

小雙俠

パチスロヤッターマン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/11

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 43G

小役構成



小雙俠 BONUS 純增約 204 枚



小雙俠輪盤

(比媽媽還恐怖的) 處置 RUSH

純增約 33 枚



ART/G POWER CHARGE

9 枚/1 枚

3 枚

1 枚

1 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	Watermelon	Yellow
20	Grey	Pink	Watermelon
19	Blue	Blue	Blue
18	Watermelon	Blue	Grey
17	Yellow	Yellow	Blue
16	Blue	Watermelon	Yellow
15	Watermelon	Pink	Watermelon
14	Yellow	Yellow	Blue
13	Blue	Blue	Yellow
12	Watermelon	Yellow	Watermelon
11	Yellow	Grey	Yellow
10	Watermelon	Blue	Grey
9	Yellow	Yellow	Blue
8	Blue	Grey	Yellow
7	Watermelon	Blue	Watermelon
6	Yellow	Yellow	Blue
5	Blue	Watermelon	Yellow
4	Watermelon	Pink	Watermelon
3	Pink	Watermelon	Pink
2	Watermelon	Blue	Grey
1	Yellow	Yellow	Blue

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/65536, 特典為小雙俠 BONUS+250G 的 ART+超驚訝整人 RUSH 突入濃厚

天井情報與恩惠

通常時消化超過 700G 或是小雙俠輪盤 (BONUS) 連續九次都失敗時
次回當選小雙俠輪盤 (BONUS) 時當選 ART 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線上海壇討
最廣大的的電玩消費族
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



首先左轉輪在上段附近瞄押紅 7

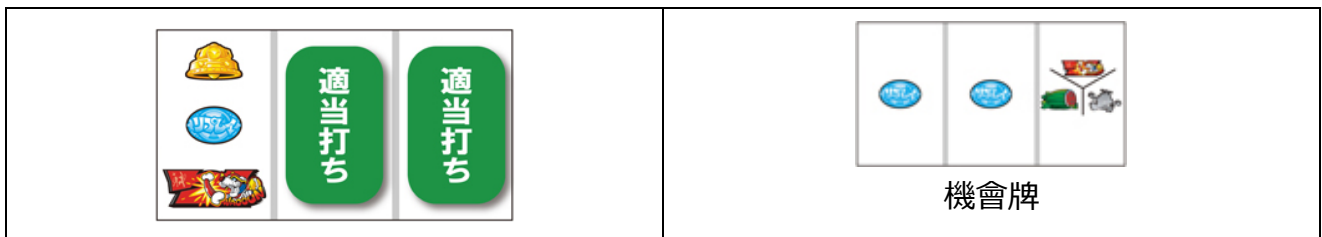


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

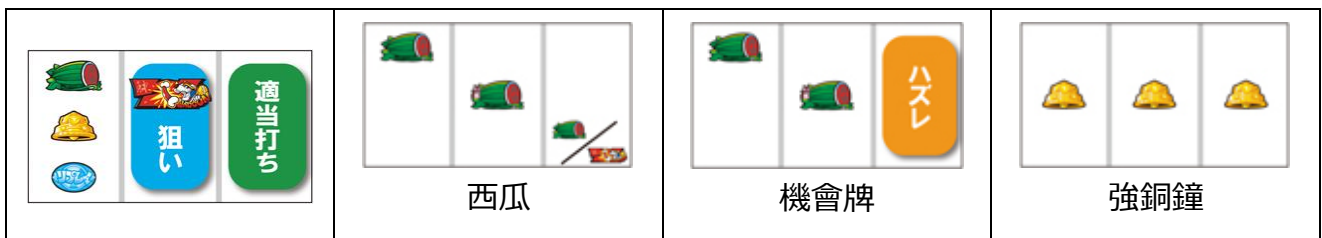
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅 7，紅櫻三連線或右轉輪紅 7 中段停止時為強紅櫻
紅櫻未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段紅 7 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再（紅 7/西瓜/白牌）連線時為機會 RP



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押紅 7，右轉輪適當停止，右轉輪紅 7 可以代替西瓜
西瓜連線時為西瓜，中段銅鐘連線時為強銅鐘，西瓜聽牌不中時為機會牌



BONUS&ART 中打法

有押順時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其他演出按照一般時打法即可

本機基本演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常時基本會滯在上面左邊的兩個場景，最右邊的街道場景移行時為移行高確場景的好機

高確場景



YATTA 圖案連線

地下組織潛入場景移行時為高確，當選小雙俠輪盤的期待度也上升
如果移行上位的本氣模式則為超高確！

有同色跟異色，同色突入

ART 的期待度比較高

獲得 33 枚之後會突入

小雙俠輪盤的抽選

小雙俠輪盤



通常時發生主要為 RP 成立
獲得輪盤碎片後組合完成
最終珠子進入 WIN 的洞
則當選 ART，ART 中
會進行 G 數上乘及繼續抽選

驚訝整人 RUSH



純增約 2.0 枚/G，為 G 數與

SET 數管理型的 ART

G POWER 為上乘的關鍵

獲得時會增加小雙俠輪盤

的上乘機會

小雙俠 BONUS



獲得枚數為 204 枚的特殊
BONUS，保證獲得 200G
以上的上乘

通常時的演出

變身機會



「ガンちゃん」與「アイちゃん」
變身成為小雙俠

次回預告



播放動畫之後往連續演出發展

おだてブタ連續預告



從小豬的鼻子中會告知
各式各樣的內容

YATTA 花紋



有可能搭配著其他演出出現
出現時可期待接下來的展開

模式上升 ZONE



可期待內部模式的上升，全部小役都會抽選

抽鬼牌對決



進行抽鬼牌對決，ボヤッキー的眼睛被放大時為好機

機智問答對決



從オモッチャマ出題則期待度上升
還有標題文字是紅色時期待大

扳手臂對決



最後出現 PUSH 連打的話則期待度上升

機器人對決



將對手的機器人破壞的話則演出成功，對決的是ドクロルーレットンの話為好機

ART 介紹

G POWER



ART 中 G POWER 掌握著上乘的主要契機，消化中獲得時在 SET 結束時在小雙俠輪盤中會進行上乘的抽選，G POWER 在 ART 中每一轉都會進行下面格子的變化

如果全部格子都有上乘的話則保證繼續確定，且 ART 中會抽選三種的 G POWER 填充區間

處置 RUSH

比媽媽還恐怖的處置 RUSH



ART 中 YATTA 圖案連線時突入的 G POWER

ART 中同色 YATTA 連線時突入

填充區間，平均會獲得 100G 的填充

為左邊的上位模式，平均會獲得 300G 的填充

小役成立時會進行抽選，銅鐘也有 1/3 的機率

期間內 RP 成立時也會進行填充抽選

YATTA KING MODE



全部小役都會進行突入抽選的 G POWER 填充區間，繼續 G 數為 6G+a

銅鐘或特殊小役成立時必定獲得 G POWER 填充，平均填充 135G

特殊輪盤



小雙俠輪盤珠子進入 SP 時發生
為三位數上乘或是突入
超驚訝整人 RUSH 濃厚

超驚訝整人 RUSH



為上位的 ART，每次輪盤
一定有 5/6 以上的 WIN 格
SET 繼續期待度大幅上升

再起動機會



小雙俠輪盤繼續抽選失敗時
突入的 ART 拉回區間
九枚銅鐘兩次押順正確
或特殊小役成立則再起動

ART 中的重要演出

EPISODE



ART 繼續成功時的一部分
所突入的 30G 間特殊 ART

小雙俠動作演出



叫得越遠的話，可以期待
特殊小役成立

機器人發進演出



鼻子撞到樹枝的話
可期待特殊小役成立

開場小號機器人演出



機器人數量越多的話，可期待強小役成立

放水演出



要注意澆熄的目標，水勢越強期待越高

YATTA 鸚鵡演出



飛行中發現不明物體？
要注意之後的展開

YATTA 安康魚演出



發現海中的寶箱，要注意寶箱
的種類，金色為大好機

YATTA 大象演出



將地面踩碎後出現的東西
必須注意，出現飛魚群為激熱

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
同色 BONUS	1/2114	1/1872	1/1680	1/1524	1/1456	1/1337
異色 BONUS	1/173	1/168	1/163	1/158	1/153	1/149
BONUS 合算	1/160	1/154	1/148	1/143	1/138	1/134
ART 初當	1/483	1/453	1/427	1/388	1/341	1/298
機械割	97.0%	98.0%	100.0%	103.0%	107.0%	112.0%

小役確率

小役	強櫻	中段櫻	西瓜	機會牌	押順銅鐘
確率	1/341	1/16384	1/102	1/256	1/4.3
小役	共通銅鐘	強銅鐘	通常 RP	機會 RP	
確率	1/10.7	1/1092	1/7.52	1/256	
設定	設定 1-5	設定 6	RT 狀態	RT0/1	RT2
弱櫻	1/102	1/95	紅 7	1/21845	1/16384

ART 中小役確率

小役	轉落 RP	通常 RP	機會 RP	假紅 7	紅 7 連線
確率	1/1.7	1/17.5	1/256	1/8192	1/16384

BONUS 當選期待度

中段櫻期待度 75%，紅 7 連線期待度 100% (只在 RT2 狀態中為 75%)

設定	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	共通銅鐘	強銅鐘	通常 RP	機會 RP
1	7.5	50.0	10.0	25.0	0.20	80.0	0.03	25.0
2	7.81	51.6	10.3	26.2		83.3		26.2
3		52.6	10.5	27.0	0.25	85.0	0.07	27.0
4	8.13	53.6	10.8	28.1	0.27	88.3		28.1
5	8.44	55.2	10.9	28.9	0.30		0.09	28.9
6	8.12	56.3	11.3	29.7	0.33	90.0	0.11	29.7

BONUS 入賞時的凍結抽選

小雙俠輪盤/處置 RUSH/比媽媽還恐怖的處置 RUSH 成立時的 1/496.5 發生

小雙俠輪盤時發生為 ART 確定

處置 RUSH/比媽媽還恐怖的處置 RUSH 時發生為全部的 G POWER 都上乘

ART 直擊抽選

只在 BONUS 非同時當選時進行抽選，中段櫻或紅 7RP 成立時為 ART 直擊確定

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.02	0.03	16.7	0.20	0.5	0.76
西瓜	0.05	0.06		0.24	0.61	1.13
機會牌	0.20	0.42		1.25	3.0	3.91
強銅鐘	10.0	12.5		22.2	25.0	31.3

通常時的狀態移行抽選

通常時有通常/高確準備 S/高確準備 L/高確/超高確的 5 種類內部狀態，會影響小雙俠輪盤的中獎洞個數，以下沒有分配到的比例為原狀態滯在

設定變更時的狀態移行

設定	通常	高準 S	高準 L	高確	超高
1·2	75.0	15.0	7.5	2.0	0.5
3	72.5	17.5			
4	70.0				
5	69.5		2.5		
6	69.0			1.0	

小役成立時的狀態移行

通常滯在時

小役	不中/RP/押順銅鐘			共通銅鐘				
	1-3	4	5-6	1	2-3	4	5	6
高準 S	0.47	0.5	0.53	0.97	1.07	1.36	1.56	1.75
高準 L	0.03	0.04	0.04	0.10	1.11	0.14	0.17	0.18
高確	0.03	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
超高				0.03	0.03	0.03	0.03	0.03

小役	弱櫻					西瓜/機會 RP/機會牌/強櫻			強銅鐘
設定	1	2-3	4	5	6	1-3	4	5-6	1-6
高準 S	14.2	14.6	15.8	16.	17.5	0.47	0.5	0.53	
高準 L	2.38	2.47	2.69	2.76	2.98	0.03	0.04	0.04	75.0
高確	0.10	0.10	0.11	0.11	0.12	0.03	0.03	0.06	12.5
超高	0.02	0.01	0.03	0.03	0.03				12.5

高確準備 S 滞在時

小役	不中/RP/押順銅鐘			共通銅鐘				
設定	1-3		4-6	1	2-3	4	5	6
通常	7.05		7.05					
高確	0.06		0.07	1.03	1.13	1.44	1.64	1.85
超高	0.01		0.01	0.05	0.06	0.08	0.09	0.10

小役	弱櫻					西瓜/機會 RP/機會牌/強櫻		強銅鐘
設定	1	2-3	4	5	6	1-3	4-6	1-6
高確	15.4	15.8	17.2	17.7	19.1	0.06	0.07	75.0
超高	1.25	1.32	1.43	1.47	1.59	0.01	0.01	25.0

高確準備 L 滞在時

小役	不中/RP/押順銅鐘			共通銅鐘				
設定	1-3	4	5-6	1	2-3	4	5	6
通常	5.29	5.29	5.29					
高確	1.25	1.30	1.37	2.43	2.53	2.82	3.02	3.21
超高	0.13	0.13	0.14	0.27	0.28	0.31	0.34	0.36

小役	弱櫻					西瓜/機會 RP/機會牌/強櫻		強銅鐘	
設定	1	2-3	4	5	6	1-3	4	5-6	1-6
高確	20.0	20.4	21.6	22.0	23.2	1.25	1.30	1.37	75.0
超高	5.0	5.10	5.40	5.5	5.80	0.13	0.13	0.14	25.0

高確/超高確滞在時

不中/RP/押順銅鐘成立時 52.9%移行通常

小雙俠輪盤失敗時的狀態移行

BONUS	異色 BONUS				同色 BONUS
設定	1-3	4	5	6	1-6
高準 S	32.5	42.5	48.8	45.0	45.0
高準 L	5.0	5.0	7.5	10.0	10.0
高確	2.0	2.0	3.0	4.0	4.0
超高	0.5	0.5	0.75	1.0	1.0

再起動機會失敗後 (ART 結束後) 的狀態移行

ART 結束時的再起動機會失敗後，會依照 ART 突入前的狀態進行狀態移行抽選

ART 前為超高確的話則不移行

ART 前	通常				高準 S		
設定	1·2	3·4	5	6	1-4	5	6
通常	50.0	45.0	40.0	40.0			
高準 S	37.5	42.5	48.7	45.0	87.5	88.7	85.0
高準 L	10.0	10.0	7.5	10.0	10.0	7.5	10.0
高確	2.0	2.0	3.0	4.0	2.0	3.0	4.0
超高	0.5	0.5	0.80	1.0	0.5	0.80	1.0
ART 前	高準 L			高確			
設定	1-4	5	6	1-4	5	6	
高準 L	97.5	96.3	95.0				
高確	2.0	3.0	4.0	99.5	99.3	99.0	
超高	0.5	0.75	1.0	0.5	0.75	1.0	

保證 G 數

高確/超高確移行時會有保證 G 數，消化後才會進行轉落抽選

保證 G 數	10G	15G	20G
高確移行時	75	12.5	12.5
超高確移行時		100	

小雙俠輪盤的抽選

小雙俠輪盤的中獎洞個數會依照內部狀態、BONUS 種類以及設定進行抽選

BONUS 中前六轉就會告知突入時所抽選的中獎洞

如果當轉是出現槓龜洞時會依照成立小役進行洞的升格抽選

不論內部狀態，紅 7RP/中段紅櫻經由的小雙俠輪盤則中獎洞為六個確定

超高確滯在當選小雙俠輪盤時中獎洞也為六個確定

通常/高確準備 (S/L) 滯在時

設定	異色 BONUS						同色 BONUS					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1 個	66.7	65.9	63.3	60.6	58.0	50.0						
2 個	30.0	31.0	32.5	34.0	35.5	40.0						
3 個	2.0	2.20	2.5	2.80	3.10	4.0	87.5	86.7	85.6	84.4	83.2	79.7
4 個	0.20	0.48	0.90	1.32	1.74	3.0	11.6	11.7	11.8	12.0	12.1	12.5
5 個	0.10	0.29	0.57	0.86	1.14	2.0	0.78	1.33	2.15	2.97	3.79	6.25
6 個	0.01	0.11	0.26	0.41	0.55	1.0	0.10	0.24	0.46	0.68	0.90	1.56

高確滯在時

設定	異色 BONUS						同色 BONUS
	1	2	3	4	5	6	1-6
3 個	87.5	86.7	85.6	84.4	83.2	80.0	
4 個	11.6	11.7	11.8	12.0	12.1	12.5	
5 個	0.78	1.33	2.15	2.97	3.79	6.25	
6 個	0.10	0.24	0.46	0.68	0.90	1.56	100

槓龜洞升格抽選

會依照 BONUS 中的成立小役，內部要是槓龜洞時會進行升格抽選

WIN...升格通常的 ART、超...升格超驚訝整人 RUSH

成立役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘
WIN		0.03	0.39	0.52	37.3	99.6	99.3
超	0.03	0.03	0.03	0.03	0.18	0.38	0.75

紅 7RP/中段櫻成立時全部洞升格 WIN，還會進行 G POWER 的全部上乘抽選

全上乘 G POWER	+100G	+150G	+200G	+300G
分配比例	50	25	12.5	12.5

模式上升 ZONE 的抽選

模式上升 ZONE 為高確狀態移行的機會區間，每轉都會依照成立小役進行內部狀態升格抽選

模式上升 ZONE 的突入抽選（只在不中/RP/銅鐘成立時進行抽選）

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09	0.1

狀態昇格抽選

滯在	通常/高準 S/高準 L		高確	
	不中/RP/銅鐘	其他小役	不中/RP/銅鐘	其他小役
往高確	18.0	90.0		
往超高確	2.0	10.0	5.0	33.3

模式上升 ZONE 的保證 G 數為 10G，保證 G 數消化後要是沒有當選升格則進行結束抽選

高確準備 L/高確/超高確滯在時 100%結束

滯在狀態	通常	高確準備 S
繼續	50.0	37.5
結束	50.0	62.5

（比媽媽還恐怖的）處置 RUSH 的抽選

ART 中異色 BONUS 為處置 RUSH，為 G POWER 的填充區間

入賞時發生升格凍結時（發生率 1/496.5）會進行 G POWER 全上乘抽選

+100G/+150G/+200G/+300G 各 25%抽選

通常處置 RUSH 的 G POWER 上乘抽選

小役	JAC	RP	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP 機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻 紅 7RP
上乘當選率	4	5	33.3	100					
全上乘比例			0.02	0.2	0.25	0.5	1.25	5	100

比媽媽還恐怖的通常處置 RUSH 的 G POWER 上乘抽選（共通銅鐘全上乘比例為 0.11%）

小役	JAC	RP	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP 機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻 紅 7RP
上乘當選率	20	25	100						
全上乘比例			0.02	1	1.25	2.5	5	20	100

G POWER 上乘分配

單獨上乘

G POWER	JAC	RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘
+30	99.89	99.77	99.15	98.29	70.31		
+50	0.10	0.20	0.78	1.56	25.0	90.63	50.0
+100	0.01	0.02	0.05	0.10	3.13	6.25	25.0
+150	0.03	0.01	0.01	0.02	0.78	1.56	12.5
+200		0.03	0.01	0.01	0.39	0.78	6.25
+300		0.03	0.01	0.01	0.39	0.78	6.25

全上乘

G POWER	RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻/紅 7RP
+30	99.77	99.87	98.29	70.31			
+50	0.20	0.10	1.56	25.0	90.6	50.0	
+100	0.02	0.02	0.10	3.13	6.25	25.0	50.0
+150	0.01	0.01	0.02	0.78	1.56	12.5	25.0
+200	0.03	0.03	0.01	0.39	0.78	6.25	12.5
+300	0.03	0.03	0.01	0.39	0.78	6.25	12.5

小雙俠 BONUS

小雙俠 BONUS 為金 7 連線時突入的純增 204 枚的特殊 BONUS

BONUS 中紅 7 連線必定全上乘 100G 以上的 G POWER, 且上乘超驚訝整人 RUSH 200G

此 BONUS 消化完畢後突入超驚訝整人 RUSH (如果已經在 ART 中則先庫存)

G POWER 的全上乘: +100G/+150G/+200G/+300G 各 25%抽選

ART 中的模式移行抽選

ART 中的模式有 ABCDE 的五種內部模式, 會影響繼續輪盤的成功率

契機	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D	模式 E
經由小雙俠輪盤	82	12.3	5.1	0.6	
經由中段櫻/紅 7RP 直擊 ART			85	14.4	0.6
其他小役直擊 ART	82	12.3	5.1	0.6	
小雙俠輪盤時發生升格凍結		70	23.4	6	0.6

超驚訝整人 RUSH 為模式 E 確定

YATTA KING MODE

為 ART 中的 G POWER 填充區間, 6G+a繼續, 銅鐘或特殊小役成立時會進行填充

YATTA KING MODE 移行抽選

以下 YATTA KING 準備 MODE 移行時, 不論成立小役 1/3 移行 YATTA KING MODE

ART 突入時

1.5%移行 YATTA KING 準備 MODE、0.5%移行 YATTA KING MODE

小役成立時移行準備 MODE 抽選

小役	RP	銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘/中段櫻 紅 7RP
當選率	0.1	0.2	0.78	6.25	12.5	25	40	50

G POWER 上乘抽選

上乘當選率 : RP 5%、其他小役皆 100%

小役	RP	銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/西瓜	機會 RP 機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻 紅 7RP
全上乘比例	0.06	0.01	0.02	0.31	0.63	1.25	5	100

沒有上乘的 RP 的 26.28%抽選結束

EPISODE ART

為 ART 中繼續輪盤成功時的 4%所抽選突入的 30G 固定的故事型 ART

消化中會進行 G POWER 上乘抽選

小役	RP/銅鐘	弱櫻/西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻/紅 7RP
上乘當選率	0.03	12.5	25	100		
全上乘比例	0	1		0.5	1	100

再起動機會

再起動機會為繼續輪盤失敗時所突入的 ART 拉回區間

押順九枚正確兩次、特殊小役成立時、BONUS 當選時為再起動成功確定

共通銅鐘的 6%也會抽選再起動

繼續輪盤

繼續輪盤為賭上 ART 是否繼續的役物抽選，進入 WIN 洞則 ART 繼續

WIN 洞個數抽選

繼續輪盤的中獎洞會依照 ART 中的內部模式進行抽選

WIN 個數	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D	模式 E
2 個	66.30	29.60	5.0	1.0	
3 個	26.95	50.09	12.82	4.0	
4 個	4.69	12.5	43.88	18.62	
5 個	1.56	6.25	33.30	66.38	90.0
6 個	0.48	1.54	4.97	9.98	9.99
6 個+SP	0.02	0.02	0.02	0.02	0.01

中獎洞個數升格抽選

ART 消化中以及繼續輪盤準備中會進行升格抽選

WIN2~5 個時，每轉 1/16384 升格六個 WIN、WIN6 個時，每轉 1/8192 升格 6 個+SP
(以上升格，在紅 7RP/中段紅櫻成立時必定升格)

SP 輪盤相關

繼續輪盤中進入 SP 洞時移行 SP 輪盤

SP 輪盤中有 G 數上乘、驚訝整人 RUSH 庫存、超驚訝整人 RUSH

SP 洞個數抽選

SP 洞個數會依照上面抽選的中獎個數進行抽選

WIN\SP	0 個	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個
2 個	99.05	0.90	0.05				
3 個	99.10	0.83	0.05	0.02			
4 個	99.13	0.78	0.05	0.02	0.01		
5 個	99.16	0.75	0.05	0.02	0.01	0.01	
6 個	99.19	0.71	0.05	0.02	0.01	0.01	0.01
6 個+SP				50.0	25.0	12.5	12.5

SP 輪盤各中獎洞分配

BDR 為驚訝整人 RUSH

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
抽選比例	各 22.5				各 1.67			1	1	2	1
G POWER 三位數上乘	4 個	3 個	2 個	1 個	3 個	2 個	1 個	2 個	1 個	1 個	0 個
BDR 庫存獲得	1 個	2 個	3 個	4 個	1 個	2 個	3 個	1 個	2 個	1 個	0 個
超 BDR 庫存獲得	1 個	1 個	1 個	1 個	2 個	2 個	2 個	3 個	3 個	4 個	6 個

G POWER 三位數上乘的分配比例：100G 50%、150G 25%、200G/300G 各 12.5%

BDR 庫存時的模式分配：模式 B 70%、模式 CD 各 15%

G POWER 上乘抽選

ART 中會依照成立小役進行 G POWER 上乘抽選，有單獨上乘以及全上乘

小役	RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻/紅 7RP
上乘當選率	0.03	2.35	3.13	7.81	25	100	
全上乘比例	0	1.04	0.98		1	0.5	100

下面的表格 EPISODE 或 YATTA KING MODE 中都是使用此比例

單獨上乘

G POWER	RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘
+30	99.77	99.15	98.29	70.31		
+50	0.20	0.78	1.56	25.0	90.63	50.0
+100	0.02	0.05	0.10	3.13	6.25	25.0
+150	0.01	0.01	0.02	0.78	1.56	12.5
+200	0.03	0.01	0.01	0.39	0.78	6.25
+300	0.03	0.01	0.01	0.39	0.78	6.25

全上乘 (RP/銅鐘只有在 YATTA KING MODE 中會有全上乘)

G POWER	RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻/紅 7RP
+30	99.77	99.87	98.29	70.31		50.0	
+50	0.20	0.10	1.56	25.0	90.6	25.0	50.0
+100	0.02	0.02	0.10	3.13	6.25	12.5	25.0
+150	0.01	0.01	0.02	0.78	1.56	6.25	12.5
+200	0.03	0.03	0.01	0.39	0.78	6.25	12.5
+300	0.03	0.03	0.01	0.39	0.78		

全上乘 (異色 BONUS 重複時)

G POWER	RP	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP/機會牌	強櫻	強銅鐘
+30	99.87	99.54	99.87	98.29	82.81		
+50	0.10	0.39	1.0	1.56	12.5	90.63	62.5
+100	0.02	0.05	0.02	0.10	3.13	6.25	25.0
+150	0.03	0.01	0.01	0.02	0.78	1.56	6.25
+200	0.03	0.01	0.03	0.01	0.39	0.78	3.13
+300	0.03	0.01	0.03	0.01	0.39	0.78	3.13

全上乘 (同色 BONUS 重複時)

G POWER	RP	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會 RP 機會牌	強櫻	強銅鐘	中段櫻 紅 7RP
+30	99.77	99.54	99.15	98.29	82.81			
+50	0.20	0.39	0.78	1.56	12.5	90.63	62.5	50.0
+100	0.02	0.05	0.05	0.10	3.13	6.25	25.0	25.0
+150	0.01	0.01	0.01	0.02	0.78	1.56	6.25	12.5
+200	0.03	0.01	0.01	0.01	0.39	0.78	3.13	6.25
+300	0.03	0.01	0.01	0.01	0.39	0.78	3.13	6.25

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>