

咚隆隆炎魔君 熊熊燃燒

Dororon えん魔くん メ～ラめら

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/12
五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



ハ～トふる BONUS



ドロロン BONUS

雙線為ハ～トふる BONUS



3 枚/9 枚/13 枚/14 枚



3 枚



1 枚/14 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 進入 CZ 後抽選(CZ 有多種)

轉輪凍結特典與確率

消化 G 數為三位數都相同時有機會發生凍結
特典為ハ～トふる BONUS+最終決戰模式確定

天井情報與恩惠

天井有三階段，ART 間超過 700G 當選 ART 時有 50% 機率獲得夥伴

ART 間超過 900G 當選 ART 時獲得夥伴確定，ART 間 999G 到達時必定發生轉輪凍結



最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



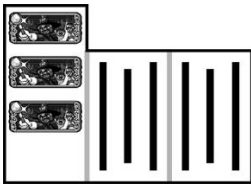
樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 咚隆隆炎魔君 熊熊燃燒

<https://www.youtube.com/watch?v=AGJqxMNLuPc>

小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上方到中段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為最強役確定，中右轉輪適當停止

還有以下三種停止牌型出現時也為最強役



左轉輪角紅櫻停止時，右轉輪瞄押三連大牌，中轉輪適當停止

右轉輪中段紅七停止為強紅櫻、未停止為弱紅櫻



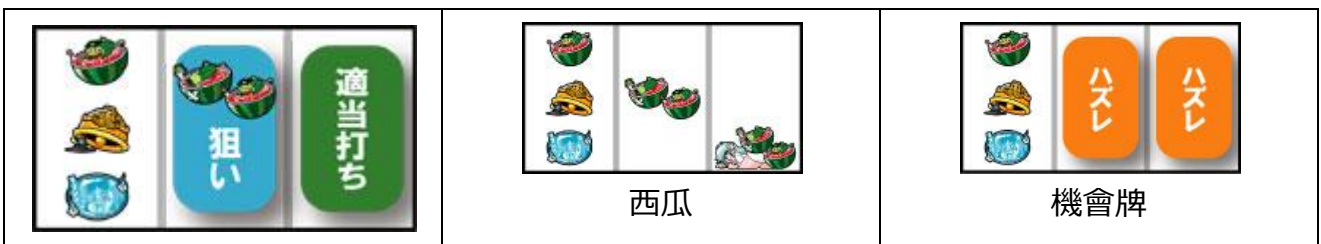
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止

青再銅鐘雙聽牌沒中或是中轉輪出現雙青再時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

西瓜連線為西瓜，有瞄押但西瓜未連線時為機會牌



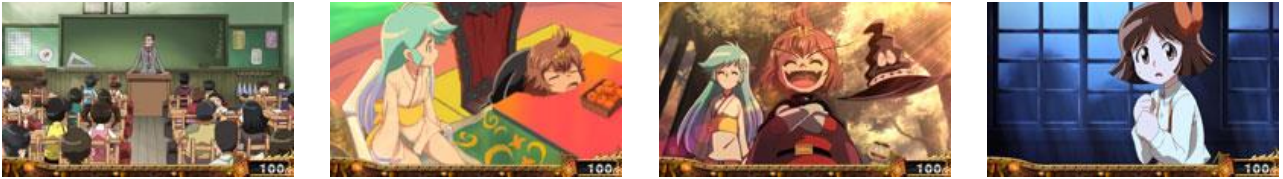
BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押紅七，其餘演出按一般時打法即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



通常時的場景有上面的四種，滯在黃昏的街道時有可能為高確、滯在洋海學校時為超高確期待大

妖怪大混戰時間



規定 G 數消化後有可能當選 ART 的前兆場景，中途會根據期待度 STEP UP

將一般妖怪打倒或是艷靡登場的話則 STEP UP，最後會往對決戲的演出發展，勝利則 ART 確定

燃燒挑戰



特殊小役成立抽選突入，15~無限 G 繼續的 CZ 期待度約 35%，滯在中全役都會進行解除抽選

炎魔君覺醒的話則 ART 或 BONUS 確定

燃燒搖晃挑戰



上面兩個 CZ 同時進行，繼續 G 數為 15~無限 G 期待度大幅上升到 80%，一邊成功則 ART 確定

兩邊都成功的話則 BONUS+ART 確定!?

搖晃挑戰



三位數相同 G 數時有可能突入的自力 CZ

15~無限 G 繼續，一樣全小役進行解除抽選

期待度約 60%

雙重搖晃挑戰



突入此 CZ 時則成功確定!?

只要安心的看昇天的樣子即可

ドロロン BONUS



30G 繼續的擬似 BONUS
通常時當選為 ART 確定
BONUS 中會進行 G 數上乘

ハートふる BONUS



10G+a 繼續的擬似 BONUS, 高確率成立白色大牌連線
每連線一次則庫存一隻ドロロン BONUS
還會以 0G 連的方式追加連線次數!?



ハルマゲどん TIME



1SET 40G+a, 純増約 2.3 枚/G 的 ART
特殊小役成立時會進行 G 數直上乘及天魔對決
的突入抽選, 直上乘當選時突入對決的期待大

處置搖晃晃 TIME



天魔對決勝利時的一部分所突入的上乘特化
最低 3G 繼續, 每轉都會進行 G 數上乘或是
BONUS 的庫存, 平均上乘 50G 以上

最終決戰模式



ART 中六人全員討伐後或是經由轉輪凍結後突入, 1SET 為 10G+ 與羅須暴神的對決部分
勝利時則進行 G 數上乘+突入處置搖晃晃 TIME(上乘的 G 數會保留到次回的 ART)
繼續率約 80%, 可期待大量上乘, 敗北結束 ART 之後則保證幾轉知內必定重新突入 ART

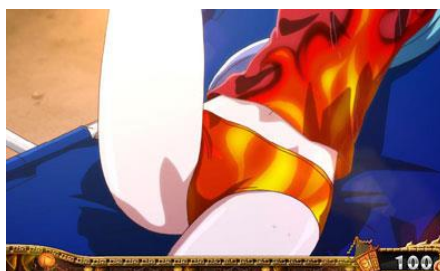
通常演出

注目演出



注目演出畫面連續出現時為好機
有可能發展次回預告!?

燃燒花紋



為本機的激熱花紋
任何時間出現都為大好機

連續演出

任務 將冰溶化



將包覆著雪子姬的冰給融化則突入 CZ，火力與カパエルの台詞必須要注意

任務 讓炎魔君清醒過來



阻止暴走的炎魔君則突入 CZ 柱子顏色與療法的種類必須注意

任務 喚醒雪子姬



能喚醒沉睡中的雪子姬的話則突入 CZ

任務 拯救ハルミ



能成功拯救被妖怪襲擊的ハルミ的話則突入 CZ，為任務演出中期待度最高的



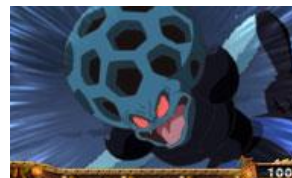
VS 面食い



VS ヘビ壺



VS ハチの巣入道



VS ち子先生



上面四個都是對決系的演出，我方獲得勝利的話則 ART 或 BONUS 確定，上方越右邊的期待越高

JUMBO 機器人 VS 木屐機器人



JUMBO 機器人獲得勝利的話則 ART 或 BONUS 確定，為對決系演出中期待度最高的

BONUS 中的演出

機會告知 炎魔 BONUS



完全告知 カパエル BONUS



愛告知 雪子姫 BONUS



ART 中當選 BONUS 時可以選擇演出告知的類型，機會告知為切入演出發生時可瞄押七連線
完全告知時則是發生切入演出時則紅七連線確定！

愛告知則是在 BONUS 的最後一併告知上乘的 G 數，三人同時登場的話則大量上乘的期待大

OPENING BONUS



通常時當選為此 BONUS，消化後突入 ART

炎魔機會



5G 週期抽選成功則移行，紅七連線確率上升

ART 中的演出

天魔 BATTLE



ART 中特殊小役成立、規定 G 數/銅鐘次數消化時突入，炎魔君與夥伴們與天使對決
將敵人的 HP 歸零的話則勝利，勝利可獲得 G 數上乘或 BONUS 或突入上乘特化區間
RP 以外小役進行己方攻擊抽選，三擇押順猜猜樂發生時，正確為己方攻擊，錯誤則為敵方攻擊

亂天 BATTLE



為天魔 BATTLE 中升格後勝利確定的上乘特化區間，10G 繼續，特殊小役進行模式上升抽選

三擇押順猜猜樂發生且押順正確的話則上乘 G 數，最後會發生連打的上乘演出
連打中每按一下都會進行繼續抽選，前面的模式要是上升的話則繼續率會有抽選優裕

基本 SPEC

各種確率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| ART 初當 | 1/252 | 1/237 | 1/226 | 1/195 | 1/169 | 1/128 |
| 機械割 | 97.1% | 98.5% | 100.2% | 104.2% | 109.6% | 112.8% |

通常時小役確率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|--------|--------|--------|---------|---------|---------|
| 西瓜 | 1/90.9 | 1/89.0 | 1/87.3 | 1/84.9 | 1/82.6 | 1/80.2 |
| MB | 1/18.7 | | | | | 1/17.8 |
| 小役 | 押順銅鐘 | 弱紅櫻 | 強紅櫻 A | 強紅櫻 B | 最強櫻 | 中段櫻 |
| 確率 | 1/3.95 | 1/86.6 | 1/388 | 1/3277 | 1/65536 | 1/65536 |
| 小役 | 機會牌 A | 機會牌 B | 機會牌 C | 最強機會牌 | 特殊役 | |
| 確率 | 1/395 | 1/328 | 1/546 | 1/65536 | 1/65536 | |

MB 中：1/72.6 為強櫻、1/65536 為最強櫻、其餘皆為銅鐘

通常時模式移行抽選

設定變更與 ART 結束時會進行模式移行抽選，未分配到的比例為原模式滯在

各模式 0.1% 移行超天國、超天國中 99.9% 移行天國

| 滯在 | 設定變更 | | | 通 A | | 通 B | 天國 | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | 通 A | 通 B | 天國 | 通 B | 天國 | 天國 | 通 A | 通 B |
| 1 | 27.4 | 50.0 | 22.5 | 12.5 | 12.5 | 66.7 | 64.9 | 12.5 |
| 3 | 22.4 | 52.0 | 25.5 | | | | | |
| 5 | 19.4 | 55.0 | 25.5 | 20.0 | 20.0 | 75.0 | 51.6 | 15.0 |
| 2 | 18.9 | 60.0 | 21.0 | 15.0 | 14.0 | 66.7 | 66.6 | 16.7 |
| 4 | 14.9 | 62.5 | 22.5 | 16.7 | 16.7 | | 59.9 | 20.0 |
| 6 | 9.90 | 65.0 | 25.0 | 50.0 | 20.0 | | 63.2 | 20.0 |

規定 G 數分配

ART 結束時會根據模式決定規定 G 數，超天國中此抽選為 0G

| 模式 | 通常 A | | | | | | 通常 B | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 設定 | 1 | 3 | 5 | 2 | 4 | 6 | 1-5 | 6 |
| 100G | 0.40 | | | 0.60 | | 5.00 | 1.60 | 3.10 |
| 132G | 0.40 | | | 0.60 | | 5.00 | 1.60 | 3.10 |
| 164G | 0.40 | | | 0.60 | | 5.00 | 10.0 | 12.5 |
| 200G | 1.20 | | | | | 10.0 | 0.40 | 10.0 |
| 232G | 3.10 | | 4.00 | | 5.00 | 15.3 | 0.40 | 15.5 |
| 264G | 15.8 | | 16.7 | 19.5 | 20.0 | 50.0 | 3.70 | 40.0 |
| 300G | 0.40 | | | | | | 5.00 | 1.60 |
| 332G | 0.40 | | | | | | 5.00 | 1.60 |
| 364G | 0.40 | | | | | | 16.7 | 6.30 |
| 400G | 3.10 | | | | | 1.00 | 0.80 | 0.10 |
| 432G | 3.10 | | | | | 1.00 | 0.80 | 0.10 |
| 464G | 6.30 | | | 7.30 | 8.00 | 1.00 | 0.80 | 0.10 |
| 500G | 0.30 | | | | | 0.10 | 5.00 | 1.00 |
| 532G | 0.30 | | | | | 0.10 | 5.00 | 1.00 |
| 564G | 0.30 | | | | | 0.10 | 16.7 | 1.00 |
| 600G | 1.60 | | | | | 0.10 | 5.00 | 1.00 |
| 632G | 5.00 | | | | | 0.10 | 5.00 | 1.00 |
| 664G | 10.0 | | | | | 0.10 | 16.7 | 1.00 |
| 700G | 0.80 | | | 1.60 | | 0.10 | | |
| 732G | 0.80 | | | 1.60 | | 0.10 | | |
| 764G | 0.80 | | | 1.60 | | 0.10 | | |
| 800G | 1.60 | | | | | 0.10 | | |
| 832G | 8.00 | | 6.30 | 5.00 | | 1.00 | | |
| 864G | 10.0 | | | 8.00 | | 1.00 | | |
| 900G | 5.60 | 3.10 | | 2.30 | | 1.00 | | |
| 932G | 10.0 | | 5.80 | 8.00 | 7.50 | 1.00 | | |
| 964G | 10.0 | 12.5 | 16.7 | 11.7 | 10.0 | 0.10 | | |

| 模式 | 0G | 32G | 64G |
|----|----|-----|-----|
| 天國 | 15 | 5 | 80 |

上面 G 數抽選完會根據後兩位數進行前兆 G 數的抽選, 但是 0G 與 964G 時會有專用的分配

| G 數 | 1G | 2G | 3-5G | 6-9G | 10-13G | 14-17G | 18-21G |
|------|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 0G | | 0.78 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 |
| *00G | | 0.2 | 各 0.2 | 各 0.2 | 各 0.39 | 各 0.78 | 各 1.56 |
| *32G | 3.13 | 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 |
| *64G | | 0.2 | 各 0.2 | 各 0.2 | 各 0.39 | 各 0.78 | 各 1.56 |
| 964G | 6.25 | 6.25 | 各 0.78 | 各 1.56 | 各 3.13 | 各 3.13 | 各 3.13 |
| G 數 | 22G | 23-24G | 25G | 26-28G | 29G | 30-31G | 32G |
| 0G | 9.38 | 各 12.5 | 0.78 | 各 0.78 | 0.78 | 各 0.78 | 0.78 |
| *00G | 3.13 | 各 3.13 | 3.13 | 各 6.25 | 6.25 | 各 12.5 | 25 |
| *32G | 3.13 | 各 3.13 | 3.13 | 各 3.13 | 3.13 | 各 3.13 | 3.13 |
| *64G | 3.13 | 各 3.13 | 3.13 | 各 6.25 | 6.25 | 各 12.5 | 25 |
| 964G | 3.13 | 各 3.13 | 3.13 | 各 3.13 | 1.56 | 各 1.56 | 1.56 |

設定變更時, 前一頁的抽選相同, 但是前兆轉數依照下表抽選

| G 數 | 1G | 2-9G | 10-13G | 14-17G | 18-21G | 22-25G | 26-29G | 30-31G | 32G |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|
| *00G | | 各 0.20 | 各 0.39 | 各 0.78 | 各 1.56 | 各 3.13 | 各 6.25 | 各 12.5 | 25 |
| *32G | 各 3.13 | | | | | | | | 3.13 |
| *64G | | 各 0.20 | 各 0.39 | 各 0.78 | 各 1.56 | 各 3.13 | 各 6.25 | 各 12.5 | 25 |

通常時狀態移行抽選

通常時特殊小役成立時會進行狀態昇格抽選

押順銅鐘成立時會進行狀態降格抽選：高確轉低確 15.2%、超高轉高確 25%

| 小役 | 西瓜 | | | 弱櫻 | | | 強櫻 | | | 機會牌 | | |
|-----|------|-----|----|------|-----|----|-----|------|----|-----|-----|----|
| | 低確 | | 高確 | 低確 | | 高確 | 低確 | | 高確 | 低確 | | 高確 |
| 設定 | 高確 | 超高 | 超高 | 高確 | 超高 | 超高 | 高確 | 超高 | 超高 | 高確 | 超高 | 超高 |
| 135 | 35.7 | 1.2 | 11 | 17.9 | 1.2 | 11 | 9.3 | 1.2 | 11 | 3.9 | 1.2 | 11 |
| 2 | | 1.6 | | | 1.6 | | | 1.6 | | | | |
| 4 | | 2 | | | 2 | | | 2 | | | | |
| 6 | | 40 | | | 2.3 | | | 19.6 | | | 2.3 | |

通常時 BONUS 直擊抽選

通常時會依照滞在狀態與成立小役進行 BONUS 直擊抽選，當選時為 BONUS+ART 確定
 特殊役・最強機會牌・最強櫻・中段櫻成立時 **100%**當選確定

| 小役 | 強櫻 | | 機會牌 | | 西瓜/弱櫻 | |
|----|------|------|------|------|-------|------|
| | 低/高確 | 超高 | 低/高確 | 超高 | 低/高確 | 超高 |
| 1 | 0.10 | 40.0 | 0.04 | 19.5 | 0.01 | 2.00 |
| 2 | 0.20 | 40.6 | 0.07 | 19.8 | 0.02 | 2.10 |
| 3 | 0.68 | 42.0 | 0.34 | 20.6 | 0.07 | 2.40 |
| 4 | 1.84 | 46.0 | 0.95 | 22.8 | 0.18 | 3.20 |
| 5 | 2.42 | 48.0 | 1.26 | 23.9 | 0.24 | 3.60 |
| 6 | 3.00 | 50.0 | 1.56 | 25.0 | 0.30 | 4.00 |

通常時 CZ 抽選

BONUS 直擊非當選時會依照滞在狀態與成立小役進行兩個 CZ 的抽選

兩個 CZ 同時當選時會突入燃燒搖晃挑戰

燃燒挑戰抽選

| 小役 | 強櫻 | | | 機會牌 | | | 弱櫻・西瓜 | | |
|----|------|------|------------|------|------|------------|-------|------|------------|
| | 低確 | 高確 | 超高 | 低確 | 高確 | 超高 | 低確 | 高確 | 超高 |
| 12 | 12.5 | 20.0 | 100 | 8.00 | 12.5 | 100 | 0.50 | 1.50 | 100 |
| 34 | 15.0 | 25.0 | | 12.5 | 16.7 | | 0.80 | 2.50 | |
| 56 | 25.0 | 40.0 | | 20.0 | 25.0 | | 2.00 | 5.00 | |

搖晃挑戰抽選

| 小役 | 強櫻 | | | 機會牌 | | | 弱櫻 | | | 西瓜 | | |
|----|------|------|------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | 低確 | 高確 | 超高 | 低確 | 高確 | 超高 | 低確 | 高確 | 超高 | 低確 | 高確 | 超高 |
| 1 | 11.0 | 33.3 | 100 | 5.46 | 15.6 | 50.0 | 1.56 | 3.13 | 12.5 | 0.78 | 1.56 | 6.25 |
| 2 | | | | | | | | 3.91 | 14.1 | | 2.34 | 7.04 |
| 3 | | | | | | | 3.13 | 5.46 | 19.6 | 1.56 | 3.91 | 11.8 |
| 4 | | | | | | | 7.41 | 25.0 | 2.34 | 5.08 | 14.5 | |
| 5 | | | | | | | 4.69 | 10.2 | 34.5 | 3.13 | 6.25 | 18.9 |
| 6 | | | | | | | | 11.8 | 38.5 | | 7.81 | 20.4 |

CZ 中的抽選

燃燒挑戰中

燃燒挑戰開始時會先決定繼續 G 數

| 設定 | 135 | 2 | 4 | 6 |
|-----|-----|------|------|----|
| 15G | 69 | 68.8 | 68.5 | 68 |
| 30G | 30 | | | |
| 無限 | 1 | 1.2 | 1.5 | 2 |

燃燒挑戰中會依照成立小役進行 ART 抽選，確定役/最強役/中段櫻 100%當選

| 小役 | 強櫻 | 機會牌 | 西瓜/弱櫻 | MB 中銅鐘/1 枚役 | 其他小役 |
|-----|------|-----|-------|-------------|------|
| 當選率 | 66.7 | 40 | 22 | 5 | 1 |

搖晃挑戰中

搖晃挑戰開始時會先決定繼續 G 數

| 繼續 G | 15G | 30G | 無限 |
|------|------|------|------|
| 分配比例 | 58.8 | 40.0 | 1.20 |

燃燒挑戰中會依照成立小役進行 ART 抽選，確定役/最強役/中段櫻 100%當選

| 小役 | 強櫻 | 機會牌 | 西瓜/弱櫻 | 其他小役 |
|-----|------|-----|-------|------|
| 當選率 | 76.9 | 50 | 40 | 3.1 |

燃燒搖晃挑戰中

燃燒搖晃挑戰中會依照成立小役同時兩 CZ 的 ART 抽選，兩邊都當選時則追加 BONUS

| 小役 | 確定役/最強役/中段櫻 | 強櫻 | 機會牌 | 西瓜/弱櫻 | MB 中銅鐘/1 枚役 | 其他小役 |
|----|-------------|------|-----|-------|-------------|------|
| 燃燒 | 100 | 66.7 | 40 | 22 | 8 | 3 |
| 搖晃 | 100 | 76.9 | 50 | 40 | 3.1 | 3.1 |

ART 中夥伴獲得抽選

ART 初當及 ART 繼續時/夥伴獲得時/對決勝利時會進行夥伴指示天井 G 數抽選

| 天井 G 數 | 5G | 10G | 20G | 30G | 40G | 50G |
|--------|------|------|------|------|------|------|
| 初當時 | 3.10 | 3.10 | 3.10 | 20.0 | 20.0 | 50.6 |
| 其他 | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 25.0 | 60.0 | |

夥伴指示天井到達時，當發生夥伴獲得挑戰時，會完全提示押順而獲得夥伴確定

以下為天井到達時獲得的指示次數

| 1 回 | 2 回 | 3 回 | 5 回 | 7 回 |
|------|------|------|------|------|
| 95.1 | 3.10 | 1.60 | 0.10 | 0.10 |

ART 中 G 數上乘抽選

ART 中會根據成立小役以及轉輪鎖定(RL)階數進行 G 數上乘抽選

以下稀有役為：確定役·最強機會牌·最強櫻·中段櫻

轉輪鎖定(RL)發生率

| 成立小役\RL | RL1 | RL2 | RL3 |
|---------|-----|-----|-----|
| 西瓜/弱櫻 | 0.4 | | |
| 強櫻/機會牌 | 6.3 | 6.3 | |
| 稀有役 | 0.4 | 0.4 | 50 |

特殊小役成立時會先進行直上乘抽選，抽選失敗後才會進行全員集合機會的抽選

全員集合機會當選時會發生全員集合機會挑戰，猜對押順成功的話則夥伴全員集合

| 設定 | 抽選 | 西瓜 | 弱櫻 | 機會牌(RL01) | 稀有役 |
|-----|--------|------|------|-----------|-----|
| 1-5 | 上乘當選率 | 5 | 15 | 30 | 100 |
| | 全員集合機會 | 0.2 | 0.2 | | |
| 6 | 上乘當選率 | 1.6 | 6.3 | 10 | 100 |
| | 全員集合機會 | 0.01 | 0.01 | | |

上乘 G 數分配 稀有役成立時，70%上乘 100G、30%上乘 200G

| 小役 | RL | 設定 | 30G | 50G | 77G | 100G | 200G | | | |
|------|--------|------|------|------|-----|------|------|------|------|------|
| 西瓜 | RL 無 | 135 | 84 | 10 | 0.1 | 5 | 1 | | | |
| | | 246 | 83.9 | | | | | | | |
| | RL1 | 135 | 84 | 15 | 1 | | | | | |
| | | 246 | 83.9 | | | | | | | |
| 小役 | 強櫻·機會牌 | | | | | 弱櫻 | | | | |
| RL | RL 無 | | RL1 | | RL2 | | RL 無 | | RL1 | |
| 設定 | 135 | 246 | 135 | 246 | 135 | 246 | 135 | 246 | 135 | 246 |
| 10G | 56.8 | 56.7 | 56.8 | 56.7 | | | 79.6 | 79.5 | | |
| 20G | 25 | | 25 | | | | 12.5 | | 92.1 | 92.0 |
| 30G | 10 | | 10 | | 84 | 83.9 | 6.3 | | 6.3 | |
| 50G | 5 | | 5 | | 10 | | 1.6 | | 1.6 | |
| 77G | | 0.1 | | 0.1 | | 0.1 | | 0.1 | | 0.1 |
| 100G | 3.1 | | 3.1 | | 5 | | 0.1 | | 0.1 | |
| 200G | 0.1 | | 0.1 | | 1 | | | | | |

天魔 BATTLE 抽選

直上乘當選時會依照對戰角色與契機役進行天魔 BATTLE 移行抽選

稀有役 100%移行天魔 BATTLE

| 契機役 | 西瓜 | | 機會牌 | | | 強櫻 | | | 弱櫻 | |
|------|------|-----|------|------|------|------|------|------|------|-----|
| RL | RL 無 | RL1 | RL 無 | RL1 | RL2 | RL 無 | RL1 | RL2 | RL 無 | RL1 |
| バリエス | 6.30 | 100 | 3.10 | 3.10 | 12.5 | 3.10 | 3.10 | 12.5 | 3.10 | 100 |
| 其他對手 | 50.0 | 100 | 25.0 | 25.0 | 50.0 | 20.0 | 20.0 | 50.0 | 20.0 | 100 |

ART 中押順銅鐘規定次數到達時也會移行天魔 BATTLE

| 次數 | 3 | 5 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
|----|---|---|-----|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|-----|
| 分配 | 1 | 1 | 3.1 | 3.1 | 3.1 | 3.1 | 10 | 5 | 10 | 10 | 10 | 40 |

夥伴性能

各個夥伴都有不同的二擇押順發生率以及押順錯誤時的迴避率，反擊發生時為勝利確定

| 夥伴 | えん魔 | カパエル | 雪子姫 | エンピ | ハルミ |
|---------|-----|------|-----|-----|-----|
| 二擇押順發生率 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 迴避率 | | 25 | 25 | 25 | 50 |
| 反擊率 | 0.5 | | | | |

天魔 BATTLE 勝利時會根據對戰對手決定獲得的報酬

| 對戰對手 | G 數上乘 | 處置搖晃晃 TIME | BONUS |
|------|-------|------------|-------|
| 羽衣姫 | 45.0 | 50.0 | 5.00 |
| 其他對手 | 60.0 | 35.0 | |

G 數上乘選擇時會根據對戰對手決定上乘 G 數

| 對手 | バリエス・ラスボス | | | | 其他對手 | | | | |
|-----|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 設定 | 30G | 50G | 77G | 100G | 30G | 50G | 77G | 100G | 200G |
| 1-3 | 99.4 | 0.50 | | 0.10 | 99.3 | 0.50 | | 0.10 | 0.10 |
| 4-6 | 99.3 | | 0.10 | | 99.2 | | 0.10 | | |

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>

天魔 BATTLE 中保證回數分配

天魔 BATTLE 中三擇 RP 押順正確時會根據對戰對手上乘保證回數

押順錯誤時消化一次保證回數，消化完畢時則結束天魔 BATTLE

選擇復活時則在保證回數消化完畢後必定復活後勝利

| 對戰對手 | | | | | | 復活 | | | | |
|---------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 1回 | 2回 | 3回 | 4回 | 5回 | 1回 | 2回 | 3回 | 4回 | 5回 |
| 貧乏神/ヲルス | | 74.6 | 10 | 1 | 0.1 | 10 | 3 | 1 | 0.2 | 0.1 |
| ハイルク | 98.2 | 1.6 | 0.1 | | | 0.1 | | | | |
| 其他對手 | 88.2 | 5 | 1.6 | 0.1 | | 3.1 | 1.2 | 0.6 | 0.2 | 0.1 |

處置搖晃晃 TIME 中的抽選

繼續抽選

處置搖晃晃 TIME 開始時會先決定繼續率，繼續率有 50/66/75/80% 四種

處置搖晃晃 TIME 有 3G 保證，期間內為上乘確定，以下未列出的小役為上乘確定

其餘小役在保證 G 數消化後會依照繼續率與成立小役進行結束/繼續/上乘的抽選

| 小役 | MB・MB 中銅鐘 | 押順銅鐘・押順 RP | | | | 不中 | | | |
|-----|-----------|------------|------|------|------|------|------|------|------|
| 繼續率 | 不論 | 50% | 66% | 75% | 80% | 50% | 66% | 75% | 80% |
| 結束 | | 55.7 | 37.4 | 27.5 | 13.0 | 60.0 | 37.4 | 27.5 | 13.0 |
| 繼續 | 25 | 20.0 | 29.1 | 39.0 | 53.5 | 40.0 | 62.6 | 72.5 | 87.0 |
| 上乘 | 75 | 24.3 | 33.5 | 33.5 | 33.5 | | | | |

上乘分配

當選上乘時會依照成立小役與 RL 階數進行上乘 G 數的分配，稀有小役上乘 100G 確定

| 小役 | 強櫻 | | 機會牌 | | 西瓜 | | 弱櫻 | | 不中 | 其他小役 |
|-------|------|-----|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|------|
| RL | RL01 | RL2 | RL01 | RL2 | RL0 | RL1 | RL0 | RL1 | RL0 | RL0 |
| 10G | | | | | | | | | 100 | 82.9 |
| 20G | | | | | | | 54.1 | | | 10 |
| 30G | 64 | | 69 | | 69 | | 33.3 | 69 | | 1.6 |
| 50G | 10 | 40 | 20 | 40 | 20 | 65 | 1.6 | 20 | | 0.4 |
| 100G | 1 | 10 | 1 | 10 | 1 | 25 | 1 | 1 | | 0.1 |
| BONUS | 25 | 50 | 10 | 50 | 10 | 10 | 10 | 10 | | 5 |

BONUS 中的抽選

確定畫面中的抽選

BONUS 直擊時的 0.1% 為八〜トふる BONUS

確定畫面中為ドロロン BONUS 時會進行八〜トふる BONUS 的昇格抽選

八〜トふる BONUS 時會進行ドロロン BONUS 的庫存抽選

| 成立役 | 稀有役 | 強櫻 | 機會牌 | 弱櫻/西瓜 | MB/MB 中銅鐘 |
|-----|-----|----|-----|-------|-----------|
| RL0 | 100 | 5 | 2.5 | 1 | 0.1 |
| RL1 | | 5 | 2.5 | 100 | |
| RL2 | | 10 | 5 | | |

ドロロン BONUS 中

ドロロン BONUS 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

以下所有小役上乘分配，設定 4-6 的都有 0.1% 機率上乘 77G(從最低 G 那邊分走)

| 成立役 | 稀有役 | 七連線 RP | 強櫻 | 機會牌 | 弱櫻 | 西瓜 | RP/銅鐘/MB | 不中 |
|------|-----|--------|------|-----|------|----|----------|-----|
| 當選率 | 100 | 100 | 100 | 75 | 50 | 25 | 1 | 1 |
| 10G | | | | | 38.9 | | 89.8 | 100 |
| 20G | | | 46.7 | | 25 | | 5 | |
| 30G | | 99 | 40 | | 25 | 74 | 3.1 | |
| 50G | | 0.5 | 10 | | 10 | 20 | 1 | |
| 100G | 70 | 0.5 | 3 | | 1 | 5 | 1 | |
| 200G | 30 | | 0.3 | | 0.1 | 1 | 0.1 | |

八〜トふる BONUS 中

八〜トふる BONUS 中會進行ドロロン BONUS 的庫存抽選

| 成立役 | 稀有役 | 強櫻 | 機會牌 | 弱櫻/西瓜 | MB |
|------|-----|----|------|-------|-----|
| 1SET | | 50 | 93.4 | 40 | 1 |
| 2SET | 50 | 25 | 5 | 5 | 0.2 |
| 3SET | 50 | 25 | 1.6 | 1.6 | 0.1 |