

パチスロ  
学園黙示録

HIGH SCHOOL  
OF THE DEAD

ハイスクール・オブ・ザ・デッド

営業補足資料

© 2012 山崎 隆一 / 山崎スタジオ / KADOKAWA / H.O.T.D.製作委員会 © YAMASA



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製、無断コピーは厳禁されており、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、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

H.O.I.D.  
HIGH SCHOOL OF THE DEAD

再び登場!



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許転載、複製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、ホームページへの商品説明等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。

# あのゲームシステムが 再び楽しめる!



王道

上乘せの爽快感

## A+ART

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

## 狙い

## 特化ゾーン

BB獲得

204枚

純増

約1.9枚

(回ボーナス込み)

上位版へ昇格抽選あり!



この資料の内容は、山田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、無断コピーは厳禁されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招くことと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、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。

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製転載、無断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、ホール種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、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。

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ラッシュ」

Super  
Apocalypse  
Rush

H前上乗せタイプ

Hのみで  
揃う！

最強特化ゾーン「毒島無双」



毎G上乗せタイプ

平均

約810G

上乗せ！

特化ゾーンが高ループ  
「アポカリプスバースト」



STタイプ

ループ率  
約85%



この資料の内容は、山崎株式会社に掲載しています。私的利用の範囲を超えての複製転載、無断コピーは厳禁されており、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。

# ゲームフロー



# ボーナス

## ビッグボーナス



獲得枚数

**204**枚



### BB消化中は「中段ベル」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「中段ベル」は  
超クライシス・オブ・ザ・デッド昇格抽選!
- ART中…スケデッドバトル抽選

#### チャンス演出

##### 通常時BB



役者登場でチャンス!

##### ART中BB



ピンポイント発生でチャンス!



## レギュラーボーナス

獲得枚数

**42**枚



奴ライフを減らして「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」でポイント減算済!

奴ライフを  
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!



背景が赤色!



金色もら選アプ!

ART中のRBは **狙え! カットインが**  
発生すればG数上乘せ!





# クライシス・オブ・ザ・デッド(CZ)

バンダイナムコエンターテインメント  
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!



激アツ!

■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

■最終ゲームで「総絶(+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!

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

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遇

■滞在G数…10G+a



激アツ!

### チャンス演出

斬撃



赤色ならハイチャンス!

チャンスボタン



激アツ!



この資料の内容は、山世株式会社に関連しています。私的利用の範囲を超えての無断転載、無断コピーは厳禁されており、違反した場合は刑事罰及び民事訴訟を招かせることと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し上げます。





# エスケープ・フロム・ザ・デッド (ART前兆)

ハイスクール  
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

校舎

期待度  
約**11%**

校外

期待度  
約**15%**

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!



昇降口を突破しろ



壁らの猛攻を凌ぎ切れ



校門を突破しろ



氷を倒せ



腐坂を倒せ



この資料の内容は、山形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製、無断コピーは厳禁に禁止されており、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やめ下さい。また本資料は、ホームページへの商品説明を資料に制作しています。広告・宣伝効果への活用及び、ブログ・twitter・Facebook・インスタグラム等の投稿にご活用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

山田 隆之介  
HIGH SCHOOL  
OF THE DEAD

## 初期G数はアポカリプスラッシュで決定!

ART「オールデッズアタック」フロー

約1.9枚  
増殖

G数  
上乘せ  
タイプ

### アポカリプスラッシュ 期待値の異なる3種類のG数上乘せ特化ゾーン

<p>ノーマル</p>  <p>100G</p>	<p>Ver.[H]</p>  <p>180G</p>	<p>Ver.[飯ら]</p>  <p>280G</p>	<p>スーパーアポカリプスラッシュ</p>  <p>約1.9枚増殖</p>
---	--	---	---

アポカリプスバースト



アポカリプスラッシュ  
超高確率状態!

上位ステージほど「スクデッドバトル」移行チャンス!

LOW	白毛地	緑地	リカ部	黒城野
-----	-----	----	-----	-----

最強上乘せ特化ゾーン

## 毒島無双



約1.9枚増殖

約810G  
上乘せ!

### スクデッドバトル (アポカリプスラッシュストック高確)

上位バトルほど「ストック率」&「ストック時のアポカリプスラッシュタイプ振分け」優遇!

電撃バトル	コスプレイオプ/ザット	エアホードバトル	天道軍団バトル	ストーリー
-------	-------------	----------	---------	-------

この資料の内容は、山田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製転載、無断コピーは固く禁止されており、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し上げます。

# アポカリプスラッシュ

ハイスクール  
DEAD  
THE DEAD

## 期待値が異なる3種類のG数上乘せ特化ゾーン 初期G数はアポカリプスラッシュで決定!

◆ 商品解説スタート時は除く



### 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  
上乘せ演出が楽しめる!

■ カットインで  が揃えばG数上乘せ!




### Ver.「H」



初期平均  
**180G**

#### 追加上乗せタイプ

G数上乘せ時は  
約1/3でG数追加上乗せ!

■ カットインで  が揃えばG数上乘せ!  
■ 上乘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**

#### 超絶上乘せタイプ

ストック3個スタート &  
押し順ベルでも上乘せ抽選!

■  揃え! カットインは一切なし!  
■ 終了ゲームでトータル上乘せG数を告知!



G数上乘せ時は  
「奴ら」や「味方攻撃」の  
パターンで期待度示境!



この資料の内容は、山也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製転載、無断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控え下さい。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。

# アポカリプスラッシュ

ハイスクール  
デッド  
HIGHSCHOOL  
DEAD

カットインで **HIGHSCHOOL DEAD** を狙え!

背景色で期待度示唆!



Low

High

レア役演出

レア役は  
G数上乗せ  
確定!

終了のピンチ!?

6択  
勝負!



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!

**HIGHSCHOOL DEAD** 揃いの停止形で  
上乗せG数の期待度が変化!

オー  
**0揃いは激アツ!**

シングルライン



+10G  
以上

ダブルライン



+20G  
以上

H揃い



+50G  
以上



スーパーアポカリプスラッシュ確定!



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複製転載、無断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ますようお願い申し上げます。

## 異なるゲーム性と上乘せシステムに注目!

### Ver.「H」のポイント

- G数上乘せ時は約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!  
スーパーアポカリプス中は激アツ!



G数上乘せ時はチャンスボタン出現を願え!



キャラクターで追加上乗せ当選期待度示唆



### Ver.「奴ら」のポイント

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

G数上乘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乘せG数の期待度示唆!



攻撃する相手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!





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

アポカリプスラッシュを超越する上乗せ性能!

# スーパーアポカリプスラッシュ

+100G  
 +50G  
 +100G  
 +50G  
 +100G  
 +50G  
 +100G

のH揃いで  
**50 or 100G**  
 上乗せ!

**揃いは必ず「H」!**

レア役の上乗せ期待値アップ!

- 突入契機…アポカリプスラッシュ中の「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。私利利用の範囲を超えての再転載、無断コピーは厳禁されており、違反した場合は刑事罰及び民事罰を招かす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、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



7G

毎G約1/4で当選!

アポカリプスラッシュ抽選契機  
リプレイ、押し順ベル、レア役、ボーナス

ループ率

約85%

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、山位株式会社に掲載しています。私利利用の範囲を超えての複製転載、無断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

## 最強上乗せ 特化ゾーン

レア役は  
上乗せ確定!

継続するたびに  
必ず上乗せ!

押し順ベルは  
80%以上で  
G数上乗せ!

赤カマドインは  
上乗せ50G以上!

Total  
**+830G**

■突入契機…超クライシス・オブ・ザ・テッド(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、山依株式会社に帰属しています。私的利用の範囲を超えての再転載、印刷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発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。



# スクデッドバトル(ART中)

## アポカリプス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」&「ストック時のアポカリプスラッシュタイプ別分け」優遇!

- 突入契機…レア役
- 10G完走型で複数ストック可能!  
ニール・スミス特別戦イ
- ストック契機…レア役、リプレイ、ボーナス
- G数減算停止



### 殲滅バトル

期待度  
40



奴らの群れを殲滅できればアポカリプスラッシュ確定!

### エアポートバトル

期待度  
65



奴らの群れを殲滅できればアポカリプスラッシュ確定!

### 天道双厳流バトル

期待度  
75



奴らの群れを殲滅できればアポカリプスラッシュ確定!

### ストーリー

期待度  
100



突入するだけでアポカリプスラッシュ確定!

完全告知  
タイプ

### コスプレイ・オブ・ザ・デッド

期待度  
45



着替えが成功すればアポカリプスラッシュ確定!



この資料の内容は、山辺株式会社に掲載しています。私的利用の範囲を超えての無断転載、無断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、加盟店等への転送及び、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。

# 小ネタ集

## パンデミックモード

メニューから遊技モードを切替可能！  
ノーマルモードと比べて演出頻度が低く  
演出が連続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まで決めればボーナス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！



アポカリプスラッシュ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！

引戻しステージ滞在中はレア役で引戻し抽選！ボーナスは引戻し確定！



CHANCEなどはアツい！



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！



神の色で設定示唆！



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製転載、無断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・宣伝等への転載及び、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。

# 打ち方

## 基本は「順押し」「はさみ押し」でOK!

左リール  狙い推奨



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でもOK



### 絵柄配列



### 有効ライン



中段1ライン

### 誰でも簡単にレア役察知! パンデミック打ちに注目!

「宝押し」で下記の色でベルが揃えばレア役確定!  
※弱チャンス目、中段チェリー全図



停止後はPUSH演出で表示されるアイテムで  
「レア役の種類」「高確移行」「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!



# 基本情報

ハチスロ  
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
ビッグボーナス	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%

ハ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。私利私用の範囲を超えての無断転載、無断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特別におやめ下さい。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、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。

# 【FAQ①】パチスロ学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

【基本情報】関連

Q1 市場想定される(コイン・単価・MY・R◇・MY単価)は?	A1	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>設定1</th> <th>設定2</th> <th>設定3</th> <th>設定4</th> <th>設定5</th> <th>設定6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>コイン単価</td> <td>約2.6円</td> <td>約2.5円</td> <td>約2.4円</td> <td>約2.3円</td> <td>約2.2円</td> <td>約2.1円</td> </tr> <tr> <td>MY</td> <td>約2,296枚</td> <td>約2,427枚</td> <td>約2,558枚</td> <td>約2,637枚</td> <td>約2,766枚</td> <td>約2,915枚</td> </tr> <tr> <td>R◇</td> <td>約2,380枚</td> <td>約2,350枚</td> <td>約2,320枚</td> <td>約2,050枚</td> <td>約1,950枚</td> <td>約1,840枚</td> </tr> <tr> <td>MY単価</td> <td>約869</td> <td>約974</td> <td>約1,083</td> <td>約1,153</td> <td>約1,270</td> <td>約1,414</td> </tr> </tbody> </table>		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	MY	約2,296枚	約2,427枚	約2,558枚	約2,637枚	約2,766枚	約2,915枚	R◇	約2,380枚	約2,350枚	約2,320枚	約2,050枚	約1,950枚	約1,840枚	MY単価	約869	約974	約1,083	約1,153	約1,270	約1,414
	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																															
MY	約2,296枚	約2,427枚	約2,558枚	約2,637枚	約2,766枚	約2,915枚																															
R◇	約2,380枚	約2,350枚	約2,320枚	約2,050枚	約1,950枚	約1,840枚																															
MY単価	約869	約974	約1,083	約1,153	約1,270	約1,414																															
Q2 各レア役の確率は?	A2	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>低チェリー(3枚)</th> <th>中チェリー(3枚)</th> <th>中役チェリー(リプレイ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>約1/99</td> <td>約1/240</td> <td>約1/16384</td> </tr> <tr> <td></td> <th colspan="3">※ 全設定共通</th> </tr> <tr> <th></th> <th>スイカ(3枚)</th> <th>低チャンス目(1枚)</th> <th>中チャンス目(3枚)</th> </tr> <tr> <td></td> <td>約1/128</td> <td>約1/84</td> <td>約1/297</td> </tr> <tr> <td></td> <th colspan="3">※ レア役合算 約1/27</th> </tr> </tbody> </table>		低チェリー(3枚)	中チェリー(3枚)	中役チェリー(リプレイ)		約1/99	約1/240	約1/16384		※ 全設定共通				スイカ(3枚)	低チャンス目(1枚)	中チャンス目(3枚)		約1/128	約1/84	約1/297		※ レア役合算 約1/27													
	低チェリー(3枚)	中チェリー(3枚)	中役チェリー(リプレイ)																																		
	約1/99	約1/240	約1/16384																																		
	※ 全設定共通																																				
	スイカ(3枚)	低チャンス目(1枚)	中チャンス目(3枚)																																		
	約1/128	約1/84	約1/297																																		
	※ レア役合算 約1/27																																				
Q3 各レア役のボーナス期待度は?	A3	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>低チェリー(3枚)</th> <th>中チェリー(3枚)</th> <th>中役チェリー(リプレイ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>約1%</td> <td>約25%</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td></td> <th colspan="3">※ 全設定共通</th> </tr> <tr> <th></th> <th>スイカ(3枚)</th> <th>低チャンス目(1枚)</th> <th>中チャンス目(3枚)</th> </tr> <tr> <td></td> <td>約8%</td> <td>約10%</td> <td>約20%</td> </tr> <tr> <td></td> <th colspan="3">※ 全設定共通</th> </tr> </tbody> </table>		低チェリー(3枚)	中チェリー(3枚)	中役チェリー(リプレイ)		約1%	約25%	100%		※ 全設定共通				スイカ(3枚)	低チャンス目(1枚)	中チャンス目(3枚)		約8%	約10%	約20%		※ 全設定共通													
	低チェリー(3枚)	中チェリー(3枚)	中役チェリー(リプレイ)																																		
	約1%	約25%	100%																																		
	※ 全設定共通																																				
	スイカ(3枚)	低チャンス目(1枚)	中チャンス目(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出現期待度は?	A4	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1段階</th> <th>2段階</th> <th>3段階</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ボーナス出現期待度</td> <td>約51%</td> <td>約72%</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 1・2段階は低チェリーと中チャンス目の一役で発生します。3段階目のロングフリースは、中役チェリー確定となります。</p>		1段階	2段階	3段階	ボーナス出現期待度	約51%	約72%	100%																											
	1段階	2段階	3段階																																		
ボーナス出現期待度	約51%	約72%	100%																																		
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前送り期待度の期待度は?	A8	約530枚(設定1)~600枚(設定6)																																			
Q9 ART出番比率は?	A9	通常：C2、RB中→79：18：3																																			
Q10 電選前時の状態について	A10	通常時は、Cのステータスでも(最上)：(特選定)のどちらかを抽選で選びます。 通常時以外(ボーナス中、ART中、C2、引き戻しステータス中)は電選前時の状態に戻ります。																																			
Q11 設定変更時の状態は?	A11	【最上】：(特選定)のどちらかを抽選で選ばれます。																																			
Q12 教習機能(天井)について	A12	ありません。																																			
Q13 フリースの出番率と他の状態は?	A13	通常時、中役チェリーの1/4で発生します。RBとARTが出番し、ステージ5・レベル3でのスタートが確定します。 中役チェリー抽選の出番も同じになります。																																			
Q14 期待G数は?	A14	0G~33Gで平均29Gとなります。																																			
Q15 各ボーナス終了後の状態は?	A15	※15 RB-RB終了後は通常となり、スクデッドチャージ後は出番前の状態から再開します。																																			
Q16 シーク両(犬)の期待度は?	A16	約92%となります。																																			
Q17 設定抽選確率は?	A17	※17 RB-RB・スクデッドチャージ終了直後の右上に出る数字の(高・低・赤・青)にて、抽選しています。 高以外が出ると設定2以上となっており、ボーナス10回ほどで概ね分かるバランスとなっています。																																			
Q18 抽選期待度は?	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製・転載、無断コピーは厚に禁止されており、違反した場合は、弁護士及び税務顧問を起訴することとなりますので厳禁しております。  
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。正色・遊技機等への転用及び、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。



# 【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 アホカリアスラッシュVer.「H」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。  
 ※H抽いた時は、追加上乗せ確定となります。

Q40 3大リミットチャンスの実入確率は？

A40 約1/5,000

Q41 3大リミットチャンスのリミット到達率は？

A41 [スーパーアホカリアスラッシュ]…約50%、[アホカリアスラスト]…約70%、[降参機収]…約90%

Q42 アホカリアスラストの期待値回収率は？

A42 約1,820枚(設定1)～約2,000枚(設定6)

Q43 アホカリアスラストの継続率は？

A43 約65%となります。 ※設定差はありません

Q44 降参機収の期待値回収率は？

A44 約2,080枚(設定1)～2,240枚(設定6)

降参機収の実入別確率は？

・ART中、レア抽の一部  
 ・路中中にレア抽・ボーナスに当選したとき

Q45 ART中は、モードレベルの抽選はありますか？

A45	項目	内容
	ARTステージ	スクラップバトル実入確率及びバトル振り分けに影響
	ARTレベル	スクラップバトル勝利時の上乗せ特化ゾーン振り分けに影響

Q46 アホカリアスラッシュの保証回数を変えて

A46	モード	Ver.「H」	Ver.「RS5」
	BAR揃い保証回数(初当たり時)	4	6
	BAR揃い保証回数(初当たり以外)	1	3 ※内保的

Q47 スクラップバトルの勝利率と勝利期待値について

A47	モード	スクラップバトル	エアポートバトル	天竺山道バトル	ストーリー
	勝利率	約66.2%	約18.6%	約9.8%	約0.4%
	勝利期待値	約40%	約45%	約65%	100%

Q48 縦立ライン別のBAR揃いの上乗せゲーム数は？

A48	[シングル]	[ダブル]	[H]
	上乗せゲーム数	10G以上	50G以上

Q49 アホカリアスラッシュ[ノーマル][Ver.「H」]のBAR投入カットイン時の背景色による上乗せゲーム数は？

A49	[黄]	[赤]	[白]
	上乗せゲーム数	10G以上	30G以上 またはボーナス
			100G以上 または、30G以上+ボーナス

Q50 アホカリアスラッシュVer.「H」のキャラ別の追加上乗せ期待値は？

A50	[真紅] たけな	[藍] れい	[黒髪] あずま	[黒川] あかり
	期待値	約5%	約34%	100%
				100% ※ボーナス抽当の場合は例外とします

Q51 ART中の連続演出タイトル文字色別[スクラップバトル]-[ボーナス]実入期待値は？

A51	[真文字]	[赤文字]	[金文字]
	期待値	約59%	約93%
			100%

Q52 ART中の連続演出カットイン色別[スクラップバトル]-[ボーナス]実入期待値は？

A52	白	[黄色]	[赤色]	[3-0抽(大)]
	期待値	約54%	約88%	約95%
				100%

この資料の内容は、山崎株式会社で確認しています。私的利用の範囲を超えての複製・転載、無断コピーは厳禁されており、違反した場合は、刑事罰及び民事罰を科せらるることになりますので絶対にお控え下さい。  
 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。正倉、盗撮等への転用及び、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。

# 【FAQ④】パチスロ学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

【その他】関連

Q53 楽曲について

A53

曲名	条件
HIGH SCHOOL OF THE DEAD	通常BB
リブル	ART BB
RUN FOR Re: BIRTH	一撃上乗せ100以上(アポカリプスラッシュの合計含む) 但しART開始時のアポカリプスラッシュは対象外
fuss fuzz	スクデッドチャージ
君と太陽が笑えば	フリーズ演出・コンプリート後のBB中ストーリー コンプリート到達後のBB当選後
HIGH SCHOOL OF THE DEAD (Full ver)	コンプリート到達後のBB当選後

Q54 ペナルティについて

A54

ペナルティ情報は掲載しておりません。ただし、押しボタンなどの操作に誤りがあった場合、ARTの性能が一時的に低下する場合があります。

Q55 データ取得について

A55

外部番号1(3番ピン): RB回数  
外部番号2(4番ピン): BB・スクデッドチャージ回数  
外部番号3(5番ピン): ART開始回数になります(ART中は継続出力)  
途中ボーナスが作動した場合はロージ番号がオフになり、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

クレジッ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非表示になる場合があります。

Q58 有利区間への移行役は?

A58

【隠チェリー】・【スイカ】・【隠チャンス目】成立時の抽選、【隠チェリー】・【隠チャンス目】・【BB-RB】成立時は100%で有利区間に移行します。

Q59 各役で有利区間のゲーム数は決まっている?

A59

役では決まっていますが、抽選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

●通常時  
抽選して有利区間ゲーム数を消化後に消灯します。ただし、実行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。  
・その有利区間内にペナルティを1回以上行っている。  
・その有利区間内にBB-RB・スクデッドチャージのいずれかに当選している。  
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即消灯、満たしていなかった場合はペナルティを発生させてから消灯となります。  
●ART終了後  
ART残りゲーム数が0になった後、引き戻しステータス中にペナルティをこぼした場合に消灯します。

Q61 有利区間のリミットは演出でわかる?

A61

有利区間終了抽選になると液晶でその数を伝える表示が発生します。これは通常時・ボーナス中・ARTなど状態不問での発生となります。

この資料の内容は、山崎株式会社に関連しています。私的利用の範囲を超えての複製転載、無断コピーは厳禁されており、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こなわないでください。  
また本資料は、ホームページへの商品説明を目的に制作しています。広告・宣伝等への転用及び、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。