

魂斗羅 3D

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

KPE

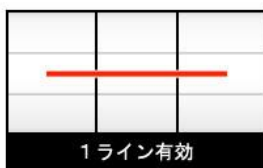
導入年月 2013/08

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



3 枚



1 枚/8 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Tomato	Tomato	Tomato
20	Blue Bag	Banana	Banana
19	Banana	Tomato	Tomato
18	Blue Bag	Blue Bag	Blue Bag
17	Tomato	Blue Bag	Blue Bag
16	Tomato	Tomato	Tomato
15	Blue Bag	Banana	Banana
14	Banana	Blue Bag	Blue Bag
13	Tomato	Tomato	Tomato
12	Blue Bag	Banana	Banana
11	Banana	Tomato	Blue Bag
10	Blue Bag	Blue Bag	Blue Bag
9	Blue Bag	Blue Bag	Blue Bag
8	Tomato	Tomato	Tomato
7	Blue Bag	Banana	Banana
6	Banana	Blue Bag	Blue Bag
5	Tomato	Tomato	Tomato
4	Blue Bag	Banana	Banana
3	Banana	Tomato	Tomato
2	Blue Bag	Blue Bag	Blue Bag
1	Tomato	Blue Bag	Blue Bag

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「殲滅 CHANCE」抽選
3. 特殊小役直擊

天井情報與恩惠

天井為 AT 間 999G, 天井到達時 AT 當選確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

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



樂都



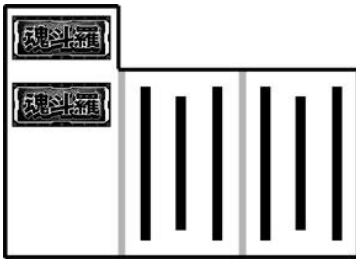
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪先瞄押 BAR，約在轉輪上方到上段瞄押



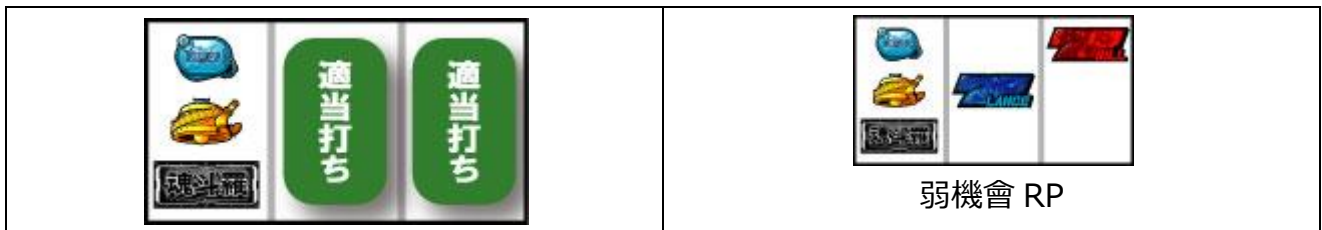
中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

BAR 中段停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓紅櫻

紅櫻形成三連線時為強櫻，反之為弱櫻



BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，大牌斜線連線時為弱機會 RP



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可

斜瓜連線時為弱西瓜，平瓜連線時為強西瓜，形成小 V 字型時為強機會 RP



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押畫面指示圖案，其他演出按照一般時打法即可

本機演出說明

基本模式說明

通常場景



通常場景有密林與舊市街場景

直升機場景



左邊黃昏為高確期待，右邊夜晚為超高確期待

前兆場景



前兆場景會依照上圖由左到右依序進展，又右邊的 AT 當選期待度越高

此場景中發生的ギャバ総帥 CHANCE UP 會依序照藍→黃→綠→紅→紫的順序上升，越上升期待高

殲滅 CHANCE



10/20/30G 繼續的自力高確率 CZ
滯在中中段銅鐘與特殊小役進行抽選
子彈的顏色會示唆期待度

大殲滅 CHANCE



殲滅 CHANCE 中銅鐘不中時進行突入抽選
全部小役都會進行 AT 抽選
1G 限定，AT 期待度 50%

魂斗羅 TIME



1SET 40G+α純增 2.8 枚/G
SET 數管理，一次最大當選 7
SET，特殊小役成立時抽選
上乘特化區間

BATTLE CHARGE RUSH



押順銅鐘的 50%與特殊小役
一次會上乘 10~100G
武裝等級與敵人會有其
上乘期待度的不同

魂斗羅爆裂



AT 中紅七連線等突入的區間
全部小役都會上乘
銅鐘成立時會上升等級
等級上升時上乘性能提升

通常時演出說明

發氣演出



所發出的氣對應小役
氣大小有期待度不同

感測機器人演出



攻擊機器人後剩下的
顏色對應小役
全破壞時發展演出

輪盤演出



停止的圖案告知
期待度以及發展等等

地圖演出



地圖上停止的圖案
告知發展的目標

切入演出



特殊小役成立時的機會演出，依照登場角色的不同有所期待度的高低



轉輪演出



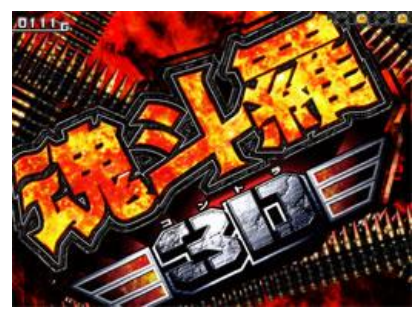
起動轉輪時發生小凍結
與畫面一起發生的演出
越多階期待度越高

色誘演出



安娜的身體部位圖案告知
發展目標以及演出
AT 中出現為大好機

標題演出



標題文字出現的超激熱演出
AT 中突入上乘特化區間
的期待度大增

角色名台詞演出



角色與台詞的切入演出發生，總共有四種演出類型，越 STEP UP 上去的話期待度越高

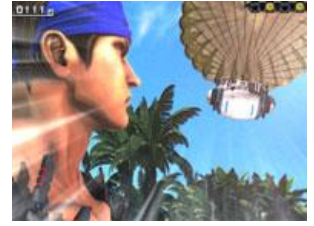
連續演出說明

將彈藥卡車給拉上來!



挑戰演出之一，將卡車給拉上來的話
突入殲滅 CHANCE

獲得從空中來的補給物資!



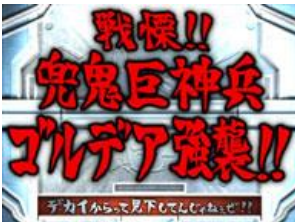
如果成功獲取補給物的話則突入殲滅 CHANCE

威脅!磁力重裝坦克車マグナス登場!



與會放出電擊的坦克車進行對決，勝利的話則突入 AT

戰慄!兜鬼巨神兵ゴルデア強襲!



與巨人怪物的對決演出，勝利則 AT 確定，戰鬥中己方的攻擊形式必須要注意

突入!レッドファルコン軍動力基地



在敵人設施放置炸彈後安全逃出的話則突入 AT，店及顏色與炸彈數量要注意

恐怖!! 兵士量產的人體改造設施!



將安娜成功救出的話則 AT 突入確定，選擇的門種類以及膠囊的顏色必須要注意

AT「魂斗羅 TIME」中的說明

STEP UP



與 STEP UP 一起一個個出現的
「魂→斗→羅→3D」的文字
進展越多則突入上乘區間
期待度越高

道具箱



寶箱顏色的期待度依序為
「茶色→銀色→幸運草圖案」
寶箱中出現的道具必須注意

中 BOSS



該機器人的顏色對應各種小役
戰車型或是人型的敵人
期待度比較高

切入演出



發生時為紅七連線的機會! STUP UP 越高而切入的人數越多時期待度越高

突破灼眼邪鵝門



AT 中專用的連續演出，能將門打開的話
則突入上乘特化區間，必須注意門的顏色

突破陰獸魔神像グロマイデス



將其打倒的話則突入上乘特化區間
敵人的攻擊比較弱時為好機

通常時的連續演出



特殊小役成立時或是銅鐘的 50%會發生武器強化，強化時最低上乘 G 數會跟著上升
武器全部有五個階段「マシンガン（10～100G）→グレネードランチャー（20～100G）
→スプレッドガン（30～100G）→レーザーガン（50or100G）
→ハイパーセルランチャー（50 or 100G，100G 選擇率較高）」

天王鬼ギャバ



出現率最高的主要怪物

烈撃六連機動砲 スパイダル



出現此敵人時
有機會一次跳到
最高等級的武器

陰獣キムコウ



出現此對手時
特殊小役成立的話
100G 上乘確定!

毒眼擬態鬼人 ギャバ総帥



如果是遇到此對手
則不論武器等級
上乘 50G 以上確定

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/295	1/287	1/275	1/255	1/239	1/222
機械割	97.6%	99.3%	101.3%	104.6%	107.8%	111.3%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱西瓜	1/114	1/108	1/102	1/97.5	1/93.1	1/89.0	
通常 RP	1/2.44			1/2.45			
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	押順銅鐘	強西瓜	弱機會 RP	強機會 RP
確率	1/85.8	1/256	1/16384	1/1.8	1/341	1/228	1/683

通常時模式移行抽選

AT 結束與設定變更時會進行模式移行抽選

設定	AT 結束時				設定變更時			
	通常 A	通常 B	天國	真天國	通常 A	通常 B	天國	真天國
1	39.8	26.9	25.0	8.33	39.8	35.2	18.8	6.25
2	38.0	28.7			38.0	37.0		
3	35.0	31.7			35.0	40.0		
4	30.0	36.7			30.0	36.7		
5	25.0	41.7			25.0	41.7		
6	18.0	48.7			18.0	48.7		

規定 G 數分配

模式移行時會進行規定 G 數抽選分配，規定 G 數消化時 AT 當選

真天國模式滯在時 32G 以內當選確定，天國模式滯在時 128G 以內當選確定

模式	設定	129-256	-384	-512	-640	-768	-896	-999
通常 A	1-3	△	◎	△	◎	○	○	◎
	4-6	○	◎	○	◎	○	○	◎
通常 B	1-6	○	◎	○	◎			

通常時高確移行抽選

通常時有高確 A 與高確 B，兩種高確移行的方式不同，兩個高確同時滯在時為超高確

高確 A 移行抽選

通常時的小役成立時會進行往高確 A 的移行抽選

設定	弱機會 RP	弱西瓜	強機會 RP	強西瓜	弱櫻	強櫻
1	5.00	5.00	10.0	10.0	25.0	50.0
2	5.50	5.50	11.0	11.0		
3	6.00	6.00	12.0	12.0		
4	6.50	6.50	13.0	13.0		
5	7.00	7.00	14.0	14.0		
6	7.50	7.50	15.0	15.0		

高確 B 移行抽選

模式移行時會先決定高確 B 的移行抽選 TABLE

模式\TABLE	A	B	C	D
通常 A	75.0	15.0	10.0	
通常 B	37.5	25.0	25.0	12.5
(真)天國	25.0	25.0	25.0	25.0

之後依照決定的 TABLE，當達到規定的消化 G 數就會進行高確 B 的移行抽選

移行率：◎>○>△

G 數\TABLE	A	B	C	D
1-128G	△	△	△	△
129-256G	○	◎	◎	◎
257-384G	△	△	△	△
385-512G	○	◎	◎	◎
513-640G	△	△	△	△
641-768G	△	△	△	
769-896G	○	◎	◎	
897-999G	△	△	△	

通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役成立時，會依照滯在狀態進行 CZ 抽選(CZ 中也會進行抽選)

小役	強機會 RP			弱機會 RP			銅鐘 2 連		銅鐘 3 連	
	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確/高確	超高	低確/高確	超高
1-6	33.3	50.0	100	16.7	25.0	50.0	0.39	12.5	50.0	100
小役	強西瓜・強櫻				弱西瓜・弱櫻					
設定	低確	高確 A	高確 B	超高	低確	高確 A	高確 B	超高		
1	5.00	10.0	20.0	33.3	1.56	5.00	10.0	12.5		
2	5.78	11.0	22.0		1.95	6.00	11.0			
3	6.56	12.0	24.0		2.34	7.00	12.0			
4	7.34	13.0	26.0		2.73	8.00	13.0	13.0		
5	8.12	16.7	28.6		3.13	10.0	16.7	16.7		
6	10.0	20.0	30.0		3.52	12.5	20.0	20.0		

CZ 當選時會經由 2-12G 的前兆後發動

2G	3G	4G	5G	6G	7G	10G	11G	12G
5	3.33	3.34	20	40	3.33	3.33	18.3	3.33

通常時 AT 直擊抽選

通常時特殊小役成立時、銅鐘 4 連續入賞時會進行 AT 直擊抽選

AT 直擊率

中段櫻	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	銅鐘 4 連
100	0.1	0.2	0.1	100
純槓	強櫻	強西瓜	強機會 RP	
100	0.2	0.39	0.2	

當選時會經由前兆後發動

前兆 G	0G	1G	32G
分配比例	4.76	19.1	76.2

CZ「殲滅 CHANCE」中的抽選

繼續 G 數分配抽選

CZ 當選時會先決定繼續 G 數(30G 選擇時為 AT 確定)

繼續 G 數	10G	20G	30G
分配	87.5	9.38	3.13

AT 抽選

CZ 消化中會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	純槓·中段櫻	強機會 RP	強櫻·強西瓜	弱機會 RP·弱櫻·弱西瓜·銅鐘入賞
當選率	100	33.3	20	12.5

押順銅鐘押順錯誤的 2% 進行大殲滅 CHANCE 抽選

當選時的下一 G 發生大殲滅 CHANCE，只要任一小役入賞的話則 AT 當選(期待度 56.7%)

AT 中的抽選

SET 數分配

AT 當選時會進行 SET 數抽選，中段櫻直擊時為魂斗羅爆裂+AT 3SET 確定

SET 數	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET	7 SET
設定 1	79.7	6.25	12.5	0.78	0.39	0.01	0.39
設定 2	76.6	12.5	9.38				
設定 3	79.7	6.25	12.5				
設定 4	77.3	12.5	7.42	1.56	0.78		
設定 5	80.5	6.25	10.6				
設定 6	77.5	12.5	7.21			0.1	

バトルチャージ RUSH 抽選

AT 中特殊小役成立時會進行バトルチャージ RUSH 抽選

小役	純槓 中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	強機會 RP	弱機會 RP	通常 RP
當選率	100	25	12.5	50	25	33.3	16.7	0.02
1 SET		50		97		70		
2 SET		35		2		20		
3 SET	100	15		1		10		100

當選時會經由 0~5G 前兆(通常 RP 當選時前兆 8G)，但有 1/8 在 G 數 0 時才會發動

バトルチャージ RUSH 抽選

敵人選擇抽選

バトルチャージ RUSH 開始時會先進行敵人抽選

敵人	天王鬼ギャハ	ス°イタル	キムコウ	ギャハ 総帥
選擇率	59.4	25.0	12.5	3.13

開始時的武装 Lv 分配

バトルチャージ RUSH 開始時會進行武装等級抽選

敵人	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
	マシンガン	グレネードランチャ	ス°レッドガン	レーザーガン	ハイパ°シエルランチ
天王鬼ギャハ	98.4	0.39	0.39	0.39	0.39
ス°イタル	86.3	0.39	0.39	0.39	12.5
キムコウ	98.4	0.39	0.39	0.39	0.39
ギャハ 総帥	98.4	0.39	0.39	0.39	0.39

武装強化抽選

バトルチャージ RUSH 中會依照成立小役進行武装強化抽選

滞在	Lv1				Lv2			Lv3		Lv4
	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv3	Lv4	Lv5	Lv4	Lv5	Lv5
銅鐘	49.4	0.2	0.2	0.2	49.6	0.2	0.2	49.8	0.2	50
特殊小役	99.4	0.2	0.2	0.2	99.6	0.2	0.2	99.8	0.2	100
確定役				100			100		100	100

G 數上乘抽選

武装強化抽選後會依照對戰對手/成立小役/武装 Lv 進行 G 數上乘抽選

對戰對手		天王鬼ギャハ/ス°イタル/キムコウ					ギャハ 総帥	
成立役	武装	10G	20G	30G	50G	100G	50G	100G
銅鐘	Lv1	48.4	0.39	0.39	0.39	0.39	49.6	0.39
	Lv2		48.8	0.39	0.39	0.39	49.2	0.78
	Lv3			49.2	0.39	0.39	48.4	1.56
	Lv4				49.6	0.39	46.9	3.13
	Lv5				37.5	12.5	37.5	12.5

對戰對手		天王鬼ギャバ/スィタル				キムワ	ギャバ総帥	
成立役	武装	20G	30G	50G	100G	100G	50G	100G
確定役	共通				100	100		100
強機會 RP 強西瓜	Lv2		97.0	2.00	1.00		99.0	1.00
	Lv3		97.0	2.00	1.00		98.0	2.00
	Lv4			99.0	1.00		96.0	4.00
	Lv5				100			100
強櫻	Lv2		98.5	1.00	0.50		99.5	0.50
	Lv3		98.5	1.00	0.50		99.0	1.00
	Lv4			99.5	0.50		98.0	2.00
	Lv5				100			100
弱特殊小役	Lv2	97.0	1.50	1.00	0.50		99.5	0.50
	Lv3		98.5	1.00	0.50		99.0	1.00
	Lv4			99.5	0.50		98.0	2.00
	Lv5				100			100

魂斗羅爆裂抽選

AT 中紅七連線時會突入魂斗羅爆裂

如果是發生「瞄押藍 7」的演出、會形成藍 7 連線後轉輪逆回轉後形成單/雙線連線的紅七

紅七連線確率

小役	單線紅 7	雙線紅 7	假紅 7	紅 7 連線合算
確率	1/1745.55	1/3945.63	1/140	1/1210.77

特殊突入方式

如果殲滅 CHANCE 的庫存點數還有剩就突入 AT 時

殲滅 CHANCE 剩下的點數會轉換成魂斗羅爆裂

這 AT 內部會維持在紅 7 連線確率 1/20 的特殊狀態(抓到紅七連線後則回到通常狀態)

如果在特殊狀態中連一次紅七都沒有連線的話

AT 結束時會發動超魂斗羅爆裂

CZ 點數剩餘一個時：魂斗羅爆裂（單線紅 7）

CZ 點數剩餘兩個以上時：超魂斗羅爆裂（雙線紅 7）