

飆速宅男

TV アニメーション弱虫ペダル

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



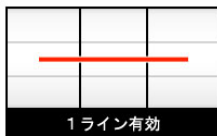
導入年月 2017/01

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 34G

小役構成



BIG BONUS 純增 204 枚



總北機會 純增 60 枚



CHANCE REPLAY



9 枚



6 枚/9 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART
2. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

凍結確率約 1/20000

特典為 EPISODE 七話全部過關確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間消化超過 500G 時，次回 BONUS 當選時則 ART 確定

如果在 ART 中的話則會庫存一次 EPISODE RIDE

BONUS 間超過 777G，且當下不在 ART 的話，則會經由前兆後突入 ART

連續 10 次總北機會都沒有當選 ART 時，則第 11 次總北機會當選時則 ART 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



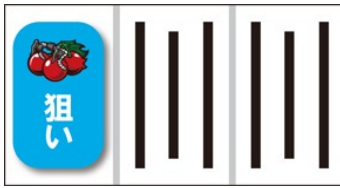
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押紅櫻（黃 BAR 下方）

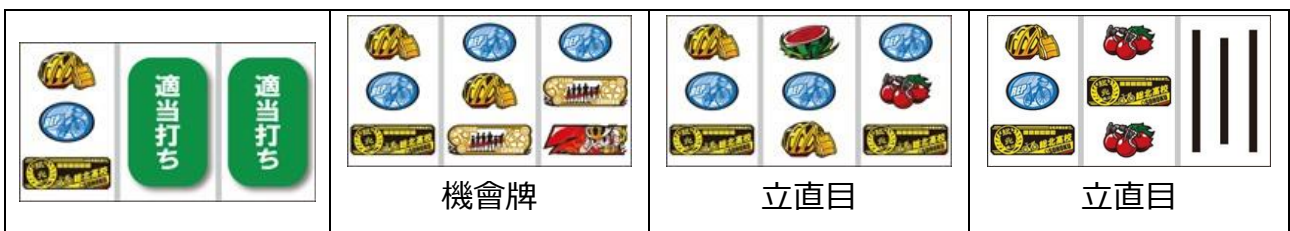


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止即可

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪瞄押白 BAR，紅櫻三連或轉輪有白 BAR 停止時為機會櫻
如果中右轉輪都有白 BAR 停止時為立直目，以上停止牌型都沒有時為紅櫻



左轉輪下段黃 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，之後依照停止牌型為機會牌或立直目



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押西瓜但是沒有連線時為機會牌



ART 中的打法

有押順指示照押順指示停止，沒有押順指示時則按照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



假日場景



學校場景



社團活動場景



箱根學園場景

通常時有上面四種場景互相移行，期待可以移行機會場景

機會場景



左邊的夜晚場景為高確示唆的場景，在此當選 BONUS 的話則突入 ART 的期待度較高，右邊的秋葉原場景為前兆示唆的場景



BIG BONUS



純增約獲得 204 枚的 BONUS 結束後必定突入 ART，BIG 中可觀賞故事動畫

總北機會



為主要 BONUS，純增 60 枚會進行 ART 突入抽選一開始可選擇告知方式

EPISODE RIDE



ART 中 G 數消化、小役成立或是總北機會當選時抽選故事成功則突入 WINNERS GAME

キモキモ BONUS



從總北機會變化的特殊 BONUS 突入時為 ART 確定加上每一轉都會發生上乘！

WINNERS GAME



ART 開始時、故事成功時、不放棄之心成功時突入會選擇四種的上乘方式

ART「高回轉數之路」



純增約 1.6 枚/G，1SET 40G+a 的 ART，消化中目標為上乘突入故事與當選 BONUS 等

不放棄之心 ZONE



ART 結束後所突入的拉回區間 3G+a 繼續，銅鐘連線約 40% 拉回，特殊小役必定拉回

通常時演出

故事連續演出



繼續越多則期待度越高的演出

飆速宅男 LOGO 演出



出現的話則期待度上升

拉門名言演出



會發生各角色的名言
為特殊小役或是
BONUS 當選的好機

次回預告演出



會預告即將發展的演出
經由此演出後的連續
演出期待度大幅上升

連續演出



連續演出中標題的顏色與切入演出的種類必須要注意，紅色文字標題則期待度上升

除了對決演出以外，也有一些學校系的演出存在

轉輪凍結 約束之路



任何時刻都有可能發生，發生的話則為 BIG 或 200G 以上的上乘
且 EPISODE RIDE 全部會發生且勝利確定，保證能夠獲得大量的上乘

BONUS 中的演出

總北機會 合宿挑戰



合宿挑戰有目標騎完 1000km
與最後的終點衝刺兩種
第二個演出的期待度較高

總北機會 挑戰賽



挑戰賽也有兩個賽事
ウェルカムレース的期待度
是挑戰系演出中最高的

總北機會 角色介紹



為最終告知類型的演出
BONUS 中畫面破裂的話則
當選 ART 確定

BIG 中切入演出



切入演出發生時為白 BAR 連線的好機
連線則當選上乘特化區間濃厚

ART 中 BIG 當選時「100 人的關所」



ART 中當選 BIG 的話有機會出現這個
發生時則當選三位數上乘濃厚

キモキモ BONUS 中的演出



SLOT 中第一的噁心角色御堂筋每轉都會發生上乘，平均上乘為 300G 以上

ART 中的演出

EPISODE RIDE



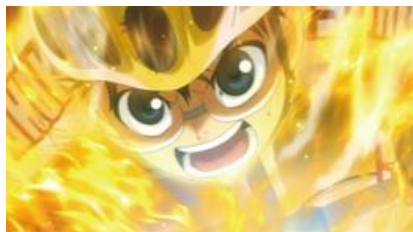
EPISODE RIDE 從 STORY1 開始，過關的話則突入 WINNERS GAME+STORY 前進
沒有過關的話則下一次也會進入到下一話，如果進入到 STORY7 的話則上乘濃厚！

總北 ATTACK



為 10G+a 繼續的上乘特化區間
角色切入演出發生時則會發生
上乘，平均上乘 80G
三年級的登場則可期待大上乘

一蹶入魂



為 1G 完結的累積式上乘
切入演出越多則 G 數會上升
平均上乘 80G
發生特殊故事的話則有大上乘

御堂筋 BURST



為 3G+a 繼續，每轉都會發生
上乘，平均上乘 200G！
發生切入演出的話則為大好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/4096					
同色 REG	1/377	1/248	1/437	1/209	1/415	1/252
異色 REG	1/258	1/395	1/232	1/410	1/206	1/275
BONUS 合算	1/148	1/147	1/146	1/134	1/133	1/128
ART 初當	1/400	1/370	1/392	1/306	1/342	1/252
機械割	96.5%	97.9%	100.7%	104.6%	105.0%	110.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
共通銅鐘	1/52.9	1/52.1	1/51.4	1/50.6	1/46.4	1/39.8	
順押白 BAR	1/1928			1/1560		1/1130	
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C	西瓜
確率	1/128	1/290	1/65536	1/200	1/149	1/851	1/99.9

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1.76	2.15	2.54	2.93	3.32	3.71
西瓜	5.03			9.91		10.5
小役	強櫻	中段櫻	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C	順押白 BAR
確率	31.9	100	32.3	30.1	32.5	100

BONUS 中小役確率

	BIG 中			REG 中			
小役	銅鐘	假白 BAR	白 BAR	銅鐘	機會牌 A	機會牌 B	白 BAR
確率	1/1.09	1/13.7	1/95.8	1/1.02	1/79.9	1/239	1/662

ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
不中	1/86.2			1/87.2	1/78.8	1/73.1
押順銅鐘	1/4.04	1/4.05		1/4.06	1/4.11	1/4.19
小役	共通 RP		押順 RP	假白 BAR		白 BAR
確率	1/1.76		1/8.59	1/1872		1/1285

天井抽選

設定變更與 BONUS 結束時會決定天井 G 數

天井到達時如果還在通常時的話則會當選 ART (要加 32G 的前兆)

天井 G	456G	500G	555G	666G	777G
設定 12		3.13			96.9
設定 3		10.9			89.1
設定 4	9.38				79.7
設定 5				6.25	73.4
設定 6					12.5

REG 次數天井

設定變更與 ART 結束時會進行模式移行抽選

契機	設定變更時				ART 結束時				
	B	C	D	E	A	B	C	D	
設定 1	64.8	25	10.2		64.1	20.3	0.78	14.8	
設定 2					64.8	15.2	12.5	3.13	
設定 3					61.3	20.3	0.78	17.4	
設定 4	14.8				50	53.5	25	15.2	6.25
設定 5						55.5	20.3	3.91	20.3
設定 6						47.7	25	18.8	8.59

之後依照移行模式抽選 REG 次數天井，達到規定次數的 REG 都沒當選 ART 時則強制當選

模式	A	B	C	D	E
規定次數	5~10	1~5	1~3	1	6~10

通常時狀態移行抽選

通常時有低確、高確、超高確的三種狀態，會管理 REG 成立時的 ART 抽選

移行超高確時有 20G 的保證 G 數，此時要是成立 REG 的話則當選 ART+一踩入魂確定

契機	設定變更時			ART 結束時		
	低確	高確	超高	低確	高確	超高
設定 1-3	59.8	39.8	0.39	79.7	18.8	1.56
設定 4-5	44.9	53.9	1.17	64.8	30.5	4.69
設定 6	39.8	57.8	2.34	59.8	34.0	6.25

小役成立時的狀態移行抽選

滞在	低確		高確		超高	
	高確	超高	低確	超高	低確	高確
移行						
弱櫻	55.1					
強櫻/機會牌/共通銅鐘	25					
西瓜	21.1	3.91		3.91		
RP/銅鐘押順錯誤			7.81		14.1	14.1

一踩入魂高確抽選

RP 成立時會進行一踩入魂高確抽選，在此高確中當選 ART 的話則突入一踩入魂確定

RP 成立時的 5.08%移行高確、高確中全部小役的 12.5%轉落低確

同時當選 BONUS 時不進行抽選

ART 直擊抽選

只在強櫻或機會牌成立，且沒有同時當選 BONUS 時進行抽選

轉輪鎖定	設定 135	設定 2	設定 4	設定 6
無/一階	0.39	0.78	1.56	3.91
二階	50			

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>

BIG BONUS 中的抽選

BIG 中白 BAR 連線成立時會進行上乘區間的庫存抽選

	總北 ATTACK	御堂筋 BURST
設定 1-5	99.6	0.39
設定 6	95.7	4.3

ART 中的 BIG 成立時為「100 人的關所」，此時會上乘 100~200G

上乘轉數	100G	150G	200G
分配比例	75	15.6	9.38

總北機會中的抽選

總北機會成立時會依照滯在狀態進行 ART 抽選

BONUS 模式	同色 REG			異色 REG		
	低確	高確	超高	低確	高確	超高
設定 1-3	25	55.1	100	0.78	25	100
設定 4-5				3.13		
設定 6				32	62.5	

通常時的總北機會消化中會進行 ART 抽選

小役	機會牌	白 BAR
當選率	30.1	100

ART 當選後或 ART 中當選總北機會時，會在消化中進行特化上乘區間的抽選

機會牌成立時 50%抽選 EPISODE RIDE，白 BAR 連線成立時會進行上乘區間的庫存抽選

	總北 ATTACK	御堂筋 BURST
設定 1-5	99.6	0.39
設定 6	95.7	4.3

キモキモ BONUS 中的抽選

REG 成立時會進行キモキモ BONUS 的突入抽選

設定	1	35	24	6
當選率	0.18	1.03	0.10	0.39

キモキモ BONUS 消化中會進行 G 數上乘抽選

G 數	10G	50G	100G	150G	200G
銅鐘	50	44.5	4.69	0.39	0.39
機會牌		78.1	12.5	6.25	3.13

ART 準備中的抽選

ART 準備中每消化 10G 會進行 EPISODE RIDE 抽選

消化 G	10G	20G	30G	40G	50G
當選率	1.56	3.13	25	50	100

ART 前兆與準備中特殊小役成立時會進行一踩入魂的抽選

當選率：弱櫻/西瓜 1.56%、強櫻/機會牌 6.25%

ART 中規定 G 數到達時的 EPISODE RIDE 抽選

ART 中總共有 11 種的 TABLE，各 TABLE 皆由三種模式 SHORT/MID/LONG 所管理

以下為抽選率以及各個 TABLE 對應各 EP 中所排定的模式

TABLE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
比例	31.3	7.81	3.13	7.03	0.39	0.39	35.6	9.38	4.30	0.39	0.39
EP1	M	M	M	M	M	M	S	S	S	S	S
EP2	M	M	M	S	S	S	M	M	S	S	S
EP3	L	L	M	L	M	S	L	M	L	M	S
EP4	M	M	S	S	S	S	M	S	M	S	S
EP5	L	M	M	M	M	S	L	M	L	M	S
EP6	M	S	S	S	S	S	M	S	M	S	S
EP7	L	M	M	M	M	S	L	M	L	M	S

各模式規定轉數分配比例，SHORT 為 11~26G 間確定

規定轉數	11~26	31~46	81~96	131~146	181~196	231~246
MID	1.56	10.2	25.8	62.5		
LONG	1.56	0.78	12.5	1.56	33.6	50

ART 中特殊小役/BONUS 成立時的 EPISODE RIDE 抽選

小役	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌	強櫻/機會牌+RL2
當選率	0.78	3.91	100
BONUS 種類	異色 REG	同色 REG	REG+RL2/BIG
當選率	12.5	25	100

EPISODE RIDE 中的抽選

突入時會預先進行成功抽選，EP7 為成功確定

設定	EP1	EP2	EP3	EP4	EP5	EP6
1	44.8	38.5	57.1	44.6	54.6	44.3
2	44.8	38.5	57.1	44.3	54.8	44.3
3	45.0	38.2	56.3	44.5	54.5	44.4
4	45.4	39.0	57.1	45.1	55.0	44.8
5	45.5	38.6	56.5	44.4	55.1	45.1
6	45.7	39.1	56.8	44.7	55.1	44.9

預先抽選失敗時，則故事中成立特殊小役時會進行成功置換抽選

小役	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌	RL2/BONUS
當選率	0.78	5.47	100

不放棄之心 ZONE 中的抽選

3G 內會依照成立小役進行拉回抽選

成立役	BONUS	不中/RP	銅鐘	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌	強櫻/機會牌+RL2
G 數上乘			39.5	87.5	75.0	
一踩入魂				6.25	12.5	50.0
總北 ATTACK			0.39	5.86	11.7	25.0
御堂筋 BURST			0.39	0.39	0.78	25.0
RIDE	100	0.78				

上乘 G 數分配

契機役	30G	50G	100G	150G	200G
銅鐘	89.8	9.77	0.39		
弱櫻/西瓜	79.7	16.0	3.13	0.78	0.39
強櫻/機會牌	64.8	26.6	6.25	1.56	0.78

(超) 總北 ATTACK 中的抽選

總北 ATTACK 為 10G 的上乘特化區間，突入時會以 1.56% 升格為超

10G 裡會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，一般總北與超總北上乘抽選會有不同

10G 結束後，如果上乘轉數低於 20G 則強制繼續 10G，高於 20G 時則 10.2% 抽選繼續

小役	不中/RP		押順銅鐘		共通銅鐘		弱櫻		西瓜	
	一般	超	一般	超	一般	超	一般	超	一般	超
10G	11.3	87.5	90.6							
20G		11.3	6.25	90.6	93.8		71.9		50.0	
30G			2.73	8.98	4.30	98.1		71.9		50.0
50G	0.78				0.78				35.2	
100G	0.39		0.39		0.39		24.2		10.9	
150G					0.39		3.13		1.95	
200G					0.39		0.78		1.95	
小役			30G	50G	100G	150G	200G			
強櫻/機會牌			59.8	26.6	12.5	0.78	0.39			
強櫻/機會牌+RL2					50.0	25.0	25.0			

一 踩入魂中的抽選

當選時會直接決定上乘 G 數

上乘 G 數	50G	100G	150G	200G	300G
分配比例	59.8	35.5	2.34	1.17	1.17

之後會進行 SP EPISODE 的抽選，當選時會追加上乘 100~300G

	SP EPISODE 當選率			上乘 G 數分配		
	小野田 EP	總北 EP	御堂筋 EP	100G	200G	300G
比例	3.91	1.95	0.39	81.3	12.5	6.25

要是當選 SP EP 後，還會依照抽選到的 EP 進行特化上乘區間的抽選

特化 ZONE	小野田 EP	總北 EP	御堂筋 EP
總北 ATTACK	10.9	98.4	
御堂筋 BURST	1.56	1.56	100

御堂筋 BURST 中的抽選

為 3G 1SET 依照成立小役進行上乘抽選，3G 消化完畢之後會依照成立小役進行繼續抽選
非特殊小役成立時約 70.3%繼續，特殊小役成立時則 100%繼續

成立役	30G	50G	100G	150G	200G
非特殊小役	89.8	6.25	3.13	0.39	0.39
弱櫻/西瓜	50.0	37.5	7.81	3.13	1.56
強櫻/機會牌		59.8	30.9	6.25	3.13
RL2			50.0	25.0	25.0