

搖滾寶貝 3

SHAKE III

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



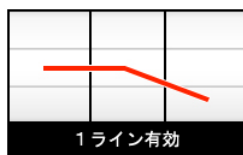
導入年月 2016/12

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 44G

小役構成



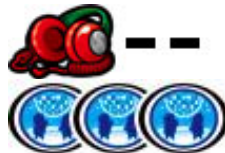
SHAKE BONUS



9 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	地球	地球	地球
19	地球	地球	地球
18	地球	地球	地球
17	地球	地球	地球
16	地球	地球	地球
15	地球	地球	地球
14	地球	地球	地球
13	地球	地球	地球
12	地球	地球	地球
11	地球	地球	地球
10	地球	地球	地球
9	地球	地球	地球
8	地球	地球	地球
7	地球	地球	地球
6	地球	地球	地球
5	地球	地球	地球
4	地球	地球	地球
3	地球	地球	地球
2	地球	地球	地球
1	地球	地球	地球

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ 「VJ 高確率」 抽選

天井情報與恩惠

本機台有兩種天井，通常時消化 1500G 為天井到達，之後經由前兆當選疑似 BONUS 各角色會有演出，如果同一個角色的演出連續失敗到第五次時則當選 CZ 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上市論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

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/>



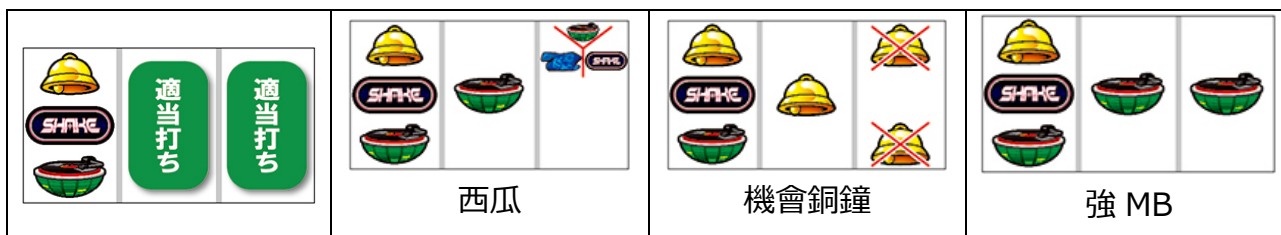
小役種類及瞄壓方式



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪中段黑 BAR 停止時，瓜.瓜.瓜/藍 7/黑 BAR.連線時為西瓜

銅鐘斜線聽牌不中為機會銅鐘，西瓜聽牌後不中時為強 MB



下段黑 BAR 停止時為一般小役，中右轉輪適當停止即可

左轉輪上段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，但是如果分辨是否為紅櫻 MB 的話

則右轉輪必須瞄押紅櫻 MB，紅櫻三連時為紅櫻 MB



ART (擬似 BONUS) 中的打法

有押順指示照押順指示停止，切入演出發生時則瞄押指定圖案，其餘演出時則按通常時打法

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>

各種演出說明

場景與模式介紹

通常時的場景



貧民區場景



新紐約場景

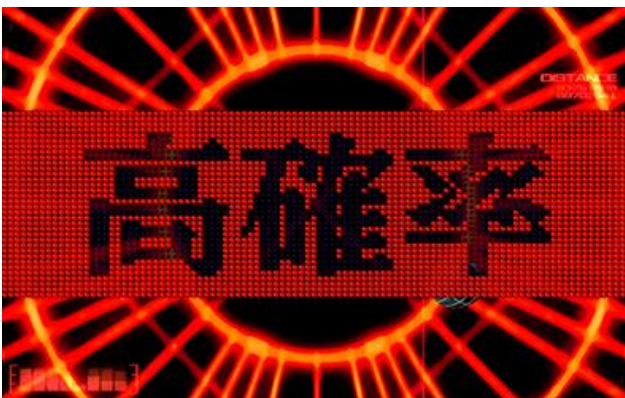


太空場景

通常場景有三種，會依照滯在場景而有不同的連續演出發展期待度

貧民區場景對應 F.K.與 BOY 的演出、新紐約場景對應 BOY 與 NADJA 的演出，不符時則為好機
太空場景則為不用成立特殊小役則可期待往演出發展的機曾場景，主要在成立西瓜時移行此場景

前兆場景「SHAKE 高確率」



BONUS 當選的主要契機為機會銅鐘直擊以及在自力 CZ 中的抽選，機會銅鐘當選時基本上會經由此
基本 G 數為 15G 左右，期待度約 30%，滯在中的背景顏色也很重要，藍<黃<綠<紅
最終會以按鍵 PUSH 演出告知是否開獎，演出有炸彈演出與百分比演出等等
要是畫面中出現突然消燈的 Into The Black 演出或是觸控式役物起動時為激熱

自力 CZ 「VJ 高確率」



主要在連續演出成功時所突入的自力 CZ，滯在中的 10G+a 之間，RP 以外的全部小役都會進行
BONUS 的庫存抽選，到剩餘零轉以前都會一直抽選，所以有機會當選兩個以上
期待度約 40%。還有開始時要注意 LOGO 的顏色，突入時是紅色的話則為 BONUS 當選濃厚
ART 中也有機會獲得 VJ 高確率，如果此時發生銅鐘押順的話則 BONUS 的當選期待度就會上升

ART 「SHAKE BONUS」



1SET 40G+a, 純增約 2.0 枚/G 的擬似 BONUS, 滯在中目標為 1G 連, 如果消化中獲得指定的 VOLTAGE 點數 (1~512 點) 則確定獲得 1G 連, V 點數基本上每轉都會獲得一點
特殊小役會抽選 PEAK TIME, 此 5~15G 間最低也會上乘 5 點, 而且結束後此 BONUS 到目前為止的消化轉數都會歸零, 所以 PEAK TIME 非常的重要
PT 突入的期待度會在 BONUS 連線時告知, 單線連線期待度約 50%、雙線約 86%
且獲得 1G 連時還會突入上乘法區間的 SP TRACK 或是 EX LIVE, 有機會再獲得 1G 連

通常時演出

機會演出



上面三種是不論任何場景都有可能發展的演出, 特殊小役會由機會演出來示唆
特別是最右邊的花牌演出為大好機必須要注意, 當然還有其他的機會演出存在

STEP UP 演出



SHAKE 經典的 STEP UP 演出最大可持續到六階段, 當然越高階則期待度越大
主要會發生在轉輪起動時, 如果 STEP 不是從 1 開始跳的話則為激熱!

連續演出 (BOY)



連續演出會在紅櫻成立時或是在宇宙場景中抽選，為 VJ 高確率的主要當選必經之路

VJ 高確率主要會再往連續演出發展時抽選，連續演出中要是很多機會上升演出時則成功機率高

三人的演出各有強弱兩種，BOY 演出則分為饒舌演出（弱）與街舞演出（強）

連續演出 (F.K.)



F.K.的演出有上面的兩種，右邊的 UFO 演出期待度比較高

左邊的演出如果安裝加速器、右邊的演出如果 F.K.氣勢高漲時為好機

連續演出 (NADJA)



NADJA 的連續演出有兩種，如果往頒獎典禮發展的話為大好機

左邊的演出如果電影導演很興奮時、右邊的話則 NADJA 處於優勢時為好機

BONUS 中的演出

BOY 選擇時的演出



BONUS 中會依照角色而有不同的告知方式，BOY 會完全告知現在的 VOLTAGE 點數以及

剩餘的 G 數，和 PEAK TIME 的突入，如果還不理解流程的玩家建議選擇這個告知演出×

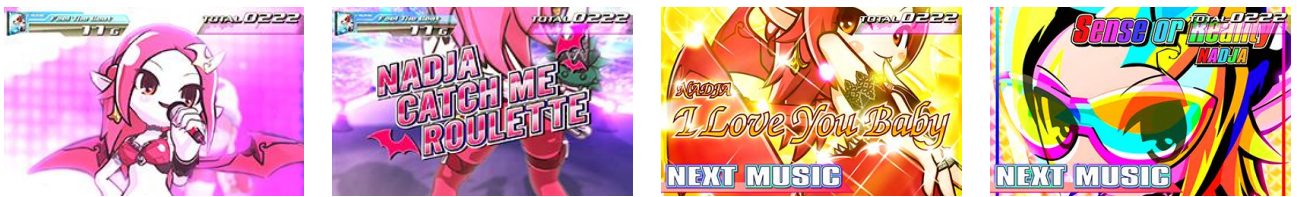
PEAK TIME 突入時主要會經由判定演出，發生時要是 ARE YOU READY 的文字是紅色時為大好機

F.K.選擇時的演出



現在的 VOLTAGE 點數以及剩餘的 G 數都不會顯示，而且也不會告知 PEAK TIME 的突入
喜歡刺激感覺的玩家建議可選擇此演出，但是到達規定的 VOLTAGE 點數時則會發生衝擊的
「HEART BEAT」演出，水壺演出會示唆現在的 VOLTAGE 點數，小的為 10 點、大的為 100 點
小孩子的數量會示唆剩餘轉數，剩下兩個人時為終了の危機

NADJA 選擇時的演出



現在的 VOLTAGE 點數以及剩餘的 G 數都不會顯示，而且也不會告知 PEAK TIME 的突入
且到達規定的 VOLTAGE 點數時也不會告知，而是在歌曲變化時會播放特定的歌曲來告知
基本上全部為全部後告知，歌曲變化約 20G 會發生判定演出，如果歌曲切換的話則表示
前面 20G 有突入 PEAK TIME，特定歌曲為「I So Loved You」則離剩餘規定 VOLTAGE 點數很少
「I Love You Baby」「Sense Or Reality」「VAMPIRE」這三首發生時則為 1G 連確定！？

SP TRACK



1G 連獲得後突入（選擇 NADJA 時為內部抽選），為 30G 的上乘特化區間
消化中發生切入演出且瞄押特定圖案連線時則再獲得 1G 連，特殊小役會進行 VJ 高確率的抽選
BONUS 消化後如果有庫存的 VJ 高確率的話則會突入

EXTRA LIVE



為 SP TRACK 的強化版模式，庫存期待度大幅上升，繼續 G 數為 10~39G
突入條件為沒有突入 PEAK TIME 且獲得 1G 連時

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/448	1/427	1/408	1/338	1/309	1/265
機械割	97.5%	98.7%	100.2%	105.2%	109.2%	115.5%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/28.2	1/28.3	1/28.5	1/28.6	1/28.7	1/28.8
機會銅鐘	1/112	1/110	1/109	1/107	1/105	1/104
紅櫻	1/118	1/114	1/111	1/107	1/104	1/101
小役	押順銅鐘	中段櫻	西瓜	MB	強 MB	紅櫻 MB
確率	1/4.5	1/70860	1/118	1/28.7	1/688	1/854

通常時太空場景移行率

西瓜成立時的 9.4%，以下表格為每 50G 消化時會進行移行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
移行率	3.1	6.3	3.1	7	3.1	8.6

連續演出抽選

小役成立時會依照滯在場景進行連續演出的發展抽選

小役	一般小役	紅櫻	西瓜
太空場景以外		66.8	7
太空場景	7	100	18.8

各角色連續演出次數的演出成功率

設定	12	3	4	5	6
第一次	7.3	8.8	12.5		18.6
第二次	17	19.1	25.7	27.6	34.8
第三次	29.7	32.9	40.8	42.9	55.4
第四次	45.4	56.7	63.7	65.5	75.8
第五次	100				

連續演出成功時會進行 CZ 或是 BONUS 直擊的分配

設定	1	2	3	4	5	6
VJ 高確率	93.4	94.1	91.3	88.9	88.2	79.8
BONUS 直擊	6.6	5.9	8.7	11.1	11.8	20.2

連續演出的前兆中紅櫻與西瓜成立時會進行內部的結果升格抽選

升格順序依序為：失敗→VJ 高確率→BONUS 直擊

小役	西瓜	紅櫻
升格率	3.1	12.5

VJ 高確率中的抽選

VJ 高確率消化中有下面的四個內部等級存在，會影響 BONUS 的當選率

Lv.1 藍色 VJ 剛開始時

Lv.2 兩邊仙人掌有顏色時

Lv.3 兩邊仙人掌變成金屬時

Lv.4 標題的 VJ 文字變成紅色

通常時的 VJ 高確率中

小役	押順銅鐘 押順正確	押順銅鐘 押順錯誤	共通銅鐘	機會銅鐘	機會銅鐘 二連	紅櫻	西瓜
Lv.1~3	25	0.8	25	50	100	37.5	9.8
Lv.4	75			100			

BONUS 中的 VJ 高確率中

小役	押順/共通銅鐘	機會銅鐘	機會銅鐘二連	紅櫻	西瓜
Lv.1~3	19.9	50	100	37.5	9.8
Lv.4	75	100			

BONUS 中的抽選

初當時 50%為單線 7 連線、50%為雙線 7 連線（1G 連時基本上為雙線 7 連線）

BONUS 前兆中成立特殊小役時會進行往雙線連線的升格抽選

小役	西瓜/紅櫻	機會銅鐘	機會銅鐘二連
升格率	4.7	12.5	50

接著會依照連線數進行規定的 voltage 抽選

（基本上 32 為一區間，以下未列出的區間的機率為 0.4%）

規定 voltage	97~128	193~224	289~320	385~416	481~512
單線 7 連線	0.4	4.7	0.4	9.4	82.8
雙線 7 連線	3.1	9.4	3.1	9.4	70.7

BONUS 中 PEAK TIME 抽選

首先會依照 7 連線數先抽選等級

單線 7 連線為 Lv.1（1.6%為 Lv.2）、雙線 7 連線為 Lv.3（0.8%為 Lv.4）

接著會依照是在 BONUS 開始時或是當選 PEAK TIME 的次數分配抽選 TABLE

Lv	1	2	3	4
BONUS 開始時	TABLE A	TABLE A	TABLE B	TABLE C
PEAK TIME 當選一次	TABLE A	TABLE A	TABLE B	TABLE C
PEAK TIME 當選兩次以上	TABLE B	TABLE C	TABLE B	TABLE C

然後依照滯在的 TABLE，每一轉都會進行演出種類的抽選

（選擇不會演出 PEAK TIME 的 BONUS 時則會在內部進行抽選）

TABLE A 滯在時

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	通常 機會銅鐘	MB 中 機會銅鐘	機會銅鐘 二連	紅櫻	西瓜
ブース	4.18	3.55				17	
シンクロ	0.27	0.9	31.3	67		28	
MC	0.23	0.23	56.3	26.7		5.08	
直撃			12.5	6.25	100		19.9

TABLE B 滯在時

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	通常 機會銅鐘	MB 中 機會銅鐘	機會銅鐘 二連	紅櫻	西瓜
ブース	11.5	9.55				3.05	
シンク口	4.57	5.08	25	50		33.3	
MC	0.8	5.69	62.5	43.8		13.7	
サウンド	3.3						
直撃	0.1		12.5	6.25	100		19.9

TABLE C 滯在時

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	通常 機會銅鐘	MB 中 機會銅鐘	機會銅鐘 二連	紅櫻	西瓜	MB	其他小役
ブース	11.9	9.22				2.5			
シンク口	3.91	5.47	25	50		29.1			
MC	1.65	8.75	50	43.8		15.3			
サウンド	5.5								
直撃	0.46		25	6.25	100	3.13	19.9	0.39	0.4

連續演出中的判定當轉，會依照成立小役進行 PEAK TIME 的抽選

MC 演出判定：當轉為特殊小役/銅鐘/MB 的話為 100%、其餘的為 75%

不論任何演出，判定當轉成立特殊小役或是 MB 則 100%當選

TABLE	A		B			C		
	ブース	シンク口	ブース	シンク口	サウンド	ブース	シンク口	サウンド
押順銅鐘	58.3	75.2	72.9	78.2	100	74.3	82.5	100
共通銅鐘	68.4	100	100	100	100	100	100	100
其他小役	8.68	23.4	18.9	29.8	79.7	22	38.9	87.9

接著會依照 BONUS 的剩餘轉數進行 PEAK TIME 的標題顏色抽選

剩餘轉數	藍色	綠色	紅色
35~39		75	25
20~34	69.9	29.3	0.8
0~19	98.8	0.8	0.4

PEAK TIME 中會依照標題顏色與成立小役進行 Voltage 的上乘抽選 (以下為平均點數)

小役	銅鐘	機會銅鐘	機會銅鐘二連	紅櫻	西瓜	MB	其他小役
藍色	10.4	33.9	54.8	24.7	21.4	5	5.4
綠色	22.5	46.1	173.4	36.1	74.3	10	11.6
紅色	41.4	162.9	375	150	225	20	27.4

SP TRACK/EXTRA LIVE 中的抽選

消化中的 7 連線確率

滯在狀態	單線 7 連線	雙線 7 連線
SP TRACK	1/262	1/2097
EXTRA LIVE	1/33	1/524

消化中 VJ 高確率的當選率

滯在狀態	機會銅鐘	機會銅鐘二連	紅櫻	中段櫻	西瓜
SP TRACK	3.1	25	0.8	12.5	0.4
EXTRA LIVE	39.9	75	25	75	6.3