

OIZUMI

オズミの地下大墳墓秘録資料

規格外!!!

まさにな

※転載禁止

©大山のぶね KADOKAWA刊 / オーバーロード制作委員会

最凶ダークファンタジーをパチスロに召喚!

大人気異世界系コンテンツ

オーバーロード

OVERLORD



# 作品介绍

## 映像化不可能ともいわれた、 圧倒的なスケールでおくる最凶のダークファンタジー

大人気web小説「オーバーロード」は、KADOKAWAによって書籍化されるや否や大ヒットを記録。2015年のTVアニメーション化で、さらに多くのファンを獲得し、2017年に劇場版総集編を公開、さらには2018年にTVアニメーションの2期、3期放映と、いま最も勢いのある作品の一つである。

### ストーリー概要

時は2138年。一大ブームを巻き起こした仮想現実体感型オンラインゲーム《ユグドラシル》はサービス終了を迎えようとしていた。プレイヤーであるモモンは仲間と栄華を誇った本拠地ナザリック地下大墳墓で一人静かにその時を待っていた。しかし、終了時間を過ぎてもログアウトされない異常事態が発生。NPCたちが意思を持って動き出し、さらにナザリックの外には見たこともない異世界が広がっていた。

### キャラクター紹介

**アインズ**  
[モモンガ]  
CV:日野聡

ナザリック地下大墳墓の守護者総長であり、全NPCの頭目として存在。絶対的な力と神の力にまつもしい異色の持ち主。



**アルベド**  
CV:原由実

ナザリック地下大墳墓の守護者総長であり、全NPCの頭目として存在。絶対的な力と神の力にまつもしい異色の持ち主。



**アウラ・ベラ・フィオーラ**  
CV:植田美菜

ナザリック地下大墳墓第六階層の守護者。左目で異なる色の光を帯びた少女だが、アウラを誇ったプレイヤーの遊び心により男装させられている。



**デミウルゴス**  
CV:加藤将之

ナザリック地下大墳墓第七階層の守護者。種まねの悪戯の持ち主で、ナザリックに属する幾多の怪物や計画に関わっている。



**セバス・チャン**  
CV:千葉繁

ナザリック地下大墳墓の執事。戦闘メイド隊「フレアス」を指揮下に持つ。近衛の上では無敵守衛兵と知られている。



**クレマンティーヌ**  
CV:悠木碧

秘密結社ブーラーノーンの幹部。若くて大人びた容姿に似合わない容姿と性格のギャップ。



|| 同一人物

**モモン**  
CV:日野聡

異世界での冒険の途程と旅費調達のために、モモンを冒険者に身を変えた。



**シャルティア・ブラッドフォールン**  
CV:上坂すみれ

ナザリック地下大墳墓第一〜二階層の守護者。美しい容姿と高い魔力をもち、一対一の戦闘ににおいては階層守護者の中で最強を誇る。



**マーレ・ペロ・フィオーレ**  
CV:内山夕実

ナザリック地下大墳墓第六階層の守護者。左目で異なる色の光を帯びた少女だが、アウラを誇ったプレイヤーの遊び心により女装させられている。



**コキュートス**  
CV:三宅健太

ナザリック地下大墳墓第五階層の守護者。巨大な甲殻を持った異色の守護者。その体はコキュートスの殻を形成している。



**ナーベラル・ガンマ**  
CV:沼倉愛美

ナザリック地下大墳墓にて戦闘能力を持つNPCのメイド隊である「フレアス」のメンバー。



**カジット**  
CV:福原美

秘密結社ブーラーノーンの幹部。大層のアンデッドを操縦することのできる強力な魔法師。



シリーズ累計  
**760万部突破!**

「オーバーロード」原作のスマホゲーム  
「MASS FOR THE DEAD」2019年リリース

登録者数  
**150万人突破!**

2018年オリコン年間“本”ランキング  
ライトノベル部門

**第1位**

アニメ通算  
**3期放映!**

「このライトノベルがすごい!」

**第1位**

(1期2015年秋)～(2期2018年秋)～(3期2019年秋)～

ラノベファン、アニメファンに愛されている  
現役最凶コンテンツが6号機でパチスロ化!!

まさに規格外

オバロプ!

絶対稼働光臨



0 8 6

# 圧倒的オバロループ!

繰り返される期待感で稼働促進!

ワンキル

# 1Kいこうぜ!

平均50Gに1回訪れる1Kチャンスで勝利を掴め!

# タクティクスバトルAT!

バトル勝利でAT継続+報酬獲得! OVERKILLで報酬格上げ!





# ゲームフロー

## 平均50Gに1回チャンス到来!? ATへの期待感溢れるゲーム性能!

### オパロゾーン (通常時)



高確期待度大



ワンチャンス

### 1Kチャンス (戦闘勝利時)

対応役で  
勝利書き換え抽選!



共通しても  
警戒モード突入で  
再チャンス!

守護者レベルを  
上げて再トライ

### 警戒モード 15G



1Kチャンスの  
守護者レベルアップ

### BIG BONUS

2.8G  
30G



### 狂乱チャレンジ



OVERLORD発見で  
AT突入!

### AT(OVERLORD)



AT継続と勝利報酬を  
賭けたバトルAT!



特殊効果で戦いを有利に!



勝利で報酬獲得!





# オバロゾーン (通常時)

期待感を繋ぎとめるモード設計!

	モードA	モードB
086G	◎	◎
186G	—	○
286G	○	—
386G	—	○
486G	○	—
586G	—	○
686G	◎	◎
786G	◎	◎

モードBなら  
AT期待度大!

通常時はオバロゾーンで管理!  
末尾 **86G** で何かが起こる!?

通常時はレア役でも  
1Kチャンス抽選!



オバロゾーン×レア役で平均50Gに1回、1Kチャンスへ!

オバロゾーン (通常時)



86G

1Kチャンスへ!



86G以内のBONUS引き戻し率

**MAX60%!?**

これが  
086  
オバロ  
ループ!





ワシキル

# 1Kチャンス (自力解除タイプ 連続演出)

地下大墳墓第五階層

平均50Gに1回突入!? 警戒モードでチャンスアップ!

## 1Kチャンス

突入時に点灯した色と同じ役を引くとチャンス!

チャンス目

リプレイ

ベル

チャンスアップ

フェアリー

失敗してもチャンス目突入でチャンスアップ!

レベルが上がるとチャンス目になる頻度が増加!

### 1Kチャンス全7種類



ガゼアVSニグン

モモンVS森の賢王

モモンVSアンデッド

## 警戒モード

停止目によってレベルアップ抽選!

逆押しカットインで、守護者レベルがあるほど1Kチャンス中のチャンスになる対応役が増加!

チャンス目

レベルアップ

ベル

フェアリー

レベルが上がるとチャンス目になる頻度が増加!



### 守護者レベル



15G

探索モオム

高期待度1Kチャンス

レベルが低く専用連続演出へ!

逆押し

絶対支配書目

チャンス目

チャンス目(強)

## 1Kチャンス成功でBONUS突入!

## BIG BONUS

2.8倍

30G



AT期待度約30%

AT期待度約60%



約1/4.8で発生するカットインでチャンス目が止まれば狂乱チャレンジ発生時のチャンス!



狂乱チャレンジ突入期待度

狂乱チャレンジ突入期待度

狂乱チャレンジ突入期待度

## 狂乱チャレンジ

3G

3Gのチャンスゾーン!

発見でAT突入!



低

レア役

高

低

期待度

高

# AT「OVERLORD」

地下大墳墓第六階層

残り 52  
時間 2:8

## AT継続&報酬を賭けたタクティクスバトル

対戦相手を倒せば  
バトル開始時に  
告知された報酬を獲得!

### 対戦相手

VSカジツト VSカレマクティース VSシャルティア

勝利期待度 高

HPストックが少ない対戦相手ほどチャンス!

バトル中経過品画面

TOTAL 0777  
LAST 0040  
残りDG数

特殊効果

報酬

報酬

B

B:特殊効果1つ以上

A

A:特殊効果2つ以上

S

S:特殊効果3つ以上

SS

SSSURE(3000000)

V

V:VPP(10000)

### スキルゲージ



ハズレ・3G間攻撃が無い場合にゲージ増加油漬。LV10到達で特殊効果発動!

スキルゲージ

G数内に対戦相手を倒せなかったら...

## WARNING状態



対戦相手を倒せば → 絶望のオーラへ  
 リールロック発生で → ジャッジメント演出へ  
 なかなか終わらないと → 俺TUEEEモード!

ハズレの一部でAT終了!

対戦相手を倒した時の一部で...

## OVERKILL



報酬格上げのチャンス!

## 特殊効果

全役で特殊効果を獲得のチャンス!  
集まるほどに戦いが有利に!



攻撃力UP



麻痺



恐怖(毒)



G数減算停止



チャンス目:攻撃力UP大



全場怪物:勝利確率UP?

特殊効果発動中に同じ小役を引くと  
オーバードリンク発生のチャンス!

## オーバードリンク



MAXIMIZE状態  
初圧食卓の攻撃100%で  
特殊効果発動!



BOOSTED状態  
チャンス目の確率がアップ!



TRIPLET状態  
特殊効果の効果が3倍!



オーバードリンクは複合で発生も  
引き次第でプレイヤーが有利!



# AT「OVERLORD」中演出

WARNING状態中は高確率で発生!

## ジャッジメント演出

全役で一撃必殺のチャンス!



勝利期待度  
**50%**

対戦相手を倒せば...

## 絶望のオーラ

BURSTで大チャンス!  
BURST値なら...



獲得報酬を表示!

対戦相手を倒した時の一部で...

## OVERKILL



追加攻撃成功で、  
1ランクずつ報酬を格上げ!



OVERKILLで **SS** **V** への格上げを狙え!

# SUPER BIG BONUS

30c

チャンス目出現で、  
特殊効果の獲得抽選!



# 特化ゾーン PVN

30c

全役でATストックを抽選!



攻撃成功でストック!



# 俺TUEEEモード

有利区間完走確定!?



# フリーズ演出

00:00:01



通常時に突如発生!  
AT直撃&  
V報酬を賭けたバトルに突入!



全3パターン

大人気異世界系コンテンツ

OVERLORD

オバロループ

絶対稼働光臨

平均50Gに1回訪れる1Kチャンス!

末尾86Gで何かが起こるオバロゾーン!

MAX60%の引き戻し率で、  
途切れない期待感が高稼働を呼ぶ!



# スペック



## リール配列



## 配当

### AT



### BIG BONUS

 獲得枚数約100枚

再遊技



9枚



3枚



1枚

※配当はイメージとなります。

## 筐体



## レア小役

順押し、はさみ押しに限る

### 弱スイカ



### 強スイカ



### チャンス目



### チャンス目



### チャンスベル



### 弱チェリー



### 強チェリー



### 強チェリー



## 有効ライン



1ライン

外形寸法: W475×H810×D423.9 (mm)  
重量: 36.5kg  
最大消費電力: 435W  
定格電圧: 交流 100V (85~110V)

<ご注意>本資料は、ホール様を対象とした遊技機の仕様説明など商行為を補助する目的で作成されております。本資料に記載された文言・表現等を営業店舗における集客ならびに遊技の勧誘に転用すると悪意ならびに都道府県条例に抵触する恐れがあります。

TVアニメ「オーバーロード」がパチスロ化！

## アインズ・ウール・ゴウン 絶対支配者光臨

### ■スペック

	出玉率	ボーナス確率			AT初当り 確率	AT 平均獲得枚数 (TY)	ベース
		赤BB	白BB	BB合算			千円50枚
設定1	97.8%	1/330	1/1339	1/265	1/737	524.4枚	約50G
設定2	99.4%	1/349	1/757	1/239	1/611	467.3枚	
設定3	101.4%	1/285	1/1136	1/227	1/639	514.2枚	
設定4	103.9%	1/311	1/565	1/201	1/499	460.9枚	
設定5	106.3%	1/265	1/786	1/198	1/535	564.3枚	
設定6	110.1%	1/266	1/377	1/156	1/352	380.0枚	

コイン単価	2.6円(設定1)
MY	2210.5枚(設定1)
MY単価	850.2円(設定1)

TVアニメ「オーバーロード」バチスロ化！！  
**アイズ・ワールド・ゴウン絶対支配者光臨**

**Q&Aシート**

質問		回答
①コイン単価とMYは？		設定1でコイン単価は2.6円、平均MYは2,164枚となります。(1,700G/人 計算)
②1000円当たりのペーセスは？		約50Gです。
③通常時はレア枠でどんな抽選をしているのか？ また、レア枠の出現率は？		通常時のレア枠は右の図の様に1Kチャンスと高確率状態への移行を強制しています。特選としてほどんが低いレア枠を引いても高確率状態には必ず移行します。 高確率状態中のレア枠は1Kチャンスが確定となる為、レア枠を連続して引く事が出来ればチャンスとなります。
④1Kチャンス中に点灯が点滅を引いた場合の抽選率は？		1Kチャンス中の点灯対応はこの当選確率は右の図の様にとなります。ベルに繋がりはルール上でベルが繋がなくても成立させようとしていたが右の図の当選率にて調整されました。(その場合は最悪下のチャンスランプが別確率とともに高確しします)
⑤聖域モード中のレベルアップ抽選は？		主に小娘を引いた際にレベルアップ(対応版)抽選を行います。抽選率は右の図の通りです。聖域モード中は強制しカットインが強制確定発生し、チャンス目や強サチャンス目が出やすくなっております。レベルは6段階となっておりレベルが上がるほど対応版が増えています。NAAG段階日まで到達するとその時点でボーナスが確定となります。
⑥1Kチャンスと聖域モードの出現率は？		1Kチャンスと聖域モードの出現率は右の図の様にとなります。聖域モードは1Kチャンスの際に出現するバウーンといきなり通常時から聖域モードに入りますバウーンがあります。右の図の出現率は、それらの高確率になります。
⑦ATの種類はボーナス(赤、白)の違いは？		ATの出当選確率が約30%。白が約60%となります。赤BBよりもBBの方が狂乱チャレンジ中の各小役でのAT当選率がアップします。メインの出当選が夜やプレイとされており赤BBであれば25%、白BBであれば50%の期待値があります。
⑧B Bは30G確定なのになぜ平均当選枚数が100枚になるの？		B Bは30G確定なのに単純に約2.8枚で計算すると平均当選率は84枚となりますが、B B中「狂乱チャレンジ」に出当選した際はG数の増強がストック数となります。実際、ゲーム数が3G上乗せする事になるので、こちらのG数も増強すると平均当選枚数が35.7G、平均期待値が100枚となります。
⑨AT「OVERLORD」中は対戦相手によって勝利確率が違う が何が違うのか？		AT中は対戦相手がカセットをクリックランディースとシャベルディアの際で勝利確率が上がっております。こちらにはバトル開始時のHPストック数の差となっております。カセット(4コ)、クレマンティーズ(3コ)、シャベルディア(2コ)となりますので勝利に高ラフが少ない=勝ちやすいとなります。
⑩ATの初期セットのかが52Gとさせているのはなぜ？		AT突入時は12G間のストリーパーバートからスタートし、その後40Gのバトルに入ります。2回目のバトル以降は5Gのストリーパーバートがありその後、40Gのバトルに入るとなります。バトルの40Gを消化後は表示が????になり、ハズレ時に転落抽選が行われます)
⑪オーバーリンクはこうやって発生するの？		いずれかの特殊効果(清玉や黄包玉)を持っているときその色に対応した小役(清玉であればリプレイ)を引くと強制抽選が行われます。オーバーリンクは3連抽選あり、それぞれ効果は異なりますが、大きくは特殊効果を獲得しやすくなる「マキシマイズ」ブーステッドと特殊効果の効果を3倍にパワーアップさせる「トリプルレット」の2つにわけられます。
⑫ジャッジメントの発生条件は？		一発逆転の大チャンスである「ジャッジメント」はAT中、毎ゲーム強制抽選を行っておりますが、特に抽選率が上がるのが残りG数が「????」になったからとなります。最後の前後、絶望的な状況で唯一抽選の可能性があるのがこのジャッジメントです。
⑬報酬を格上げするOVERKILLの発生条件は？		バトルの残りG数が20G以上残っている状態で敵を倒した時の一部で変動します。敵倒後は味方の攻撃が敵にヒットする度に報酬の格上げを行います。
⑭「魔法のオーラBURST」が発生する条件は「BURST」と「BURST」がある が違いは？		「魔法のオーラBURST」が発生した場合はスーパービークワP V Nとなり、「魔法のオーラBURST」が発生した場合はP V Nが確定になります。こちらら順位の差のオーラでもスーパービークワP V Nが出現する事があります。
⑮資料に記載されている「BURST」モードとは？		「BURST」モードはAT突入時に移行するモードで移行した段階で2400K(勝利記録上限値)が確定となります。また目上は通常バトルと変わりませんが、バトルのG数を消化しても転落抽選が行われず、他対応バトルに抽選する事によって特殊モードになります。
⑯フリーズの意思と抽選は？		本編のフリーズは3種類ありますが、全て意思は同じで、「AT直撃＆V転落」抽選を行った「バトル」に突入します。(勝利すればP V Nが確定になります) 確率は3連抽選合計で1/65536です。
⑰設定による真角の差はある？設定6の乗数は？		あります。乗数設定(1.3.5)はATの初当たりが重い代わりにATが短縮しやすくなるっており、乗数設定(2.4)はATの初当たりが軽い代わりにATが短縮しにくくなるっております。奇数の方が出玉の差が狭く、奇数が出玉の差が大きくなります。設定6のみエレクトロ設定になっており、ボーナス、AT含めて他の設定よりもかなり出たりやすくなっております。その代わりにAT確率が強めにしっかりと低くなります。
⑱設定変更後の状態はリセットされます？		設定変更時は全ての状態がリセットされます。 (リセット後は066Gで1Kチャンスor高確モードがB B直撃orAT直撃のいずれかが必ず発生します)

チャンス	1Kチャンス	高確率
赤バート	22.1%	22.1%
青バート	22.1%	22.2%
黄バート	51.6%	48.4%
紫バート	22.1%	22.1%
黄バート	51.6%	51.6%
紫バート	51.6%	51.5%

モード	出現率
バトル	100.0%
1Kチャンス	50.0%
高確率	50.0%
聖域モード	25.0%
ジャッジメント	30.0%
高バート	20.0%
低バート	30.0%
ジャッジメント	37.5%

モード	出現率
バトル	100.0%
1Kチャンス	50.0%
高確率	50.0%
聖域モード	25.0%
ジャッジメント	30.0%
高バート	20.0%
低バート	30.0%
ジャッジメント	37.5%