

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」の予定スペック

設定差による初当たり確率と機械割

機械割(%) = (総払い出し枚数 ÷ 総投入枚数) × 100

コイン単価(20スロの場合) = 総投入金額 / (獲得枚数 × 20)

設定	CZ	フリーズ(BIG直撃)	機械割(予想)	コイン単価(予想)
1	1/179.7	1/339.7	84.6%	8.3円
2	1/169.7	1/329.7	92.0%	7.4円
3	1/159.7	1/319.7	98.8%	6.6円
4	1/149.7	1/309.7	105.8%	5.9円
5	1/139.7	1/299.7	113.8%	5.2円
6	1/100.7	1/250.7	123.0%	4.6円
L	1/339.7	N/A	ボーナスはREGLしか来ず、ATに入らない。下パネルは常時消灯	測定不能

入れたい図柄

図柄	備考(絵柄の理想)
リプレイ	青くて丸い。Re:などの文字を入れたらわかりやすさUP
チェリー	サクランボでいいと思う。
ベル	エンキョリクライMVに出てきた鐘に似せたい
スイカ	スイカ。何かすとぷりらしさが欲しい。
イチゴ	すとぷりっぽいイチゴ
青7	青い7図柄。信号機組(莉犬、るうと、ころん)を描きたい
赤7	赤い7図柄。大人組(さとみ、ジェル、ななもり。)を含ませたい。

3BET ONLY(必ず3枚掛け)

天井:その他の仕様を参照

設定Lの場合は下パネルは常時消灯

純増:2.6枚/G

AT:ゲーム数管理型+セット継続(継続率約81.7%)

上位AT:ゲーム数管理型+ループ抽選(継続率約93.0%)

表に書かれてる機械割やコイン単価はAIの予想であり、実際の数値は要検証

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」の搭載小役、ボーナス役

入れたい小役

小役	説明
リプレイ	ベース維持。揃ったら1Gもう一回回せる。
ベル	成立したら8枚払い出し。
押し順ベル	ナビ通りに押すと15枚払い出し。でなければ、1枚の払い出し。
1枚役	外れ目。払い出し1枚。
—	ここから下はレア役。
弱チェリー	左リールの上段か下段に停止。リプレイ。
強チェリー	左中右の下段にチェリーが停止。リプレイ。
強イチゴ	イチゴ揃い。リプレイ。
スイカ弱	スイカが斜めにそろう。リプレイ。
スイカ強	スイカが真ん中一文字に揃う。リプレイ。
チャンス目	停止形は役の成立例を参照。リプレイ。
中段チェリー	プレミア役。払い出し15枚。
G数増加-弱	青7図柄がそろう。AT中に使う。リプレイ
G数増加-強	赤7図柄がそろう。AT中に使う。リプレイ

ボーナス役

ボーナス確定、ボーナス抽選、枚数増加以外では揃わない

ボーナス図柄名	説明
REG(レギュラーボーナス)	青7が揃う。ボーナス確定時or抽選時に使用する。
BIG(ビッグボーナス)	赤7が揃う。使用用途は同上。

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」のリール配置やリールの仕様

リールの仕様

- ①リールは左、中、右の3本
- ②コマ数が21コマ。
- ③リールの回転数は1分に80回転(1回転にかかる時間は約0.75秒)
- ④ストップボタンの反応は最大0.19秒以内に停止。(最大4コマスベリ)
- ⑤押し順ナビ、押し順制御は演出と連動し、誤ナビ時のペナルティ設計が必要
- ⑥左打ち推奨(通常時や、押し順ナビがない場合は左から停止させるようにする。でなければペナルティ)
- ⑦押し順ナビは左1stにしない。

ペナルティ

-通常時、第一停止時左以外を押したとき(変則打ちしたら)-

- ・1Gに限り抽選が無効
- ・画面に「左打ち推奨」の警告
- ・天井までのカウントが進まない

-CZ、AT時の押し順ナビ無視-

- ・1Gに限り、抽選が無効
- ・警告は出さなくてもよい

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」のリール配置やリールの仕様

リール配置(予定)

コマ番号	左リールの図柄	中リールの図柄	右リールの図柄
21	青7	イチゴ	ベル
20	赤7	チェリー	スイカ
19	チェリー	赤7	ベル
18	スイカ	ベル	赤7
17	ベル	リプレイ	リプレイ
16	リプレイ	スイカ	ベル
15	イチゴ	イチゴ	スイカ
14	青7	チェリー	ベル
13	ベル	ベル	イチゴ
12	スイカ	赤7	リプレイ
11	リプレイ	イチゴ	ベル
10	赤7	青7	スイカ
9	チェリー	ベル	ベル
8	スイカ	リプレイ	青7
7	ベル	スイカ	チェリー
6	リプレイ	チェリー	リプレイ
5	イチゴ	イチゴ	ベル
4	青7	スイカ	スイカ
3	ベル	ベル	ベル
2	スイカ	リプレイ	チェリー
1	リプレイ	スイカ	リプレイ

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」役の成立例など

・有効ライン

1ライン有効

レア役の配置

・弱チェリー (スイカを揃えてはいけない)

チェリー		
↓	ANY	ANY
チェリー		

・強チェリー

ベル		
スイカ		
チェリー	チェリー	チェリー

・強イチゴ

リプレイ		
イチゴ	イチゴ	イチゴ
青7		

・スイカ弱

		スイカ
	スイカ	
スイカ		

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」役の成立例など

・スイカ強

スイカ	スイカ	スイカ/赤7/青7

・チャンス目

ベル	スイカ	赤7/青7

・中段チェリー

赤7		
チェリー	ANY	ANY
スイカ		

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」CZについて

CZに突入した際の初期ゲーム数は10Gで、CZ時の抽選テーブルに移行する。
CZの抽選テーブルは子役抽選ロジックを参照。
CZ中の大当たり確率は1/32.2程度で、CZ突破率は27.056%

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」小役抽選のロジック

子役抽選の仕組み

① レバーON時に抽選開始

- プレイヤーがレバーを叩いた瞬間に、メイン基板が乱数を使って抽選を行う
- 乱数は「PRNG(擬似乱数生成器)」で常に高速回転しており、その瞬間の値で当選役が決定される

◆ ② フラグが立つ(成立役が決定)

- 抽選結果に応じて「フラグ」が立つ 例:弱チェリーの乱数範囲に入った → 弱チェリーフラグ成立
- フラグが立つと「その役を揃えていいよ」という状態になる

◆ ③ リール制御で図柄が揃う

- サブ基板が「成立したフラグに応じた停止形」を制御
- プレイヤーがストップボタンを押すと、制御された停止形でリールが止まる → 弱チェリーなら左リール下段チェリー停止など

この台の抽選の仕組みについて

- ・用意する乱数の数は0～65535(=65536)までの数
- ・乱数は常に高速回転するべき。

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」小役抽選のロジック

通常の抽選テーブル

小役	確率	割り当て個数	乱数範囲(例)	備考
リプレイ	1/7.9	8296	0～8295	
ベル	1/10.5	6241	8296～14536	
弱チェリー	1/68.0	964	14537～15500	G数+10～20？ (信頼度15%)
チャンス目	1/98.0	668	15501～16168	G数+30？(信頼度42%)
スイカ弱	1/145.0	452	16169～16620	G数+30and前兆ステージ突入？(CZ信頼度55%)
スイカ強	1/273.0	240	16621～16860	G数+50and前兆ステージ。通常時に3回あたるとATへ。
強チェリー	1/384.0	171	16861～17031	前兆ステージ直行andG数+50
強イチゴ	1/520.0	126	17032～17157	10G～30G後CZへ確定。
中段チェリー	1/1638.4	40	17158～17197	5G後ロングフリーズ→上位AT突入
1枚役	残り全て	48339	17198～65535	

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」小役抽選のロジック

CZ時の抽選テーブル

小役	確率	割り当て個数	乱数範囲(例)	備考
リプレイ	1/7.9	8296	0～8295	
ベル	1/10.5	6241	8296～14536	
弱チェリー	1/68.0	964	14537～15500	大当たり確率： 45%
チャンス目	1/98.0	668	15501～16168	大当たり確率： 50%
スイカ弱	1/145.0	452	16169～16620	大当たり確率： 75%
スイカ強	1/273.0	240	16621～16860	突破確
強チェリー	1/384.0	171	16861～17031	突破確
強イチゴ	1/520.0	126	17032～17157	突破確
中段チェリー	1/1638.4	40	17158～17197	AT濃厚
1枚役	残り全て	48339	17198～65535	

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」小役抽選のロジック

AT/上位AT時の抽選テーブル

小役	確率	割り当て個 数	乱数範囲(例)	備考
押し順ベル(ナビあり)	約1/2.31	28400	0～28399	押し順にしたがって押せばベルは確実に成立する
リプレイ	1/7.9	8296	28400～36695	
G数増加-弱		273	36696～36968	青7揃いで10増加
G数増加-強	弱と強を 合算して 1/120.0	273	36969～37241	赤7揃いで20G増加
弱チェリー	1/68.0	964	37242～38205	下位AT:45%でセット継続 上位AT:45%でストック
チャンス目	1/98.0	668	38206～38873	下位AT:50%でセット継続 上位AT:50%でストック
スイカ弱	1/145.0	452	38874～39325	下位AT:75%でセット継続 上位AT:75%でストック
スイカ強	1/273.0	240	39326～39565	下位AT:85%でセット継続 上位AT:85%でストック
強チェリー	1/384.0	171	39566～39736	下位AT:セット継続確定 上位AT:ストック確定
強イチゴ	1/520.0	126	39737～39862	下位AT:セット継続確定 上位AT:ストック確定
中段チェリー	1/1638.4	40	39863～39902	下位AT:次回上位AT確定 上位AT:ストック確定
1枚役	約1/2.56	25633	39903～65535	

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」小役抽選のロジック

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」初当たり時、REG、AT、上位ATの挙動

BIGとREGの振り分け

BIGボーナス(AT投入):40%

REGボーナス:60%

REG当選時について

「ラストチャレンジ」終了までAT時の抽選テーブル。押し順ベルが7回揃うまで待機。

押し順ベルが7回揃ったらあと、「ラストチャレンジ」に突入

ラストチャレンジでは大当たり確率が1/10となる。後述する、天井到達2回目は確率を1/5にする。

5Gの間にレア役を引く or 大当たりを引いたらAT突入となる。

BIG当選時について(AT | ゲーム数管理型+セット抽選)

BIGボーナス当選=AT突入

ゲーム数を消化しきるまでAT時の抽選テーブル。初当選時の初期ゲーム数は20G。

ゲーム数を消化しきった後、通常の抽選テーブルに移行し、1枚払い出し(弱イイゴ)が2回出るまで待機した後、5Gにわたる「継続ジャッジ」へ移行する。5Gの間にレア役 or 確率(1/6.0)に引っかかったら、10G or 20G or 50G + α のATに入る。1/25の確率で上位ATに入る予定。継続ジャッジ終了後66Gの引き戻し区間(確率1/32.0)を含めて、継続率約81.7%。

上位ATについて(ゲーム数管理型+ループ抽選)

上位ATに突入した際のゲーム数は50Gでスタート(AT時の抽選テーブル)。各上位AT開始時にストック抽選をする(ストック獲得率(素)80%)。

ゲーム数を消化しきった後、通常の抽選テーブルに移行し、1枚払い出し(弱イイゴ)が2回出るまで待機した後、ストックがある場合、10G or 20G or 50G + α のATに入る。

ストック抽選(80%)と上位AT終了後の72Gの引き戻し区間(確率1/32.0)を含めて、継続率約93.0%。

AT中のG数抽選の振り分けについて

AT:50% => 10G、30% => 20G、20% => 50G + α

上位AT:40% => 10G、40% => 20G、20% => 50G + α

50G + α について

継続時の50G + α が当選した場合の+ α の挙動を以下に示す。

・50Gが確定した後、70%の確率で上乗せイベントが発生する。

・継続率81%の目押し指示が発生する。それに成功するたびに以下の振り分けでゲーム数が上乗せされる。

40% => +50G、30% => +100G、20% => +200G、10% => +300G

「パチスロ すとぷり-始まりの物語-」その他の仕様

ウェイトは4.1秒とする

ウェイトはレバーオンから次のレバーオンまでの最低の待ち時間のこと。パチスロ依存症対策。

天井到達時の恩恵

天井は777G。天井に到達したら、天井到達回数によって、恩恵が変化する(一度、ATに入ったら天井到達回数はリセットされる)

天井到達1回目:ボーナス確定。そのほかは変化がない。

天井到達2回目:ボーナス確定。振り分けに変化はないが、REGのラストチャレンジの大当たり確率が1/5になる。

天井到達3回目:ロングフリーズ確定。上位AT+初期ゲーム数300G。

リール停止音(リール停止ボタンを押したときの音)は共通で違いはない。

純増の数値はリプレイを3枚払い出し扱いしない場合の数値。

追記:機械割やコイン単価については予想値であると書き込みました。このスロットの主役をすとぷりにしようと初めは考えたが、何か不味そうな事が浮上する可能性を考慮して、別案を模索中。

追記25/12/05:チャンス目をそろえるのは難しかったため、チャンス目の成立例を変更しました。