



パチスロ「**亜人**」

営業資料

本資料はホール様を対象とした遊技機の仕様説明等、商行為を補助する目的で作成されています。本資料に記載された文言ならびに表現等を、ホール様営業店舗における集客・勧誘に転用すると風営法ならびに都道府県条例等に抵触する恐れがあります。ご注意下さい。また、情報流出の可能性のある為、ツイッター・SNS・ブログ掲載・コピー等の行為を固く禁じます。

セールスポイント

社外秘

「コンテンツ」「スペック」「ゲーム性」3拍子が揃い踏み!



独特な世界観がプレイヤーを魅了する

人気急上昇中コンテンツ「**亜人**」



高稼動に必要な要素を抑えたスペック

現市場のトレンド「**A+ART**」を搭載!



ARTの終わりに何かが起こる!?

「**死ねばわかるカウンタ**」

プレイヤーを魅了する様々な要素が

備わったパチスロ「**亜人**」が登場!

コンテンツ紹介

社外秘



亜人 = 決して死なない新生物

STORY

舞台は現代日本、世界に“決して死なない”新生物<亜人>が現れて17年—
世界で46体存在するという<亜人>は人間ならぬ存在として差別され、秘密裏に人体実験が行われて
いるようだ。夏休み直前、普通の高校生「永井圭」はトラックに轢かれて即死するが、直後に身体が再生し、
蘇る。国内3例目の<亜人>であることが判明してしまった「圭」、
多額の懸賞金の噂も流れ、全人類から追われる立場となる。周囲の苛烈な追跡から逃れながら、
「圭」は生きる術を探していく—

ファンの期待に応じて様々なメディア展開も!

漫画



アニメ



劇場版3部作
第1部 亜人-衝動
(2015年11月公開)
第2部 亜人-衝突
(2016年5月公開)
第3部 亜人-衝撃
(2016年9月公開)

実写映画化



バチスロ「亜人」
導入日と同時期
に放映!



注目度は最高潮!?

多くのファンを虜にする今注目のコンテンツ!

新試験機の稼動実績

社外秘

新試験機で稼動している特性は？

新試験機における稼動上位機種 (平均以上である7週以上機種を抜粋)

機種名	タイプ	稼動	機種名	タイプ	稼動
G1優○倶楽部	A+ART	18週 (継続中)	ま○か☆マ○カ2	A+ART	8週
マジ○ルハ○ウィン5	A+ART	15週	涼○ハルヒ	A+ART	8週
トータル・イ○リブス	A+ART	10週	シス○ークエスト	A+ART	8週
押忍!番○3	ART	10週 (継続中)	エ○レ○セブンA0	A+ART	7週
コー○ギアス2	A+ART	9週	偽○語	A+ART	7週
ウィッチク○フトワークス	ART	9週	ラ○キューレ	A+ART	7週
麻雀○闘倶○部	A+ART	9週	ロー○オブヴァーミリオン	ART	7週

「A+ART機」が14機種中11機種ランクイン!

A+ART機が高稼動しやすい要因は何か？

A+ART機 ヒット機種種の分析

社外秘

ヒットしているA+ART機にはどのような傾向がある？

機種名	稼動	ボーナス合算	ボーナスTY	ART確率	ボーナス+ART合算	純増	コイン単価
GI優○倶楽部	18週	1/99.0	43枚	1/348.8	-	2.0枚	2.3円
マジ○ルハ○ウイン5	15週	1/167.2	176枚	1/376.5	1/116.0	1.0枚	2.4円
トー○ル・イ○リプスR	10週	1/230.0	180枚	1/626.0	1/158.0	1.5枚	3.1円
コー○ギアス2	9週	1/239.2	180枚	1/624.2	1/172.9	1.4枚	3.1円
麻雀○闘倶○部	9週	1/213.0	54枚	1/297.0	1/124.0	2.0枚	2.5円
ま○か☆○ギカ2	8週	1/297.9	150枚	1/424.4	1/175.0	1.5枚	2.7円
シス○ークエスト	8週	1/258.0	204枚	1/531.0	1/173.0	1.4枚	2.8円
涼○ハルヒ	8週	1/1489.0	312枚	1/353.0	1/235.0	1.8枚	2.8円
エ○レ○セブンA○	7週	1/248.2	204枚	1/327.9	1/141.3	1.4枚	2.7円
偽○語	7週	1/199.8	150枚	1/566.4	1/147.7	1.2枚	2.3円
ラ○キューレ	7週	1/199.2	200枚	1/363.5	1/128.7	1.0枚	2.5円

各項目の特徴・傾向

1/300より軽い機種がほとんど

150枚~200枚が多い

1/300~1/600とバラつきがある

1/175より軽い

傾向の偏りが見られない

以上の結果から…

※傾向に当てはまらない機種「GI優○倶楽部」「麻雀○闘倶○部」「涼○ハルヒ」「ま○か☆○ギカ2」「偽○語」：スベック以外のゲーム性（同僚抽せん等）が好評？
「涼○ハルヒ」：独特で強力な上乗せが好評？

ART確率

純増

コイン単価

数値にバラつきがあり、稼動への影響度は低そう。

ボーナス合算

⇒ 1/300以上

ボーナスTY

⇒ 150~200枚

ボーナス+ART合算

⇒ 1/175以上

この3点を抑える事が
A+ART機としてヒット機種に
繋がる可能性が高い!?

亜人をオススメする理由

社外秘

ボーナス合算	⇒	1/300以上
ボーナスTY	⇒	150~200枚
ボーナス+ART合算		1/175以上

**A+ART機
高稼動3大要素**

亜人は3大要素を全て取り入れたスペック！



①ボーナス確率	②ボーナスTY	ART確率	③ボーナス+ART合算	純増	コイン単価
1/299	150枚	1/358	1/163	1.3枚	2.5円

- ①適度にボーナスを体感出来る。
- ②次の当りを目指せるくらいの納得感のある出玉。
- ③A+ART合算は重すぎないバランスの取れた確率。

A+ART機で必要な数値を抑える事で高稼動を目指す！

更に！独自のゲーム性として！ **+**

圧倒的蘇生力を備えた復活型ARTシステムを搭載！

「抑えるべきスペック」と「独自のゲーム性」が絡むことで
何度遊技しても楽しいと思える機種に！

社外秘

初打ちから楽しめる明確なゲームフロー

ART BIG WEDNESDAY



3つのルートでARTのチャンス!



初回突入時は必ずエピソード&報酬カウンタ獲得!

レア役&ベルでIBMバトルモードを抽選!

0 IBMバトルモード



ベル&レア役で撃破抽選!

2 亜人研究所



ベル&レア役で昇格抽選!

報酬に応じてART復活

死ねばわかるカウンタ

社外秘

圧倒的蘇生力を備えた
復活型ARTシステム



「死ねばわかるカウンタ」
が全ての鍵を握る!



死ねばわかる
カウンタ

=

報酬
(G数上乘せ+ α)

+

報酬昇格CZ

カウンタ
獲得契機



ART開始時

ART消化中

カウンタはART残りG数が0になると発動!

簡易遊技フロー

①ART開始



開始時カウンタを
必ず獲得!

②ART中



消化中は主にレア役を
契機にバトル突入抽選

③バトル



カウンタ獲得の
メイン契機

④ART残りG数0



亜人研究所へ行き
報酬を昇格させるCZへ

⑤報酬告知



報酬昇格CZ後
G数上乘せ+ α を告知

ART
継続

最終Gに必ず報酬を獲得し、ARTが蘇る!

ART「BIG WEDNESDAY」

社外秘

①ART開始時

ART純増：1.3枚

初期G数：EP+40G+死ねはわかるカウンタ



エピソード (EP)
(10G or 20G)



エピソードには秘密が・・・!?
(全9種)



40G+



亜人のストーリー紹介 (エピソード) からスタート!

40G+カウンタを獲得してメインARTスタート!

②ART中

バトルを契機にカウンタ獲得を目指せ!

カウンタ
獲得確率 約 **1/60**



消化中はレア役orベルでバトル突入抽選!
IBMバトル間でベルが規定回数成立すれば必ずバトルへ!

ART中はバトル発展を目指す!



IBM バトル (バトル突入確率約1/49)



カウンタ獲得の
メイン契機!
勝率**50%OVER!**

バトルに勝利でカウンタを必ず獲得!

「IBM バトルモード」

社外秘

③ IBM バトルモード



:ART中のベルorレア役で突入抽選
突入契機:カウンタ追加報酬
:エクストラモードやエピソード中に突入抽選

Totalバトル突入確率  約 ¹/₄₉

[G数:7G+α]



ベルorレア役は勝利のチャンス!



勝利で
カウンタを
獲得!

Total勝利期待度: **50%OVER**



4体撃破時に突入する大チャンスバトル!



勝利で高報酬確定!

部位破碎/擬死反射



カウンタの大量ストックも!?

亜人研究所(報酬昇格CZ)

社外秘

④ 亜人研究所



突入契機:カウンタ所持時ART残りG数が0になると突入!

G数:5or10or15G



➡この場合はCZのG数が5G

:消化中は全役でカウンタ昇格抽選!
ゲーム性:ベルorレア役成立時は昇格のチャンス!
:告知方法は3種類の中から選択可能!

カウンタの色に注目!



色が昇格する程、報酬期待度アップ!



毎G様々な演出で昇格を告知!



レバーorボタン押下時に一発告知!



最終Gに昇格した色を告知!

毎G気合を入れてカウンタ昇格を目指せ!

ベルはチャンス!レア役は多段階昇格にも期待!

亜人研究所(報酬昇格CZ)

社外秘

毎G自力でカウンタを昇格させろ!

昇格イメージ(青5スタートの場合)



ベルorレア役成立でカウンタ昇格の大チャンス!



カウンタ0時色比率

50%

緑カウンタ以上!

カウンタ獲得

!!

高報酬の期待大

カウンタ報酬期待度

⑤カウンタ色別報酬一覧

<p>白</p>  <p>10G以上 + 追加報酬期待度 小</p>	<p>青</p>  <p>20G以上 + 追加報酬期待度 中</p>	<p>緑</p>  <p>30G以上 + 追加報酬期待度 大</p>			
<p>赤</p>  <p>40G以上 + 追加報酬 確定</p>	<p>金</p>  <p>上乗せ 特化ゾーン 確定</p>	<p>虹</p>  <p>フラッド現象 確定</p>			
<p>追加報酬 (5種類)</p>	 <p>バトル</p>	 <p>バトル 特化ゾーン</p>	 <p>エピソード</p>	 <p>G数上乗せ 特化ゾーン</p>	 <p>最強上乗せ 特化ゾーン</p>

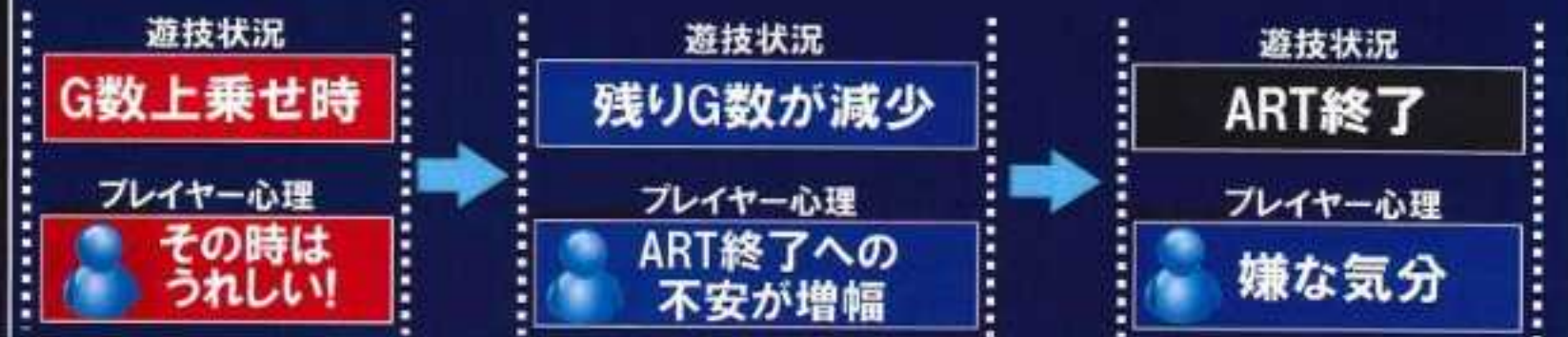
報酬告知Gでレア役を引くと白でも高報酬!?

様々な報酬でARTが何度でも蘇る!

亜人遊技中のプレイヤー心理

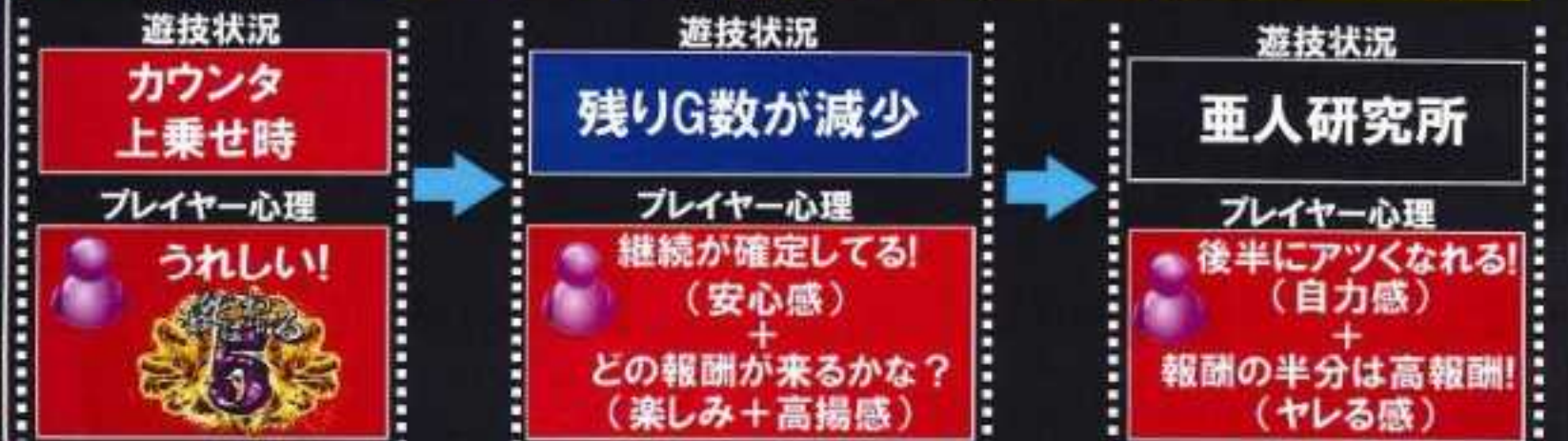
社外秘

一般的な機械



亜人

プレイヤーが興奮する亜人ならではのゲーム性!



カウンタ追加報酬一覧

① IBM バトルモード [7G+α]



「カウンタ」獲得を賭けた
自力バトル!

Total勝利期待度50%OVER!

②「エクストラモード」[20G]



「IBM バトルモード」に
何度も突入する期待が持てる
バトル特化ゾーン

③ エピソード [10or20G]



全9種の進行型エピソード!
終了後はバトルもしくは
エクストラモードのチャンス!

④ エクスターミネートラッシュ [8G+α]



毎G必ず上乗せし、3桁以上の上乗せを
狙える強力な特化ゾーン!
BARを狙え発生時はG数減算無し!

⑤ フラッド現象 [1G]



当該機最強上乗せ特化ゾーン!
「100G」+「99.2%ループ」の抽選に
漏れるまで上乗せが継続!

獲得した報酬に応じてARTの展開が大きく変化!

亜人ボーナス

社外秘



[TY:150枚、TS:1/299]

- ・通常時はART当選のチャンス!
- ・ART中はカウンタ獲得のチャンス!



狙え発生でチャンス!

通常時

亜人BAR揃い

ART当選確定!

ボーナス中ART非当選でも
ボーナス後CZ当選のチャンス!

Total ART当選期待度

約21%

ART中

亜人BAR揃い

カウンタ緑以上獲得!



毎Gベルでのカウンタ
獲得抽選もアリ!

※ベルでの獲得は緑以上ではありません。

ボーナス当選で150枚獲得に加えてART当選や上乗せに期待!

通常時フロー

社外秘

通常 (3ステージ)



ART期待度 約21%



亜人狩り高確率



合算高確移行率
約1/93!

ストーリー高確率



「亜人狩り」2種類の自力CZ

最終ジャッジ



ART期待度 約30%

脱出ジャッジ



ART期待度 約50%

「ストーリー」ART直撃



ART期待度 約53%

通常時2大高確率

社外秘

亜人狩り高確率 (CZ高確率状態)



突入契機: 主にレア役やボーナス終了後に移行抽選!
ゲーム性: 滞在中は全役で「亜人狩り(CZ) 突入抽選!

滞在中CZ当選確率

約 $\frac{1}{21}$



警官に見つかりと
亜人狩りに突入!

ストーリー高確率 (直当り高確率状態)



突入契機: チェリーやリプレイ成立時に移行抽選!
ゲーム性: 滞在中は主にレア役でストーリー発展抽選!

滞在中ストーリー確率

約 $\frac{1}{47}$



リールロック確率
大幅アップ!

2大高確率合算突入確率は約 $\frac{1}{93}$!

高確率状態が頻繁に訪れる事で通常時の稼動を牽引!

亜人狩り(自力CZ)

社外秘

「最終ジャッジ」



10G間全役でステップアップ抽選!



ステップアップする程、ART期待度アップ!

Total ART期待度約30%

「脱出ジャッジ」



ヘルorハズレが続くとピンチ! リプレイで回避!



SAFE リプレイorレア役成立で危険LVをリセット DANGER

LV4到達時の約50%でCZ終了

16G間逃げ切れればART確定!期待度約50%!

ARTへのメインルートはCZ!ゲーム性の大きく異なる2種類のCZを用意!

ストーリー(ART直当り)

社外秘

ストーリー = 直当りの大チャンス演出



主にストーリー高確率中に発展!
(リールロック2発生確率: 1/47)



リールロック後、亜人ロゴ出現で
ストーリーに発展!



ストーリーのFILE数が多い程チャンス!

トータルART当選期待度

約**53%**!

発生時点でART直当りの大チャンス!何度も発生すると・・・!?

スペック表

社外秘

- 【機種名】 パチスロ亜人/A3
- 【許認可】 オリンピア
- 【コイン単価】 約2.5~2.8円
- 【信号配分】 3ピン:ART突入回数 4ピン:ボーナス回数

~役構成~



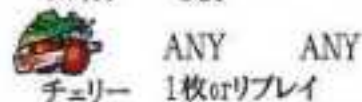
亜人BONUS/216枚の払い出して終了



ベル 7枚 or 9枚



スイカ 5枚



チェリー 1枚 or リプレイ

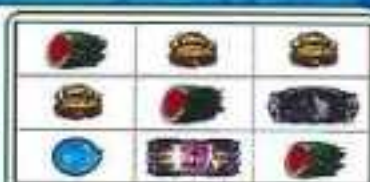


リプレイ

※上記の役構成は元々目上りのものとなり、実際のものとは一部異なります。



チェリー



スイカ



鐘ベル



チャンスリプレイ



亜人チェリー



亜人目

リール配列



設定	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
ボーナス確率	1/299.3	1/299.3	1/299.3	1/299.3	1/299.3	1/299.3
ART初当り確率	1/358.1	1/349.4	1/331.0	1/296.4	1/281.3	1/230.2
ボーナス確率+ART合算確率	1/163.0	1/161.2	1/157.2	1/148.9	1/145.0	1/130.1
ART初当り時期期待枚数	407.9枚	413.7枚	425.5枚	427.4枚	441.2枚	444.1枚
出玉率	97.8%	98.8%	100.8%	103.5%	105.5%	110.1%
1,000円当たりのゲーム数	30.1G(設定1)					