

パチスロ

化物語

バケモノガタリ



Prologue	2
基本編	6
解析編	8
判別編	12
小ネタ編	18
実戦編	24



そして 人は 怪異に 惹かれ。

Prologue of PACHISLOT "BAKEMONOGATARI"

化物語の解析や演出や魅力を語る前に、なぜ「パチスロ化物語」が誰しもの想像を越えて人気を博しているか考えなければいけないと思う。

予想できたのは、原作やアニメから入るコアファン層。

アニメファンならば物語シリーズはフックしやすい強めのコンテンツであることは分かっていった。

だが、それもツインエンジェルやマジハロといった、アニヲタかつスロッターであるコア層により、メイン機種でなくとも息長く少数台でホールに残されるタイプだと考えていた。

ところが、蓋を開けると化物語を打つ層はアニヲタに限定されていないのは今のホール状況を見てハッキリと分かる。

サラリーマン系、中年系、そして非ヲタスロッターも食い付きがいい。

強いて言うならば、ガチの設定狙いをする專業は触りにくいという状況じゃないだろうか？ たぶんそこら辺にヒントがある。

化物語はAT機だが、他機種と大きく異なるのが「ゲーム数解除」が天井を除いて存在しない。

また、天井到達は少なく恩恵も倍時間（AT）&倍々チャンス（上乘せ特化ゾーン）1回と少ない。

そして、現時点で明確なヤメ時というの

が通常時HIGHテーブルの可能性が極めて低い50〜100Gを避ける意味での「50Gヤメ」くらいしか存在しない。実質的に倍時間後は解呪ノ儀高確を確認するため20〜30Gは回すから、50Gヤメもその延長くらいの意味合いとなる。

つまりゾーンや天井狙いがほぼ不可能で、解呪ノ儀（CZ）高確状態でないのを確認すれば、ヤメ時はヤメたい時にいつでもOKになる。

ということは。



いつでもヤメ時というのは、いつでも打ち時ということなのだ。
番長の64〜96Gヤメや、数々のAT機の128Gヤメの空台に、あなたは率先して座りたいと思うだろうか？
そんな台を選ぶくらいなら、常にチャンスがやってくる可能性があり、展開次第で500〜1000枚を短時間で叩き出す化物語に座る、というのが一般スロটারの心情ではないだろうか。

そしてこいつ、サミーの原作をパチスロという遊技機に作り込む上手さもあって、面白い。

登場する幼女・中学生・高校生が一体どの誰だか知らなくても、解呪ノ儀の自



力感と、倅時間中の倍々チャンスの気持ちよさが、好印象を与える。

ほとんどのいわゆる「当たり」は解呪ノ儀経由の倅時間で、解呪ノ儀を当ててるレア役出現率にそれほど設定差はない。
解呪ノ儀初当りと同時に抽選される解呪ノ儀高確の突入率に設定差があるが、高確ショートですぐ転落してしまえばそれも打ち手にはほぼ分からずに終わってしまう。

つまり、設定差らしきものをそれほど意識せずに「気軽に打ててしまおう」、そして「結構刺さると気持ちいいし、そこそこ刺さってくれる」ところが、一般スロターも支持している理由ではないか、僕はそう思っている。

その上でコンテンツの話もしておこう。原作「化物語」は上下巻合わせて57万部といわれている。

ちなみに講談社BOXは1冊1500円ほどするので、文庫の2〜3倍の売り上げ。

以降続編が10巻以上続いていて、それぞれ1巻当たり10〜20万部は売れていると考えていいと思う。

アニメシリーズは「化物語（1クール）」「偽物語（1クール）」「物語シリーズ（2クール）」と長期に渡り放映され続けている、一般のアニメ番組とは趣向も違えばファン層も実は若干異なっている。

前述で「アニメヲタ層」という言い方をしたけれども、実は物語シリーズはそれに限らない「サブカル層」も取り込んでいる。

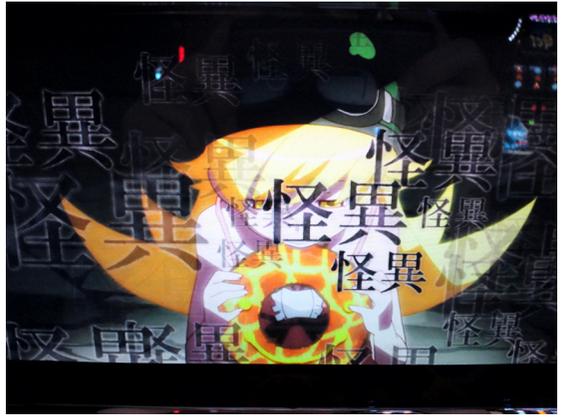
サブカルとヲタクは何が違うの？となるところからまた原稿用紙30枚くらい必要になりそうだが、簡単に言えば

「アニメとか普段は見ないけど物語シリーズは見る」

「アニメ見ないけど、西尾維新（原作者）の作品は追う」

というアニメヲタの隣りにいるけどアニメとは違う層が結構いる、それが人気を支えている、と僕は考えている。
その上でパチスロ機という観点を話を戻





すと、表面的に「かわいい女の子が出てくるアニメ原作のパチスロ」と予想されていたものが、実ははるかに広い層をカバーしている、まさに「化け物コンテンツ」だった、ということ。

それで肝心の台が最悪の出来だったら全て台無しだが、コンテンツに見合うだけの良い出来だったというわけである。

そしてそして、流れとかタイミングの話。一発はでかいけど、深いゲーム数が選ばれて血反吐を吐くAT機。

そこからAN+RT機への回帰の風潮が出てきたけれども、残念ながらAT麻薬に脳を侵された打ち手には物足りなかった。

でも128Gヤメばかり並んでいるAT

機はやはり怖い。

そして「マイルドAT」的な台が出始めたけれども、同じような仕組みで純増や初当りにかかるG数を縮小しただけのシステムは、単なるお財布事情での打ち手の使い分けにしかならなかった。

そんな中、感覚的に「これならヤレるんじゃないか？」と思わせるシステム。

そして導入当初の29000枚情報も大きかったと思う。

キン肉マンでかなりネガティブイメージが付いていた差枚数管理という先入観を跳ね返して、単なる初当りが軽いAT機ではないことが浸透したのが、今の稼働状況を物語っている、まさに物語っているということじゃないだろうか。

これは自分の見聞きできる範囲だけなので断定できないが、エウレカ2と花の慶次が導入されても化物語の稼働は大きく落ちてないと思う。

もしかしたら、これは12月・1月新台が出回っても化物語が生き残る可能性を示唆している。非常に興味深く、これからも客観的に見守っていきたいと考えている。

最後に言っておかないといけないことがある。

実はこれが一番大きい要素だったかもしれないのだけだ

「出回った台数が適正台数だった」

これが大きい。新台当初から枯渴感を煽るくらいの稼働率。その上で台が評価されて増台へという流れ。

誰もが去年の年末の秘宝太陽ショックを覚えていと思う。あれは本当に台がかわいそうだった。ホールも、客も被害者だった。あの時の状況と正反対の好循環が今の化け物語に起きている、と言える。

さあ、僕の分析はココまで。

当たつてることもハズれてることもあると思う。

「あんな150枚駆け抜けけるだけの台なんてクソ面白くねぇ！」って感じて卒業したり、

「やっぱアニメのヲタクっぽいのは苦手



だし」と避ける人もいるだろうから、そもそも今のパチスロ化物語は人気がある、という前提に疑問を呈する人もいるかもしれない。

そこはそれ、是非とも意見を聞かせて欲しいし、ホール関係者では無いから数字が見えない僕たちは真実をただひたすら探っていくしかない。





倅せへの道

- 基本編 -

the way to "HAPPY TIME"

なぜ化物語を打つのか？と問われれば、最初は「化物語が好きだから」でした。

ところが、いざ打つてみると「謎が多いから」と言えます。こいつ、怪異パチスロに相応しいだけ謎過ぎる。

打ったこと無い人のためにザックリ仕組み説明すると、

チャンスゾーン⇨

解呪ノ儀（かいじゆのぎ）

AT⇨倅時間（ハッピータイム）
※枚数管理

上乗せゾーン⇨倍々チャンス

上乗せ特化ゾーン⇨

超倍々チャンス、エクストラサービス

ボーナス⇨

AT中のみ擬似ボーナス（上乗せ優遇）

フリーズ⇨始マリノ刻（AT+ボーナス）

「解呪ノ儀」中に怪異絵柄を枠内に停止させて「倅時間」に入ればOKです。出玉は倅時間のみで増えます。怪異絵柄が出現した（枠内に止まった）数やパターンに差があるのですが、まあ多ければ多いほど当たりやすくて、怪異揃いはAT確定です。当選率はすべておしなべると



約40%。
フリーズと一部の確定役などを除いて、ほとんどは解呪ノ儀経由で倅時間に入ります。

A T機なのでリプレイがやたら揃うんですが、そのリプレイがいろんな種類があり、レア役になります。あとで書きますが、状態によって変わるんですよ。

弱チェリーリブ
強チェリーリブ
怪異1個リブ
怪異2個リブ

…ん？押し順不問怪異3個はリブだったっけ？w他に強チャンス目もあるね。



払い出しのあるレア役は
スイカ・強10枚ベル(押し順不問中段揃い)・強3枚ベル(押し順不問下段揃い)・中段チェリー

くらいだけかな？
まあその…楽しむ分には難しいこと考えないでいいです。

ルールに怪異絵柄が揃うとイイこと起きるかもですw
とにかくA T機であるが故に揃う小役のほとんどがリプレイ。

それを何種類も分けてさらに出現。パターンも分けてバリエーションを出してる。

思えば鉄拳デビルからリプレイばかりが揃う出目が死んだ台ばかりでしたが、ここに来て新機軸A Tという感じ。

獣王の頃ほどじゃないけど、サミーはまたスゴイことやらかしたと個人的には感銘してます。

実はね、色々とモードとかの話解析が出る前に色々と考えたんですね。何かモード管理的なものが2段階構えなんじゃないかなーって感じてたんです。

そうしたら
「解呪ノ儀(と倅時間直撃)の当たりやすさを分けるモード」

「解呪ノ儀が高確率で当選しやすい『解

呪高確』の当たりやすさを分けるモード」の2種類の管理がある。
前者は普通にレア役が上がったり下がったりなのだけど、後者はG数テーブルなんですよ…。

「何も引いてないのに解呪ノ儀がまた当たった！」
つて時は俗に言う「解呪高確」、北斗の拳転生でいう「伝承モード」での当選です。

これすっかり流行ってきましたね。
もしかして、いやもしかしなくても秘宝

伝は偉大な存在だったようです。

さらにA T中も

「倍々チャンス」の当たりやすさや怪異図柄の出現しやすさを分けるモード」

と
「倍々チャンスが連チャンしやすいモード」

と思つてただけで、これは少し違つてた。共に倍々チャンスは当たりやすさを司る状態とシナリオがあることは変わらなかつたけど。あ、状態はボーナスの当たりやすさに影響するかな。

「通常」「萌」「蕩」と演出上でのモード示唆があるのだけど、実はこれは状態とシナリオを複合させた結果の示唆らしいのね。これはちよつとモンハンににてる

のかな？両者で高い状態だと「蕩」にな



りやすいと。

なので

「怪異図柄バンバン出てくるけど、倍々チャンスには当たらない」

「たまたまの怪異図柄がビシッと倍々チャンスに刺さる」

「怪異図柄出まくるわ倍々チャンス入りまくるわのお祭り騒ぎ」

というんなシチュエーションが生まれるようです。

で、当然そこに設定差があるから「なんで隣りの台は倍々チャンス入るのかなー」つてのは、ヒキもあるだろうけど、案外設定差があつたりします。



怪異の正体

- 解析編 -

Unmask the "strangeness"

解呪ノ儀の連続性の話の続き。これは「伝説ミドル」「伝承ミドル」と同じ仕組みなわけです。これは高設定ほど、いわば「解呪ミドル」「解呪ロング」に入りやすいということですよ。
結果的にそれが初当りも含めて解呪ノ儀当選回数之差になるのではと予想しました。結果的にそれは正解で、解析が出たところ大きな設定差でもありません。そこら辺はあとで記します。
お試しで、
こんなことしました。



見た目じゃ分かりにくけれど怪異逆押しナビを順押ししました。
出てきたのは、ただのリプレイ。もし逆押ししてたらどうなったのか？



で、
ボタンPUSHの連続演出に向かったの



順押し	逆押し
リプレイ A	中段リプレイ
リプレイ B	中段リプレイ
リプレイ C	怪異左リールのみ
リプレイ D	怪異中リールのみ
リプレイ E	怪異中・左リール
リプレイ F	怪異右・中リール
ベルリプレイ	怪異左リールのみ
弱チェリー	怪異中・左リール
強チェリー	怪異右・中リール
最強チェリー	怪異揃い
チャンス目	怪異右・中リール
滑りチャンス目	怪異揃い
強チャンス目	怪異揃い

おそらく逆押ししていたら1個くらいは怪異が揃ったと思われます。
 となると：AT中はベルリプレイがチャンス役（逆押しすれば怪異が揃う）に変換されるというか、昇格することもある、ということなのかな？

そしてその答え合わせが左の表です。

結果的にベルリプレイだったりチェリーリプレイだったりチャンスリプレイだったり。つまり色んなリプレイフラグが逆押ししたと怪異絵柄含みの揃いになると。ある意味リール演出上のものでフラグ的には変わりなかったというわけです。リプレイA〜Fは見た目はすべて通常リ

プレイ揃い。
 ちなみにリプレイA・Bの約1/8000、合算で1/16000でフリーズ重複し、次ゲームでフリーズします。
 なので、ロングロック時は前ゲームがリプレイで、しかも液晶画面が無演出な時に限ってフリーズを猛烈に期待しましょう。
 で、話を戻すとこの順押し&逆押し対応は、これが全てってわけじゃなくて。これが通常時・解呪ノ儀時・倅時間時で出現率や割合が変わるし、倅時間中の状態とモードでさらに変わります。
 すげーわ、このシステム考えた開発陣。これだけ複雑な仕組みで小役出現率を調整しながら出玉設計を成立させてるんだから、今のパチスロって娯楽機械の最先端をかつ飛ばしてると言ってる過言ではないですわ。
 エウレカ2でもボーナス揃い時に実質的なフリーズ制御が行われてますけど、どうやらサミーは液晶演出からリール制御演出に凝り始めた模様ですね。
 輪廻のラグランジェとか、いよいよどうなるっちゃうのだろうw

う。



●解呪ノ儀の初当り
 これは簡単に。単にレア役で当たる感じ
 で、スイカ除いてそんなに設定差も無いから。
 スイカと強ベル10枚役で高確や超高確率に上がって、リプレイや押し順ベルで転落します。通常・高確・超高確が昼・夕方・夜に対応してる感じで、学習塾が前兆ステージとか、まあ定番だし打てば分かりますね。
 一つ言えるのは、通常時と倅時間中は共通の仕組みで「通常・高確・超高確」で状態管理されているのだけど、通常時は状態移行しにくく、倅時間時は比較的移行しやすいです。

● 俾時間の「通常」「萌」「蕩」

これはもう解析出てますね。

倍々チャンスの当たりやすさを示すモード表示です。

通常時と同じ各小役による「通常」「高確」「超高確」。

シナリオによる「LOW」「HIGH」。

この複合状態で演出上「通常」「萌」「蕩」が分かります。

ただ組み合わせ状態に対して、一定確率で表面上のモードが切り替わるので、完全リンクじゃないので気を付けてね。

ただ正直言つて、超高確×HIGHの「蕩」以外は似たり寄ったりなので気にしないでください。

「蕩」になると、途端に逆押し怪異図柄出現と、倍々チャンス当選率が跳ね上がります。露骨に違いが出るから打てば分かるのです。

じゃあこれらの状態・テーブルを見抜けるか、と。こっちは通常時より難しいです。ま、そんなに設定判別にはつながらないのですね。

状態移行は、通常時と同じく「通常・高確・超高確」で管理されています。

通常←高確は押し順3枚ベルやベルリプレイで比較的簡単に上がります。

で、高確←超高確はスイカの25%、強10枚ベルの50%。こっちが大事です。

いかに高確時にスイカで超高確に上げることが勝負であります。

シナリオはこんな感じ。HIGHの場合のシナリオ番号だけ書いね。

1~10G	1・3・5・6・7
11~20G	1・3・5・6・7・8
21~30G	2・3・4・5
31~40G	2・4・5・8
41~50G	4
51~60G	6・7・8
61~70G	6・7
71~80G	7・8
81~90G	—
91~100G	8

※シナリオ7は90G周期

HIGH判別方法は通常と同じなので、くわしくは判別編をご覧ください。阿良々木ランプとキスショットアイです。

シナリオ選択率は設定差があるけどさすがに多すぎて覚えにくい。

ただここにも設定差があつて、高設定ほどHIGH分布が多くなつてます。

でも段階的なのに加えてATに入つてからの話、しかもHIGH見抜けるのが限られるので判別には使えません。

が、通常時のテーブルよりは設定差あるので書いておきましょう。(下記参照)

上と下の表を見ると、設定差があつて確率の薄いところだけど、シナリオ8はかなり熱い！

10GごとにHIGHが来るのは相当有利です。

でもまあこうやって見てみると、段階的ではあるけど高設定は相当にHIGH選択が優遇されています。

これが実質的に「何か分からないけど高設定だと出る」につながるのかと。

これって面白いんですよ。

最近の台はチャンスゾーン・AT・ARTの初当りが設定差につながるといふのがほとんど。

でもこの台は、初当りしてから、AT入つてからの設定差が大きいわけです。

このことに気付いたり注目してる人がどれくらいいるのか疑問だけれど、これも画期的なことだと思うわけです。

	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	シナリオ6	シナリオ7/8
設定1	45.8%	30.5%	11.4%	8.4%	1.5%	1.2%	各0.6%
設定2	30.5%	45.8%	11.4%	8.4%	1.5%	1.2%	各0.6%
設定3	38.1%	25.9%	15.3%	12.2%	3.1%	2.4%	各1.5%
設定4	25.9%	38.1%	12.2%	15.3%	2.4%	3.1%	各1.5%
設定5	30.5%	22.9%	18.3%	15.3%	4.6%	3.7%	各2.4%
設定6	22.9%	30.5%	15.3%	18.3%	3.7%	4.6%	各2.4%

さて、設定判別は難しいけど、レバーの叩きどころを感じるのにHIGHを見抜くのは大切！

いわゆる「150枚駆け抜け」の場合、ゲーム数はおおよそ40〜50GでATは終了します。

基本的にそれまでにHIGHのG数は訪れる。



この時にいかに状態を超高確にして「蕩」に持ち込めるかが勝負なわけです。

一番濃いのが「1〜20G」、ここですぐにスイカで超高確率に上げるか、AT当選の解呪ノ儀突入前に超高確率に上げておくか。

AT開始直後にすぐに「蕩」に上げて、倍々チャンス連チャン状態にして枚数を

稼ぐのが大事なわけです。

で、枚数を稼いで次の「1〜20G」を待つわけです。

もし「1〜20G」以外にもHIGHがあるのが分かったら、そこもまた勝負時だし、上のシナリオが選ばれている証拠でもある。

100G間に複数回の「蕩」を入れられたら、その倅時間はもう終らせちゃいけないビッグウェーブであります。





化かされてこそ。

- 判別編 -

Disitinction the set up

先に言うならば、分かりやすい判別はな
いですが、終了。

嘘ですw

でも難しいですよ、唯一、
「AT中のボーナスで赤7が成立した時
の画面が忍」

を除いて。これだと設定5・6確定。赤
7成立時の6・25%で出ます。もちろ
ん滅多に出ないですよ、確定演出なんて
そんなもんです。

さて、一応雑誌に載ってる解析を先にな
ぞっておきますか。

●小役確率

スイカと弱チェリーなのだけど、弱チェ
リーは通常時のみでしかも計算がめんど
くさいのでパス。

【スイカ出現率】

設定1	1 / 87.38
設定2	1 / 85.11
設定3	1 / 82.96
設定4	1 / 80.91
設定5	1 / 78.96
設定6	1 / 77.10

これだけで言うならば、荒れるレベルな
ので現場での押し引きの参考にはならな
い。打ち終わった後の答え合わせ用です。
ただ、スイカはめっちゃ重要な役です。

●スイカからの解呪ノ儀当選率

通常&高確、超高確で分かれるのだけど、
超高確かどうかというのが演出からそう
簡単には明確には見抜けない。スイカ引
いた後にすぐ夜になったシチュエーショ
ンならば超高確の可能性は高いけどね。

【通常&高確】

設定1	3.13%
設定2	4.69%
設定3	4.69%
設定4	6.25%
設定5	6.25%
設定6	9.38%

【超高確】

設定1	25.00%
設定2	27.47%
設定3	27.47%
設定4	33.57%
設定5	33.57%
設定6	39.67%



どちらかと言えば「どう考えても通常時なのにスイカ1発で解呪ノ儀に行った」というのが10回に1回という感じ。まあ半日打って複数回そんな状況に出くわしたら打つ価値あると思います。普通に打ってる限りそんなこと滅多に無いからw
攻殻機動隊のスイカ直撃ATと同じ感覚といえますね。
ただ気をつけてね、1回とかはあるから！薄いところ引くのはアルアルだからね。

偉時間G数	HIGHテーブル番号
1~50G	全テーブルHIGH
51~100G	テーブル7のみHIGH
101~150G	2・6・7
151~200G	4・6・7
201~250G	1・5・7
251~300G	3・5・7
301~350G	2・6・7
351~400G	4・6・7
401~450G	1・5・7
451~500G	3・5・7
501~550G	2・6・7
551~600G	4・6・7
601~650G	1・5・7
651~700G	3・5・7
701~750G	2・6・7
751~800G	4・6・7
801~850G	1・5・7
851~891G	3・5・7
892G~	全テーブルHIGH

●解呪ノ儀ループ当選率
見抜きにくいけど、これが一番出玉にもつながりやすいし大切だと思います。いかに打っている間にこれのサンプルを取れるかにかかっているんじゃないかな。で、この話をする前に通常時のLOW・HIGHテーブルの話。
本気で判別するならこれだけは意識してください。
ループ当選率はLOW・HIGHで全然異なります。
そしてLOW・HIGHはAT終了のたびにテーブルで抽選されていて、高設定ほどいいテーブルが選ばれやすい。
あ、そのテーブルで判別しろってことじゃないのでザックリと。(左表参照)

設定1	3.05%
設定2	4.58%
設定3	4.88%
設定4	6.41%
設定5	6.10%
設定6	9.16%

【テーブル6選振率】
で、設定差があると言えるのはテーブル6・7の選振率。



【テーブル7選振率】
これってものはいよいよでね、1と6では3倍の設定差があります。
でもこんなの、どうにでもブレる。テーブル6の確率は、低確&高確スイカCZ当選率と似てるよね。
つまりその程度で感覚で、テーブル6や7が複数回確認できたらプラス材料、ってことですわ。

設定1	0.82%
設定2	0.82%
設定3	1.43%
設定4	1.43%
設定5	2.34%
設定6	2.34%

さて、じゃあ問題は「テーブルHIGHって見抜けるの？」っていう。HIGHを見抜ける方法が一つ。解析で出てるのが

・リプレイ成立時第3停止時にキスシヨット眼のアップ出現(HIGH濃厚)

・リプレイ成立時に左の阿良々木ランプほのかに点滅(HIGH確定)



です。

あと、これは独自の感覚ですが「ヒロイン」「阿良々木ファミリア(暦・火憐・月火)」「忍野メメ&忍」字幕もHIGH時に出現しやすい気がします。

でもこれらはサブというか、分からなけ

ればそれでおしまいなわけで。

大事なのは「全テーブルHIGH」状態があるということ。それもつとも出会うシチュエーションが多い「1~50G」に。

とにかく「開始50GはHIGHテーブル」と覚えておいてください。

さあようやくここが本番。テーブル別の解呪ノ儀ループ当選率です。

主要なチャンス目&強チェリーを載せておきます。他のは雑誌や解析サイトを参考にしつね。

【テーブルLOW時】

	シヨート	ミドル	ロング
設定1	0.78%	0.05%	0.05%
設定2	0.78%	0.07%	0.05%
設定3	1.18%	0.10%	0.05%
設定4	1.36%	0.12%	0.05%
設定5	1.56%	0.15%	0.05%
設定6	9.38%	0.20%	0.05%

【テーブルHIGH時】

	シヨート	ミドル	ロング
設定1	49.02%	3.13%	0.02%
設定2	51.88%	3.91%	0.02%
設定3	54.94%	4.69%	0.02%
設定4	57.98%	5.47%	0.02%
設定5	61.04%	6.25%	0.02%
設定6	73.24%	12.5%	0.02%

初めてデカイ差が出てきた！

LOW時の解呪ループ・シヨートはもう、1回出ればレベルだよな。

ただ、解呪ループ・シヨートはループしないで転落することもあるから何とも言えない。

ループ状態確定は

・学習塾ステージで忍白ドーナツ後に忍野セリフ

だけど、見抜きにくいかな。

あと、選択ヒロインの演出が頻発してもループ状態の確率が上がります。

ただこれはまだ難しい。

で、注目したいのが「テーブルHIGH時の解呪ループ当選率」。

もう1~50Gと限っていいでしょう。ここで解呪ノ儀に初当りしたときにループするか。

シヨートなら73%もある。ミドル含めれば85%、これはもう当たらなければいけないレベルです。



さて、ここで「ショート・ミドル・ロング」も解析したので載せておくね。

これは秘宝伝シリーズの伝説モードや、北斗の拳・転生の伝承モードと同じ感じ

解呪ループ・ショート	
解呪当選率	1 / 21.8 (4.59%)
ループ転落率	1 / 21.8 (4.59%)

解呪ループ・ミドル	
解呪当選率	1 / 14.6 (6.85%)
ループ転落率	1 / 43.7 (2.29%)

解呪ループ・ロング	
解呪当選率	1 / 10.9 (9.17%)
ループ転落率	1 / 98.3 (1.02%)

なのだけど、以下のような仕組みです。
数字眺めて考えると、ショートなら2回に1回はループ。
ミドルなら4回に3回はループ、ロングなら10回に9回はループと。
(さすがに細かいのでここはちょっとザックリとね)

こちら辺を考慮して、実質的な解呪ループ・ショート&ミドル当選時に実際にループ契機で解呪ノ儀に当選する確率を考えると、

73.24% × 0.5 = 36.62%
12.5% × 0.75 = 9.375%
36.62% + 9.375% = 45.995%

つまりHIGHテーブル確定の1~50Gでチャンス目が強チェリーで解呪ノ儀初当りがあった場合、46%で次回解呪ノ儀がループ当選するということ。

解呪ノ儀本前兆中のレア役でショートからミドル・ロングに昇格することもあるので、ざっくり言っちゃえば2回に1回レベルでループ当選してたら、これはもうイケイケということですね。
ただし、いくつか注意が。実戦上ですが。

- ・ 解呪ノ儀初当りの本前兆中のレア役でA T直撃の場合があり、その場合はA T終了後に解呪ノ儀がほぼ出てくる。
- ・ 変則回胴停止が伴つての解呪ノ儀初当りの場合、テーブルとは関係ない独立した抽選による当選。そして変則回胴停止はA T直撃を除いてもれなく特典として解呪ループに入る。

なので、これもザックリ言えば「A T直撃が絡んだらサンプル外」にした方がいい

というわけですよ。
あと、A T中のボーナス当選が段階的に設定差があると言えはあります。

設定1	1 / 1490
設定2	1 / 1429
設定3	1 / 1372
設定4	1 / 1139
設定5	1 / 1027
設定6	1 / 970

特にスベリチャンス目が設定1で5.95%、設定6で9.16%。

- ・ 何か普通のとときにスイカで10回に1回とか解呪ノ儀が当たっちゃう。
- ・ 最初の50Gでチャンス目や強チェリーで解呪ノ儀初当りした時、半分はループ当選する。

・ そうじゃないG数でチャンス目や強チェリーで解呪ノ儀初当りした時にも、ループしちゃったりする。

・ 通常時にテーブル6や7が出てきちゃったりする。

・ A T中にボーナス当たっちゃったりした挙句に忍赤7が出てドヤ顔する。

もうこれでいいでしょう。

スイカの小役回数数えても、2000Gくらい回した頃には低設定判別完了したりするので十分にお気をつけください。

で、最後に言っておきたいのが

・ 解呪ノ儀当って俵時間当って倍々チャンス当てて超倍々チャンスに入れてアイコン連発すれば、設定なんて関係なしに万枚出る。

解析では、設定1で勝率40%、設定6で勝率77%とのこと。
これって下に甘く、上に厳しい。他の台以上にヒキ勝負なことを証明している。
だから魂込めてレバー叩けよ！



●変更判別
サミーのガツケンチェックはまあ当然として。

変更時は低確選択は設定共通で50%。

高確率（強いて言えば夕方）	
設定1～4	37.5%
設定5	34.74%
設定6	30.47%

超高確率（夜・学習塾）	
設定1～4	12.5%
設定5	15.26%
設定6	19.53%

まあ、数Gですぐに夜になればたぶん変更で、そしてちよつと嬉しいくらいです。前日の状態次第だけどね。

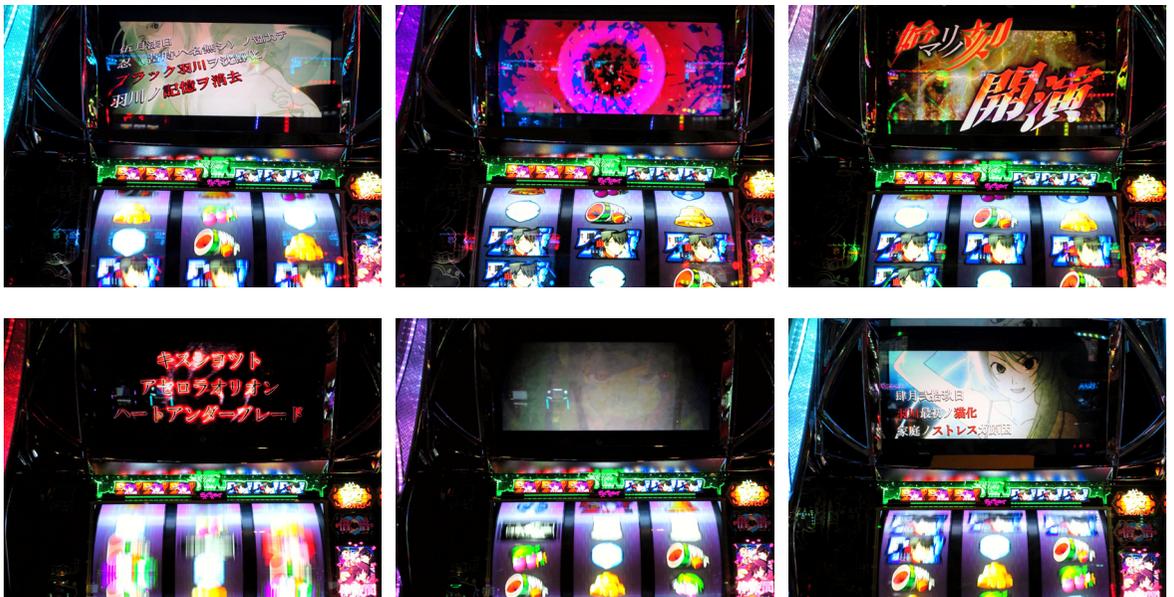
あとは設定判別で書いていた全テーブル共通で「1〜50GでテーブルHIGH」って話。だったら朝一から50G以内に阿良々木ランプやキスショット眼が出たら、また変更確率が上がります。



あとは天井が1000Gだから、残念ハマリで前日G数と当日G数を足して1000超えたら変更確定ねw

フリーズ「始マリノ刻」

フリーズからの白7（どう見ても青なのけどオフィシャルでは白7）での獲得枚数が大体700～900枚、そこからの展開でおおよそ1000～1500枚見込めます。演出は化物語シリーズ冒頭に出てきた「傷物語」イメージシーン。「傷物語」は劇場版が決定しているので、放映が待ち遠しいです。



●マイスロ利用法

化物語をマジで打つなら、絶対にマイスロは利用しましょう。カイジ3から進化したマイスロは履歴が詳細に表示されて、解呪ノ儀や倅時間の当選契機まで分かれます。

さらにその内容をCSVデータとしてメール送信できる。スマホで画面キャプチャーしてもいいですが、自分でデータ管理することもできるわけです。後に掲載する実戦編では、そのCSVを利用した表になります。

ここではとりあえず実戦データのうち一つを載せておきましょう。基本的な見方はマイスロ内にあるので参照してね。

ゲーム数	イベント	備考
(41)	解呪ノ儀	チャンス目
58	倅時間	チャンス目
67	倅時間終了	157 枚獲得
(24)	解呪ノ儀	???
43	倅時間	チャンス目
(19)	倍倍チャンス	チャンス目
(41)	倍倍チャンス終了	144 枚上乗せ
125	倅時間終了	340 枚獲得
(10)	解呪ノ儀	???
26	倅時間	チャンス目
47	倅時間終了	155 枚獲得
(417)	解呪ノ儀	チャンス目
(666)	解呪ノ儀	チャンス目
(837)	解呪ノ儀	チャンス目
1009	倅時間	???
(4)	倍倍チャンス	???
(13)	倍倍チャンス終了	35 枚上乗せ
(32)	倍倍チャンス	チャンス目
(40)	倍倍チャンス終了	28 枚上乗せ
(48)	倍倍チャンス	???
(61)	倍倍チャンス終了	192 枚上乗せ
(138)	倍倍チャンス	???
(164)	倍倍チャンス終了	216 枚上乗せ
(167)	倍倍チャンス	チャンス目
(171)	超倍倍チャンス	怪異凶柄揃い
(181)	倍倍チャンス終了	189 枚上乗せ
(193)	倍倍チャンス	チャンス目
(204)	倍倍チャンス終了	100 枚上乗せ
(205)	倍倍チャンス	???
(219)	倍倍チャンス終了	78 枚上乗せ
(377)	倍倍チャンス	強 ^バ ル(10 枚)
(404)	倍倍チャンス終了	104 枚上乗せ
(423)	倍倍チャンス	チャンス目
(473)	倍倍チャンス終了	792 枚上乗せ
(519)	倍倍チャンス	怪異凶柄揃い
(540)	倍倍チャンス終了	126 枚上乗せ
(542)	倍倍チャンス	チャンス目
(577)	倍倍チャンス終了	351 枚上乗せ
(738)	倍倍チャンス	???
(750)	超倍倍チャンス	チャンス目
(780)	倍倍チャンス終了	大変よくできました
(787)	倍倍チャンス	バ ^ル
(794)	倍倍チャンス終了	24 枚上乗せ
(797)	倍倍チャンス	???
(806)	倍倍チャンス終了	56 枚上乗せ
847	赤 BB	チャンス目
(8)	倍倍チャンス	チャンス目
(27)	倍倍チャンス終了	133 枚上乗せ
136	END	3060 枚獲得

で、ここで注目したいのが「???」。つまり契機不明扱いね。

マイスロの場合は実際の出目を参照するらしいので、たとえばスイカをこぼした場合でも「???」になるっぽいのが一つ。

まあそれはレアケースとして、「???」で大切なのが解呪ノ儀契機で「???」の場合。

これはほぼ設定判別で挙げた「解呪ノ儀ループ」による当選を示唆します。ループかどうかの参考にしてね。

ただ気を付けたのがレア役によって変則回胴停止に当選しての場合（これは推

測なので違ったら勘弁してください）。例えばスイカで変則回胴停止に当選し、変則回胴停止で解呪ノ儀に当たった場合。

この時の解呪ノ儀当選契機はスイカで表示されます。

でも、これは判別対象のスイカからの解呪ノ儀当選率とは別物。

変則回胴停止は状態に関係ない独立した抽選をしているので注意してください。

倅時間の当選契機で「???」の場合、明確に言えるのはATストックがあった場合の当選。

これってAT中の中段チェリーやフリー

ズ、AT直撃の本前兆中のレア役、などかなりレアです。

ただ、それ以外にもあるっぽいよね。普通に解呪ノ儀から当たった時の契機で「???」。

分からないんだよね、正直言つて。これは今後も調査を続けます。

ちなみに簡易的なマイカウンターはマイスロ終了せずにQRコード読み取れますが、詳細履歴は一度QRコードからマイスロ終了しないと確認できません。

ゲーム数系のマイスロミッションを達成したい場合はお気をつけくださいな！



- 小ネタ編 -

Tips of BAKE

●あのランプの正体は？
AT中に



緑の○の箇所が光ることがあります。
左側にもあつて計2個です。

基本光ることが多いのは右側で、左側はレアです。ただ、AT開始時は左が光ってから右が光る、つてのがよく見られます。

あと推測ですがスイカとか引いた数ゲーム後に光ったりします。

解析が出る前は、レア役による低確・高確・超高確とは別の状態を示唆する何かと思つたんですね。

「蕩」状態を筆頭に、あからさまに怪異絵柄が出やすかったり、倍々チャンスに

入りやすい状態があつたので、でも解析が出たら、

・レア役などによる低確・高確・超高確
・テーブルによるHIGH・LOW

で状態が変化すると分かりました。

それから改めてランプ見てたのですが、20G間とか30G間とかシナリオの切り替わりタイミングに見つめていたのですが、それにきっちり合わせて光るわけでもない。

うーん、そもそも必ず対応するわけでは無いのかな？と。

で、結局AT中の状態というのは、上記の3通り×2通り＝6通りあるわけです。

そしてAT中は通常時よりもベルリブなどで上がりやすかったり、通常リブや押し順ベルで転落しやすかったりする。つまりコロコロと状態が変化する。

その示唆を「さつき状態が変わつたんだよ」って感じの示唆をしてきているのでは、と今は考えてます。

これ、最近の傾向だと細かいところまで解析は出ないから、真実は闇の中で終るかもね。

●解説ノ儀当選演出の謎
ヒロイン5人の解説ノ儀で出てくるクラ
イマックス演出の話。

簡単に言うと、普通に当たる場合と復活
演出で当たる場合で原作演出とスロオリ
ジナル演出に分かれてる場合があります。

・おもし蟹

・まよいマイマイ

・つばさキャット

これは復活演出も普通の当たりに巻き戻
るので差は無いです。ただ、つばさキャッ
トの忍ちゃん出現シーンは今でも魅入り
ます。幼女の超音速バック転を是非まだ
見ない人は見て欲しいですw

・するがモンキー

・なでこスネイク

この2つは、普通の当たりがパチスロオ
リジナルで、復活演出が原作演出です。

普通の当たりは阿良々木が神原(レイ
ニーデビル)や白蛇を撃退しますが、こ
れはパチスロ上のw。

最初見たときは「それは無いだろうー」っ
て怒ってましたが、記事のコメントで教
えてもらって実際に目撃した時は「そう
いうことか!」と軽く震えました。

下が、復活演出の方のするがモンキー成
功シーン。

長いといえば長いので、まだ見たこと無

い人は1回だけスキップしないで見てあ
げてください。



ちなみにスロオリジナルでおいしいの
が、



羽川翼の連続演出(ブラック羽川を追い
かけるやつ)からAT直撃の場合のシー
ン。

これはマイスロミッションで「たゆんた
ゆん」。

ええ、たゆんたゆんですw

●クライマックス突入演出



「化物語③ するがモンキー 完全生産
限定版 Blu-ray Disc」

各巻には、特典CDが付いてまして、こ
の巻には「ambivalent world」と「あと
がたり完全版」が収録されています。

「あとがたり」は、声優さん達が作品を
振り返る雑談集みたいなものです。

そして「あとがたり」の出演者は、
戦場ヶ原ひたぎ役・斉藤千和さん
神原駿河役・沢城みゆきさん
です。

次ページからは、CDを聞いて書き起こ
したものです。

◇ ◇ ◇

斉藤..

さらにその後にメメが出てくるじゃない？メメどうよ！？

沢城..

メメね…私、そのシーンだけ（アフレコブースから）外にいたのだけけど。

ω話でいいのか。阿良々木君が「迷惑かけるな」って言った時にメメがさ、「いいよ」って言った時に。

斉藤..

あのシーン！外に、私とみゆきと堀江さんと3人いたのよ。3人が「ドキュメント！」ってなったね！「何コレ着ボイスにしたくない！？」って！3人の女子がね！

沢城..

やっぱり櫻井孝宏はスゴイんだね。

斉藤..

あの人はスゴイね。あの一言だけで3人が「櫻井孝宏ヤベー」って、言ってもんね。

沢城..

あの2人はスゴイなって思ったね。改めて。いいね、あの世代。聞かせるもんね。

◇ ◇ ◇

堀江さんは羽川翼役の堀江由衣さん、

「あの2人」とは阿良々木暦役の神谷浩史さんと忍野メメ役の櫻井孝宏さん。

で、この話題になっていたシーンが



これです。

正確には、

阿良々木「世話かけるな」

忍野メメ「いいよ」

で第8話のシーン。

沢城さんが「3話」と言っていたのは、「するがモンキー」の3話目ということですよ。

◇ ◇ ◇

スロでも再現されているシーンにつなげるならば、

解呪ノ儀・レイニーデビルで阿良々木がレイニーデビル（神原）と対峙する前に2人が会話を交わしたシーン。

ちなみにBGMで収録されているオーディオコメントリーでも触れられています。

このオーディオコメントリーは通常の「声優さんやスタッフが素でいろいろ作品について喋ってます」

というのではなく、実際の登場キャラクターが台本に従って演じてます。そしてこの台本を書いたのが、原作者である西尾維新さんだったりします。

サミー開発陣、分かっている。売れっ子女性声優を虜にし、原作者も認めたこのシーンを

ピックアップしてきたのを見た瞬間に「あ、プロの仕事だ」と両手を上げました。

●「PUSH」は熱いか？



打ってる人はもう分かっていますが、化物語で普通に「PUSH」が出てもそんなに熱くありません。

解呪ノ儀やAT中の怪異絵柄出現後のPUSHがその象徴ですよ〜青オーラが緑になるだけとか、「怪」とだけ出てスカとか。

この台のPUSHは文字通りチャンス、次の展開への切り替えスイッチみたいなものだと考えた方が無難ですよ。



ただ、これとか演出上まず確定かと。ハズレたの見たことが無いというか、引いた小役次第ですが倍々が当たり前できればBONUSという感じですよ。

デカPUSHはさすがにスカリませんよね。

ただ、ここでハズしておいて実はまだ前兆が続くというのが化物語のクセですよねw キリン柄もその傾向があるよね。

「押」オーラ漂ってたら、バイブ振動来るで来るでのサインかな？

で、この「押」オーラと必ず絡んでくるかまでは覚えてないのですが、知ってる人多いと思うけど、もし知らない人がいたら覚えておいて欲しいのが一つ。

「PUSH」って出たら、ナビボイスで「プッシュー！」って言いますよね。それは普通。

この時に英語じゃなくて「押して…」「押してごらん？」とか日本語で来たら

まず何らかの当たりです。身近で試したいのが解呪ノ儀でのPUSHですね。

忍野メメナビだったら「押してごらん？」

って櫻井さんの声で言われてからドヤ顔でボタンをパッシーンって叩けば、



キーン！って言ってクライマックス演出行きますよw

●「君の知らない物語」は流れるのか？

AT中の蕩状態でのボーナスの1/2で出現する「天文台ポーンラス」。この時に「君の知らない物語」は果たして流れるのでしょうか？

♪あれはデネブ・アルタイル・ベガ、君が指差す夏の大三角：

今書きながらでも、ちとあのシーンは鳥肌というか感極まります。



で、見て欲しい写真があるんです。

スカイガールズとまどか☆マジカのパネル。

何が共通しているか分かります？

共に、日本音楽著作権協会「JASRAC」の許諾ロゴと番号が入ってるんですね。これは使用している楽曲がJASRACに登録されている場合に記載しなければならぬものなんです。

使用者はJASRACに楽曲の使用料を払ってロゴや番号を記載しなければいけません。そしてJASRACはその著作権料を権利者に支給します。

ちなみに、JASRACが昔からこういった著作権者保護のための活動をしているのですが最近是他にも「e-licence」と「JRC」といった新しい組織もあります。

でね、何が言いたいかというと。

化物語の筐体には、ぶっにもJASRAC・e-licence・JRCの記載が無いんですよ。そして「君の知らない物語」はシングル発売当初は無かったのですが、発売後にJASRACに信託されたらしんですよ。

曲がりなりにも版權モノを長年あつかい続けてきたサミー、その点にミスなんてあるわけないんです。

つまり、残念ながら「天文台ポーンラス」には「君の知らない物語」は流れない可能性が極めて高い。

むしろ流れるならばバブリシテイでも触れられるだろし、攻略誌でも一言書かれるんじゃないかと。

それに、もし歌を収録できていて僕が開発者だったらマイスロミッションの名前を「君の知らない物語」にするな。

おそらく原作アニメの本編中のシーンが終るまで。戦場ヶ原ひたぎの「staple stable」BGMバージョンがしつとりと流れながら二人の会話が交わされるところまでが再現されるのではないかと思います。

「君の知らない物語」はそこからエンディングロールが始まることから流れるんですね。

リリースは「supercell」。コンポザーの「ゴ」と複数のクリエイター、デザイナーによつて構成されたインターネット発のエンターテインメント・ユニットです。

ネット調べてもらえれば分かるのですが、ヴォーカルはmagi(まぎなき)さんが、ジャケットは三輪士郎さん。そして作詞・作曲・編曲は「メルト」でもおなじみの「ゴ」さん。

聞いたこと無い人は聞いて欲しい名曲です。

歌詞は化物語のストーリーとは少し違う切ない女の子の気持ちを語ってます。

そして少しハスキーで、でも澄んだ声質でなぜだか聞いているうちに泣きたくなってくる。

さて、では流れないとしてどうなるのか？

答えは、



あのシーンの後に、別の曲が流れます。「Surely/Clariss」。

専用タイアップ曲のようです。クラリスならシリーズのエンディングを歌ったこともあり、ネームバリュー的にもアリ

かど。たぶんこれも、開発陣は悩んで考えた結果だと思えます。



君の知らない物語

●聖地巡礼してみた。

金沢への遠征旅打ちの際、化物語の舞台の一つである直江津に行ってきました。

ここにはあの謎のレール自転車の公園があるんですよ。ですが行ってみたら残念ながら運休中。もし乗れたら通報覚悟でもう奪取しながら「よっしゃっっ！」とか叫びたかったのですがw

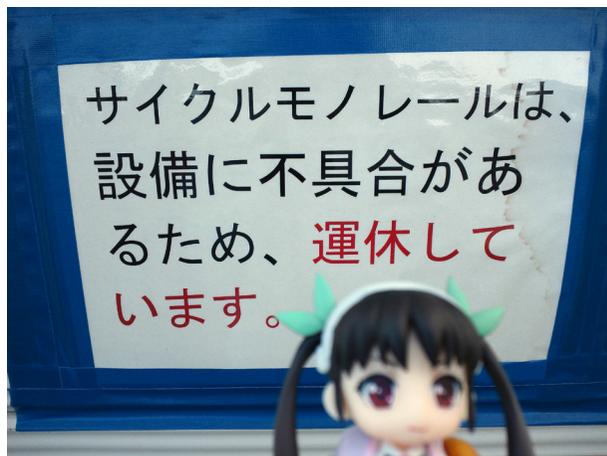
「私立直江津高校」は元々存在せず、放



送当時にあったのは県立直江津高校でした。ただそれも廃校となり、今は「直江津中等教育学校」になっていました。

直江津は新潟と金沢を結ぶ信越本線で行くことができます。「特急北越」で自分は電車旅でした。

まあ今振り返ると、自転車乗らなくてもねんどろいどぶち片手に学校の周りを歩いていたので、見つかったらヒヤクパー通報だったかもしれない。あ、敷地内に入ったりとかは一切してませんからね！本当だつて、信じて！w





- 実戦編 - the road to "BAKE10000mai"



みなさん噂は聞いたことあると思います
が、化物語は「3万枚」が報告されてい
ます。どういふことなのか、どうやっ
たらそんなことが起きるのか？
もちろん、しよっちゅう倍々チャンスや
ボーナスが当たって待時間が終わらな
ければ、そりゃあ出るでしょう。
でもこの台はそういう爆発の仕方では
たかが知れています。
ズバリ、爆発のカギは「超倍々チャンス」。
倍々チャンス中のレア役や怪異絵柄出現
で突入することがあります。一番可能性
が高いのが、怪異揃いの25%。
倍々チャンス中の怪異絵柄揃いは必ずE
XTRA SERVICEに入るので、ま
ずはMAX BETで超倍々チャンスに入
るか勝負です。

で、EXTRA SERVICEが終わつ
たら超倍々チャンススタート。
超倍々チャンスは基本5〜7G。その間
は獲得枚数・獲得倍数・アイコンが変換
されます。

獲得枚数は11〜3枚。

獲得倍数はまるごと「倍」に。通常の倍々
チャンスが加算で増えていくのに対し、
超倍々チャンスでは文字通り獲得倍数を
まるごと倍にします。

アイコンは数字アイコンの倍率が上がつ
たり、キャラアイコンがより上位のもの
に変換されます。阿良々木↓ヒロイン↓
忍の順で上位になります。

このアイコン変換が一番のカギでして、
数字アイコン倍率は上がったもたか知
れている。一方、獲得倍数まるごと2倍は
デカイ。でもただ数字アイコン倍率を
ゲットするだけでは、獲得倍数は2倍に
はなりません。

そこで大切なのがキャラアイコン。こい
つらをゲットすれば、獲得枚数・獲得倍
率・アイコンを同時に変換してくれるこ
とがある。忍アイコンなら、3つまとめ
て変換確定なわけだ。

仮に5Gの間、「10枚×25倍」を全
て忍アイコンで変換できたとしたら、最
低でも「15枚×800倍」12000
枚です。ほら、カンタン^w

では、ちょっとした実例を次のページで
ご紹介します。

ゲーム数	イベント	備考
(304)	解呪/儀	チャンス目
(354)	解呪/儀	チャンス目
(445)	解呪/儀	ス仇
(559)	解呪/儀	強ベル(10枚)
570	倅時間	チャンス目
57	倅時間終了	155枚獲得
(63)	解呪/儀	チャンス目
(106)	解呪/儀	???
108	倅時間	怪異凶柄揃い
(23)	倍倍チャンス	チャンス目
(32)	超倍倍チャンス	怪異凶柄揃い
(51)	超倍倍チャンス	怪異凶柄揃い
(59)	倍倍チャンス終了	大変よくできました
112	白BB	チャンス目
-	赤7揃い	
(34)	倍倍チャンス	強フェリ-
(52)	倍倍チャンス終了	144枚上乘せ
229	白BB	チャンス目
-	赤7揃い	
-	赤7揃い	
(416)	倍倍チャンス	強フェリ-
(422)	倍倍チャンス終了	12枚上乘せ
(629)	倍倍チャンス	怪異凶柄揃い
(636)	倍倍チャンス終了	50枚上乘せ
(652)	倍倍チャンス	チャンス目
(657)	倍倍チャンス終了	20枚上乘せ
(924)	倍倍チャンス	チャンス目
(932)	倍倍チャンス終了	36枚上乘せ
(969)	倍倍チャンス	チャンス目
(983)	倍倍チャンス終了	120枚上乘せ
(1025)	倍倍チャンス	???
(1052)	倍倍チャンス終了	140枚上乘せ
(1123)	倍倍チャンス	???
(1134)	倍倍チャンス終了	174枚上乘せ
1135	END	4083枚獲得



これは1回だけ忍アイコンが成功した感じ。これで「12枚×70倍」が「14枚×172枚=2408枚」です。

ポイントとは、超倍々チャンスに入る時にキャラアイコンを用意しておけるか。最初から忍アイコンというのは厳しいので、現実的には阿良々木アイコンが欲しい。で、阿良々木アイコンをゲットし、アイコン変換で忍アイコンを出したいわけです。

これが無いと、いくら超倍々チャンスに入っても200枚程度が増えて終わるだけだ。

じゃあ、うまくいったらどうなるか？自分の二度と忘れることのできない思い出の一枚を載せます。



26枚×422倍
= 10972枚 上乘せ！
でも、
これ獲得したのが
22時42分！
死にたい！w

パチスロ「化物語」、夢があります、あまりすぎますw

もちろんせつかく当たっても150枚駆け抜けて終わることばかりだし、解呪ノ儀に軽く当たったりループしても、40%を引き寄せられなければ出玉は一切増えません。

でも、なぜか今でもホールでは大人気。どうやら年末新台攻勢に耐え切るどころが、むしろ客を奪っているようにすら見えます。ましてや今までは自分のような盲目に打ちたいだけの客層が常に台を占拠していましたが、さすがにその波は収まりつつある。そこでホールが設定をそろそろ入れてくる気配があるんですね。

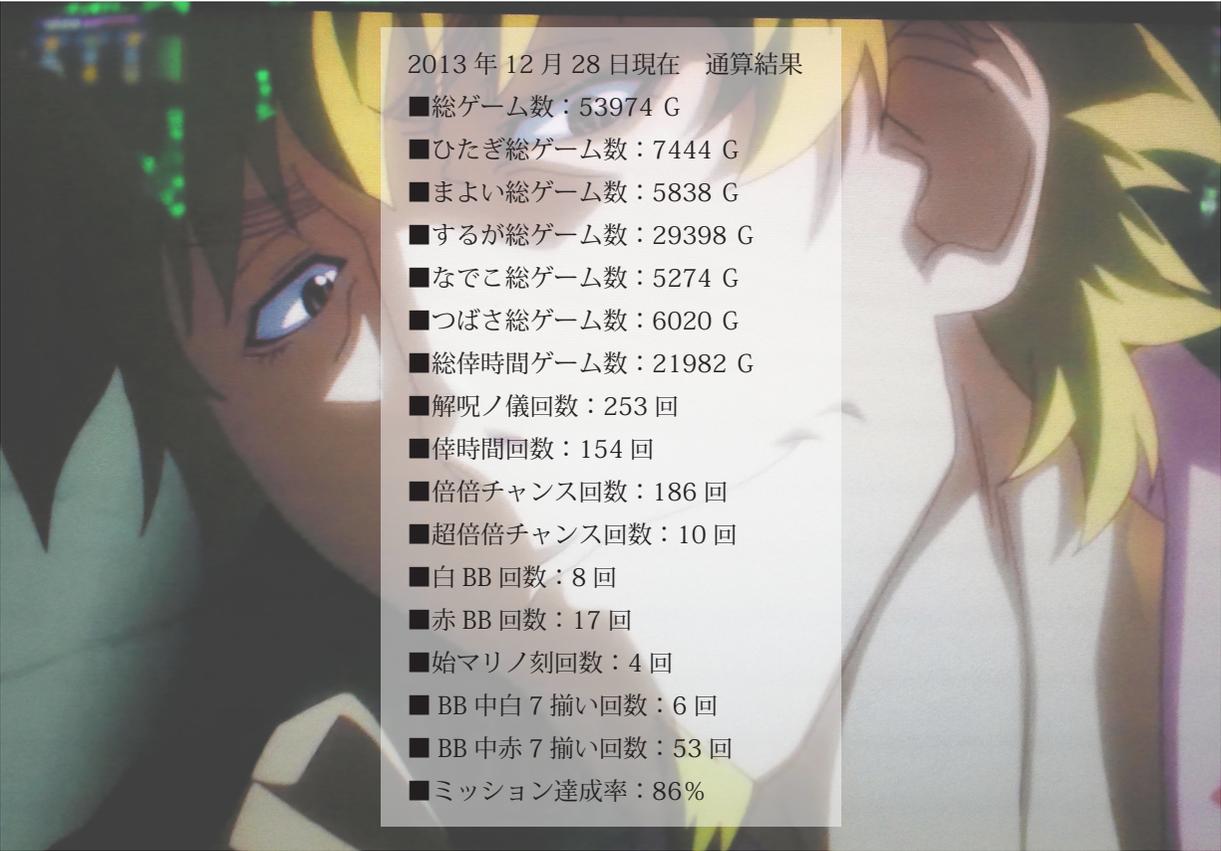
年明け、年末年始営業から開け返しが来る頃にはいい感じに狙えるかもしれません。

とりあえずは解呪ノ儀や倍々チャンスで気合を入れてレバーを叩く感じでOK。で、慣れてきたら状態・テンプル・シナリオを意識し始めると一気に楽しさが広がります。真の叩きどころが見えてきます。

正直よく分からん感じの設定判別もできそうな気がします。気がするくらいいいんです。パチスロだもん、判別してこそその楽しみでしょう？ 打つのにだって理由付けが必要でしょう？

それでは、みなさんのバケモノライフの充実を祈りつつ、また！





2013年12月28日現在 通算結果

- 総ゲーム数：53974 G
- ひたぎ総ゲーム数：7444 G
- まよい総ゲーム数：5838 G
- するが総ゲーム数：29398 G
- なでこ総ゲーム数：5274 G
- つばさ総ゲーム数：6020 G
- 総俵時間ゲーム数：21982 G
- 解呪ノ儀回数：253 回
- 俵時間回数：154 回
- 倍倍チャンス回数：186 回
- 超倍倍チャンス回数：10 回
- 白BB回数：8 回
- 赤BB回数：17 回
- 始マリノ刻回数：4 回
- BB中白7揃い回数：6 回
- BB中赤7揃い回数：53 回
- ミッション達成率：86%

「パチスロ化物語 攻略ノ儀」

2013年12月30日 初版発行

サークル名「子供見守り隊Z」 発行者：じく

連絡先：〒272-0826 千葉県市川市真間5-2-14 軸原一彰

アメーバブログ「市川パチスロ徒然@じく」

<http://ameblo.jp/jikuhara/>

e-mail：jiku@mua.biglobe.ne.jp

パチスロ

化バケモノ物ガタリ語

攻略ノ儀

