティヴィ・マータ		10%	25%	10%	5%		19.5%	Bカムラン
クアトリガ		4.5%	9.5%	24.5%	19.5	4.5%		15%
活性化バトル勝利後アラガミ選択率 (BL 3)								H コンゴウ
↓次回	前回→	V 討伐	S 討伐	B 討伐	H 討伐	P 討伐	Q 討伐	
ヴァジュラ			10%	35%	20%	35%	10%	5%
サリエル		35%		10%	35%	20%	20%	P マータ
ボルグ・カムラン		10%	35%		10%	10%	35%	10%
ハガンコンゴウ		30%	10%	10%		25%	10%	クアトリガ
プリティヴィ・マータ		15%	30%	15%	10%		24.5%	10%
クアトリガ		9.5%	14.5%	29.5%	24.5	9.5%		

## ★AT『アラガミバースト』詳細③

### ・『リンクバースト』とは

AT中に突入する通常リプレイ高確率状態、結合崩壊への近道だ

発動契機はG数管理で10G、20G、30Gいずれかが選択される

規定G数到達でリンクバースト発動という流れになる

継続G数は4G、終了後は再度発動までのG数を抽選する。

### ・『神機解放』とは

本機におけるG数上乘せ特化ゾーン、継続率で管理されており5~510Gの上乗せが毎G発生、抽選に漏れるまで上乘せが続く仕様。継続率は60~90%!

背景色で継続率を示唆しているぞ(青<黄<緑<赤)

※緑背景で75%以上、赤背景なら82%以上確定だ

突入契機はのリプレイやレア役!フェンリルフォールに突入し役物作動で神機解放突入!(レアなアラガミはフェンリルフォールに突入しやすい)

### ・『特務ウロヴォロス討伐戦』とは

ロングフリーズから発展するバトル勝利確定ストック上乘せゾーン

高確率で7揃い抽選を行い揃った分だけストックしてくれるプレミアムフラグ

継続G数は15Gで平均ストック数

は7個以上!

7揃い時に金7が表示されれば

複数ストック確定だ!



## ★設定推測要素まとめ

実際にライターが優先している順位で要素をまとめてみます。

①子役確率…一番分母が低く安定しやすい素材。初当たり毎や500G単位毎に計算して使うようにすると、こまめに確認できる。

### MAX設定を狙うなら！

1000G消化でベルリプレイ 1/31 以上、スイカ 1/80 以上または合算 1/22 前後  
2000G消化時でベルリプレイ 1/30 以上、スイカ 1/77 以上または合算 1/21 前後  
チャンス目 A1/250 前後（ただしチャンス目は通常時のみ採取）

そこから試行回転数が増えても、確率上昇または現状維持ができていなければ他の要素を見直して撤退

②AT 初当たり確率…持ちメダルを確保するには一番大事な要素ともいえる。チャンス目が引けるのに同程度確率の AT が引けない時もあるが子役確率と併用してしっかり看破していきたい。

### MAX設定を狙うなら！

通常時1000G消化で初当たり4回以上、通常時2000G消化で9回以上は必要  
試行回転数が増え確率低下傾向しかみえなければ撤退を考えた方が良い

③CZ 当選率…奇遇で分かりやすくなっている CZ 当選率は状況判断とサンプル採取が難しいものの、かなり役立つ判断材料となる。

### MAX設定を狙うなら！

低確濃厚状態でのチャンス目から 1/5、高確濃厚状態での弱チェ、スイカから 1/6 の確率を維持できれば⑥に期待できる。また低確濃厚状態の弱チェ、スイカから CZ 当選が複数回確認できた場合は他の要素が悪くても様子を見よう。

④レア役からの AT 直撃…低設定と高設定で4倍もの差がある要素、中々サンプルは集め辛い早い段階で確認できれば粘る事をオススメ

⑤高設定確定要素…もっともサンプル集めが至難の要素だが、一度でも確認できれば高設定が確定する超ド級の安心要素。

・『神を喰らえ』上乘せで…

+40G出現…設定4以上確定！

+60G出現…設定6確定！！

・AT終了画面が…

シオ出現…設定4以上確定！

リンドウ出現…設定6以上確定！！



AT 終了画面リンドウ



AT 終了画面シオ

## 吉宗・極・



前作の吉宗の良い所をそのままに威力を高めた  
 極 ver が大都技研からホールデビュー  
 前作のファンでない方も楽しめる魅力が満載  
 純増枚数 2.8 枚はそのままに BB 初期枚数 **320 枚**  
 AT 初期 G 数 **80G** へとパワーUP 一撃大量獲得も射程圏内  
 となった。最深天井は **1400G+** 前兆とのこと

### 基本スペック

設定	ボーナス 初当たり確率	AT 初当たり確率	PAYOUT
①	1/408.2	1/1452.3	96.2%
②	1/385.5	1/1344	98.2%
③	1/383.1	1/1273.1	100.6%
④	1/347.4	1/1126.3	103.3%
⑤	1/328.3	1/1081.8	106.5%
⑥	1/305	1/867.3	110.9%

### ★通常時のボーナス・抽選

ボーナスへのメインルートは規定 G 到達と自力解除、このどちらにも当てはまるのが高確率状態となる。規定 G 数が近づいてきた場合は主に通常高確率ゾーンを經由して放出される。通常時の俵リブ連、レア役抽選で自力解除ゾーンに当選した場合は『(超)剣舞高確率』or『(超)家紋高確率』に突入する。

剣舞高確率突入率 (俵リブ連数別)			家紋高確率突入率		
設定	2 連続時	3 連続時	設定	チャンス目成立時	全設定共通
①	0.5%	40%	①	12.5%	弱チェリー成立時
②	0.7%	40%	②	14%	1%
③	1%	45%	③	15.5%	強チェリー成立時
④	1.2%	45%	④	17%	25%
⑤	1.5%	50%	⑤	18.5%	松成立時
⑥	2%	50%	⑥	20%	0.5%

自力高確率の突入率には上記のように設定差が存在する。

また複数の高確率が同時に当選すると本機最強の高確率『**鷹狩りモード**』への移行抽選が行われ、3つの高確率が重なれば移行確定となる。

☆**剣舞高確**・・・10G 継続し最終 G に当選告知されればボーナス or AT 確定

消化中は押し順ナビが発生し俵揃い、レア役成立でポイント獲得  
 最終 G までに獲得したポイントにより解除期待度変動

☆**家紋高確**・・・10G 継続、ナビに従って家紋図柄が揃えばボーナス or AT 確定

消化 G の該当保留の色で家紋揃いの期待度が変化する。

※ただし**押し順家紋を成立させなければ**該当保留が良くても揃わない

・内部押し順家紋成立時、保留色別の期待度 白<青<黄<緑<赤<紫

## ★ボーナスの詳細

ボーナスは内部的に AT（擬似ボーナス）で BIG と REG が存在。

【BB】払い出し枚数管理の 320 +  $\alpha$  枚スタート。突入後枚数上乘せゾーン突入が 1 回保障されているが終了してしまってもレア役等で再度上乘せゾーン抽選を行う

BB 中の主な契機からの上乗せ特化ゾーン突入率 全設定共通						
俵リブ 3 連	俵リブ 4 連	弱チェリー	強チェリー	確定役	松	チャンス目
33%	100%	5%	33%	100%	2%	20%

※上記以外にも 8 枚俵や俵リブ 2 連から突入する場合もあるがオマケ要素的位置付け

☆上乘せ特化ゾーンは継続率で管理されておりループ率は 5 種類存在

(50.3%/63.2%/76.1%/89.1%/95.5%) 抽選に漏れるまで毎 G 上乘せ。

また松からの当選は 63.2% 以上確定、確定役からなら 89.1% 以上確定だ！

☆BB 中は 7 揃い、家紋揃いの抽選も行っており

家紋揃いなら AT 確定、7 揃いなら 1 G 連確定だ！

ダブル 7 揃いは AT もついてくる（AT 中なら 100G 以上の上乗せ発生）

【RB】基本的に 20G 継続で終了となる残念な当たり。

消化中は主にレア役で高確率獲得抽選を行う。

獲得した高確率は消化後に放出！

その他にも BB への昇格抽選があり

昇格時は AT 『大盤振舞』も確定！

見事に自力で下剋上成功となる。

RB 中の子役別 BB 昇格率	
弱チェリー	2.34%
強チェリー	25%
松	5.08%
チャンス目	17.19%
確定役	100%

## ★AT 『大盤振舞』詳細

純増 2.8 枚の大勝には欠かせない AT、消化中は上乘せ、ボーナスあり

更には上乘せ特化ゾーン【極大盤振舞】本機最強ゾーン【将軍 RUSH】も存在。

☆AT 中はレア役で上乘せ抽選を行い、リールロック発生時は上乘せ確定となる

松での上乘せは 50G 以上、確定役なら 100G 以上の上乗せが発生するぞ

☆【極大盤振舞】・・・レア役で突入抽選、継続 G 数は 10or20G

毎 G 高確率で上乘せの抽選を行ってくれる。1G 最大上乘せは 150G！

☆【将軍 RUSH】・・・AT 中 BB 成立の一部や AT 中の 3 種同時高確、姫フリーズから突入

本機最強上乘せフラグ突入時の平均上乘せ期待度は 300G 以上といわれている。

10G 消化後の家紋リブの 2 択がはずれるまで継続。

俵フラグでも 1/7 以上の確率で上乘せが発生する。それ以外なら上乘せ確定！

家紋リブ揃いは 2 回保障されているので最低 50G × 2 回で 100G は確約される。

将軍 RUSH が終わっても BB が確定しているので一撃での大量獲得に期待だ！



# デビルサバイバー

1Gあたり純増2.8枚のAT『最後の七日間』を搭載したデビルサバイバーがオリンピアから登場。ATは差枚数管理型ATで召喚悪魔により枚数上乘せ契機が変わる独特のゲーム性をもつ悪魔が召喚されればされるほど抽選契機が増える為、上乘せの期待が膨らんでいくぞ。通常時からのATやCZもG数消化ではなくポイント抽選となっており、従来機種とは少し違ったゲーム性を体感できる。

基本スペック		
設定	AT 初当たり	PAYOUT
①	1/497.8	97.1%
②	1/465.9	98.5%
③	1/437.7	100.4%
④	1/379.6	104%
⑤	1/319.6	108.5%
⑥	1/271.5	113%



©ATLUS ©SCA All rights reserved.

## ★ATまでの流れ

通常時は規定ポイント到達でCZ、ATの抽選を行う

CZ抽選…200P毎 AT抽選…500P毎

この周期抽選当選率は高設定ほど優遇されているよう。

## ☆CZの詳細

CZ当選時はまず準備状態に突入し、この間にCZレベル昇格抽選を行う

CZには内部的に5段階存在、レベル4でAT確定、レベル5なら確定CZ突入

準備状態終了でATレベル決定となりCZ選択画面へと移行。CZは3種類から選択

**緑チャンス**…8G間継続、毎ゲーム各リールに止まった緑図柄の数だけポイントGET  
止まらなかった場合もリールの再始動が発生する場合がある  
止まれば止まるほど期待度は上昇するぞ

8G間トータル1Por13Pもしくは緑図柄揃いなら確定！

**セブンチャンス**…押し順自力CZ、選択時にはストーリーが進行し

進むほど選択肢減少のチャンス！6択から確定の1択まで存在

1段階進むと3択以上、2段階進めば2択以上確定！

**1撃チャンス**…レバーで一撃ガチ抽選！突入時のATレベルに応じて当選率変動

ATレベル3時に選択すれば80%以上でATへと繋がる

また復活パターンも存在するので失敗後も諦めるな！

## ☆確定 CZ について

準備中に AT レベル 5 まで到達すると確定 CZ が確定する

AT レベル 4 の時点でも AT は確定するが、確定 CZ はその後に注目だ！

確定 CZ 『セプテントリオン』突入



一体目撃破で AT が確定する (100%撃破)



二体目以降撃破で全役で上乘せする悪魔を獲得 (以降 50%で撃破)  
一体撃破するごとに全役悪魔を獲得できるので初期枚数大幅 UP のチャンス  
※50%の抽選に漏れるか 7 対撃破で確定 CZ は終了。

## ★エンカウト・サバイバルバトル (SB) について

通常時に発生する可能性のあるエンカウトと SB は周期までの投資を抑えてくれる鍵となるポイント上乘せ機能

**エンカウト**…レバーON、もしくはボタン停止時に出現する敵を倒し

ポイントを獲得 1 G だけのポイント増加機能

内部状態が高いと発生する確率が上がる

**SB**…ポイント大量獲得ゾーン、簡単に言えば毎 G エンカウトが発生するゾーン  
最低 3 G 継続し、敵撃破失敗まで継続する。

画面下の帯の色がレインボーになれば 2000P 到達確定！？

## ★AT 中の演出

AT 中はその時の状況に応じて上乘せ契機が変化する為、レア子役の引き所が重要  
また召喚悪魔獲得やレア子役入賞を手助けしてくれるシステムも存在する

**レア役 BURST**…召喚悪魔が 4 体になると発動。発動中はレア役出現率大幅 UP

更に滞在中は AT ゲーム数の減産がストップ！

レア役を最低 1 回保障。入賞後継続抽選に漏れるまで継続

## セプテン

**トリオンバトル**…ベルやレア役の一部で突入

勝利すれば全役上乘せ悪魔獲得、勝利期待度は 40%弱

勝利時の一部でじゃあくフロストバトルへ突入する事も

**デビルオークション**…AT 中の縁図柄揃いで発動。召喚悪魔を 4 体以上獲得

以後継続抽選に漏れるまで継続。

上位版に『プラチナデビルオークション』も存在

この場合召喚される悪魔は全てランク C 以上となる

**じゃあくフロストバトル**…AT 中のセプテントリオンバトル勝利の一部から突入

本機最強の悪魔獲得フラグ？

突入で悪魔 3 対+じゃあくフロスト(S ランク)獲得

天井は 2 種類存在

・ 2000P 到達

・ CZ6 回スルーで次の CZ はレベル 4 以上 (AT 確定)

# 実戦記

ぴろ丸  
ガチスロPROJECT

一戦目

**この企画はライター「ぴろ丸」により**

**お送りする、実戦企画です。**

**普段は実際に稼働による収支で生計をたて**

**稼働により新台等の期待値を出しています**

**普段の立ち回り、ちょいテク？笑などなど**

**参考にして貰える所があればいいのですが...**

**楽しいスロライフを送って頂けると幸いです**

## 開幕 あいさつ

皆さんこんにちは。初めましてぴろ丸です♪

今回は第一回目で何を載せたらいいか正直迷います…

普段はハイエ+基本にしながら、期待できそうな日には設定狙ったりと

まあ普通の立ち回りをしているつもりです。

そんな中でこの間、一番良い形にできた稼働があったので紹介したいと思います。

遊戯台は戦国コレクション2。50コでおちてたので、最初はハイエ+のつもりで

拾ったんですよー…しかし128Gスルー、安定のエ+立ち回りするつもりだったので

戦コレ2 50コ〜データ①		
255コ	AT	6Kモード B?
	ロボニャン ドライブ 10 7×1	強チャンス目
	ロボニャン ドライブ 20 7×4	強チャンス目
	世界制覇	
32	AT	超天国
	単発	終了画面 クローパー
115	AT	天国
	単発	終了画面 キラキラ
(223) 360コ	AT	モード B?
	単発	
(286) 470コ	AT	モード A
	3連終了	
(46) 511コ	AT	モード A
	単発	終了画面 クローパー
(5) 59コ	AT	天国
	夢幻斬り +150	
	単発	終了画面 キラキラ
106	AT	天国
	単発	

一旦席を離れましたが、他にうまさう台はなく着席

ずっと気になってたんですがメニュー画面キラキラしてて当日の履歴は400回転overが1回。

前任者が鬼ヶ島チャレンジを何度か消化してたのは目撃してたんで、けっこーコ数ってたのではないかと

推測。実戦ホールはリセット多用する傾向があって、この地域では設定もまぼらに入れてくれる中々の所。

戦コレ2は640コを過ぎるとモードAが確定なんです

が、リセット時にモードAを選択されると5or6の

可能性が大幅に上がるんですよー。

(設定1で25%、設定6で62.5%)

その上キラキラ画面でモードBを示唆されると気になってしかたないので(笑)設定狙いに切り替えて打つことに決定！そして…

これが非常に浅い200のゾーンでヒット！

単発はまめがれて2セット目上乗せもなくバトルへチャンスアップも絡まず。まあ継続テーブルBだろうと諦めてた信長が倒れてるAT最終画面ですよ！

ベルこぼし目で通常画面に戻るとおもいきやしパーで左・中リールがクラクラクラクラ……

継続バトル突入以降のリール振動は灼熱だと思ってる

ので(笑)期待して止めると強チャンス目出現！

MAXベットで復活して見事に3セット目突入しました。

ホッとしてると1G目から前兆っぽい挙動が…

その後驚きましたがロボニャンドライブへ突入。

バトル中に復活+特化ゾーンってあるんですよ

ここは確率どおり10Gで7揃い一回。継続確定です更にATを数G消化しているとまたもや強チャンス目降臨

前兆経由で+30G告知まあよしだろうとベットを押した時にまたもやロボニャンドライブ突入！

自分が一番驚きました(笑)なんとこれが20G継続で

ダブル7を絡めた7揃い4回GET！ん？あれ？まてよ

今3セット目で合計5回継続確定って…

戦コレ2 データ②		
334	AT	モード A?
	4 連終了	キラキラ
120	AT	天国
	単発	キラキラ
(81) 221 コレ	AT	モード B
	単発	
(15) 85 コレ	AT	天国
	単発	
(67) 120 コレ	AT	天国
	単発	
67	AT	天国
	単発	
(31) 123 コレ	AT	天国
	2 連終了	
(37) 234 コレ	AT	モード B?
	夢幻斬り +150G	
	単発	
(0) 113 コレ	AT	天国
	単発	キラキラ
(72) 374 コレ	AT	モード B?
	2 連終了	キラキラ
(362) 492 コレ	AT	弱チャ目直撃
	4 連終了	キラキラ
(229) 509 コレ	AT	モード B?
	単発	
128	ヤメ	3428 枚
投資 6000 円		回収 68500 円
総収支		+62500 円
通常時総回転		2494 G
AT 初当たり		20 回(1/124.7)

世界制覇確定じゃね? って一人で騒いでました(笑)  
早い段階で世界制覇確定するのって嬉しいですよ  
ね。同時刻隣のお客さんも AT ラウンド開始画面が  
継続テーブル 8 確定のものが出現。並んで世界制覇  
確定ですねと心の中で語りました  
ここからは大した上乘せもなく曲だけが流れ続け  
世界制覇達成! 一撃で 1800 枚程でした。  
制覇後は 32G 以内の当たりが確約されるので安心  
して回してたらしっかり 32 コレまでつれていかれ  
この AT は単発。しかし AT 終了画面はクローバー!  
次こそはと 115 コレで AT 突入も... 単発。  
共に上乘せなしです。キラキラしてたのでモード B に期  
待しつつ消化、ここで弱チェからの鬼ヶ島チャレンジ!  
弱チェからの鬼ヶ島は奇遇判別に最適。この時  
点で 5 or 6 大幅 UP + 偶数確率 UP なので、これは  
もらったのではと期待しましたね。鬼ヶ島絡めて  
360 コレで AT 獲得。モード A では薄い所  
6 ではモード A でも全体的に早い段階で引きやす  
いそうです。しかしこれも単発でついにキラキラも消  
えてしまいました。強チャ目からの鬼ヶ島少し弱か  
ったんですが、他の要素に比べ設定差が大きくない  
ので続行! その後も大ハマリせず持ちメダルで初  
当たりは引けるもショボ乗せの 3 連、単発と中々伸  
びず、そして天国で迎えた初当たり 7 回目で強チェ  
からその日初の夢幻斬り突入! これが +150G で  
直乗せの +10 + 合わせると 4 セット分相当これ  
はありがたい。AT は継続なしでしたが出玉は増加  
通常時のサンプルは多くないが、弱チェからの鬼ヶ  
島も 2 回、弱チャ目からも複数回確認できていてこ  
のモード移行内容もう 8 割方安心して打ち続ける  
ことができました。その後の当たりで、夢幻斬りに  
再度突入や通常時からの弱チャ目直撃。単発が多か  
ったですが右上りの出玉推移で安定の威力  
閉店 20 分前 128 コレ抜けで実戦終了です。  
収支安定感のある稼働となりました  
実戦ホールは 47 枚貸し 50 枚交換です  
初当たり 20 回中(制覇めき 19 回)  
憶測モード A 3 回(16.6%)、憶測モード B 6 回(35.3%)  
天国モード 9 回(47.36%) ※超天国、直撃は除く  
天国移行がスバ抜けて高いので奇数かと思えそう  
ですが A・B 移行率が奇数ではほぼあり得ない数値  
なので⑥が天国に偏ったとみるべきかと思えます

あとはテーブル選択率ですね。テーブル①じゃなくてせめて②に偏ってほしかった・・・  
実戦データのピンク色の所が単発なんですけど14回単発ですからね(泣)  
その比率は実に??初当たりの70%!(笑)この半分でも2連にもっていけたら  
 $40G \times 7 = 280G$   $280 \times$ 純増約3枚で約840枚増加してたわけですよ  
でも天国に偏ってくれてたこともありハマリは大分抑えることができたので  
満足の一戦ですね。まだまだいい台と出会える機会はあると思いますので  
しっかり稼働していきたいと思います。では次の機会にまた♪

びろ丸でした。

※実戦記ガチスロ PROJECT では読者様からの依頼もお待ちしています。  
あの機種を実戦してほしい。この機種を解説してほしい等々  
提案や意見がございましたら 是非問い合わせ下さい。

## おしまいの語り

最終最後まで読んで頂きありがとうございます。

まだまだ試作段階で読者の皆様には不満をもたせてしまったかもしれません

少しずつ期待に応えられる書籍へと成長する為に頑張っ参りますので

これからも御愛読頂けると大変励みになります。

SLOT STATIONでは読者様の貴重なご意見をお待ちしております

ご意見・ご要望等がございましたら↓のメールアドレスまで

お待ちしております

メールアドレス [slotstation@gmail.com](mailto:slotstation@gmail.com)