

**特典⑥**

**プロが行う  
データカウンター  
活用法**

この特典では天井ハイエナの立ち回りにおいて  
データカウンターの有効的な活用方法をお伝えします。

データカウンターは  
古いものから新しいもの、安いものから高いもの  
様々あります。

そのうちお店によってどれを導入するかが  
異なる為、使い勝手が全然違います。

故に面倒臭いと思って、  
あなたはデータカウンターを  
有効活用できていないかもしれません。

プロは使えるものは全て使うという  
意識が研ぎ澄まされています。

遅れを取らないように  
改めてデータカウンターの活用法について  
理解を深めておきましょう。

具体的な活用法を3つのポイントに  
まとめてみました。

- ① **データカウンターの種類**
- ② **見るべき重要な項目**
- ③ **情報をどう使うか**

これらのポイントについて  
より詳細をご説明していきます。

# ①データカウンターの種類

まず、あなたはデータカウンターが  
どんなものがあるのか知っていて、  
初見でもある程度は使いこなす必要があります。

初見だからといって戸惑うことなかれ。

安心して欲しいのは種類や見た目が違っても  
表示する項目というのは大半が同じです。

つまりは、操作方法が分からなくても  
感覚的に操作できてしまいます。

ですが、いきなりそんなことを言われても  
不安は拭えないと思います。

この後話す内容を理解してもらう為にも  
どんなものがあるのかをいくつか紹介しておきます。

## タイプ1

比較的新しいタイプ

全体が液晶になっている



## タイプ2

スランプグラフや

履歴がカラーで分かりやすい



## タイプ3

必要情報は見れるが

古臭さを感じる



## タイプ4

スランプグラフは

見れない



## タイプ5

古いタイプ

表示項目が少ない



あくまで一部の例ですが、5タイプの  
データカウンターの写真を添付しました。

パッと見のデザインもだいぶ違いますよね。  
中には見たことがあるものもあると  
思います。

各データカウンターの見方がわからない方は  
こちら <https://slotmethod.jp/archives/453/>

データカウンターの操作方法を覚える  
というよりかは表示項目は全部で  
どの程度あるかを把握しておく方が重要です。

データカウンターで読み取れる項目は  
以下の通りです。

- ・現在のゲーム数（回転数）
- ・累計ゲーム数（総回転数）
- ・BIGカウント（回数）
- ・REGカウント（回数）
- ・ボーナス履歴（何回前までかはカウンターによる）
- ・スランプグラフ（見れないカウンターもあり）

※スランプグラフ：出玉推移を表すグラフ

大きく6項目ぐらいしかありません。

これも覚えるのではなく、  
こういう項目があるというのだけ  
知っていれば問題ありません。

## ②見るべき重要な項目

先ほどご説明した  
6項目のうち重要となる項目は  
わずか3つしかありません。

- **現在のゲーム数（回転数）**
- **累計ゲーム数（総回転数）**
- **ボーナス履歴**

以上3つです。

これ以外の3つは設定判別の目安にしか  
ならない項目です。

BIGやREGの回数やスランプグラフは  
出ているかどうかの判断をざっくり見るのに  
使用する程度で優先順位は下がります。

ハイエナをする上では上記3つの重要な項目を  
活用して期待値をゲットしましょう。

## ③情報をどう使うか

では、具体的にどうやってこれら情報を使っていくかを説明していきます。

現在のG数について、これが一番単純です。

現在のG数は天井もしくはゾーンの期待値があるかを判断する為に重要な項目です。

ただし、一点だけ注意。

カウンターによってはボーナスだけをカウントし、ARTなどはカウントしないものもあります。

この場合、  
現在のG数=ハマりG数とはならない  
場合があるので注意が必要です。

これによってどんな不具合が起きるか、  
例えばボーナス&ART間ハマりで天井機能が  
発動する機種があるとします。

実はARTでハマりG数がリセットされており、

全然期待値はないのにデータカウンター上はハマっているように見えます。

この場合、間違っ打ってしまうと当然ですが、負けます。

逆にデータカウンターによってはARTで現在のG数がリセットされるものがあります。

この場合は先ほどと逆でボーナス間天井で、ARTは間に何回挟んでも良い機種だったとします。

すると、データカウンター上は全くハマりがないように見えても、実はボーナス間ではかなりハマっているなんてことがあります。

この場合は、これを知らずに止める人が多いので、ハイエナしやすい機種&カウンターです。

いかがでしたでしょうか、当日のG数だけでもカウンターの種類と機種によってハイエナのしやすさが変わります。

これを知らないとかなり損するケースも

ありますので、非常に重要と考えます。

続いて、  
ボーナス履歴についてです。

データカウンターによって  
履歴が何回前まで見れるかが変わります。  
多ければ多いほど優秀なカウンターです。

後述しますが、  
履歴が数回前までしか見れないカウンターだと  
不都合が生じる場合があります。

まずは、履歴だけを見て  
ハイエナに活用するパターンを  
ご紹介します。

例えば、バジリスク絆2  
この機種はボーナスとATの2種類があり、  
BB=AT、RB=ATとしてカウントされるとします。

天井機能がボーナス後にATに入らず  
スルーする回数によって期待値が変動し、  
4スルーから狙えます。

空き台の履歴を見てBBが4回あり、  
その間RBがないとしたら

4スルー中の台であることがわかります。

また、絆2はATに入るまでの間、  
通常時800Gまでは有利区間がリセット  
されません。

800G到達時は同色ボーナス当選で  
ATに入りやすい恩恵が受けられます。

その為、同一有利区間で400Gハマりから  
期待値があります。

カウンター上ではボーナスで  
現在のG数がリセットされます。

よって、  
実は同一有利区間内で500Gハマっている  
なんてパターンもあります。

最後に

累計G数についてですが、これは必要に応じてボーナス履歴と複合的に使用します。

前日の止めG数（閉店時のG数）は累計G数とボーナス履歴から計算できます。

その際に、ボーナス履歴が何回前まで見れるかが重要になってきます。

多ければ多いほど良いですが、カウンターによって30回前まで見れたり8回までしか見れなかったりします。

前日の下見を行っていれば計算する必要はないのですが、下見を行っていなかった場合に有効です。

例えば、前日のハマりG数によっては宵越しができるかもしれない場合。

400Gハマりから期待値がある台があるとして当日ではまだボーナス等を引いておらず、300Gハマりで止められている台を発見。

リセットされていなかった場合、  
前日の止めG数が100Gを超えていれば  
期待値がある台なので打てます。

これを意識していない客は  
当日ハマりだけを見て、300Gハマりで  
期待値がないと思って打ちません。

よって  
お店がリセットをしないお店であると  
知っていれば、期待値を拾う機会が増えます。

具体的な数字で前日の止めG数の  
計算例をご紹介します。

前日の累計G数が1000Gだとして  
ボーナスは5回引いていたとします。  
ボーナスでのみカウントがリセットされます。

履歴から  
1回前200G、2回前150G、3回前30G、  
4回前120G、5回前100G  
ということがわかりました。

$1000G - (200 + 150 + 30 + 120 + 100) = 400G$   
累計G数からカウントがリセットされた箇所を  
引いていくと前日の止めG数が出ます。

当日、300Gハマっていたとすると  
宵越しで700Gハマっていることになります。

見落とされがちなので、こういった台が  
かなり多いので、拾える機会は少なくありません。

自分が行くお店が  
台のリセットをしないかどうかを確認できれば  
ライバルと大きな差をつけることができます。