

## 【P/S マニュアル～パチンコ編～】

それでは実際にパチンコについて話していきます。  
本当に基礎から入りますので、  
知っている部分は軽く触れるだけで構いません。  
※現在負けている方は必ず全部読んでくださいね！

### 【パチンコってなに？イチからおさらい】

現在のパチンコは液晶付きのピンボールみたいなもので、  
打った球が何かに入ったりすることで当たったり（球が出たり）、  
演出の抽選をおこなったりします。

昔は手で1球ずつ台に入れ手動で打っていましたが、  
現在は大体100円～1000円分の球を借り、  
それをまとめて上皿に入れ（自動で上皿に乗ることが多い）  
ハンドルを握ると電気が通り、球が打ちだされます。  
ハンドルは自動打ち出しで握っているだけで球が飛びますが、  
握り方で強弱を分けることができます。

以下は遊戯の基本的な流れですが

球を借りる

→ハンドルを回し、球を打つ

→スタートチャッカー（←へそ、スタートとも言う）を狙い、  
球を入れる

→当たるまで狙う

→当たったらアタッカーを狙う  
（当ってから初めて開く）

→以後繰り返し

文にすると難しく感じますが、  
やってみると簡単です。  
ただハンドルを握っているだけですからね^^

上手くなってくると回転しやすい場所を狙って打てたり、  
無駄な球を使わないように止めたりもします。

### 【機種ごとに違うスペック】

現在は機種によって当たる確率がたくさんありますし、  
同じ演出でも中身が違う場合があります。  
基本的には当たりやすい台ほど出玉が少なく、  
当りにくい台ほど荒波仕様になっています。  
(どちらも同じ期待値が発生します。勝率は変わります。)

この辺は好みで分かります。  
そして、ホールでの台の立場も変わってきます。  
基本的に荒波仕様のほうが甘く設定されていますが、  
出玉のアピールとして使われていることが多いですが、  
優秀台でなくとも出ている演出も可能なので注意が必要です。

種類としては

羽モノ (1/20)

<アマデジ (1/50~99)

<ライト (1/100~149)

<ライトミドル (1/150~249)

<ミドル (1/250~319)

<ミドルハイ (1/320~369)

<フル (1/370~)

このようなジャンルに分けられます。  
ただ、最近の傾向として大当たり確率は1/30で、  
本当の当たり（出玉有や確変突入）まで  
延々とハズレ当たりを引く機種もあります。  
その場合は本当の大当たり確率を参考に  
ジャンル分けしてみましょう。

## ～【パチンコの勝ち方】～

基礎は理解したという前提で進めていきます。

パチンコで勝つために必要なモノはなにか？  
具体的なものを一つ伝授します。

パチンコで勝つために必要なモノ  
それは

~~~~~  
【ボーター理論】  
~~~~~

という手法です。

ボーターとは、  
境界線という意味で使われます。

つまり

~~~~~

勝ち負け0のボーダーを基準とし、  
ボーダープラスならお金が増え、  
ボーダーマイナスならお金が減る

~~~~~

というわけです。

勘違いしないでほしいポイントは、

あくまでも

**【期待値がプラス】**

になるわけで、

実収支はマイナスもプラスもあります。

ただし、本質的には

**【期待値を追う事こそが唯一勝てる手法】**

であり、

**その基準となるものはボーダー理論**というわけです。

文章で表すと難しいですが、

一度知ると簡単です。

代表的な海物語を例にしましょう。

**【大海物語3 ボーダー】**

このキーワードをインターネットで検索します。

(雑誌でも構いません)

すると、  
トップページ5つを観ただけでも、  
2つも情報が出てきました。

1つ目

4円等価のボーダライン:23.5回転/千円

2つ目

4.0円=23回

※引用元

<http://dankaipachi.cocolog-nifty.com/blog/2014/09/3-d8cc.html>

[http://aura.lolipop.jp/i/cgi-bin/ma/wforum.cgi?no=67&reno=no&oya=67&mode=msgview  
&page=0](http://aura.lolipop.jp/i/cgi-bin/ma/wforum.cgi?no=67&reno=no&oya=67&mode=msgview&page=0)

この二つを見ると、  
だいたい23回あたりがボーダーになっています。

つまり、

1000円あたり23回回る台であれば、  
概ねプラスマイナス0円という事になります。

実際は技術や知識もあり一概には言えませんが、  
基本的にこの機種は  
24回以上回ればプラスになりそうだという事がわかりますね。

つまり

1000円28回など大きくまわればそれだけ勝ちやすく、  
期待値も高くなります。  
どんなにあたらない台でも、  
期待値は変わりません。

逆に、  
どんなにあたっていて数万発でている台でも、  
23回以下であれなマイナスの期待値であり、  
結局はいつか帳尻が合うように負けていきます。

もうお分かりかも知れませんが、

パチンコの必勝法は

~~~~~  
ボーダー以上の台を  
できる限り多くまわす事  
~~~~~

ということになりますね！

感覚的に、  
ボーダー+3回以上の台を定期的に打てれば  
十分稼げます。

大海3なら26回転回る台。  
前作の海沖縄3なら20回程度回る台で十分稼げるわけです。

仕組みは簡単ですよ？  
基準があるのですから。

パチンコで勝つためには

~~~~~

**1、回る台を見つける**

**2、できる限りまわす**

~~~~~

基本はこの二つだけですからね♪  
技術の介入などは後回しで構いません。

まずはこの基本的なことを理解し、  
勝てる環境を見つけましょう。

小手先のテクニックや裏技を探しても勝てない理由は、  
基礎を理解していないからです。  
まずはボーダー理論を習得し、勝てる考え方をしましょう^^

以下、初心者向けの内容ですが、  
覚えていたほうが理解しやすい、よく使う用語集です。

## 抑えておきたい基礎用語集

球…

貸し球の事。

基本は1個=4円で、

100円単位から1000円単位で借りられる。

ハンドル…

握ると電気が流れて球が飛ぶ。

回し具合で強弱を自分で決められる。

スタート…

ここに球が入ると回転する。

ここを通過した時点で大当たりを抽選している。

アタッカー…

大当たりするとここが開く。

ここに球を入れると球がたくさん出てきて増える

ワープ…

ここを通過するとスタートに入りやすいステージに乗りやすい。

ステージ…

スタートに入りやすい場所。裏ルートのなもの。機種によって様々。

リーチ…

大当たりを予告する演出の一部。

どんなに熱いリーチでも必ず当たるとは限らない。

プレミア…

大当たり確定？！

演出。ごくごく稀に外れる場合も…

小当たり…

いわゆるハズレ当たり。

あおり演出に行くことが多い。2R確変と混同に注意。

大当たり…

液晶で数字が揃うと当たり。

球が増える。通常時はまず大当たりを目指す。



確変（確率変動）…

大当たりの一部で、  
球を減らさずに次の大当たりがほぼ約束されている状態。

時短（時間短縮機能）…

大当たりの一部で、  
決められた回転数を球を減らさずに回せる。  
（機種によっては出玉を増やす事も可能）

2ラウンド確変…

出玉の無い大当たり。  
内部的に確変なので、  
すぐに当たるが通常画面にもどることもあるので  
辞め時に注意。  
あおり演出に行くことが多い。  
2R通常や小当たりとの混同に注意。

2ラウンド通常…

出玉の無い大当たり。  
確変終了演出に使われる。  
内部的に通常なので、  
また最初から大当たりを目指す。  
通常時に当たるとあおり演出に行くことが多い。  
2R確変との混同に注意。

チューリップ（デンチュー）…

時短や確変の時に開く。  
スタートと似ていて、  
ここに入っても当たりを抽選する。  
時短や確変中はチューリップのおかげで球を減らさずに回すことができる

スルー…

ここを通るとチューリップが開く抽選を受けられる。  
基本的に時短や確変中に有効。

クギ…

パチンコ盤面に無数に打たれている釘。

場所によって様々な呼び方がある。

↓釘の種類

ヘソ…

スタートの上にある2つの釘。

基本的に開いているほど回りやすい。

ブッコミ…

ワープ&ステージやヘソに向かいやすい、

通常時に狙う基本ポイント。

台によって若干の微調整が必要。

(弱ブッコミ、強ブッコミ)

風車…

ヘソ釘とミチ釘の間にある。

この向きや回り具合が回転に影響。

基本的に左に傾いている方がミチに乗りやすい。

ミチ(道) …

風車からヘソに向かうまでの釘。

途中が大きく開いているとスタートやアタッカーに届きにくい。

アタッカー(釘) …

アタッカー周辺の釘。

ここがアタッカーに有利だと出玉が多く、

逆に不利だと出玉が少ない。

(大当たり一回に付き、約100個=約400円程度の差。)

スルー(釘) …

スルー周辺の釘。

ここが有利だとチューリップが開きやすく、

止め打ちを使うことで出玉を増やすこともできる。

逆に不利だと、確変中や時短中でも出玉が徐々に減る。

## 応用用語

### ボーダー…大事！

千円あたり何回まわれば  
期待値が理論上プラスになるのかを  
機種ごとに計算したもの。

比較として、

ボーダー+5・6回程度でスロットの設定5程度。

回る台…

ボーダーが良好な台の事。

出ている台と言うわけではない。

### ボーダー狙い…

立ち回りの一つ。

ボーダー+3回以上を目指すのがベター。

(=日当10000円以上)

潜伏狙い…

立ち回りの一つ。

潜伏確変を狙い打つ。

基本的に投資は2000円~5000円。

期待値は潜伏確定台なら

一台につき5000円~15000円程度。

それに潜伏している確率をかける。

(潜伏期待度1/3なら1700円~5000円程度)

止め打ち…

無駄な球を打たないようにしたり、

出玉を増やす打ち方をすること。

ペロ…

チューリップの一種。

時短や確変中はペロの様な部分に球が入る。

右打ち…

機種によってはハンドルを目いっぱい右に打つことで  
大当たりや確変を消化する場合もある。  
その場合、チューリップやアタッカー、  
スルー等が右に付いている場合が多い。

イベント…

店が還元しようとしている機種の事前告知。  
もちろんガセ（努力という名の客寄せ→嘘）の場合もある。  
週イベント、曜日イベント、指定日イベント、月一、ゾロ目、記念日等が多い  
※2014年以降ではイベント禁止の条例が多い

S T…

確変状態が決まった回転数で終了してしまうもの。  
アマデジやバトルタイプに多い。  
不安定の反面、出玉のでるスピードが比較的速い。

バトルタイプ…

基本的に確変率が高く  
出玉スピードも速い半面、  
2R当たり搭載等で  
当たっても出玉の無い事もある。荒波仕様。

確変突入率（継続率）…

大当たりの何%が確変へ行くか示すもの。  
継続率も突入率と同じ場合が多いが、  
機種によっては突入率が低い代わりに  
継続率が高く設定しているものもある。

出玉スピード…

通常時の演出が単純なほど早く、  
凝っているほど遅い傾向。  
また、確変中の演出が通常と同じ場合は比較的スピードが遅く、  
演出を楽しませる設計になっている。  
右打ち系やS T、バトルタイプは  
特殊な演出が用意している事が多いので、

スピードが早い場合が多い。  
総合的にスピードが早ければ  
優良台に座った時にたくさん回せる＝利益が多い

保留…

スタートに入った球は  
最大4個先まで記録される。  
5個以上は無抽選。  
基本的には3～4つたまった時点で止め打ち。

疑似連…

一回の回転で、  
数回分の回転をしているかの様に見せている演出。  
回転毎に抽選しているわけではなく、  
一種のリーチと同等。

賞球…

ヘソやアタッカーに球が入った時に払いだされる球。  
基本的にヘソは3個、  
チューリップは1～4個、  
賞球口やアタッカーは5～15個まで。

賞球口…

ここに球が入ると  
10個程度の球が払いだされる。  
ここは狙う場所ではなく、  
ミチやヘソからそれた球がたまたま入る場所程度のもの。  
ただし、開いているほど入りやすいので若干回転率に影響する。

基本的には以上です。

これらさえ抑えておけば

基礎知識的には問題ないかと思えます。

用語がわからなければ検索も出来ませんからね^^ ;

様々な勝てる情報を読んだとき、

基本的な事が省略されている事も多いので、

もしわからなければこのマニュアルを見ればOKです。

他の言葉もこれらをベースにした言葉なので、

徐々に覚えていけばいいと思えます。

『この釘のこのあたりを狙って、ここの2本の釘の穴を狙って、このランプが4個付いたら止めて、3個目が回転したらまた打ち始める』

なんて長いので

『ブッコミ狙い、4個とめ3個開始の止め打ちで』

こんな感じで使ってみましょう。

応用用語まで常時使えるようになると、

その時はすでに勝ち組の入口に立っていると思えます。

あとは自分との闘いですね。

知識だけあっても勝てない方も大勢いますので…

まずは勝つことができるものだと認識し、

その後、ボーダー理論をいち早く掴んでください。

パチンコ=回る台を探す

これが鉄則です。

回る台を見つければ、技術をカバーできます。

つまり、回る台さえ探せれば、プロにも負けないわけですね^^

※配布中のマニュアルはこちら

【P/S マニュアル～序章】…<http://animaal.net/manabu/psmanual1.pdf>

【P/S マニュアル～スロット編】…<http://animaal.net/manabu/psmanualsl.pdf>

**【免責事項】**

書かれた情報は作成時の著者の見解です。

著者は事前許可を得ずに誤りの訂正、情報の最新化、見解の変更を行う権利を有します。

このレポートを利用する事により生じた、いかなる結果につきましても、一切の責任を負いかねます。

一部でも複製を固く禁じます。このレポートの開封を持って同意したものとみなします。

著作権はあにまーるに属します。

Copyright(c)2014 animaal