

# 亜人

A  
J  
I  
N



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おります。  
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  
賭博法ならびに都道府県条例に抵触する恐れがありますのでご注意ください。  
なお、いかなる場合においても外部流出の可能性のある行為（twitter、Facebook、ブログ等への無断転載・コピー）を固く禁じます。



# コンテンツ紹介

社外秘

何度でも蘇る

死なない人間

亜人

主人公の永井圭は元々は普通の高校生として生活していたが、ある日、下校途中にトラックに轢かれ死亡。しかし、彼は蘇った。そう、永井圭は『亜人』だったのだ。

『亜人』かどうかは

死ねば分かる

こうして、全人類を敵にした永井圭の逃避行が始まった。

独特な世界観が

プレイヤーを惹き付ける！

# セールスポイント

社外秘

## 亜人が生み出す大きな可能性！

### 1

当てれば分かる…!!

### 衝戟の全突フルスペック

1/319ver.

(3個賞球)

### 2

突破の先に待つ大きな報酬!!

### 亜人RUSHチャレンジ

1/199ver.

(4個賞球)

### 3

スペックに革命を起こす

### スタート振り分け装置

### トリプル ポケット

## 唯一無二の機能が常識をぶっ壊す！

# 1/319ver.スペック詳細

社外秘

LEOPARD  
 ~**衝戦**の全突フルスペック!~

319  
 ver.

仕様		種別混合	
大当り確率	直当り確率 (特図1&特図2)		1/319.6
	小当り確率 (特図2のみ)		1/10.3
	役物当り確率 ※1		約1/1.0
	SUPER亜人RUSH中実質確率 ※2		約1/9.9
賞球	入賞口	左入賞口	4
		中作動口	1
		右入賞口	3
		右作動口	1
	始動口	中左始動口	3
		中右始動口	3
		右始動口 (普電)	2
	大入賞口	上アタッカー (Vアタッカー)	3
下アタッカー		15	
カウント	上アタッカー (Vアタッカー)	10	
	下アタッカー	10	
電サボ回数		12回or100回	
SUPER亜人RUSH突入率		100.0%	
SUPER亜人RUSH継続率 ※1, 3, 4, 5		約82.0%	

※1 試射値

※2 特図2小当り確率と直当り確率の合算値

※3 【電サボ12回 (約71.7%) + 残保留4個 (約34.3%)】 + 【電サボ100回 (約99.9%) + 残保留4個 (約34.3%)】の合算値

※4 RUSH突入後の初回のみ継続率88.8%

※5 特図2に限る



# 1/319ver.スペック詳細

社外秘

SUPER亜人RUSH中の10R出玉（1,350個）割合

# 70%

※特図2に限る

		ラウンド	実質ラウンド	出玉	電サポ		割合
					通常時	RUSH時	
特図1	直当り	5R	5R	750個	100回	12回	40%
	直当り	5R	5R	750個	12回	12回	60%
特図2	直当り	2R	2R	300個	100回	100回	100%
	小当り経由役物当り	10R	9R	1,350個	12回	12回	70%
	小当り経由役物当り	7R	6R	900個	12回	12回	12%
	小当り経由役物当り	4R	3R	450個	12回	12回	18%

※表記出玉は設計値

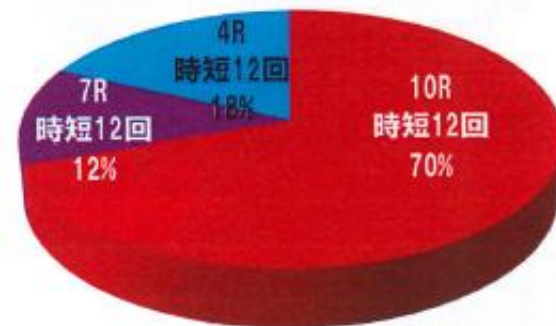
特図1直当り



特図2直当り



特図2役物当り



# 1/319ver.ゲームフロー

社外秘



左打ち

通常ステージ

大当り

5R  
750個

超人BONUS



右打ち

SUPER超人RUSH

突入率

100%

SUPER超人RUSH

電サポ12回+残保留4個 or 電サポ100回+残保留4個

右打ち



SUPER超人RUSH

継続率

約 82%

特図2大当り  
(特図当り役物当り含む)

→ 抜け後は通常ステージへ

10R

2R

4R

7R

10R



1350個



300個  
1350個

※1, 2, 3, 4

※ 表記出玉は設計値

※1 試射値

※2 特図2に限る

※3 【電サポ12回（約71.7%）+残保留4個（約34.3%）】 + 【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約34.3%）】の合算値

※4 RUSH突入後の初回のみ継続率88.8%

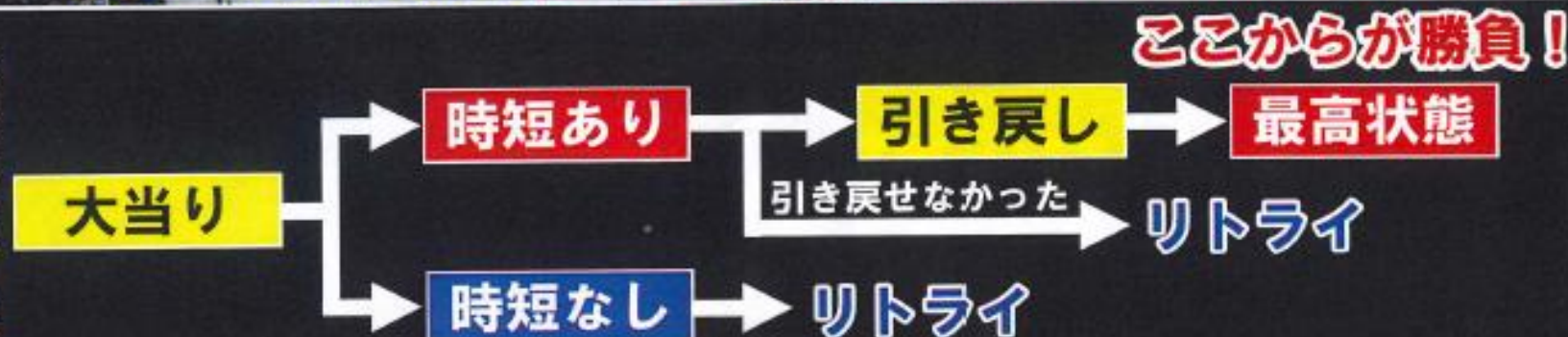
※5 役物当り時はV入賞が1R目

# 1/319ver.特徴

社外秘

## 初当り後は必ず亜人RUSH突入!

《従来の種別混合》



- ・最高状態突入まで2回の大当りが必要
- ・せっかく大当りしても楽しめないプレイヤーが生まれる



### 大当り

### 最高状態

大当りで必ず  
最高状態突入!!

全てのプレイヤーが大当りした時から楽しめる!

これが 衝戟の全突フルスペック

1/319ver.特徴

社外秘

『全突』が生み出す衝戟！

平均TV

モードTV

5895 = 5895

※ 社内シミュレートによる推測値

初当りを掴み取れば  
大きな期待感を獲得！



# 1/199ver.スペック詳細

社外秘

しゅうりょう  
 ~衝戟に備えろ!~ 199ver

仕様		種別混合	
大当り確率	直当り確率 (特図1&特図2)		1/199.8
	小当り確率 (特図2のみ)		1/9.2
	役物当り確率 ※1		約1/1.0
	SUPER亜人RUSH中実質確率 ※2		約1/8.8
賞球	入賞口	左入賞口	4
		中作動口	1
		右入賞口	3
		右作動口	1
	始動口	中左始動口	4
		中右始動口	4
		右始動口 (普電)	2
	大入賞口	上アタッカー (Vアタッカー)	3
		下アタッカー	14
	カウント	上アタッカー (Vアタッカー)	10
下アタッカー		8	
電サポ回数		1回or12回or100回	
SUPER亜人RUSH突入率 ※1, 3, 4		約50.1%	
SUPER亜人RUSH継続率 ※1, 5, 6		約86.0%	

※1 試射値

※2 特図2小当り確率と直当り確率の合算値

※3 【電サポ1回 (約11.3%) + 残保留4個 (約38.1%)】 + 【電サポ100回 (約99.9%) + 残保留4個 (約38.1%)】の合算値

※4 特図1に限る

※5 【電サポ12回 (約76.3%) + 残保留4個 (約38.1%)】 + 【電サポ100回 (約99.9%) + 残保留4個 (約38.1%)】の合算値

※6 特図2に限る



# 1/199ver.スペック詳細

社外秘

# 75%

## SUPER超人RUSH中の10R出玉（1,008個）割合

※特図2に限る

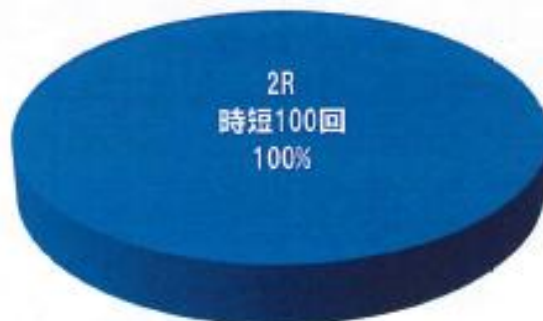
	ラウンド	実質ラウンド	出玉	電サポ		割合
				通常時	RUSH時	
特図1	直当り	5R	560個	100回	12回	9%
	直当り	5R	560個	1回	12回	91%
特図2	直当り	2R	224個	100回	100回	100%
	小当り経由役物当り	10R	1,008個	12回	12回	75%
	小当り経由役物当り	7R	672個	12回	12回	10%
	小当り経由役物当り	3R	224個	12回	12回	15%

※表記出玉は設計値

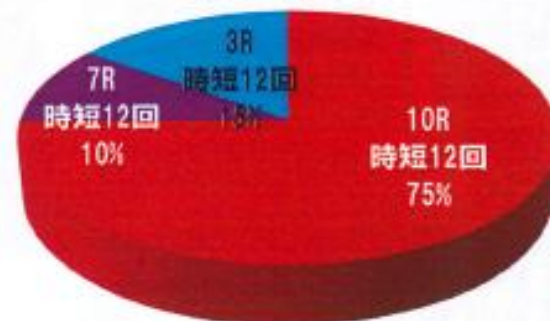
特図1直当り



特図2直当り



特図2役物当り



# 1/199ver.ゲームフロー

社外秘



※ 表記出玉は設計値

※1 試射値

※2 特図1に限る

※3 【電サボ1回 (約11.3%) + 残保留4個 (約38.1%)】 + 【電サボ100回 (約99.9%) + 残保留4個 (約38.1%)】の合算値

※4 特図2に限る

※5 【電サボ12回 (約76.3%) + 残保留4個 (約38.1%)】 + 【電サボ100回 (約99.9%) + 残保留4個 (約38.1%)】の合算値

※6 役物当り時はV入賞が1R目

※1, 4, 5

# 1/199ver.特徴

社外秘



突入契機 : 初当り後の91%  
 チャレンジ回数 : 時短1回+保留分4回  
 演出 : IBM BATTLE  
 特図1経由での突破率 : 約45.2% ※1

**SUPER 超人RUSH** 突入率 ▶ 約**50.1%** ※2

※1 【電サボ1回(約11.3%) + 残保留4個(約38.1%)】、試射値  
 ※2 初当りからの直行ルートを含むSUPER超人RUSH突入率

佐藤

田中

高宮

村田

深海

勝利  
期待度



継続率

**BATTLE  
勝利で**



約**86%** ※

※【電サボ12回(約76.3%) + 残保留4回(約38.1%)】 + 【電サボ100回(約99.9%) + 残保留4回(約38.1%)】の合算値  
 特図2に限る、試射値

# 1/199ver.特徴

社外秘

## 319ver.を『凌駕』する大きな期待感を搭載！



～衝戟に備えろ!～ **199ver.**



～衝戟の全突フルスペック!～ **319ver.**

**SUPER超人  
RUSH突入率** ※1, 2

**約50.1%** ※3

**100.0%**

**SUPER超人  
RUSH継続率** ※1, 4

**約86.0%** ※5

**約82.0%** ※6, 7

**平均TV**

**約3485**

**約5895**

**モードTV**

**約6183**

**約5895**

※ 社内シミュレートによる推測値

※1 試射値

※2 特図1に限る

※3 【電サポ1回（約11.3%）+残保留4個（約38.1%）】+【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約38.1%）】の合算値

※4 特図2に限る

※5 【電サポ12回（約76.3%）+残保留4個（約38.1%）】+【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約38.1%）】の合算値

※6 【電サポ12回（約71.7%）+残保留4個（約34.3%）】+【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約34.3%）】の合算値

※7 RUSH突入後の初回のみ継続率88.8%

社外秘

# トリプルポケット

## スタートの価値を高め

## RUSH性能に還元!

### トリプルポケットのメリット



CHANCEポケット  
入賞で普図が変動

3つの入賞口にランダムで入賞!



## RUSH性能の強化!

【319ver.】

### 業界初! 種別混合で RUSH突入率100%!

【199ver.】

### 高継続なのに 破格のT1Y&比率!



3つ揃いで  
普図当せん!

普図当せんからの

約**1/9.9**で大当たり!  
※



START入賞で  
特図が変動!  
大当たりを目指せ!!



右打ちで  
亜人チャレンジ  
ゲット!

※319ver.に限る  
※特図2小当たり確率と直当たり確率の合算値

# かつてない衝戟がプレイヤーを襲う!

# 衝戦カットイン

社外秘

第1段階



CLIMAX BATTLE リーチ  
VS 佐藤 へ!

## 口ゴ役物落下は

第2段階



ストーリー  
リーチ へ!

## 激闘開始の合図!?



# 注目の二大リーチ

社外秘

## 《CLIMAX BATTLEリーチ VS佐藤》

IBM同士の壮絶バトル！  
佐藤のIBMを撃破しろ！



ロゴ役物半落下でCHANCE UP! 全落下で**SUPER CHANCE!!**

## 《ストーリーリーチ》

激闘必至の最終決戦！  
直接対決を制すれば**RUSH突入!**?



最終章



永井と佐藤の攻防の最中に**ホー助**が登場すれば**大当たり!**



# 亜人チャレンジ

社外秘

## さあSHOWタイムだ

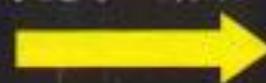
### 《発生契機》

IBM襲来予告 IBM画面掴み予告

下村リーチ 中野リーチ 爆破リーチ

普図当せん etc

発展or成功



### 《亜人チャレンジ》

亜人チャレンジはプレイヤー選択型

一撃入魂

永井IBM勝利で大当り!?



赤穴に入れば大当り!?



IBM BATTLE

# 衝戟に備えろ!

# スペック対比

社外秘

		319ver.	199ver.	
仕様		種別混合		
大当たり確率	直当り確率（特図1&特図2）	1/319.6	1/199.8	
	小当り確率（特図2のみ）	1/10.3	1/9.2	
	役物当り確率 ※1	約1/1.0		
	SUPER亜人RUSH中実質確率 ※2	約1/9.9	約1/8.8	
賞球	入賞口	左入賞口	4	
		中作動口	1	
		右入賞口	3	
		右作動口	1	
	始動口	中左始動口	3	4
		中右始動口	3	4
		右始動口（普電）	2	
	大入賞口	上アタッカー（Vアタッカー）	3	
		下アタッカー	15	14
	カウント	上アタッカー（Vアタッカー）	10	
下アタッカー		10	8	
電サポ回数		12回or100回	1回or12回or100回	
SUPER亜人RUSH突入率		100.0%	約50.1% ※1, 3, 4	
SUPER亜人RUSH継続率		約82.0% ※1, 5, 6, 7	約86.0% ※1, 7, 8	

※1 試射値

※2 特図2小当り確率と直当り確率の合算値

※3 【電サポ1回（約11.3%）+残保留4個（約38.1%）】+【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約38.1%）】の合算値

※4 特図1に限る

※5 【電サポ12回（約71.7%）+残保留4個（約34.3%）】+【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約34.3%）】の合算値

※6 RUSH突入後の初回のみ継続率88.8%

※7 特図2に限る

※8 【電サポ12回（約76.3%）+残保留4個（約38.1%）】+【電サポ100回（約99.9%）+残保留4個（約38.1%）】の合算値

# 他社機比較 (319ver.)

社外秘



牙○冴島銅牙



リ○グバーステイ  
(設定1)



北○の拳8



新鬼○者 狂喜乱舞

種別	種別混合	V-ST	種別混合	ループSKR	種別混合
最高状態突入率 ※1, 2, 5	<b>100.0%</b>	約48.9%	約56.0%	約26.9%	約55.9%
最高状態継続率 ※1, 3, 5	約82.0%	約80.0%	約78.3%	約70.9%	約89.5%
特図2平均T1Y ※3, 4	約1134	約1500	約1260	約807	約663
平均TY ※1, 4	約5895	約4437	約3542	約3330	約4087
モードTY ※1, 4	約5895	約6831	約6056	約5600	約5094

※ 自社調べ、社内シミュレートによる推測値

※1 V入賞が条件 ※2 特図1に限る ※3 特図2に限る ※4 種別混合機の大当りラウンドは小当り分を除く ※5 試射値

# 他社機比較 (199ver.)

社外秘



亜人



シ〇フォキア



逆〇のシャア



あの〇 (設定1)



鉄〇平次2

種別	種別混合	種別混合	種別混合	種別混合	種別混合
最高状態突入率 ※1, 2, 5	約 <b>50.1%</b>	約 <b>52.0%</b>	約 <b>50.5%</b>	約 <b>44.6%</b>	約 <b>58.1%</b>
最高状態継続率 ※1, 3, 5	約 <b>86.0%</b>	約 <b>79.7%</b>	約 <b>82.2%</b>	約 <b>79.5%</b>	約 <b>81.0%</b>
特図2平均T1Y ※3, 4	約 <b>857</b>	約 <b>874</b>	約 <b>698</b>	約 <b>825</b>	約 <b>660</b>
平均TY ※1, 4	約 <b>3485</b>	約 <b>2544</b>	約 <b>2586</b>	約 <b>2767</b>	約 <b>2685</b>
モードTY ※1, 4	約 <b>6183</b>	約 <b>4512</b>	約 <b>4422</b>	約 <b>4552</b>	約 <b>4352</b>

※ 自社調べ、社内シミュレートによる推測値

※1 V入賞が条件 ※2 特図1に限る ※3 特図2に限る ※4 種別混合機の大当りラウンドは小当り分を除く ※5 試射値

# 種別混合機データ

社外秘



シ○フォギア

ま○まギ

仮○ライダー

ドラム  
麻雀物語

緑○の aria

大当り確率

1/199.8

1/319.7

1/319.7

1/225.9

1/319.7

累計  
稼働貢献週

79週

17週

13週

11週

9週

現在までの  
累計粗利

約326.6万円 約274.9万円 約148.6万円 約258.2万円 約94.5万円

種別混合機 リリース数推移



※ 7月第3週時点までの自社調べ

リリース数は年々上昇中！今後も続々リリース！