

YAMASA
パチスロ・パチンコ専門店

パチスロ
学園默示録
**HIGH SCHOOL
OF THE DEAD**
ハイスクール・オブ・ザ・デッド

営業補足資料

三井伸太郎・猪俣シカク / KADOKAWA / H.G.L.D.製作委員会 / ©YAMASA



この資料の内容は、山野株式会社に権利されています。私的利用の範囲を超えての複数枚複数部の複数コピーは法律に禁じられており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・Twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

パチスロ

THE HIGH SCHOOL OF THE DEAD

HIGH SCHOOL OF THE DEAD

再び登場!

ZOMBIE
ANDEAD'S
Attack

高死小隊
HIGH SCHOOL
OF THE DEAD



この資料の内容は、山根株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法的に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール等への商売説明等のために制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただけますようお願い申し上げます。

あのゲームシステムが 再び楽しめる!

狙え!

王道

上乗せの爽快感

A+ART

BB獲得

204枚 純増
約1.9枚

純増

ボーナス込み

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

高い 特化ゾーン

上位版へ昇格抽選あり!



この資料の内容は、山店株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法的に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転載及び、プロフ・twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

リミット

僕らは限界まで生き残る。

リミット特化型 A+ART

有利区間最大1500G消化を目指せ！



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、販売コピーは厳に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招来することになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただきたいと存じますようお願い申し上げます。

リミッターがあるからこそその圧倒的性能を実現！

5.5号機を超える上乗せ性能

3大リミットチャンス

リミット到達率

約50~90%

上位特化ゾーン

「スーパーアポカリプスマッシュ」

Super
Apocalypse
Rush

Hのみで
揃う！

H端い上乗せタイプ

上位特化ゾーン「アポカリプスマッシュ」



毎G上乗せタイプ

平均
約810G
上乗せ

熱化ゾーンが高ループ
「アポカリプスマッシュ」

Apocalypse
Mash

ループ率
約85%
STタイプ

この資料の内容は、山雀株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載・複数コピーは法に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科索することになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール機への導入説明を目的に制作しています。広告・宣伝喚起への利用及び、ブログ・Twitter・Facebook・インスタグラム等のSNSにて譲り受けたり共有したりされる場合は、必ず著作権者にご連絡ください。

ゲームフロー



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。乱用利用の範囲を超えての複数転載、販売コピーは法に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招くことになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、キャラクターへの商品説明を目的に制作しています。公式・公式情報への転載及び、ブログ・twitter・Facebook・インスタグラム等のSNSはご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

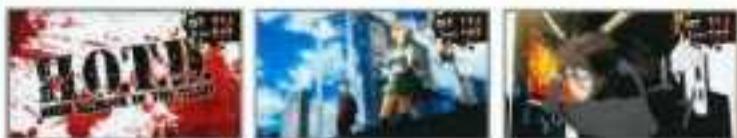
ボーナス

バチス
HIGH SCHOOL
DEAD

・ ビッグボーナス ・



獲得枚数
204枚



BB消化中は「中段ペル」でチャンス!



- 通常時…クライシス・オブ・ザ・デッド(CZ) 抽選
CZ当選後の「中段ペル」は
超クライシス・オブ・ザ・デッド昇格抽選!
- ART中…スクテッドバトル抽選

チャンス演出



奴隸連でチャンス!

ART中BB



ヒート割れ連でチャンス!

レギュラーボーナス



獲得枚数
42枚

奴隸連を減らして「CZ」「ART」を目指せ!

毎ゲーム変わる「保留玉の色」と「背景キャラクター」でポイント清算!
奴隸連を
0にできれば
CZ獲得!



CZ獲得後、さらにポイントを
0にできればART確定!

大幅減算のチャンスポイント



保留玉が赤色!



背景が白色!



金色なら連アリ!

ART中のRBは
狙え! カットインが
発生すればG数上乗せ!



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商材説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・Twitter・Facebook・Instagram等のSNS等の転載はご遠慮いただきナリようお願い申し上げます。



クライシス・オブ・ザ・デッド(CZ)

バーチャル
HIGH SCHOOL
OF THE DEAD

期待度
約33%

**ART自力解除のチャンスゾーン！
レア役orボーナスでART確定！**



- 突入契機…BB中の中段ベル揃いの一部
RB中に特定条件クリア(P7参照)
- 滞在G数…10G+a

通常時ゲームで「絶対(+10G)」抽選あり!
超クライシス・オブ・ザ・デッドに昇格することも!

●チャンス演出●

新撃	チャンスボタン
赤色ならハイチャンス！	ラッキンアツ！



激アツ！

超クライシス・オブ・ザ・デッド(神社)なら
ART確定+奇島無双のチャンス！

待望は
神社！



- 突入契機…BB中のベル揃いの一部(P7参照)
- クライシス・オブ・ザ・デッド消化中の最終ゲームに接道

- 滞在G数…10G+a



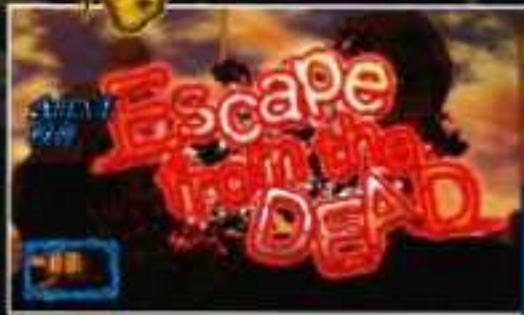
この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法的に禁じられており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科索することになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・facebook・インスタグラム等のSNSはご遠慮いただけますようお願い申し上げます。



エスケープ・フロム・ザ・デッド(ART前兆)

バナナ島
サバイバル
HIGH SCHOOL
OF THE DEAD

期待度
約20% **ステージが移行するほどARTのチャンス!
連続演出成功でART確定!**



- 突入契機…レア役
- 滞在G数…約17G



バス前



期待度
約63%

連続演出発展時は内容によって成功期待度が変化!



突破口を突破しろ



夏らの猛攻を凌ぎ切れ



校門を突破しろ



永を倒せ



脇坂を倒せ



この資料の内容は、山鬼株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての転載・複数コピーは法律に禁じられており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール接客への商品説明を目的に制作しています。山鬼・電音機器への販売及び、Facebook・Twitter・Instagram等のSNSでの転載はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。



ART「オールデッズアタック」フロー

バード社
アーティスト
**HIGH SCHOOL
OF THE DEAD**

初期G数はアポカリブスラッシュで決定!

通常機種のスタート時と同様

純増
約1.9枚
通常一回のみ

G数
上乗せ
タイプ

**ST
EX**

アポカリブスラッシュ 期待値の異なる3種類のG数上乗せ特化ゾーン



アポカリブスバースト



アポカリブスラッシュ
超高確率状態!

上位ステージほど「スクデットバトル」移行チャンス!



最強上乗せ特化ゾーン **毒島無双**



スクデットバトル(アポカリブスラッシュストック高確)

上級バトルほど「ストック率」と「ストック時のアポカリブスラッシュタイプ別分け」優遇!



10G

10G



この資料の内容は、山鹿株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法律に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

アポカリップスラッシュ

バクスター
HIGH SCHOOL
THE DEAD

期待値が異なる3種類のG数上乗せ特化ゾーン
初期G数はアポカリップスラッシュで決定！

●通常スタート時は除く

ノーマル



初期平均
100G

スタンダードタイプ

あのゲーム性で
上乗せ演出が楽しめる！

■カットインで「」が揃えばG数上乗せ！



+20G

Ver.「H」



初期平均
180G

追加上乗せタイプ

G数上乗せ時は
約1/3でG数追加上乗せ！

- カットインで「」が揃えばG数上乗せ！
- 上乗せ時にチャンスボタン出現で追加上乗せ！



Ver.「奴ら」



初期平均
280G

超絶上乗せタイプ

ストック3個スタート&
押し順ベルでも上乗せ抽選！

- 「」(追え！)カットインは一切なし！
- 終了ゲームでトータル上乗せG数を告知！



G数上乗せ時は
「奴ら」や「味方攻撃」の
パターンで期待度上昇！



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招来することになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・Twitter・Facebook・インスタグラム等のSNS上ではご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

アポカリップスラッシュ

ハナスリ
24/7新規開拓
HIGH SCHOOL
DEAD

カットインで



を狙え！

背景色で期待度示唆！



LOW

HIGH

レア復演出

レア復出
上乗せG数
確定！

終了のピンチ！?

6択
確約！

背景色、文字の内容で
上乗せG数、ボーナスを示唆！



揃いで継続！



揃いの停止形で
上乗せG数の期待度が変化！

オー
O揃いは激アツ！

シングルライン

ダブルライン

H揃い



+10G
以上



+20G
以上



+50G
以上



スーパーアポカリップスラッシュ確定！



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての無断転載、複数コピーは断じて禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることがありますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、プロモ・Twitter・Facebook・インスタグラム等の転用はご遠慮いただけますようお願い申し上げます。



アポカリップスラッシュ

ハイスクール
DEAD

異なるゲーム性と上乗せシステムに注目！



Ver.「H」のポイント

- G数上乗せ時は約1/3で追加上乗せ！
- 追加上乗せG数は直前の上乗せG数以上！
- H揃い時は追加上乗せ確定！
スーパーアポカリップス中は激アツ！

G数上乗せ時はチャンスボタン出現を願え！



レア時のG数上乗せでも追加上乗せ抽選！

キャラクターで追加上乗せ当選割合示唆



100%

100%

0%

0%

0%

0%

0%



Ver.「奴ら」のポイント

- ストック3個スタート
- 押し順ベルでも上乗せ抽選！
- 終了時にトータル上乗せG数を告知！

G数上乗せ時は全てルーレット演出で示唆！

選択キャラクターで上乗せG数の割合示唆！



攻撃する軸方キャラクターやロゴの種類でも示唆！



終了時はジャッジ演出で
チャンスボタンを連打！



この資料の内容は、山世株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、無断コピーは法に禁じられており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・Twitter・Facebook・Instagram等のSNSでの転用はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。



3大リミットチャンス①

H揃い上乗せタイプ

期待値(平均)…約310G

アポカリップスラッシュを超越する上乗せ性能！

スーパーアポカリップスラッシュ

+100G

HIGHSCHOOL DEAD

+50G

HIGHSCHOOL DEAD

+50G

HIGHSCHOOL DEAD

HIGHSCHOOL DEAD

レア役の
上乗せ期待値
アップ！

+50G

HIGHSCHOOL DEAD

+100G

HIGHSCHOOL DEAD

のH揃いで
50 or 100G

上乗せ！

+100G

揃いは必ず「H」!!

- 突入契機…アポカリップスラッシュ中の「O」揃い
- ゲーム性・システムは突入時のタイプを継続

期待値(平均)

ノーマル…約230G

Ver.「H」…約450G

Ver.「奴ら」…約420G



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法的に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招来することになりますので絶対におやめ下さい。また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・Instagram等の転載はご遠慮いただきますようお願い申上げます。



3大リミットチャンス②

STタイプ

期待値(平均)…約490G

アポカリプスラッシュ超高確率状態！

アポカリプスバースト



アポカリプスバースト



Apocalypse Rush 超高確率

Last 5G

7G

毎G約1/4で当選！

アポカリプスラッシュ抽選契機
リフレイ、押し戻ベル、レア役、ボーナス



アポカリプスラッシュ



終了後は必ず
アポカリプスバーストへ復帰！



■突入契機…アポカリプスラッシュ終了後の1G目に抽選



この資料の内容は、山性株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、無断コピーは法に禁じられており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商談説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

3大リミットチャンス③

毎G上乗せタイプ

期待値(平均)…約810G

ふすじまむそう
スラムダンク

最強上乗せ
特化ゾーン

赤カットインは
上乗せ50G以上!

+50G
1 2 3
+100G

■押し順ベルは
80%以上で
G数上乗せ!

継続するたびに
必ず上乗せ!



Total
+830G

■突入契機…超クライシス・オブ・ザ・デッド(CZ)、ART中のレア役

■G数上乗せ契機…押し順ベル、レア役

押し順ベルで上乗せ時は均等振り分け抽選

「10G」「20G」「30G」「50G」「100G」



この資料の内容は、山底株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数枚枚、複数コピーは法的に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール機への商品説明を目的に制作しています。正告・宣伝物等での私用及び、ブログ・Twitter・Facebook・Instagram等の私的利用はご遠慮いただきますようお願い申し上げます。

スクデットバトル(ART中)

ハラスド
アボカリブ・ラッシュ
HIGH SCHOOL
DEAD

アボカリブ・ラッシュ・ストック高確状態! バトルによって期待度変化!

上位バトルほど「ストック率」&「ストック時のアボカリブ・ラッシュタイプ別分け」優遇!

■突入必殺…レア級

■10G完走型で複数ストック可能!

ボーナスも獲得不可

■ストック必殺…レア級、リプレイ、ボーナス

■G數減算停止

完全告知
タイプ

コスプレイ・オブ・ザ・デッド

■45%



着替えが成功すればアボカリブ・ラッシュ確定!

殲滅バトル

■40%



奴らの群れを殲滅できればアボカリブ・ラッシュ確定!

エアポートバトル

■65%



奴らの群れを殲滅できればアボカリブ・ラッシュ確定!

天道双敗流バトル

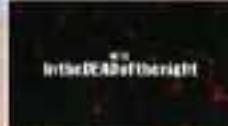
■75%



奴らの群れを殲滅できればアボカリブ・ラッシュ確定!

ストーリー

■100%



突入するだけでアボカリブ・ラッシュ確定!



この資料の内容は、山店株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、無断コピーは法的に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招来することになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホーリ様への商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただきたまうようお願い申し上げます。

小ネタ集

モンスター
学校 vs 死
MONSTER
SCHOOL
vs DEAD

パンデミックモード

メニューから遊戯モードを切替可能！
ノーマルモードと比べて演出頻度が低く
演出が連續するほど期待が持てる！



主なチャンス演出

桜の花びら



花びらの数に注目！

星



輝いている星の数に注目！

カウントダウン演出



0まで進めばボーナスorART！

連続演出は発生するだけでART確定！

「狙え!!」カットインは
スクデッドチャージor
中段チェリー確定！



いつもの演出に「ありす」登場で激アツ！

先読み告知



連続演出



シャッター



カットイン発生時はキャラで期待度変化！



アボカリブスマッシュVer.[H]



毒島登場時は激アツ！
追加上乗せて
50G以上確定！

ART終了後は引戻し抽選あり！

引戻しステージ潜在中はレア役で引戻し抽選！ボーナスは引戻し確定！



CHANCEナビはアツい！

シャッター演出は終了ピンチ！

ボーナス終了時の注目ポイント！

枠の色で設定示唆！



この資料の内容は、山鹿株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数複数コピーは法的に禁止されており、違法した場合は刑事罰及び民事罰を招くことになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。山鹿・山王地等への販売及び、ブローカー、リセラー等の個人、インフラ等の所有者はご遠慮いただき、またお問い合わせ下さい。



打ち方

ハイスクール
死の学校
HIGH SCHOOL
OF THE DEAD

基本は「順押し」「はさみ押し」でOK!

左リール 狙い推薦



主なレア役



スイカ停止時は右リールスイカ狙い! =中リールのスイカは1-3でもOK



誰でも簡単にレア投票!
パンデミック打ちに注目!

「安定期」で下記の形でベルが揃えばレア投票確定!
弱チャンス目、中段チェリーを揃く



停止機はPUSH演出で表示されるアイテムで
「レア役の種類」「高確率」「ボーナス当選」
「ART当選」などの期待度を示唆!

PUSH後のアイテムに注目!



中段1ライン



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利害の範囲を超えての複数転載、複数コピーは厳に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対におやめ下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。山佐・宣伝営業への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・Instagram等の社群などに複数いたたきますようお願い申し上げます。

基本情報

ハラダ
HIGH SCHOOL
OF THE DEAD



- ベース…約34G/50枚
- レア役合算確率…約1/27
- コイン単価…約2.6円(設定1)
- MY…約2,296(設定1)
- 1,000枚オーバー率…約90%(設定1)
- 2,000枚オーバー率…約60%(設定1)

	SET1	SET2	SET3	SET4	SET5	SET6
ピッグボーナス	1/464	1/464	1/464	1/464	1/464	1/464
レギュラーボーナス	1/655	1/655	1/655	1/655	1/655	1/655
スクデッドチャージ	1/3276	1/2048	1/1489	1/1310	1/1092	1/910
ボーナス合算	1/251	1/240	1/230	1/225	1/217	1/209
ART初当たり	1/563	1/563	1/563	1/562	1/561	1/562
ボーナス・ART合算	1/173	1/168	1/163	1/160	1/156	1/152
出玉率	97.6%	98.3%	100.5%	103.1%	106.0%	109.2%

パチスロ学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

◎シミュレーション値



この資料の内容は、山佐株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法に禁止されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を科されることになりますので絶対に避け下さい。
また本資料は、ホール様への商品説明を目的に制作しています。公式・宣伝物等への転用及び、ブログ・twitter・Facebook・Instagram等のSNSはご遠慮いただけますようお願い申し上げます。

【FAQ①】パチスロ学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

【日本情報】関連

Q1 市場想定される(コイン単価・MY・H◇・HY単価)は?

A1		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
コイン単価		約2.6円	約2.5円	約2.4円	約2.3円	約2.2円	約2.1円
HY		約2,295枚	約2,427枚	約2,555枚	約2,637枚	約2,766枚	約2,915枚
H◇		約2,380枚	約2,350枚	約2,330枚	約2,050枚	約1,950枚	約1,840枚
HY単価		約869	約974	約1,083	約1,153	約1,270	約1,414

Q2 ホレア投の確率は?

A2	機テニ(3枚)	機テュリー(3枚)	中機テニ(リフレイ)	
	約1/39	約1/249	約1/15384	
	スイカ(3枚)	機テニンガ(1枚)	機テニンガ(3枚)	※ 全設定共通
	約1/128	約1/34	約1/297	※ レア投曲牌 約1/27

Q3 各レア投のボーナス確率は?

A3	機テニ(3枚)	機テュリー(3枚)	中機テニ(リフレイ)	
	約1%	約25%	100%	
	スイカ(3枚)	機テニンガ(1枚)	機テニンガ(3枚)	
	約8%	約10%	約20%	※ 全設定共通

Q4 リールロック回数別のボーナス当選確率は?

A4		1回目	2回目	3回目	
	ボーナス当選確率	約51%	約22%	100%	

※ 1~2回目は機テニーと機テニンガの一部で発生します。3回目のロングフリーズは、中機テニー確定となります。

Q5 ベースは?

A5 約34G/50枚

Q6 MY1,000枚オーバー率は?

A6 約90%(設定1)~93%(設定6)

Q7 MY2,000枚オーバー率は?

A7 約60%(設定1)~74%(設定6)

Q8 ART続出の期待確率は?

A8 約530枚(設定1)~600枚(設定6)

Q9 ART当選率は?

A9 遊撃：CZ：RIB=79：18：3

Q10 電源断時の稼動について

A10 遊撃時は、どのステージにいても【面上】・【仰面】のどちらかを指標で指げます。

Q11 設定期間の稼動は?

A11 【面上】・【仰面】のどちらかが前面で指せられます。

Q12 故障機面(天井)について

A12 ありません。

Q13 フリースの当選確率とその範囲は?

A13 遊撃時、中機テニーの1/4で発生します。RIBとARTが当選し、ステージ5・レベル3でのスタートが確定します。
中機テニー確率の範囲も同じになります。

Q14 総逃G数は?

A14 8G~33Gで平均29Gとなります。

Q15 各ボーナス終了後の稼動は?

A15 RIB・RIB終了時は直進となります。スクレッドチャージ終了後は直進前の状態から再開します。

Q16 シークモ(大)の崩壊率は?

A16 約9.2%となります。

Q17 自走無効率は?

A17 RIB・RIB・スクレッドチャージ終了画面の左上に出る画面の右(東・西・春・秋)にて、起動しています。
左以外が出現すると設定2以上となっており、ボーナス10回ほどで割り分かるバランスとなっています。

Q18 総塔台数は?

A18 約1.9枚/Gとなります。※ボーナス込

この資料の内容は、山崎株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての複数転載、複数コピーは法的に禁止されており、通過した場合は、著作権及び商標権を侵害することになりますので絶対に避けて下さい。
また本資料は、ホール導入への販売説明を目的に製作しています。正規・直営販売への転用及び、プロモ・twitter・Facebook・インスタグラム等の利用はご遠慮いただけますようお願い申し上げます。

【FAQ②】パチスロ学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

(通常・チャレンジ(C2))関連

Q19 エスケープ・フロム・ザ・デッド(両面ステージ)のART当選率特徴は?

A19		機内(青)	機外(緑)	FC入賞(赤)
ART当選率特徴		約11%	約15%	約63% ※通常時にそのステージで勝ちた場合の当選率です

Q20 クライシス・オブ・ザ・ッド(C2)の実入賞率は?

A20	約1/914となります。※題C2含む
-----	--------------------

Q21 C2のART期待値は?

A21	C2(通常)	題C2(神社)
ART期待値	約33%	ART確定 ヒヤドキ無効 約33%

Q22 両面機中でのボーナス・レア抽選について

A22	BB-BB	レア抽	スクレッティチャージ
エスケープ・フロム・ザ・デッド(両面ステージ)	通常時と同じです。特別な抽選は行っておりません。		
C2(通常)	ART確定		
題C2(神社)	ヒヤドキ無効確定		

Q23 営業率の概要はありますか?

A23 有利記録中は、「通常」「両面」の2つの状態があります。「両面」は、ART当選の確率がアップします。

Q24 C2の引き回しはありますか?

A24 C2(通常)の有利ゲームで結果と題C2への昇格抽選があります。

(ボーナス)関連

Q25 ボーナスの種類は何がありますか?

A25	概要
BB	204枚獲得可能。消化中、通常時はC2・題C2抽選、ART中はバトル抽選を行います。
RB	42枚獲得可能。消化中、通常時はC2・ART抽選、ART中はゲーム上昇率抽選を行います。
スクレッティチャージ	204枚獲得可能。固定倍率。

Q26 ボーナス中の抽選について

A26	BB	RB	スクレッティチャージ
通常 ART中	C2・題C2抽選 スクレッティバトル抽選	ポイントによるC2・ART抽選 G数の上昇率抽選	-

Q27 ボーナス比率は?

A27 BB : RB : スクレッティチャージ = 54 : 38 : 8 (固定)

Q28 RB中は、何ポイントでC2及びARTが確定する?

A28 [C2]…100P, [ART]…200Pにて確定。RB終了後も有利記録終了までではポイントが保持されます。

Q29 RB中の保証5の当選内容

A29 保証5の他とそのゲームで成立した段との組み合いで1~120のポイントを決めており、その開拓度は以下の通りとなっています。

優勝色 白×青×黒×緑×赤 成立段 ペルルクリブレイ

Q30 BB中の中央ヘル成立時の抽選について教えて?

A30 BB中は[通常]・[両面]・[題C2]でC2抽選をします。ART中は、3.1%にてスクレッティホールを抽選します。

Q31 BB中の中央ペルルの確率は?

A31 約1/10.7

(ART)関連

Q32 ART準備中の平均確率G数と抽選内容は?

A32 約16Gとなります。ART上昇率ゲーム抽選をおこなっています。※1回機中の上昇率数…10G-20G-30G-50G-100G

Q33 ARTの引き回しはありますか?

A33 ART抽選ゲームがGになった後の引き回しステージ中に、シア役によるゲーム台上昇率抽選を行っており、それに当選することでARTに復帰となります。

Q34 スクレッティバトル投入確率は?

A34 約1/142

Q35 回収ゼン・復讐ゼンはありますか?

A35 回収ゼン、ART準備中のみあります。回収ゼンはアホがリップラッシュ中にBARを回せなかった場合等に起こる場合があります。

Q36 1箱機中の最大上昇率ゲーム数は?

A36 基本的には100Gです。中箱チエリーとボーナスのみ300Gがあります。

(中箱チエリー成立時に、中箱チエリー分300G+ボーナス分300Gでボーナス箱のBETT=600Gが当る可能性があります。)

Q37 アポカリプスラッシュの投入確率と振り分けは?

A37 約1/224 ※ノーマル : Ver.TH : Ver.TWG = 84 : 15 : 3

Q38 アポカリプスラッシュの終了条件は?

A38 6.9%リプレイ成立時の押し戻不正解となります。

この資料の内容は、山口県株式会社に譲り受けています。私的利用の範囲を超えての複数複数、複数コピーは原則に禁止されており、複数した場合は、再発行及び訴訟権を用意することになりますので絶対に注意下さい。
また本資料は、ホール導入への実証実験を目的に製作しています。広告・販促物への転用及び、プロモ・Twitter・Facebook・インスタグラム等の転載はご遠慮いただけますようお願い申し上げます。

【FAQ③】パチスロ学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

[ART]関連

Q39 アボカリップスラッシュVer.HJの追加上乗せ発生頻度は?

A39 上乗せ時の約3回に1回となります。
※10~30G上乗せだった場合は33%、50~100G上乗せだった場合は必ず追加上乗せが発生します。
※HJ無い時は、追加上乗せ確定となります。

Q40 3大リミットチャансの突入確率は?

A40 約1/5,000

Q41 3大リミットチャансのリミット割合は?

A41 【スーパー・アボカリップスラッシュ】…約50%、【アボカリップスバースト】…約70%、【両面懸賞】…約90%

Q42 アボカリップスバーストの期待獲得枚数は?

A42 約1,820枚(設定1)~約2,000枚(設定6)

Q43 アボカリップスバーストの確率率は?

A43 約85%となります。※設定選択ありません

Q44 両面懸賞の期待獲得枚数は?

A44 約2,080枚(設定1)~2,240枚(設定6)

両面懸賞の突入回数は?

-ART中、レア抽の一部
-路C2中にレア抽+ボーナスに出現したとき

Q45 ART中は、モードレベルの指定はありますか?

A45	項目	内容		
		ARTステージ	ARTレベル	ART内
	ARTステージ	スクレッドバトル突入確率及びバトル割り分けに影響		
	ARTレベル	スクレッドバトル突入時刻の上乗せ特化ゾーン割り分けに影響		

Q46 アボカリップスラッシュの保証枚数を教えて。

A46	ノーマル	Ver.HJ		Ver.HPS
		BAR無い保証枚数(初回当たり)	BAR無い保証枚数(初回以外)	
	4	4	6	
	1	1	3	※内規的

Q47 スクレッドバトルの難易度と勝利率率について

A47	難易度	スクリーチ		エアホールド	
		勝利率	勝利率倍率	勝利率	勝利率倍率
	通常	約56.2%	約18.4%	約9.8%	約5.2%
	難易度倍率	約40%	約45%	約55%	約75%

Q48 捨立ライン前のBAR無いの上乗せゲーム数は?

A48	(H)		(J)	
	150G以上	190G以上	1H	500G以上

Q49 アボカリップスラッシュ(ノーマル)[Ver.HJ]のBAR無しカットイン前の背景色による上乗せゲーム数は?

A49	(W)		(B)	
	10G以上	30G以上	100G以上	
	またはボーナス	または、30G以上+ボーナス		

Q50 アボカリップスラッシュVer.HJの中セイ族の難易度上乗せ率率は?

A50	(W)		(B)	
	初期	終期	初期	終期
	約5%	約34%	100%	100%

Q51 ART中の通常演出タイトル文字色別[スクレッドバトル]-1ボーナス]突入率率は?

A51	(W)		(B)	
	【青文字】	【赤文字】	【青文字】	【赤文字】
	約59%	約93%	100%	

Q52 ART中の通常演出カットイン色別[スクレッドバトル]-1ボーナス]突入率率は?

A52	(W)		(B)	
	青	黒	青	黒
	約54%	約88%	約95%	100%

この資料の内規は、山形株式会社に準拠しています。私的利用の範囲を超えての複数複数、複数コピーは原則禁止されており、違法した場合は、刑事罰及び民事罰を科するにあたりますので絶対に止め下さい。
また本資料は、ホール機への販売取引を目的に製作しています。出售・販売等への転用及び、プロフ・twitter・Facebook・インスタグラム等の仮想空間で広めさせていただきますようお願い申し上げます。

【FAQ④】パチスロ学園默示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

[その他] 関連

Q53 番曲について

A53	曲名	条件
	HIGH SCHOOL OF THE DEAD	通常BB
	U26	ART BB
	RUN FOR Re : BIRTH	一撃上乗セ100C以上(アボカリブスマッシュの合計値)
		但しART開始時のアボカリブスマッシュは対象外
	fuzz fuzz	スクレットチャージ
	君と太陽が死んだ日	フリーズ演出・コンプリート後のBB中ストーリー
		コンプリート直連後のBB出頭後
	HIGH SCHOOL OF THE DEAD (Full ver)	コンプリート直連後のBB出頭後

Q54 ベナルティについて

A54 ベナルティ項目は指明しておりません。ただし、押し替ナビの操作に変わらなかった場合、ARTの性能が一時的に下がる場合があります。

Q55 データ復帰について

A55 外部信号1(3脚ピン)：BB回数

外部信号2(4脚ピン)：BB・スクレットチャージ回数

外部信号3(5脚ピン)：ART開始回数になります(ART中は確認不可)

途中ボーナスが作動した場合は一日選択がオフになり、ART突入時に再度出力されます。

Q56 有利区間の表示について

A56 クレックトセグのトットランプ表示のみとなります。

Q57 有利区間にも関わらず、トット表示しないことはある？

A57 BB内部当選中にトット表示がになる場合があります。

Q58 有利区間への移行段は？

A58 【強チュー】・【スイカ】・【強チャンス】成立時の強度、【強チュー】・【強チャンス】・【BB-RB】成立時は100%で有利区間に移行します。

Q59 各候で有利区間のゲーム数は決まっている？

A59 個々は決まっていません。操作によりゲーム数が決まります。

Q60 有利区間ランプが消灯するタイミングは？

A60 ■選択時
強制した有利区間ゲーム数を消化後に消灯します。ただし、消灯する際は以下の条件のいずれかを満たしている必要があります。

・その有利区間内にベルナビを1回以上行っている。

・その有利区間内にBB-RB・スクレットチャージのいずれかに指標している。

有利区間ゲーム数消化後、どちらかを満たしていた場合は強引灯、満たしていない場合はベルナビを発生させてから消灯となります。

■ART終了後

ART強引ゲーム数が0になった後、空き残しステータス中にベルをこじました場合に消灯します。

Q61 有利区間のリセットは演出される？

A61 有利区間終了記憶になると画面でその面を表せる表示が発生します。これは通常時・オーナス中・ARTなど状態不同での発生となります。

この資料の内容は、山鹿株式会社を保護しています。私的利用の範囲を超えての複数複数、複数コピーは禁止されており、違反した場合は、刑事罰及び民事罰を科すことがありますので絶対にあらゆる方へお読みください。

また本資料は、カード機への機器開発を目的に製作しています。広告・書籍・雑誌への転載及び、ブログ・Twitter・Facebook・インスタグラム等のSNS並びに掲載いただけますようお願い申し上げます。