

越南大戰 3

メタルスラッグ 3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



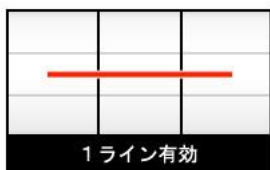
導入年月 2013/02

五號機 ART 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



METASRUSH



デカスラ REPLAY



13 枚/4 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	🍌	🍌	🍌
20	🍌	🍌	🍌
19	🍌	🍌	🍌
18	🍌	🍌	🍌
17	🍌	🍌	🍌
16	🍌	🍌	🍌
15	🍌	🍌	🍌
14	🍌	🍌	🍌
13	🍌	🍌	🍌
12	🍌	🍌	🍌
11	🍌	🍌	🍌
10	🍌	🍌	🍌
9	🍌	🍌	🍌
8	🍌	🍌	🍌
7	🍌	🍌	🍌
6	🍌	🍌	🍌
5	🍌	🍌	🍌
4	METAL SLUG	METAL SLUG	🍌
3	🍌	🍌	🍌
2	🍌	🍌	METAL SLUG
1	🍌	🍌	🍌

開獎條件

1. 規定轉數消化
2. 經由 CZ
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為黑 META RP 成立 (確率 1/65536)
特典為 AT 5SET+AT 中超高確開始確定

天井情報與恩惠

最大天井為 ART 間 999G, 天井到達後 ART 5SET 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情
最專業的中機種情
最即時的線上論壇
最廣大的電玩消費
最有效活動廣告平

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



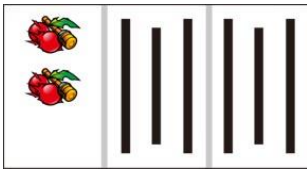
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上段到中段瞄壓紅櫻(藍七下方)



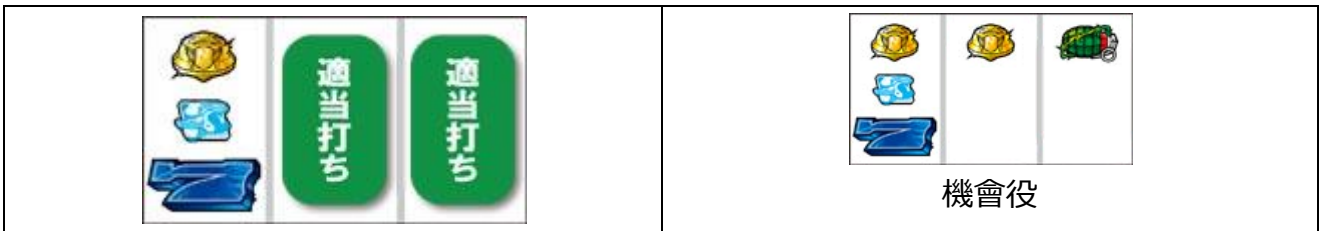
左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓大紅色圖案(MEGA SLUG 圖案)

大紅色圖案上中段停止時為強紅櫻，未停止時為弱紅櫻



藍七下段停止時，中右轉輪適當停止即可，上段鐘鐘瓜連線時為機會役



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄壓西瓜，右轉輪瞄押大紅色圖案，斜線西瓜連線時為弱西瓜

平行西瓜連線或瓜瓜大紅色連線時為強西瓜，中段鐘鐘瓜連線時跟上面一樣為機會役

中段銅鐘連線時為共通銅鐘或左第一銅鐘



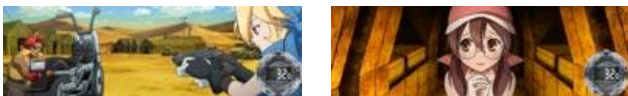
ART 中的打法

ART 中有押順按照押順停止，切入演出時照畫面指示瞄壓，其餘演出時照一般時打法即可

本機演出說明

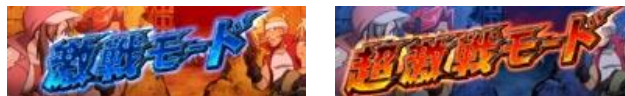
通常場景與基本模式介紹

通常場景說明



通常場景有三種，上面右邊的墓場滯在時為高確

(超)激戰模式



G 數解除的前兆演出場景
如果為超的話期待度有 80%以上!

出擊準備 ZONE(CZ)



20G 繼續，期待度 35% 的 CZ
突入時會進行解除抽選
期間成立小役也會進行抽選

METAS RUSH



1 SET 40G+a, 純增 2.3 枚/G
G 數與 SET 數管理型的 ART

SLUG IMPACT



G 數上乘與 1G 連庫存的
特化上乘區間
MEGA SLUG 圖案連線率 1/5

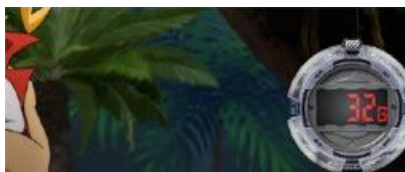
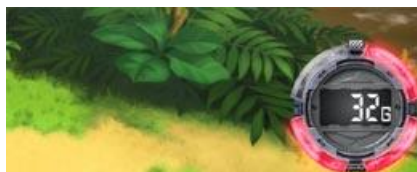
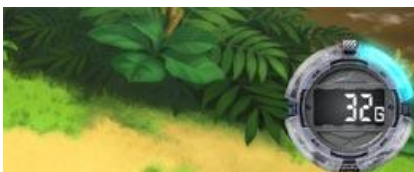
METAL CHANGE



敲下起動桿後形成圖案連線的 0G 連上乘區間，最少會連線三次
藍七連線為 1 SET、黑 META 連線為 2 SET 的 ART 庫存確定

通常演出

液晶役物演出



REPLAY 連續時，畫面右下的能量表會儲存後進行告知
強特殊小役入賞後 G 數的數字會有顏色變化，變成紫色時為好機

風預兆



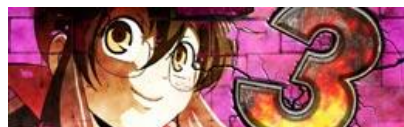
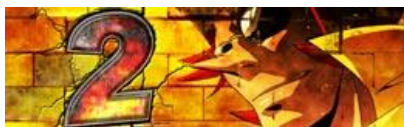
CZ 突入的前兆演出，紅色時為好機

小役系演出



角色顏色對應小役，同樣的演出連續時為好機

STEP UP 切入演出



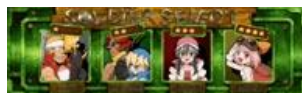
連續演出發展前的 STEP UP 演出，繼續越多的話期待度越高

次回預告



表示後發展連續演出時當然為激熱演出

戰士 CHANCE



選擇星數越多的角色時為好機

背景顏色也必須要注意

短轉輪凍結



有可能成立特殊小役的演出
如果發展到最後階段的話...



轉輪凍結

畫面暗轉後發聲的特殊演出，發生時為黑 META 連線確定!

連續演出

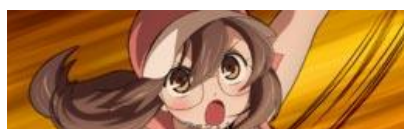
從巨大鱈魚中逃離!



擊退冰人!



調教木乃伊們!



救出大統領!



宿命的對決!



以上的連續演出成功的話為 ART 確定

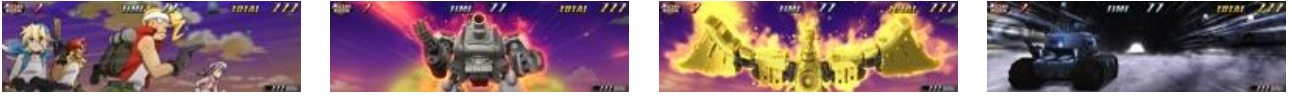
上方的演出期待度比較低，左下角的救出大統領演出突入時為好機

右下角的宿命的對決演出突入時期待度激高!

突入演出時要注意突入時的標題文字顏色，紅色或是ドキドキ圖案時為好機，彩虹色則確定!?

ART 中的演出

基本場景



從左邊開始數，第二個場景為高確濃厚、第三個場景為超高確+1G 連庫存濃厚!

最右邊的艦內場景不管是坐上哪個機體都是 1G 連濃厚!

MOVIE 場景



類似動畫的場景(左)出現時為 1G 連庫存濃厚，右邊的 SP 影片場景為超高確+1G 連濃厚

在此場景中的上乘轉數會在剩餘 0G 時放出，如果消化途中發生上乘則當選 SLUG IMPACT 濃厚!

モーデン突撃演出



ART 中的超激演出，發生時為 G 數上乘+SLUG IMPACT 突入濃厚!

強襲！ルーツ・マーズ



與敵方 BOSS 對決，勝利則突入 SLUG IMPACT

所作上的機體會有期待度的不同

擊破巨大戰艦



擊破敵方的巨大戰艦時則突入 SI

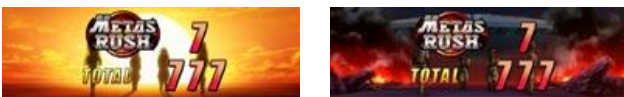
發射的光線紅色時為好機

切入演出



為藍七或是黑 META 連線的機會，紅色時為好機，モーデン切入為黑 META 連線確定!?

結束畫面



ART 結束畫面會示唆 1G 連庫存數

黃昏時為還有庫存，月亮背景為 2 個以上

宇宙背景為 10 個以上!?

COUNTDOWN



ART 結束後會發生 COUNTDOWN

門打開的話則 1G 連確定

發生 ENDING 的話為 3 個庫存以上確定!?

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
黒 META	1/1533	1/1515	1/1406	1/1232	1/1073	1/906
藍七	1/141	1/139	1/131	1/115	1/104	1/93.5
ART 合算	1/129	1/127	1/120	1/106	1/95.2	1/84.7
機械割	97.0%	98.6%	100.3%	104.6%	109.0%	113.6%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/512		1/455		1/410	
中右銅鐘	各 1/10.5	各 1/10.6	各 1/10.7		各 1/10.8	各 1/10.9
共通銅鐘	1/32.1	1/30.9	1/29.8	1/28.7	1/27.8	1/26.9
成立役	機會役 A	機會役 B	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	
確率	1/512	1/1024	1/78	1/410	1/128	
成立役	強西瓜 A	強西瓜 B	藍七 RP	黒 META RP		
確率	1/683	1/2731	1/65536	1/65536		

G 數解除抽選

TABLE 移行率

ART 結束與設定變更時會進行 TABLE 分配

ART 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	39.7	35	36.2	20.3	32.8	16.3
通常 B	20.3	25	18.8	39.7	17.2	38.7
天國	40		45	40	50	45

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	天國
1-3	30.0	50.0	20.0
4-6	20.0		30.0

規定 G 數分配

TABLE 移行後會進行規定 G 數抽選，規定 G 數到達時會當選 ART

天國模式保證 1~128G 內到達規定轉數

滯在	通常 A		通常 B	
	1-3	4-6	1-3	4-6
129-192G	0.39	0.39	6.25	12.5
193-320G	2.34	2.34	28.1	28.1
321-384G	0.39	1.56	0.39	1.56
385-512G	18.8	18.8	40.6	34.4
513-576G	0.39	1.56	0.39	1.56
577-704G	18.8	18.8	14.8	12.5
705-768G	0.39	1.56	9.38	9.38
769-896G	28.1	25.0		
897-960G	0.78	1.56		
961-999G	29.7	28.5		

模式移行抽選

模式上升抽選

特殊小役成立時，RP 3 連時會進行模式上升抽選

弱櫻/弱西瓜成立時發生 SF（短轉輪凍結）時，模式上升確定

小役	強西瓜·左第 1 銅鐘						弱西瓜·弱櫻+有 SF					
	低 A			低 B		低 C	低 A			低 B		低 C
滯在	低 B	低 C	高確	低 C	高確	高確	低 B	低 C	高確	低 C	高確	高確
12	87.1		0.39				86.7		0.78			
34	86.7	12.5	0.78	87.5	12.5	100	85.9	12.5	1.56	87.5	12.5	100
56	84.4		3.13				81.3		6.25			
小役	弱西瓜·弱櫻+無 SF·RP3 連						強櫻·機會役					
滯在	低 A			低 B		低 C	低 A			低 B		低 C
設定	低 B	低 C	高確	低 C	高確	高確	低 B	低 C	高確	低 C	高確	高確
12		0.39	0.10		0.78			0.39	0.10		0.78	
34	50.0	0.78	0.20	50.0	1.56	50.0	12.5	0.78	0.20	12.5	1.56	12.5
56		3.13	0.78		6.25			3.13	0.78		6.25	

模式下降抽選

高確移行時會進行保證 G 數分配

10G	20G	30G
68.8	25.0	6.25

保證 G 數消化後的中/右第 1 銅鐘成立時進行模式下降抽選

滯在	低確 B→低確 A	低確 C→低確 B	高確→低確 C
轉落率	12.5	12.5	25.0

模式分配抽選

ART 結束與設定變更時會進行模式分配抽選

設定	低確 A	低確 B	低確 C	高確
12	89.1	6.25	3.13	1.56
34	82.8	9.38	4.69	3.13
56	76.6	12.5	6.25	4.69

通常時 ART 直擊抽選

特殊小役成立時/ RP3 連時會依照滯在模式進行 ART 抽選，SF 發生時當選率上升

RP 4 連・黒 META 連線・中段櫻成立時為 ART 確定

小役	強櫻				強西瓜				機會役			
	低確		高確		低確		高確		低確		高確	
設定	基本	SF	基本	SF	基本	SF	基本	SF	基本	SF	基本	SF
1-3	10.0	33.3	50.0	66.7	3.13	20.0	30.0	66.7	5.00	25.0	40.0	66.7
4-6	15.0		66.7		5.00		40.0		7.50		50.0	

弱櫻・弱西瓜・RP3 連

設定	12	3	4	5	6
低確	0.1	0.2	0.39	0.78	1.56
高確	0.2	0.39	0.78	1.56	3.13

ART 當選時會進行前兆 G 數分配

前兆 G	1	2	3	4	5	6	7	8	32
分配率	0.39	0.39	1.56	0.78	3.13	6.25	9.38	3.13	75.0

CZ「出擊準備」的抽選

不中成立時會依照剩餘的規定 G 數進行裏高確移行抽選

裏高確移行時會決定繼續 G 數(10/20/30G) (風演出+RP 否定時為裏高確滯在確定)

裏高確移行率

設定	12	3	4	5	6
剩餘 513G 以上	0.05	0.06	0.08	0.09	0.12
剩餘 512-257G	0.49				
剩餘 256-129G	0.78				
剩餘 128-65G	0.98				

裏高確繼續 G 數分配

10G	20G	30G
25.0	50.0	25.0

裏高確中 RP/銅鐘成立時的 2.1%進行 CZ 抽選, SF+強櫻/強西瓜/機會役成立為 CZ 確定

出擊準備 RANK 分配

CZ 當選時會依照剩餘的規定 G 數以及滯在模式決定出擊準備 RANK(A-C)

滯在	低確			高確	
	A	B	C	B	C
剩餘 513G 以上	93.8	6.25		100	
剩餘 512-257G	90.6	9.38		100	
剩餘 256-129G	87.5	12.5		100	
剩餘 128-65G	81.3	12.5	6.25	75.0	25.0

開始時為紅背景的話為 RANK B or C 或是 ART 當選

卜`扑`背景的話為 RANK C 確定或是 ART 當選, 金色背景為 ART 當選確定

然後接著依照決定的 RANK 進行 ART 抽選

A	B	C
10.0%	40.0%	80.0%

出擊準備(CZ)消化中特殊小役成立時、RP3 連時會進行 ART 抽選

成立役		當選率
強櫻·強西瓜·機會役	有 SF	80.0%
	無 SF	50.0%
弱櫻·弱西瓜·RP3 連		33.3%

ART 的種類與 SET 數抽選

ART 當選時的黑 META/藍 7 連線選擇率

中段櫻/黑 META RP 連線時為黑 META 選擇確定

規定 G 數消化 or 小役解除時

小役	黑 META	藍 7
弱西瓜/弱櫻/RP 3 連	50	50
以外	0.39	99.61

CZ 解除時

種類	黑 META	藍 7
分配率	0.39	99.61

前兆中/確定畫面時的昇格抽選

前兆中/確定畫面時，特殊小役成立時會進行黑 META 連線昇格抽選

黑 META 連線昇格率

小役	無 SF	有 SF
左第 1 銅鐘/RP 3 連	1.56	1.56
弱西瓜/弱櫻	1.56	12.5
強西瓜/強櫻/機會役	12.5	50
RP 4 連/中段櫻/BAR 連線	100	100

ART 突入時的 SET 數分配

ART 突入時會進行 SET 數抽選，SET 數點數會到消化完之前皆以 1G 連的形式放出

設定	藍 7 連線				黑 META 連線		
	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET	2 SET	3 SET	5 SET
1	44.53	46.88	7.81	0.78	50	37.5	12.5
2	40.04	56.64	3.13	0.20			
3	44.53	46.88	7.81	0.78			
4	40.04	56.64	3.13	0.20			
5	45.31	43.75	7.81	3.13			
6	40.63		14.06	1.56			

轉輪凍結時為 ART 5 SET 獲得確定，契機為中段櫻/藍七連線時則照下表抽選

SET 數	2	3	5
分配率	37.5	37.5	25

ART 中的狀態移行抽選

ART 中有「通常」「高確」「超高確」的 3 種狀態存在，會影響直上乘以及藍 7 連線確率
在高確與超高確中的保證 G 數消化後，RP 成立的 50% 會進行一階段的狀態下降抽選

ART 初當時狀態移行率

狀態	通常	高確	超高確
移行率	87.5	9.38	3.13

通常、高確滯在或確定畫面中特殊小役成立時**狀態移行率**(確定畫面中只進行超高確抽選)

小役	共通銅鐘	弱櫻/強櫻	弱西瓜/強西瓜	機會役	不中小役
高確	15	9.38	18.75	4.69	2.34
超高確	5	3.13	6.25	1.56	0.78

保證 G 數分配

G 數	15	25	40
高確	50	37.5	12.5
超高確	25	50	25

ART 中的 G 數上乘/藍 7 連線抽選

ART 中特殊小役與不中會進行 G 數上乘以及 SLUG IMPACT 的抽選

成立時會先進行 SI 抽選，抽選完畢後才會進行 G 數上乘的抽選

ART 中上乘為 10G~130G 的 10G 為一間隔的分配

SI 非當選時

小役	狀態	當選率	10G	20G	30G	40-90G	100G	110-130G
不中小役	共通	100	89.1	6.25	3.13	各 0.20	各 0.20	各 0.05
機會役	通常	12.5	58.8	25	12.5	各 0.39	0.78	各 0.20
	(超)高確	50	58.8	25	12.5	各 0.39	0.78	各 0.20
弱西瓜	通常	1.6		84.8	1.56	各 1.56	3.13	各 0.39
	(超)高確	12.5		84.8	1.56	各 1.56	3.13	各 0.39
強西瓜	通常	20		34.4	6.25	各 6.25	12.5	各 3.13
	(超)高確	50		34.4	6.25	各 6.25	12.5	各 3.13
弱櫻	通常	10	89.1	6.25	3.13	各 0.20	0.20	各 0.05
	(超)高確	50	89.1	6.25	3.13	各 0.20	0.20	各 0.05
強櫻	共通	100	41.6	25	25	各 0.78	3.13	各 0.2

SI 當選時

小役	狀態	當選率	10G	20G	30G	40-90G	100G	110-130G
不中小役	共通	100	94.6	3.13	1.56	各 0.1	0.1	各 0.02
機會役	通常	6.3	79.4	12.5	6.25	各 0.2	0.39	各 0.1
	(超)高確	25	79.4	12.5	6.25	各 0.2	0.39	各 0.1
弱西瓜	通常	0.8		92.4	0.78	各 0.78	1.56	各 0.2
	(超)高確	6.3		92.4	0.78	各 0.78	1.56	各 0.2
強西瓜	通常	10		67.2	3.13	各 3.13	6.25	各 1.56
	(超)高確	25		67.2	3.13	各 3.13	6.25	各 1.56
弱櫻	通常	5	94.6	3.13	1.56	各 0.1	0.1	各 0.02
	(超)高確	25	94.6	3.13	1.56	各 0.1	0.1	各 0.02
強櫻	共通	100	70.8	12.5	12.5	各 0.39	1.56	各 0.1

ART 中藍 7 確率

ART 中藍 7 or 黑 META 連線時為 1G 連庫存確定，連線確率會照 ART 中的狀態變化

	藍 7 連線	黑 META 連線
通常/高確	1/999	1/32768
超高確	1/99.9	

COUNTDOWN 中的拉回抽選

1 SET 結束後會突入 5G 間的「COUNTDOWN」

如有庫存 1G 連時會發生告知後突入 ART，沒點數時成立特殊小役的話會進行拉回抽選

小役	通常時	高確時	超高確時
弱櫻/弱西瓜/不中小役	12.5	25	100
強櫻/強西瓜/機會役	50	75	

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>

ART 中 SLUG IMPACT 抽選

當選率

SI 當選時會經由 3-8G 的前兆後發動

小役	不中小役/弱櫻	機會役/藍 7 連線	弱西瓜	強西瓜	強櫻	藍 7·SF	藍 7·SF×2
當選率	3	33.3	5	25	20	50	75

SI 突入前的準備中如果 SSI RP 比 SI RP 先成立的話則突入 SPUER SI

	SI RP	SSI RP
SI 準備中	1/5.46	1/327.68

SI 中的上乘 G 數分配

SI 中的 MEGA SLUG 連線確率為 1/5

G 數	不中小役	機會役	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻
10	90.23				90.23	
20	6.25	59.38	81.25		6.25	81.25
30	3.13	37.50	12.50	50	3.13	12.50
50	0.39	3.13	6.25	50	0.39	6.25

紅色大圖案(MEGA SLUG)連線時

上乘	10G	20G	30G	50G	100G	50G+1G 連庫存	100G+1G 連庫存
分配率	41.47	41.47	8.33	3	1.56	2.97	1.2

SSI 中的上乘 G 數分配

G 數	不中小役	機會役	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	其他小役
10	60.94				60.94		97.46
20	25	50	81.25		25	81.25	1.56
30	12.50	37.5	12.50	50	12.50	12.50	0.78
50	1.56	12.5	6.25	50	1.56	6.25	0.20

紅色大圖案(MEGA SLUG)連線時為 50G+1G 連庫存確定