

筋肉人～肉星王位爭奪篇～

キン肉マン～キン肉星王位争奪編～

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/10

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

中段一線有效

50枚約可遊技轉數 32G

小役構成



MUSCLE BONUS



SUPER HUSTLE TIME



1/2/9/14/15枚



3枚



2枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール1	リール2	リール3
21	Blue Sphere	Blue Sphere	Watermelon
20	Watermelon	Gold Coin	Gold Coin
19	Muscle Bonus	Muscle Bonus	Muscle Bonus
18	Muscle Bonus	Cherry	Blue Sphere
17	Gold Coin	Cherry	Gold Coin
16	Blue Sphere	Blue Sphere	Cherry
15	Watermelon	Gold Coin	Blue Sphere
14	Cherry	Watermelon	Watermelon
13	Gold Coin	Blue Sphere	Gold Coin
12	Blue Sphere	Gold Coin	Dark Dragon
11	Dark Dragon	Watermelon	Blue Sphere
10	Watermelon	Dark Dragon	Gold Coin
9	Gold Coin	Cherry	Cherry
8	Blue Sphere	Blue Sphere	Blue Sphere
7	Watermelon	Gold Coin	Watermelon
6	Gold Coin	Watermelon	Gold Coin
5	Blue Sphere	Blue Sphere	Dark Dragon
4	Watermelon	Gold Coin	Blue Sphere
3	Cherry	Watermelon	Gold Coin
2	Dark Dragon	Dark Dragon	Cherry
1	Gold Coin	Cherry	Blue Sphere

開獎條件

1. 特殊小役抽選

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率為 1/69278

特典為 SUPER MUSCLE BONUS 確定

天井情報與恩惠

有兩種天井，第一種為通常時消化 1400G，第二種為突入高確場景八次

天井到達時為 ART 突入確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻討族群平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



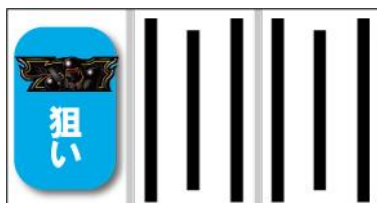
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段到中段瞄押黑七

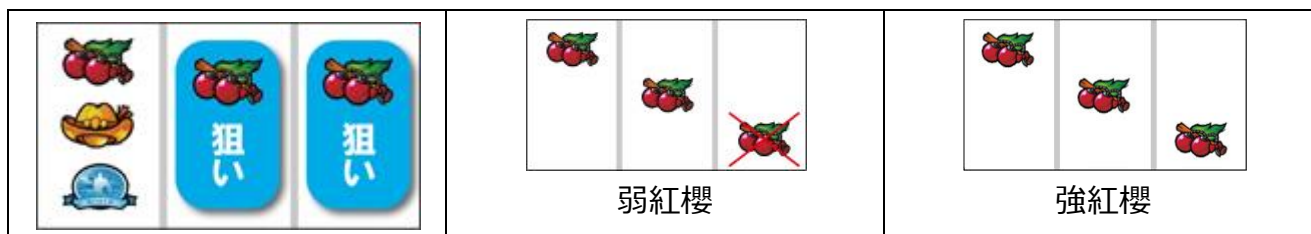
左轉輪下段黑七停止時，中右轉輪適當停止即可，成立役為不中/銅鐘/RP/CT



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押黑七，右轉輪瞄押西瓜，此時看中轉輪下段的停止圖案
中轉輪下段黑七停止時為弱西瓜，下段青在停止時為強西瓜



左轉輪上段紅櫻出現時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強櫻，未三連時為弱紅櫻



左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

通常場景

肉房場景



控室場景



牛之屋場景



テリーマン場景



ロビンマスク場景



ウォーズマン場景



通常時場景總共有六種，越下方且越右邊的場景高確期待度越高，各場景有各自及共通的演出

高確場景介紹

カメハメ場景



48 的超人技演出



火炬演出



背景變化演出



為高確場景之一，滯在中習得越多的超人技則期待度越高，火炬的大小越大則期待度上升

背景變化成夜晚則期待度也上升

ソルジャー場景



預言書演出



箭文演出



忍者演出



比カメハメ場景期待度要高的高確場景，夥伴聚集越多則期待度越高

預言書的書本顏色示唆期待度，箭文書寫的內容也會跟著期待度變化，同時要注意忍者所說的話

シャッター場景



三大奧義壁畫演出



KIN 標誌演出



可以期待為前兆的場景，拉門的顏色會跟著期待度而有所變化

壁畫發光時為發展的好機

全場景的共通演出

標誌越大的話則期待度上升

通常時的演出

SD 角色通過演出



通過畫面中的 SD 角色
越多則期待度越高

分格 STEP UP 演出



全部格子都完成的話
則期待度大幅上升

舉重演出



舉重的顏色示唆成立役
與期待度

中野演出



不只會示唆小役
有發展連續演出的可能

拳擊演出



最大 5G 繼續的演出
連續 3G 以上為好機

擬似連預告



繼續越多次則期待度越高
如果更換演出的話則為激熱!

次回預告



次回預告發生時為激熱

小役提示系演出



小役提示系的演出在各場景都有各種的演出，物品或是背景等等都有可能提示成立的小役

肉標誌演出



肉標誌點亮時則期待度上升

筋肉旋轉物



短凍結預告中發生時
則期待度上升

切入預告



切入預告的背景顏色會有期待度的變化，上圖發生時為激熱

啦啦隊女孩演出



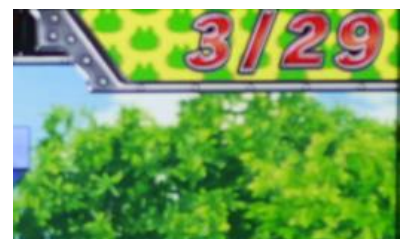
穿的衣服顏色示唆期待度

拍照機會演出



照片框的顏色示唆成立小役
也要注意穿的衣服

肉 COUNTER



特定的小役成立時發動
發動時要注意背景顏色

短凍結預告



跟著轉輪的短凍結演出，特殊小役成立期待大

筋肉旋轉物出現時為好機

筋肉機會



ART 期待度 50%以上的激熱演出

有可能伴隨次回預告演出

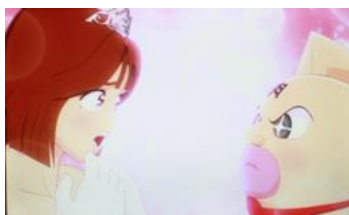


牛丼大胃王比賽



對手所使用的道具會有期待度的變化，也有必勝的對手!?

跟マリちゃん告白



筋肉人所穿的衣服以及送的禮物會有期待度的不同

100 噸變化



為對決演出之一，先制的超人以及攻擊種類會有期待度不同

ビッグ・タスク的秘密



如果能迴避對方的攻擊則 ART 確定

友情的方程式



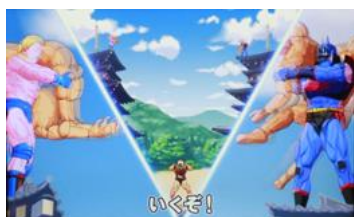
期待度比前面兩個的對決要高

靜寂的憤怒



期待度跟友情的方程式一樣

開眼!? マッスル・スパーク



筋肉人學習マッスル・スパーク的特訓演出

呼喚奇蹟的愛



與鳳凰對決的高期待演出
正大光明的對決能傳達到嗎

壯烈!三個的心得



再現原作名場景的演出
如果能傳授三個心得成功
則演出成功

アシュラマン的師傅



為 SLOT 原創的對決演出，是連續演出中期待度最高的兩個演出

威脅之爪對決



ART「MUSCLE BONUS」

MUSCLE BONUS



模式選擇



MUSCLE BONUS 為擬似 BONUS 的 ART，玩家可任意選擇對戰模式與小鋼珠模式

對戰模式中的演出

VS マリポーサ



VS マリポーサ為 1SET 50 枚+a 的差枚數管理類型，上乘當選時會使枚數的上限提升

到達規定枚數後會往對決發展，對決勝利的話則往 VS ゼブラ移行

VS ゼブラ



VS ゼブラ為 1SET 10+a 次的銅鐘押順指示，上乘當選時會追加銅鐘押順指示次數

規定銅鐘押順次數到達時會往對決發展，對決勝利的話則往 VS フェニックス移行

VS フェニックス



VS フェニックス為 1SET 30G+a 的繼續率管理型，對決勝利的話則 ART 繼續

滯在中小役成立時會進行 G 數上乘以及 ART SET 數的庫存抽選

友情能量條



能量條越多則上乘期待度越高
角色的應援為能量上升的好機
敵人攻擊時為下降的危機

筋肉輪盤



停止的角色會有上乘期待度的
變化，女性角色停止時為好機

火事場の混帳之力



銅鐘或特殊小役會抽選庫存
火事場の混帳之力點燈時
為獲得庫存濃厚

SUPER HUSTLE TIME



為 7G 間的上乘特化區間
每轉約 1/1.2 進行上乘



MUSCLE IMPACT



SUPER HUSTLE TIME 突入的一部分發生的
0G 連上乘，每藍七連線一次則上乘一次轉數



小鋼珠模式中的演出

天空場景



天上界場景



宇宙場景



從左到右分別是第一到第三場景，每一個場景的初始 G 數不一樣(30/40/50G)

特殊小役成立時會進行能量調上升或是按鍵次數抽選，前兩個場景第二次繼續時則突入下一場景

最後一個場景成功則 ART 繼續並滯在

聽牌演出



畫面中同樣圖案的連線時則為上乘確定

大當消化後 ART G 數會重置

倒數 7(X)



各場景最後發生的演出

畫面表示的七發光的話

則 ART 繼續

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/274	1/264	1/256	1/236	1/229	1/208
機械割	97.0%	98.5%	100.0%	103.0%	106.0%	110.0%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/76.9	1/76.6	1/76.2	1/75.9	1/75.5	1/75.2
強櫻	1/308	1/321	1/336	1/352	1/370	1/390
中段櫻	1/551	1/570	1/590	1/612	1/636	1/662
弱西瓜	1/69.1	1/68.6	1/68.1	1/67.6	1/67.1	1/66.7
強西瓜	1/277	1/289	1/302	1/317	1/333	1/350
確定銅鐘 A	1/65536					1/32768
確定銅鐘 B	1/65536					1/32768
通常 RP	1/7.3	1/8.0	1/8.1	1/7.3	1/8.0	1/8.1
特殊 RP	1/93.0	1/83.5	1/74.1	1/93.0	1/83.5	1/74.1
紅七 RP	1/65536					

轉輪短凍結與轉輪震動停止抽選

通常時特殊小役成立時會進行轉輪短凍結/震動停止停止(B 停止)發生抽選

短凍結有 SHORT 1-3(SF1-3)、MIDDLE(MF)、LONG(LF)、SUPER(SPF)的六階段

還有，ART 中也會進行一樣的抽選，不過演出要是抽到短凍結都會變成震動停止

(震動停止為轉輪停止後還有稍微上下震動一下)

演出種類	SF1	SF2	SF3	MF	LF	SPF	B 停止
中櫻/強櫻/強西瓜	2.73	3.91	7.03	11.3	7.81	6.64	4.02
弱櫻/弱西瓜	7.03	7.03	6.64	3.52	0.78		2.04
特殊 RP	8.97	3.51					
RP 三連							4.44

通常時模式移行抽選

通常時特殊小役成立時、RP3 連時會根據轉輪演出進行模式移行抽選

前兆移行時為 ART 確定，紅 7RP、確定銅鐘成立時為前兆移行確定

中段櫻/強櫻成立時

轉輪	無/SF									
滞在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	33.5	1.0	0.5	25	29	1	25	5	50	75
2	34	1.5	0.75	26.3	30	1.25	26.3	5.5	52	76
3	34.5	2.0	1	27.5	31	1.5	27.5	6	54	77
4	35	2.5	1.25	28.8	33.5	1.75	28.8	8	56	78
5	37.5	3.0	1.5	30	35	2	30	9	58	79
6	38.3	3.5	2	31.3	36.3	2.5	31.3	10	60	80
轉輪	MF									
滞在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	42	2	1	30	33.5	1.5	30	10	55	80
2	41.3	2.5	1.25	31	34.8	1.75	31	10.5	57	81
3	40.5	3	1.5	32	36	2	32	11	59	82
4	38.5	3.5	2	36	36	2.5	36	13.5	61	83
5	37.5	4	2.5	38	36	3	38	14	63	84
6	37	4.5	3	40	36	4	40	15	65	85
轉輪	LF									
滞在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	46	2.5	1.5	35	38	2	35	15	60	85
2	45	3	1.75	36.3	38	2.25	36.3	15.5	61	86
3	44	3.5	2	37.5	38	2.5	37.5	16	62	87
4	41.5	4	2.5	40	37	3	40	16.5	63.5	88
5	39	4.5	3	42.5	36	4	42.5	17.5	65	89
6	36.5	5	3.5	45	35	5	45	17.5	67.5	90

轉輪	SPF/B 停止									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	55	3	2	40	42.5	2.5	40	20	65	90
2	53	3.5	2.25	41.3	42	2.75	41.3		66	90.5
3	51	4	2.5	42.5	41.5	3	42.5		67	91
4	47.5	4.5	3	45	38	5	45		68	92
5	44	5	3.5	47.5	36	5.5	47.5		69	93
6	40.5	5.5	4	50	34	6	50		70	95

弱櫻成立時

轉輪	無/SF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	33.2	0.05	0.02	0.02	16.6	0.04	0.02	16.6	0.02	10
2	35.1	0.1	0.05	0.05	17.5	0.07	0.05	17.6	0.05	10.5
3	37	0.15	0.07	0.07	19.5	0.11	0.07	19.6	0.07	11
4	39.6	0.2	0.1	0.1	22.8	0.15	0.1	22.9	0.1	11.5
5	44.5	0.24	0.12	0.12	23.7	0.18	0.12	23.9	0.12	12
6	49.4	0.29	0.15	0.15	24.6	0.22	0.15	24.9	0.15	12.5

轉輪	MF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	43.5	1	0.5	5	24	1	5	20	10	20
2	44.3	1.5	0.75	5.5	25.3	1.5	5.5	21.5	10.5	21
3	45	2	1	6	26.5	2	6	23	11	22
4	45.8	2.5	1.25	6.5	27.8	2.5	6.5	24.5	11.5	23
5	46.5	3	1.5	7	29	3	7	26	12	24
6	47	3.5	2	7.5	29.5	3.5	7.5	27.5	12.5	25

轉輪	LF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	51.5	1.5	1	6	32.5	1.5	6	27.5	12.5	25
2	51.5	2	1.25	6.5	33.8	1.75	6.5	29	13	26.3
3	51.5	2.5	1.5	7	35	2	7	30.5	13.5	27.5
4	52	3	2	8	35.5	2.5	8	32	14	28.8
5	52.5	3.5	2.5	9	36	3	9	33.5	14.5	30
6	53	4	3	10	36.5	3.5	10	35	15	31.3
轉輪	SPF/B 停止									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	59	2	1.5	7.5	40	2.5	7.5	35	15	30
2	59.8	2.5	1.75	8	41.3	2.75	8	36.5	15.5	31
3	60.5	3	2	8.5	42.5	3	8.5	38	16	32
4	61	3.5	2.5	9	43.5	3.5	9	39.5	16.5	36
5	61	4	3	10	44	4	10	41	17	38
6	61.5	4.5	3.5	12.5	43	4.5	12.5	42.5	17.5	40

強西瓜成立時

轉輪	無/SF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	45	15	10	10	37.5	12.5	10	40	20	30
2	44.5	15.5	10.5	10.5	38.5	13	10.5	41	21	31
3	44	16	11	11	39.5	13.5	11	42	22	32
4	42	18	11.5	11.5	41.5	14	11.5	44	23	36
5	41	19	12	12	43.5	14.5	12	46	24	38
6	40	20	12.5	12.5	47.5	15	12.5	50	25	40

轉輪	MF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	41.5	20	12.5	11	44	15	11	47.5	22.5	35
2	40.5	21	13	11.5	45	15.5	11.5	48.5	23.5	36
3	39.5	22	13.5	12	46	16	12	49.5	24.5	37
4	37.5	24	14	12.5	47	16.5	12.5	50.5	25.5	40
5	36.5	25	14.5	13	48	17	13	51.5	26.5	42
6	34	27.5	15	13.5	49	17.5	13.5	52.5	27.5	45
轉輪	LF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	37.5	25	15	12.5	50	17.5	12.5	55	25	40
2	36	26	15.5	13		18	13	54.8	26.3	42
3	34.5	27	16	13.5		18.5	13.5	54.5	27.5	44
4	33	28	16.5	14		19	14	54.3	28	46
5	31.5	29	17	14.5		19.5	14.5	54	30	48
6	30	30	17.5	15		20	15	53.8	31.3	50
轉輪	SPF/B 停止									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	35	32.5	17.5	15	55	20	15	60	30	50
2	33	33.5	18	15.5	54.5	21	15.5		31	52
3	31	34.5	18.5	16	54	22	16		32	54
4	29	35	19.5	16.5	53.5	23	16.5		33	56
5	25	37.5	20.5	17	53	24	17		34	58
6	20	40	22.5	17.5	52.5	25	17.5		35	60

弱西瓜成立時

轉輪	無/SF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	42.5	5	2.5	0.02	22	3	0.02	25	0.02	10
2	43.5	5.5	3	0.05	22.5	3.5	0.05	26.5	0.05	10.5
3	44.4	6	3.5	0.07	22.9	4	0.07	26.9	0.07	11
4	49.4	6.5	4	0.1	24.9	5	0.1	29.9	0.1	11.5
5	53.4	7	4.5	0.12	28.9	6	0.12	34.9	0.12	12
6	57.4	7.5	5	0.15	32.9	7	0.15	39.9	0.15	12.5
轉輪	MF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	44.5	7.5	3	5	25	5	5	25	10	20
2		8	3.5	5.5	26	5.5	5.5	26.5	10.5	21
3		8.5	4	6	27	6	6	28	11	22
4	45	9	4.5	6.5	32	6.5	6.5	33.5	11.5	23
5	48.5	9.5	5	7	36	7	7	38	12	24
6	51	10	6.5	7.5	40	7.5	7.5	42.5	12.5	25
轉輪	LF									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	49	10	5	6	36.5	7.5	6	37.5	12.5	25
2	48.5	10.5	5.5	6.5	37.5	8	6.5	39	13	26.3
3	48	11	6	7	38.5	8.5	7	40.5	13.5	27.5
4	46	12.5	6.5	8	39	9	8	42	14	28.8
5	44	17.5	7	9	39.5	9.5	9	43.5	14.5	30
6	42.5	20	7.5	10	40	10	10	45	15	31.3

轉輪	SPF/B 停止									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	42.5	17.5	12.5	7.5	42.5	15	7.5	50	15	30
2	41.5	18.5	13	8	43.5	15.5	8	51.5	15.5	31
3	40.5	19.5	13.5	8.5	44.5	16	8.5	53	16	32
4	39.5	20.5	14	9	45.5	16.5	9	54.5	16.5	36
5	38	21.5	14.5	10	46	17	10	56	17	38
6	35	22.5	15	12.5	45	17.5	12.5	57.5	17.5	40

RP 三連成立時

轉輪	無									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	37	2	1	10	28.5	1.5	10	20	20	30
2	37.8	2.5	1.25	10.5	29.8	1.75	10.5	21	21	31
3	38.5	3	1.5	11	31	2	11	22	22	32
4	45	3.5	2	11.5	32	2.5	11.5	23	23	36
5	46.5	4	2.5	12	33	3	12	24	24	38
6	49.5	5	3	12.5	34	3.5	12.5	25	25	40

轉輪	B 停止									
滯在	低確				通常			高確		超高/拉回
設定	通常	高確	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆	前兆
1	55.5	3	1.5	15	42.5	2.5	15	30	30	50
2	56.3	3.5	1.75	15.5	43.8	2.75	15.5	31	31	52
3	57	4	2	16	45	3	16	32	32	54
4	57.5	4.5	2.5	16.5	46	3.5	16.5	33	33	56
5	58	5	3	17	47	4	17	34	34	58
6	58.5	5.5	3.5	17.5	48	4.5	17.5	35	35	60

滯在 G 數消化時

模式上升時會決定滯在 G 數，滯在 G 數中如果模式再上升則重新再抽選一次

滯在 G 數	16-19	20-23	24-27	28-31	32-55	56-63	64
設定 1	27.5	27.5	22.5	18.5	2.91	0.97	0.12
設定 2	23.5	26	26.5	19.3	3.41	1.14	0.2
設定 3	22	25	27.5	20.3	3.74	1.25	0.26
設定 4	21	23.5	29	20.5	4.25	1.41	0.34
設定 56	17	19.5	33	22.5	5.58	1.86	0.56

滯在 G 數消化後則進行模式移行抽選

滯在	通常		高確			超高			拉回	
	低確	通常	低確	高確	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆
1-3	60	40	57	40	3	54	40	6	50	50
4	53.5	46.5	50.5	46.5		47.5	46.5			
56	50	50	47	50		44	5			

設定變更時

設定變更時會進行模式分配，但是設定回同一個設定的話為低確確定

模式	低確	通常	高確	超高	拉回	前兆
分配率	12.5	31.3	31.3	12.5	6.25	6.25

通常時肌肉機會(MC)抽選

通常時特殊小役(中段強弱櫻/強弱西瓜)成立時、RP 三連時會進行 MC 抽選

當選時會發生 MC(1G 固定)、敲下起動桿後 50%進行 ART 抽選

MC 當選率

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	2.22	2.3	2.38	2.5	2.63	2.82

ART 準備中的抽選

ART 準備中的紅七連線成立時的當下會以 1/256 進行 ART 抽選

當選時到 ART 結束後會經由最大 29G 的前兆後再突入 ART

vs マリポーサ中的上乘抽選

勝利期待度分配

vs マリポーサ開始時會決定勝利期待度，但是是經由天井開獎時為 75%以上確定

期待度	10%	15%	20%	25%	30%	50%	75%	100%
設定 1-5	20	20	20	15	12	10	2	1
設定 6	18	18	18	16	13	12.5	3	1.5

模式移行抽選

vs マリポーサ開始時、通常 RP 成立時會進行模式移行抽選

模式有各個小役模式存在、銅鐘(低確/高確)、紅櫻(低確/高確)、西瓜(低確/高確)的組合

vs マリポーサ開始時

以下模式皆以 1/4 進行抽選

鐘高+櫻低+瓜低、鐘高+櫻高+瓜低、鐘高+櫻低+瓜高、鐘高+櫻高+瓜高

通常 RP 成立時

模式	鐘低	櫻低	瓜低	鐘高	櫻高	瓜高	全高
設定 1	7.15	7.15	7.15	5.62	5.62	5.62	1.12
設定 2	7.16	7.16	7.16	5.78	5.78	5.78	1.16
設定 3				5.94	5.94	5.94	1.19
設定 4				6.09	6.09	6.09	1.22
設定 5	7.17	7.17	7.17	6.25	6.25	6.25	1.25
設定 6				6.41	6.41	6.41	1.28

獲得枚數上乘抽選

vs マリポーサ中會依照滯在模式以及成立役進行獲得枚數上乘抽選

但是 B 停止/始動發生會有抽選變化

銅鐘成立時 (B 停止發生時上乘確定，以下為未發生時)

銅鐘模式	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確上乘率	12.5	12.8	13	13.3	13.5	13.8
高確上乘率	33.3	33.6	33.8	34.1	34.3	34.6

上乘枚數分配

枚數	7	11	22	33	55	77	99	111	222	333
無	90	6.67	2	1	0.2	0.1	0.02	0.02	0.01	0.01
B 停止	50	40	7.33	2	0.39	0.2	0.03	0.03	0.01	0.01

CT 中銅鐘成立時

銅鐘模式	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確上乘率	25	25.3	25.5	25.8	26	26.3
高確上乘率	50	50.3	50.5	50.8	51	51.3

上乘枚數分配

枚數	11	22	33	55	77	99	111	222	333
第一轉	95	3.67	1	0.2	0.1	0.02	0.02	0.01	0.01
第二轉		4.5	0.3	0.15	0.1	0.02	0.02	0.01	0.01

確定銅鐘成立時

100%上乘確定, 111/222/333 枚上乘機率各 33.3%

中段櫻/強櫻/弱櫻成立時

轉輪	中段櫻/強櫻						弱櫻					
	無		B 停止		B 始動		無		B 停止		B 始動	
櫻模式	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
設定 1-3	50	75	60	87.5	75	90	20	50	50	75	60	80
設定 4	51	76	61	88.5	76	91	21	51	51	61	61	81
設定 5	52	77	62	89.5	77	92	22	52	52	62	62	82
設定 6	53	78	63	90.5	78	93	23	53	53	63	63	83

上乘枚數分配

		枚數	11	22	33	55	77	99	111	222	333
中段櫻 強櫻	無		75	14.8	7.5	1.5	0.5	0.5	0.1	0.1	
	B 停止		50	29.5	15	3	1	1	0.25	0.25	
	B 始動		75	10.5	7.5	2.5	2.5	1	1		
弱櫻	無	75	12.4	10	2	0.5	0.05	0.05	0.02	0.02	
	B 停止	50	24.7	20	4	1	0.1	0.1	0.04	0.04	
	B 始動	75	11	10	2.5	0.5	0.5	0.25	0.25		

西瓜成立時

轉輪	強西瓜						弱西瓜					
	無		B 停止		B 始動		無		B 停止		B 始動	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
設定 1	33.3	60	50	75	60	80	16.7	40	33.3	60	40	66.7
設定 2	33.8	60.5	50.5	75.5	60.5	80.5	17.2	40.5	33.8	60.5	40.5	67.2
設定 3	34.3	61	51	76	61	81	17.7	41	34.3	61	41	67.7
設定 4	34.8	61.5	51.5	76.5	61.5	81.5	18.2	41.5	34.8	61.5	41.5	68.2
設定 5	35.3	62	52	77	62	82	18.7	42	35.3	62	42	68.7
設定 6	35.8	62.5	52.5	77.5	62.5	82.5	19.2	42.5	35.8	62.5	42.5	69.2

上乘枚數分配

	枚數	22	33	55	77	99	111	222	333
	中段櫻	無		75	18.5	2.5	1.5	1.5	0.5
強櫻	B 停止		50	37	5	3	3	1	1
	B 始動		50	25	10	5	5	2.5	2.5
弱櫻	無	75	20.9	2.5	1	0.25	0.25	0.05	0.05
	B 停止	50	41.8	5	2	0.5	0.5	0.1	0.1
	B 始動		75	17	5	1	1	0.5	0.5

勝利期待度上升抽選

上乘時會進行勝利期待度上升抽選，以下弱小役為弱櫻/弱瓜、強小役為中櫻/強櫻/強瓜

成立	押順鐘	CT 鐘 弱小役	弱小役+B 停止 強小役	押順鐘+B 停止 弱小役+B 始動 強小役+B 停止	強小役+B 始動	確定鐘
上升率	25-27.5	33.3-35.8	50-52.5	66.7-69.2	75-77.5	100

勝利期待度上升分配

上升	5%	10%	15%	20%	25%	30%	50%	75%	100%
分配率	75	12.6	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39	0.2	0.1

SUPER HUSTLE TIME 中枚數上乘抽選

vs 7球 - 中藍七連線成立時突入 SHT, 此時 33.6%會發生 MUSCLE IMPACT

MI 中 66.8%會進行藍七連線的 LOOP

SHT 中會依照成立小役與 B 停止的有無(無/停止/始動)進行獲得枚數上乘抽選

但銅鐘、CT、RP、七連線時會依照 MI 當選的有無會有抽選變化

上乘當選率 (七連線鐘 SHT 突入時藍七未入賞的話則上乘率 80%)

小役	七連線/特殊小役/押順銅鐘+B/CT 2G 目	CT 1G 目	押順銅鐘/CT/通常 RP
上乘率	100	87.5	80

以下弱小役為弱櫻/弱瓜、強小役為中櫻/強櫻/強瓜

小役	弱小役			強小役			確定鐘	押順銅鐘+B 停止		
	無	B 停止	B 始動	無	B 停止	B 始動		不論	不論	
33 枚									50	
55 枚	75	50							33	
77 枚	10	25	50	75	50	40			10	
99 枚	5	7.5	17.5	7.5	17.5	20			2.5	
111 枚	5	7.5	17.5	7.5	17.5	20			2.5	
222 枚	2	5	7.5	5	7.5	10			1	
333 枚	2	5	7.5	5	7.5	10	100		1	
小役	押順銅鐘/CT/通常 RP		CT 1G 目		CT 2G 目		藍七連線		黑七連線	
MI	無	有	無	有	無	有	無	有	無	有
33 枚	75	80	40	50						
55 枚	15.5	16	17.5	25	40	50	35	40		
77 枚	5	2.5	17.5	15	25	35	25	30	20	40
99 枚	1.75	0.5	10	3	12.5	5	15	12.5	20	20
111 枚	1.75	0.5	10	3	12.5	5	15	12.5	20	20
222 枚	0.5	0.25	2.5	2	5	2	5	2.5	20	10
333 枚	0.5	0.25	2.5	2	5	2	5	2.5	20	10

vs ゼブラ中的上乘抽選

友情能量條抽選

vs ゼブラ開始時會決定友情能量條(能量條有藍/綠/紅)

開始時綠跟紅各 50%抽選，之後 RP 成立時會進行移行抽選

滞在	藍			綠			紅		
設定	藍	綠	紅	藍	綠	紅	藍	綠	紅
1	81.3	12.5	6.25	20.9	66.6	12.5	12.5	18.2	69.3
2	80.8	12.8	6.5	20.8	66.4	12.8	12.4		69.4
3	80.3	13	6.75		66.2	13.0	12.3	18.1	69.6
4	79.8	13.3	7		66.0	13.3	12.2		69.7
5	79.3	13.5	7.25		65.8	13.5	12.1	18	69.8
6	78.8	13.8	7.5	20.7	65.5	13.7	12		70

技 pt 抽選

vs ゼブラ中會根據友情能量條決定技 pt，之後特殊成立時會根據轉輪演出的有無(基本/B 停止/B 始動)進行技昇格抽選，技發動時會進行下一次的技 pt 再抽選

友情能量條	0pt	1pt	2pt	3pt
藍	80	16.5	2.5	1
綠	50	40	7.5	2.5
紅	15	35	40	10

技 pt 加算抽選

中段櫻/強櫻成立時

能量條	藍/綠			紅			
轉輪	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始	
設定 1-3	50	60	75	75	87.5	90	
設定 4	51	61	76	76	88.5	91	
設定 5	52	62	77	77	89	92	
設定 6	53	63	78	78	90.5	93	
+pt	2	3	4	5	6	7	8
無	90	9.63	0.15	0.1	0.07	0.04	0.02
B 停止	75	22.6	2	0.2	0.15	0.07	0.04
B 始動		90	7.49	2	0.29	0.15	0.07

弱櫻成立時

能量條	藍/綠			紅				
轉輪	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始		
設定 1-3	20	50	60	50	75	80		
設定 4	21	51	61	51	76	81		
設定 5	22	52	62	52	77	82		
設定 6	23	53	63	53	78	83		
+pt	1	2	3	4	5	6	7	8
無	90	9.6	0.15	0.1	0.07	0.05	0.02	0.01
B 停止	75	23.6	1	0.15	0.1	0.07	0.04	0.02
B 始動		90	8.68	1	0.15	0.1	0.05	0.02

西瓜成立時

	強西瓜						弱西瓜					
能量條	藍/綠			紅			藍/綠			紅		
轉輪	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始
設定 1	33	50	60	60	75	80	16.7	33.3	40	40	60	66.7
設定 2	33.8	50.5	60.5	60.5	75.5	80.5	17.2	33.8	40.5	40.5	60.5	67.2
設定 3	34.3	51	61	61	76	81	17.7	34.3	41	41	61	67.7
設定 4	34.8	51.5	61.5	61.5	76.5	81.5	18.2	34.8	41.5	41.5	61.5	68.2
設定 5	35.3	52	62	62	77	82	18.7	35.3	42	42	62	68.7
設定 6	35.8	52.5	62.5	62.5	77.5	82.5	19.2	35.8	42.5	42.5	62.5	69.2

點數分配

	+pt	1	2	3	4	5	6	7	8
強西瓜	無		75	23.8	0.39	0.3	0.25	0.2	0.1
	B 停止		50	44.2	5	0.3	0.25	0.2	0.1
	B 始動			75	19.5	5	0.29	0.19	0.07
弱西瓜	無	75	24.4	0.2	0.15	0.13	0.1	0.05	0.02
	B 停止	50	46.6	2.5	0.3	0.25	0.2	0.1	0.05
	B 始動		75	21.9	2.5	0.25	0.2	0.1	0.05

押順指示次數上乘抽選

vs セブア中銅鐘(含 CT 中)成立會根據技 pt 以及友情能量條進行技發動抽選

技 HIT 時會進行押順指示次數上乘

HIT 率

當下 pt	1			2			3		
能量條	藍	綠	紅	藍	綠	紅	藍	綠	紅
設定 1	13.3	16.7	25	25	33.3	40	44.5	50	56.7
設定 2	13.4	16.8	25.2	25.1	33.5	40.2	44.6	50.2	56.9
設定 3	13.5	16.9	25.4	25.3	33.7	40.4	44.8	50.4	57.1
設定 4	13.6	17	25.6	25.4	33.8	40.6	45	50.6	57.3
設定 5	13.8	17.3	25.9	25.6	34.2	41	45.3	50.9	57.7
設定 6	14.3	17.9	26.9	26.3	35	42	46.1	51.9	58.8
當下 pt	4			5	6	7	8	9	
能量條	藍	綠	紅	不論	不論	不論	不論	不論	
設定 1	56.3	63.8	67.5	80	85	87.5	90	100	
設定 2	56.4	64	67.7	80.3	85.3	87.8	90.3		
設定 3	56.6	64.2	68	80.5	85.5	88	90.5		
設定 4	56.8	64.4	68.2	80.8	85.8	88.3	90.8		
設定 5	57.2	64.8	68.6	81.3	86.3	88.8	91.3		
設定 6	58.1	65.9	69.8	82.5	87.5	90	92.5		

上乘押順指示次數

當下 pt	上乘	1	2	3	5	7	9	11	22	33	55
1	無	90	9.67	0.2	0.05	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
	B 有	75	24.7	0.2	0.05	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
2	無	75	24.7	0.2	0.05	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
	B 有		90	9.81	0.07	0.05	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01
3	無		90	9.81	0.07	0.05	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01
	B 有		75	24.7	0.1	0.07	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01
4	無		75	24.7	0.1	0.07	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01
	B 有		50	47.3	2.5	0.1	0.04	0.03	0.02	0.02	0.02
5	無		50	47.3	2.5	0.1	0.04	0.03	0.02	0.02	0.02
	B 有			75	16.1	5	2.5	0.78	0.2	0.2	0.2

當下 pt	上乘	1	2	3	5	7	9	11	22	33	55
6	無			75	16.1	5	2.5	0.78	0.2	0.2	0.2
	B 有				75	15.5	5	2.5	1	0.5	0.5
7	無				75	15.5	5	2.5	1	0.5	0.5
	B 有					75	10	5	5	2.5	2.5
8	無					75	10	5	5	2.5	2.5
	B 有						50	25	15	5	5
9	無						50	25	15	5	5
	B 有							40	40	10	10

SUPER HUSTLE TIME 中押順指示次數上乘抽選

vs セブア中藍七連線成立時突入 SHT，此時 33.6%會發生 MUSCLE IMPACT

MI 中 66.8%會進行藍七連線的 LOOP

SHT 中會依照成立小役與 B 停止的有無(無/停止/始動)進行押順指示次數上乘抽選

但銅鐘、CT、RP、七連線時會依照 MI 當選的有無會有抽選變化

上乘當選率 (七連線鐘 SHT 突入時藍七未入賞的話則上乘率 80%)

小役	七連線/特殊小役/押順銅鐘+B/CT 2G 目	CT 1G 目	押順銅鐘/CT/通常 RP
上乘率	100	87.5	80

上乘次數分配

小役	弱小役			強小役			確定鐘	押順銅鐘+B 停止
	無	B 停止	B 始動	無	B 停止	B 始動		
轉輪	無	B 停止	B 始動	無	B 停止	B 始動	不論	不論
7 次	75	50						75
9 次	10	25	50	75	50	25		18.5
11 次	5	7.5	21.3	10	20	31.3		2.5
22 次	5	7.5	17.5	7.5	15	25		2.5
33 次	2	5	7.5	5	10	12.5		1
55 次	2	5	3.75	2.5	5	6.25	100	0.5

小役	押順銅鐘/CT/通常 RP		CT 1G 目		CT 2G 目		藍七連線		黑七連線	
	無	有	無	有	無	有	無	有	無	有
5 次	75	60	40	50						
7 次	21.2	30.6	28	18.8	40	50	25	40		
9 次	2.5	5	12.5	12.5	32.4	31.3	25	25	25	25
11 次	0.59	3	7.5	7.5	10	7.5	17.5	12.5	25	20
22 次	0.39	0.78	7.5	7.5	10	7.5	15	10	22.5	20
33 次	0.2	0.39	2.5	2.5	5	2.5	10	7.5	15	20
55 次	0.1	0.2	2	1.25	2.6	1.25	7.5	5	12.5	15

勝利期待度上升抽選

vs フェア開始時會決定一開始的勝利期待度，之後每次技 HIT 時會進行勝利期待度上升抽選

期待度	10%	15%	20%	25%	30%	50%	75%	100%
設定 1-5	20	20	20	15	12	10	2	1
設定 6	18	18	18	16	13	12.5	3	1.5

勝利期待度上升分配

上升	5%	10%	15%	20%	25%	30%	50%	75%	100%
分配率	75	12.6	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39	0.2	0.1

vs フェニックス中的上乘抽選

繼續率抽選

vs フェニックス開始時會決定繼續率，SUPER MUSCLE BONUS 中為 90%繼續確定

繼續率	50%	67%	80%	90%
分配	50	37.5	10	2.5

模式移行抽選

vs フェニックス開始時與通常 RP 成立時會進行模式移行抽選

模式有紅櫻(低確/高確)與西瓜(低確/高確)，友情能量條會進行示唆

vs フェニックス開始時

模式	櫻低+瓜低	櫻高+瓜低	櫻低+瓜高	櫻高+瓜高
分配	6.25	18.8	18.8	56.3
友情能量條示唆	藍	黃	黃	紅

通常 RP 成立時

先抽選要移行的模式是哪個小役模式，紅櫻/西瓜/雙模式各 1/3 抽選，之後再進行移行抽選

設定	MUSCLE BONUS 中			SUPER MUSCLE BONUS 中		
	低確	維持	高確	低確	維持	高確
1	8	80.9	11.1	9	83.3	7.7
2	8.5	80.4				
3	9	79.9				
4	9.5	79.4				
5	10	78.9				
6	10.5	78.4				

火事場的混帳之力抽選

vs フィニッシュ中紅櫻西瓜成立時會根據轉輪演出的有無(基本/B 停止/B 始動)進行抽選

小役	中櫻/強櫻/強西瓜			弱櫻/弱西瓜		
	基本	B 停止	B 始動	基本	B 停止	B 始動
設定 1	25	33.3	40	2.5	25	33.3
設定 2	25.5	33.8	41	2.75	25.5	33.8
設定 3	26	34.3	42	3	26	34.3
設定 4	26.5	34.8	43	3.25	26.5	34.8
設定 5	27	35.3	44	3.5	27	35.3
設定 6	27.5	35.8	45	3.75	27.5	35.8

當選時獲得 ART 庫存數(大部分都為 1SET、2SET 為 0.2%、3SET 為 0.1%)

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

G 數上乘抽選

vs フェリックス中小役成立時會依照滯在模式與轉輪演出的有無(基本/B 停止/B 始動)進行抽選
中櫻/強櫻成立時

模式	低確			高確		
	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始
設定 1-3	50	60	75	75	80	90
設定 4	51	61	76	76	81	91
設定 5	52	62	77	77	82	92
設定 6	53	63	78	78	83	93

上乘轉數分配

上乘	20G	30G	50G	100G	200G	300G
無	75	20.3	3	1	0.5	0.25
B 停止	50	41.4	6	1.5	0.75	0.38
B 始動		75	20.9	2.34	1.17	0.59

弱櫻成立時

模式	低確			高確		
	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始
設定 1-3	20	50	60	50	75	80
設定 4	21	51	61	51	76	81
設定 5	22	52	62	52	77	82
設定 6	23	53	663	53	78	83

上乘轉數分配

上乘	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
無	75	21.7	2.5	0.5	0.2	0.1	0.05
B 停止	50	43.3	5	1	0.39	0.2	0.1
B 始動		75	14.8	7.5	1.56	0.78	0.39

西瓜成立時

能量條	強西瓜						弱西瓜					
	藍/綠			紅			藍/綠			紅		
轉輪	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始	無	B 停	B 始
設定 1	33	50	60	60	75	80	16.7	33.3	40	40	60	66.7
設定 2	33.8	50.5	60.5	60.5	75.5	80.5	17.2	33.8	40.5	40.5	60.5	67.2
設定 3	34.3	51	61	61	76	81	17.7	34.3	41	41	61	67.7
設定 4	34.8	51.5	61.5	61.5	76.5	81.5	18.2	34.8	41.5	41.5	61.5	68.2
設定 5	35.3	52	62	62	77	82	18.7	35.3	42	42	62	68.7
設定 6	35.8	52.5	62.5	62.5	77.5	82.5	19.2	35.8	42.5	42.5	62.5	69.2

上乘轉數分配

	+pt	20G	30G	50G	100G	200G	300G
強西瓜	無		75	22.4	1.5	0.75	0.38
	B 停止		50	46.5	2	1	0.5
	B 始動		50	43	4	2	1
弱西瓜	無	75	21.5	2.5	0.59	0.29	0.15
	B 停止	50	43.6	5	0.78	0.39	0.2
	B 始動		75	21.5	2	1	0.5

押順銅鐘成立時

轉輪演出	上乘當選率	20G	30G	50G	100G	200G	300G
基本	0.5	75	24.2	0.5	0.25	0.02	0.01
B 停止	100	50	46.9	2.5	0.5	0.05	0.02

CT 中銅鐘成立時

上乘當選率	20G	30G	50G	100G	200G	300G
0.5	75	24.2	0.5	0.25	0.02	0.01

確定銅鐘成立時

100%上乘確定, 100G/200G/300G 的上乘抽選各 1/3

SUPER HUSTLE TIME 中 G 數上乘抽選

vs セブア中藍七連線成立時突入 SHT, 此時 33.6%會發生 MUSCLE IMPACT

MI 中 66.8%會進行藍七連線的 LOOP

SHT 中會依照成立小役與 B 停止的有無(無/停止/始動)進行 G 數上乘抽選

但銅鐘、CT、RP、七連線時會依照 MI 當選的有無會有抽選變化

上乘當選率 (七連線鐘 SHT 突入時藍七未入賞的話則上乘率 80%)

小役	七連線/特殊小役/押順銅鐘+B/CT 2G 目	CT 1G 目	押順銅鐘/通常 RP
上乘率	100	87.5	80

上乘 G 數分配

小役	弱小役			強小役			確定鐘	押順銅鐘+B 停止		
	無	B 停止	B 始動	無	B 停止	B 始動		不論	不論	
30G	90	75		90	50				75	
50G	8.25	21.5	75	5	43.5	50			24.6	
100G	1	2	22	2.5	3	42.5			0.2	
200G	0.5	1	2	1.5	2	5			0.15	
300G	0.25	0.5	1	1	1	2.5	100		0.07	
小役	押順銅鐘/CT/通常 RP		CT 1G 目		CT 2G 目		藍七連線		黑七連線	
MI	無	有	無	有	無	有	無	有	無	有
20G	75	80	49.5	57.5	40	50				
30G	24.2	19.5	25	25	40	29	50	80		
50G	0.44	0.2	16	10	10	12.5	35	10.5	50	80
100G	0.16	0.15	5	4	5	5	7.5	5	37.5	10
200G	0.11	0.1	3	2.5	3	2.5	5	3	7.5	7.5
300G	0.06	0.05	1.5	1	2	1	2.5	1	5	2.5