

# 魁!!男塾~天挑五輪大武會篇

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



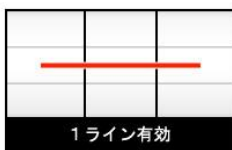
導入年月 2013/02

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 31G

小役構成



SPECIAL REPLAY



8 枚/REPLAY



SPECIAL REPLAY



8 枚/1 枚/REPLAY



8 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

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

## 開獎條件

- 經由「天挑五輪大會模式決勝」
- 特殊小役直擊

## 轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/65536

特典在通常時為 AT+桃玉或極玉獲得

在 AT 中為上乘 30G+桃玉或極玉獲得

## 天井情報與恩惠

天井為 AT 間消化 1499G, 天井到時發動前兆後突入 AT「魁 RUSH」

此時經由到達天井發動所當選的 AT 會獲得獲得極玉一顆

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



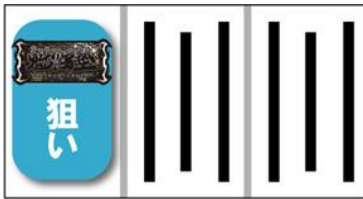
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



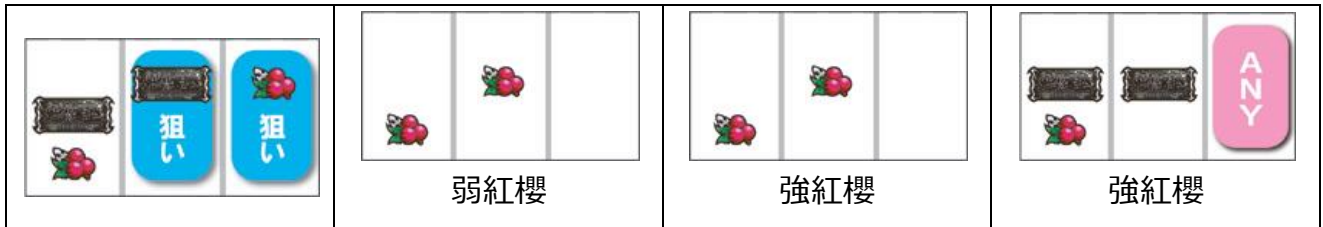
第一轉輪瞄壓黑 BAR，約在轉輪上段到中段時瞄壓



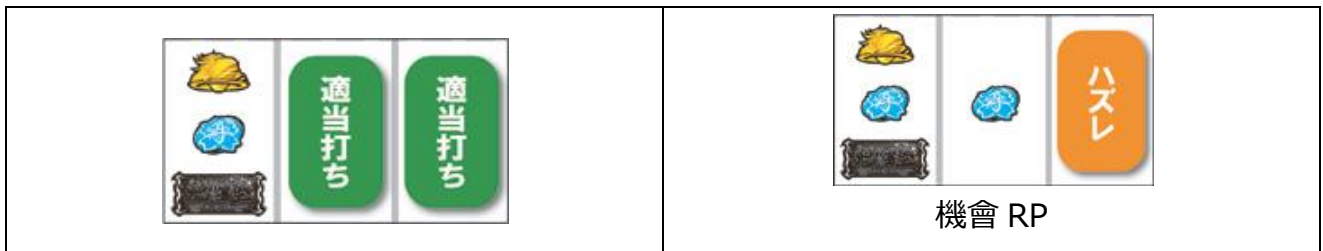
BAR 上段停止為中段櫻確定，中轉輪瞄壓 BAR，右轉輪適當停止

角紅櫻停止時，中轉輪瞄壓 BAR、右轉輪瞄壓紅櫻（BAR 附近）

三連紅櫻停止或中轉輪中段 BAR 停止時為強紅櫻、反之為弱紅櫻

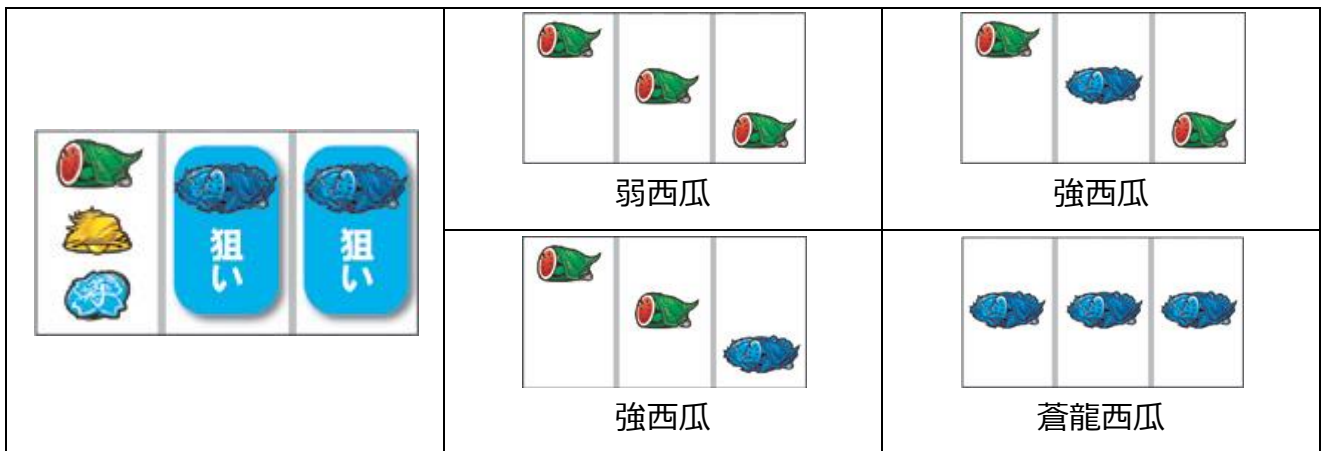


BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，左中轉輪青再聽牌不中為機會 RP



西瓜出現時，中右轉輪瞄壓蒼龍西瓜，與西瓜同時連線上只要有一顆蒼龍西瓜即為強西瓜

如果左轉輪滑落到蒼龍瓜且又形成蒼龍西瓜連線時為蒼龍西瓜



### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可



# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

街中場景



教室場景



黃昏場景



夜晚場景



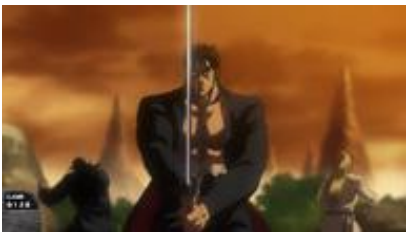
通常場景全部有四種，特殊小役成立時會進行模式移行或是發生連續演出  
場景會示唆 AT(前兆)期待度或是高確期待度，上方越右邊的場景期待度越高

### 天挑五輪模式預選



主要為通常時突入的模式，最中必定往連續演出發展，演出成功的話則往決勝發展  
通常滯在時一直發生白色系演出或是男(漢)標誌出現時為模式突入的好機  
突入時背景是黃昏時，或是強演出發生時則期待度更上升

### 天挑五輪模式決勝



為 AT 突入的前兆模式，期待度約 66%，主要是在預選演出成功後突入  
演出勝利男氣確認後則突入 AT，對決發展時會有專用演出，要注意對戰組合有所期待度不同  
滯在時的背景會示唆 AT 期待度，如果是黃昏背景的話則為好機

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>

### 對話框演出



對話框是銀或金色時為好機

### 廣告紙演出



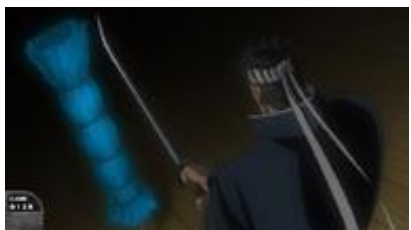
廣告紙顏色對應成立小役  
好機或豹紋出現時為好機

### 標語演出



背景顏色示唆成立小役  
邊框也有機會是銀色或金色

### 拔刀演出



砍的物品顏色示唆成立小役  
強斬演出出現時為好機

### 蠟燭演出



蠟燭顏色示唆成立小役  
使出必殺技時為好機

### 民明書房演出



書寫的文字或是顏色會跟著  
期待度而有所不同

### 供養塔演出



書寫的文字告知成立小役或  
是當下的期待度

### 斬岩劍演出



揮劍後出現的文字與顏色  
必須要注意

### 地獄的魔術師演出



出現的卡片標誌與顏色會  
示唆期待度與成立小役

### 名言 STEP UP 演出



最多四階段的演出，演出越多期待度越高，根據登場角色會有不同的名言出現

### 寶玉役物



發光時為好機，有時候還會出現文字

### 拔刀役物



打開時期待度上升，會告知小役或是前兆等



## 連續演出

### 特訓演出



總共有三種特訓演出，成功的話則直接突入天挑五輪模式決勝  
要注意突入時的標題文字顏色，演出中有些物品的變化也必須要注意

### 決鬥演出



主要為天挑五輪模式預選中發生的連續演出，勝利的話則突入決勝

伊達臣人 vs 竜宝出現時為激熱演出，AT 中也有可能發生此系列演出，勝利的話則上乘濃厚！

### 決勝對決演出



為天挑五輪模式決勝中的專用演出，對戰組合全部有六種

己方角色的勝利期待度依序為飛燕 < J < 劍桃太郎 < 大豪院邪鬼 < 富樫 & 虎丸

發展劍桃太郎 vs 藤堂豪毅演出勝利的話還會有特別的特典!?

演出發展時的標題顏色與對決中的招式種類會有 AT 突入期待度的不同



## AT 中的演出

### 魁!!RUSH



1SET 40G+a, 純增約 2.8 枚/G, 為 G 數管理型的 AT, 滯在中特殊小役成立會進行上乘抽選

當選時有直上乘、突入上乘特化模式、後上乘等

獲得寶玉時會在 G 數消化後再一併告知上乘轉數, 顏色會示唆上乘期待度

### 江田島挑戰



為獲得寶玉的機會演出, 全轉輪瞄押白 BAR 且成功時則獲得

白 BAR 單線連線時有機會突入爆擊機會

雙線的話則突入江田島爆擊模式

### 爆擊機會



江田島單線連線時有機會突入

畫面左方的寶玉出現塾長的臉

則突入江田島爆擊模式

### 江田島爆擊模式



每 G 必定上乘的最強上乘模式, 因為必定告知全押順, 所以形成大量白 BAR 連線機會大增



### 魁!!乱打



寶玉獲得時且 G 數消化完畢時突入的 G 數上乘演出, 演出有兩種方式

斬玉將數字破壞後, 最後留下來的數字即為上乘轉數, 也有可能升格極玉

極玉則是每次上乘 1G, 但是最低繼續率也有 98.6%的究極上乘會發生

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/248	1/241	1/232	1/218	1/203	1/184
機械割	96.8%	98.3%	99.8%	103.4%	108.7%	113.8%

### 通常時小役確率

設定	弱瓜	強瓜	機會 RP	銅鐘 RP	弱櫻	強櫻 A
1	1/120	1/239	1/200	1/7.00	1/100	1/256
2	1/117	1/234	1/196	1/7.03	1/98.3	1/250
3	1/115	1/229	1/193	1/7.06	1/96.5	1/245
4	1/113	1/224	1/189	1/7.10	1/94.8	1/239
5	1/110	1/220	1/186	1/7.13	1/93.2	1/234
6	1/108	1/216	1/183	1/7.16	1/91.7	1/229
小役	中段銅鐘		上段銅鐘	BAR RP	紅 7 RP	
確率	1/1.79		1/14.3	1/16384	1/65536	
小役	中段櫻		蒼龍瓜	強櫻 B	通常 RP	
確率	1/16384		1/3277	1/910	1/3.77	

8 枚押順銅鐘正確時會形成中段連線 (8 枚)、不正確的一部分會形成上段連線 (1 枚)

強紅櫻 A 為紅櫻三顆連線、強紅櫻 B 為中轉輪中段停止 BAR (8 枚)

### 江田島挑戰/爆擊模式中的小役確率

小役	押順銅鐘	強紅櫻 B	中段紅櫻	紅 7 連線	單線江田島	雙線江田島
確率	1/1.79	1/910	1/16384	1/65536	1/2.33	1/91.0

### 通常時模式移行及 AT 直擊抽選

通常中特殊小役成立時會同時進行模式/決勝/AT 直擊的抽選，決勝當選時不進行模式移行  
還有當選決勝時會經由予選後往決勝移行(勝率 66.7%)，AT 直擊時則直接 AT 發動

### 蒼龍瓜成立時

滯在	通 A	通 B	高確	超高
設定	決勝	決勝	決勝	AT
1-6	100	100	100	100



### 強西瓜成立時

滞在	通 A			通 B		高確	超高確	
設定	通 B	高確	決勝	高確	決勝	決勝	決勝	AT
1-6	10.0	3.33	33.3	3.33	33.3	80.0	50.0	50.0

### 強紅櫻成立時

滞在	通 A			通 B		高確	超高確	
設定	通 B	高確	決勝	高確	決勝	決勝	決勝	AT
1-3	10.0	3.33	12.5	3.33	12.5	55.0	75.0	25.0
4			13.3		13.3			
5			14.3		14.3	57.5		
6			16.7		16.7	60.0		

### 弱紅櫻成立時

滞在	通 A			通 B		高確	超高
設定	通 B	高確	決勝	高確	決勝	決勝	決勝
1-3	33.3	10.0	0.10	33.3	0.10	1.25	100
4						1.66	
5						2.00	
6			1.00		1.00	3.00	

### 弱西瓜成立時

滞在	通常 A				通常 B			高確		超高	
設定	通 B	高確	超高	決勝	高確	超高	決勝	超高	決勝	決勝	
1	33.3	10.0	10.0	1.25	33.3	10.0	1.25	10.0	4.00	100	
2									4.67		
3									6.00		
4									1.66		7.33
5									2.00		8.67
6									3.00		10.0

### 機會 RP 成立時

滯在	通常 A				通常 B			高確		超高
設定	通 B	高確	超高	決勝	高確	超高	決勝	超高	決勝	決勝
1	25.0	25.0	1.00	1.25	50.0	1.00	1.25	1.00	25.0	100
2									26.0	
3									27.0	
4									29.1	
5									31.2	
6									33.3	

### AT 結束時

AT 結束時會以有沒有殘留決勝點數來進行模式分配

決勝	無決勝點數		有決勝點數		
設定	高確	超高	通 A	通 B	高確
12	95.0	5.00	40.0	20.0	40.0
3	94.0	6.00			
4	92.0	8.00			
5	91.0	9.00			
6	90.0	10.0			

### 設定變更時

設定變更時會進行模式分配抽選及決勝抽選

決勝當選時要先消耗規定 G 數 (36/72G) 後當選

模式	通常 A	通常 B	高確	超高
分配	25.0	48.0	25.0	2.00

決勝當選時的規定 G 數分配比例

36G	72G	非當選
7.50	7.50	85.0



## 天挑五輪大會決勝中模式移行及 AT 直擊抽選

決勝中特殊小役成立時，會同時進行模式/決勝/AT 的抽選(當選決勝時不進行模式移行)

還有，模式移行率跟通常時/予選中一樣

**蒼龍瓜成立時** 100%當選 AT

### 強西瓜成立時

滞在	通常 A 中				通常 B 中			高確中		超高確中	
設定	通 B	高確	決勝	AT	高確	決勝	AT	決勝	AT	決勝	AT
1-6	10.0	3.33	11.1	14.8	3.33	11.1	14.8	26.7	35.6	16.7	72.2

### 弱西瓜成立時

滞在	通常 A 中				通常 B 中			高確中		超高確中	
設定	通 B	高確	超高	決勝	高確	超高	決勝	超高	決勝	決勝	AT
1	33.3	10.0	10.0	1.25	33.3	10.0	1.25	10.0	4.00	33.3	44.5
2									4.67		
3									6.00		
4									7.33		
5									8.67		
6									10.0		

### 弱紅櫻成立時

滞在	通常 A 中			通常 B 中		高確中	超高確中	
設定	通 B	高確	決勝	高確	決勝	決勝	決勝	AT
1-3	33.3	10.0	0.10	33.3	0.10	1.25	33.3	44.5
4						1.66		
5						2.00		
6						3.00		

### 強紅櫻成立時

滞在	通常 A 中				通常 B 中			高確中		超高確中	
設定	通 B	高確	決勝	AT	高確	決勝	AT	決勝	AT	決勝	AT
1-3	10.0	3.33	4.17	5.56	3.33	4.17	5.56	18.3	24.4	25.0	58.3
4			4.44	5.92		4.44	5.92				
5			4.76	6.35		4.76	6.35				
6			5.56	7.41		5.56	7.41				

## 機會 RP 成立時

滞在	通常 A 中					通常 B 中				高確中		超高確中	
設定	通 B	高確	超高	決勝	AT	高確	超高	決勝	AT	超高	決勝	決勝	AT
1			1				1			1	25.0	33.3	44.5
2	25.0	25.0		1.25	0.56	50.0		1.25	0.56		26.0		
3				1.66	0.74	55.0		1.66	0.74		27.0		
4	27.5	27.5		2.00	0.89	60.0		2.00	0.89		29.1		
5	30.0	30.0		3.00	1.33	66.7		3.00	1.33		31.2		
6	33.3	33.3									33.3		

## AT 繼續率抽選

AT 初當時會決定繼續率(0/10/66.7/90%的 4 種)

繼續率	0%	10.0%	66.7%	90.0%
比例	90.0	7.00	2.00	1.00

AT1 SET 結束時會依照繼續率進行繼續抽選，當選時會先轉落預選關卡後再經由決勝突入  
還有要是從繼續率 10%抽選到繼續時還會再一次進行繼續率抽選

## 繼續率 10%時

非繼續	繼續		
	10.0%	66.7%	90.0%
90.0	7.00	2.00	1.00

## AT 開始時的寶玉抽選

AT 開始時會先進行寶玉抽選，天井到達時極玉確定

寶玉當選率	斬玉 10G	斬玉 20G	斬玉 30G	極玉
25.0	40.0	30.0	20.0	10.0

## ENDING 抽選

1500G 以上的 AT 結束後會發生 70G 的 ED 演出，ED 中會依照成立小役進行決勝抽選

設定	弱紅櫻	弱西瓜/機會 RP	強紅櫻	強西瓜	蒼龍西瓜
1-3	0.10	1.25	12.5	33.3	100
4		1.66	13.3		
5		2.00	14.3		
6		3.00	16.7		



## G 數上乘抽選

AT 中小役成立時會進行 G 數/寶玉上乘抽選，寶玉獲得時會在 AT G 數消化後告知

成立役		弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜
當選率		33.3	100	10.0	50.0
直上乘	10G	12.5	10.0		
	20G	8.00	8.00	30.0	
	30G	4.00	5.50	30.0	
斬玉	10G	37.5	30.0		
	20G	24.0	24.0	10.0	
	30G	12.0	16.5	10.0	
	極玉	1.00	3.00	10.0	
極玉		1.00	3.00	10.0	

紅 7 RP/BAR RP/蒼龍西瓜/中段紅櫻成立時 100%當選直上乘 30G

機會 RP 成立時當選率 1%、押順銅鐘/通常 RP 成立時當選率 0.003%，此兩個為極玉確定

## 江田島挑戰抽選

AT 中特殊小役成立時會進行江田島挑戰抽選

### 江田島挑戰當選率

設定	紅櫻			西瓜			機會牌	BAR RP 紅 7 RP
	弱	強	中段	弱	強	蒼龍		
1	0.99	25.0	100	25.0	50.0	100	50.0	100
2	0.95	24.0		24.0	48.0		48.0	
3	0.92	23.2		23.3	46.5		46.0	
4	0.89	22.5		22.5	45.0		45.0	
5	0.85	21.5		21.5	43.0		43.0	
6	0.81	20.5		20.5	41.0		41.0	

### 江田島挑戰成功率

江田島挑戰當選時，要是是以中段紅櫻/BAR RP/紅 7 RP 當選的話成功確定

其他以外的會以 55.0%進行成功抽選

## 上乘抽選

江田島挑戰中形成江田島連線的話上乘確定，但是會依照突入契機會有不同的分配變化  
要是江田島挑戰中成立小役時也會進行上乘抽選(當選率跟 AT 中一樣)

還有，要是紅 7 RP/中段紅櫻成立時不只有 30G 上乘，而且還會加上江田島挑戰確定

### 江田島連線成立時

突入契機	斬玉				極玉
	10G	20G	30G	極玉	
強紅櫻/機會 RP/強西瓜/弱西瓜	30.0	30.0	30.0	5.00	5.00
其他小役					100

### 小役成立時

紅 7 RP/強紅櫻/中段紅櫻成立時 100%獲得斬玉 30G

押順銅鐘/成立時當選率 0.003%，當選時獲得極玉確定

## 江田島爆擊機會抽選

江田島挑戰中的江田島連線後，會進行爆擊機會發生抽選

發生又成功時則會突入江田島爆擊模式

成立役	發生率	成功率
單線江田島連線	1.37	75.0
雙線江田島連線	100	100

## 江田島爆擊模式中的上乘抽選

成立役		單線江田島	雙線江田島	紅 7 RP	押順銅鐘	強紅櫻 B	中段紅櫻
直上乘	5G				98		
	30G			100			100
斬玉	10G	26.7					
	20G	26.7					
	30G	26.7			1	50	
	極玉	10.0			0.5	25	
極玉		10.0	100		0.5	25	



## 魁亂打中的抽選

極玉獲得時會依照當選契機決定繼續率，而且會先以該繼續率抽選好要上乘的總 G 數  
會有 30/50/70G 的上乘保證 G 數

繼續率	保證 G	紅 7/BAR RP	中段紅櫻	其他
98.6%	30G		50.0	66.7
99.3%	50G		25.0	22.2
99.5%	70G	100	25.0	11.1

魁亂打極中會依照繼續率決定角色，在連打中出現「熱」的話則剩餘上乘數還有 60G 以上

繼續率	98.6%	99.3%	99.5%
角色	伊達	邪鬼	桃
	J(100G 以上確定)	飛燕(200G 以上確定)	虎丸(300G 以上確定)

魁亂打(斬/極)中小役成立時會進行 G 數/寶玉的上乘抽選

成立役		弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜
當選率		33.3	100	10.0	50.0
斬玉	10G	40.0	30.0		
	20G	30.0	30.0	30.0	25.0
	30G	25.0	30.0	30.0	25.0
	極玉	2.50	5.00	30.0	25.0
極玉		2.50	5.00	10.0	25.0

以下小役成立並當選時則獲得極玉確定

紅 7 RP/BAR RP/蒼龍西瓜/中段紅櫻：100%

機會 RP：1%、押順銅鐘/通常 RP 0.003%