

馳風競艇王 3

モンキーターン III

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



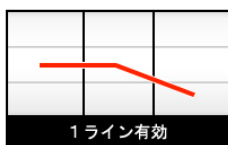
導入年月 2017/02

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 45G

小役構成



V REPLAY



9 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 CZ 或 ART
2. CZ「BATTLE OF SPLASH」中抽選 ART
3. CZ「超拔挑戰」中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

確率不明
特典為究極 V MONKEY RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 1050G，天井到達後經由前兆後突入 ART

CZ 中所消耗的轉數不算在天井轉數內（就是說 CZ 中用掉的轉數要扣掉）

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



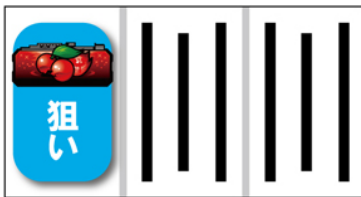
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

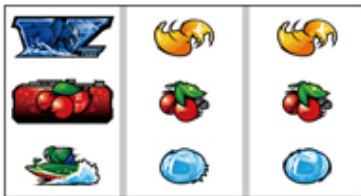
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押紅櫻 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為究極櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓紅櫻

形成三連紅櫻時為強紅櫻，非三連時時為弱紅櫻

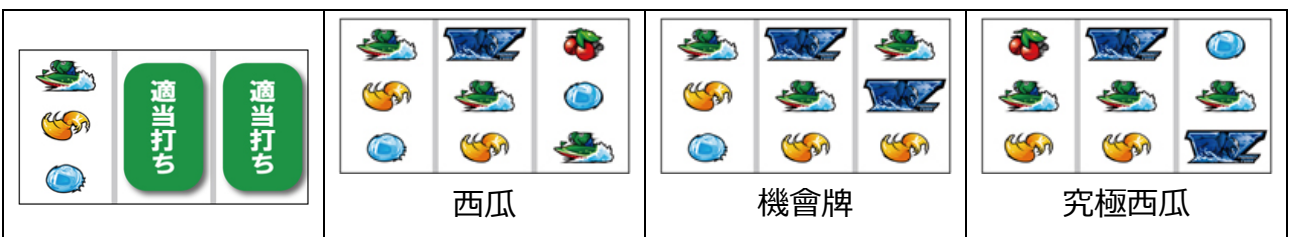


左轉輪下段 V 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小 V 型時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪適當停止，西瓜（競艇）連線時為西瓜

西瓜非連線形成小 V 形狀時為強機會牌，西瓜中段連線時為究極西瓜



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其他演出按照一般時打法即可

本機演出說明

基本場景與模式介紹

場景演出



波多野家周邊場景



駒沢公園場景



SPLASH MODE

基本會在波多野家周邊、平和島周邊、古池平房周邊等三個場景依序輪流，如果跳順序則為好機
駒沢公園場景則為示唆高確的場景，SPLASH MODE 移行時則為前兆可能性大
還有更高的 SPLASH ROAD 場景，移行時則當選 CZ 以上確定

BATTLE OF SPLASH



ART 期待度約 36% 的賽艇 ST TYPE 的 CZ
到達規定的回轉次數則當選 ART，最少持續 4G
之後 4G 要是抽到小役的話則轉數會再回到 4G

超拔挑戰



西瓜成立的一部分所突入期待度 60% 的 CZ
小役連線時會進行 V 圖案連線抽選
形成 V 連線的話則當選 ART

SG RUSH



純增約 2.0 枚/G 的 ART，採用 BATTLE V-ST 系統管理，ST 中會進行 V 圖案連線抽選
形成 V 連線則往 BATTLE TRIAL 發展，對決中會進行 10G 的演出，勝利則繼續對決下一位
敗北的話則回到 ST 且 ST 的 G 數重置為 30G，之後則再期待抽選到 V 連線
在對決中勝利並且累積獲得一千萬 GPX 的話則往 SG RACE 發展

通常時的演出

洞口老爹安全帽演出



為示唆成立小役的演出
有機會成立特殊小役！？

報紙演出



報紙上的內容必須要注意
紅色文字則期待度上升

台詞視窗演出



角色登場的動作與台詞的內容
會有期待度變化，紅色為好機

艇刻系統



為月曆管理 CZ 抽選的機能，遊玩一轉則日期
會前進一天，如果在有顏色的當天抽到
特殊小役的話，則比較容易當選 CZ

艾莉莎演出



各種演出中只要出現則為好機的角色
通常時出現的話則當選 CZ 或是 ART
的期待度大幅上升

無縫轉接連續演出



會演出幾轉的連續演出，比起
洞口喫茶店演出，青島探望
演出的期待度較高

故事系演出



期待度依序為：打贏老爸<
往復活的挑戰<最重要的事<
回憶的手錶<SG 挑戰疑似連

任務系演出



期待度依序為
抓住速度<超越速度<
做出 MONKEY TURN

CHANCE ZONE 中的演出

BATTLE OF SPLASH



會依照對戰對手不同而有不同的規定回轉次數，洞口為 6 次（期待度 30%）
潮崎為 4 次（期待度 50%）、櫛田為 2 次（期待度 80%），成功則當選 ART
消化中成功回轉時則能量條會上升，如果此時出現按鍵的話則有機會連續回轉

超拔挑戰



主要抽選的小役為銅鐘，每轉約 1/3.5 會發生押順指示，弱小役當選率為 50%
強小役成立時則當選 ART 確定。球的顏色必須要注意，紅色的球則期待度上升

ART 詳細說明

FLYING ST



ART 初當時基本上從這邊開始，初期轉數為 20~100G，畫面左下的為突入 SG RACE 必須要獲得的 GPX 數，右下角的保留玉顏色會示唆 V 連線期待度，這邊消化後往 ST

ST



FLYING ST 消化後必定會突入此模式 1SET 固定 30G，其他跟 FLYING ST 都相同
BATTLE TRIAL 中敗北時則此 ST 會重置成 30G

BATTLE TRIAL



會與八位對手展開賽艇對決，會依照對戰對手而勝率與獲得的 GPX 數會有不同
勝利則獲得 GPX 且對戰繼續，最大持續 8 次對戰，八次全勝後則突入 SG RACE
對戰勝利期待度平均為 70%以上！標題演出獲釋切入演出發生 CHANCE UP 的話則勝利期待大升

一決勝負 ZONE



最大 10G 繼續的 V 連線前兆示唆狀態 背景顏色變化則期待度上升

挑旋模式



ST 中可能突入，要是形成 V 連線則突入強艇王 THE 挑戰

強艇王 THE 挑戰



基本 1SET 為 2G，最低 3SET 保證的 GPX 與 FLYING ST 雙上乘特化區間 第 3SET 後則以 70% 進行繼續抽選 勝利時的 1/8 會發生連旋，會有追加上乘

青島全速模式



ART 中 V 連線的一部分或是 ROUND 開始時的一部分所突入的 BATTLE TRIAL 勝利庫存模式 30G 間只要 V 連線則獲得庫存，平均 4.5 個

舟券亂舞



為上乘 FLYING ST 的上乘特化區間 平均上乘約 55G，第三停止鍵按下後會示唆上乘期待度，銅鐘以外小役必定繼續

SG 優出模式



SG RACE 前必定突入特效氣顏色會示唆 SG RACE 的勝利期待度

SG RACE



獲得一千萬 GPX 後所突入的最上位 ART 模式，只要勝利一次則上乘 FLYING ST 的轉數一次，之後再度突入 SG 優出模式 八次比賽全部勝利的話則突入本機最強上乘特化區間

究極 V MONKEY RUSH



為轉輪凍結或是 SG RACE 全制霸時突入的本機最強上乘特化區間 FLYING ST 的上乘轉數平均為 100G

ART 中的演出

角色 STEP UP 演出



畫面分割越多，登場角色增加的話則期待度上升

特大螢幕演出



顯示的內容示唆期待度
如果是女生角色則為好機

RACER 集合演出



基本上會集合男性角色
如果是女性角色則為激熱！

青島寫真演出



青島面向相機做出動作
發生當下即為激熱演出

大布幕演出



布幕的顏色示唆期待度
紅色的話則為好機

好敵手對決演出



勝利則往 BATTLE TRIAL
對決角色較弱時為好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/395	1/380	1/362	1/312	1/283	1/255
機械割	97.5%	98.8%	100.5%	104.2%	108.5%	112.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
CT	1/27.3	1/26.2	1/25.7	1/25.3		1/25.2
西瓜	1/72.3	1/72.0	1/71.6	1/69.7	1/69.0	1/68.3
三枚役	1/99.3	1/98.6	1/97.8	1/96.4	1/95.0	1/93.6
弱櫻	1/99.3	1/97.5	1/95.8	1/90.3	1/88.1	1/85.3
強櫻 A	1/349	1/341	1/334	1/312	1/303	1/293
小役	強櫻 B	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C	三種究極目	
確率	1/2048	1/683	1/400	1/468	各 1/65536	

CT 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
機會 15 枚役	1/36.7	1/36.3	1/35.9	1/34.3	1/33.7	1/33.0

通常時高確移行抽選

通常時特殊小役成立或是 CZ/ART 結束時會進行高確移行抽選

高確為 G 數管理，消化後轉落低確

設定	西瓜成立			弱櫻成立			CZ/ART 結束時		
	20G	30G	50G	20G	30G	50G	20G	30G	50G
1	40.6	6.25	3.13	17.2	2.34	0.78	10.9	3.13	1.56
2	41.4	7.03		18	3.13		11.7		
3	42.2	7.81		18.8	3.91	12.5			
4	43	8.59	6.25	19.5	4.69	1.56	14.1	3.91	2.34
5	43.8	10.2		20.3	5.47		2.34	16.4	
6		12.5		21.9	6.25	3.13	20.3	6.25	3.13

通常時月曆格子抽選

突入每一個月時會先進行月曆等級的抽選

設定	通常				ART 結束後		
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv2	Lv3	Lv4
1	48.4	35.9	12.5	3.13	50.0	25.0	25.0
2	44.5	37.5	13.3	4.69	48.4	25.8	25.8
3	42.2	39.1	14.1		46.9	26.6	26.6
4	38.3	40.6	14.8	6.25	43.8	28.1	28.1
5	35.9	42.2	15.6		40.6	29.7	29.7
6	27.3		20.3	10.2	34.4	32.8	32.8

每個月中的 30G 間，特殊小役成立時會預先進行下一個月的月曆等級升格抽選（升一級）

小役	強櫻/機會牌	西瓜	弱櫻
升格率	3.13	25	50

接下來一個月總共有 30 天，會分成五個部分進行抽選，首先依照等級抽選五次模式

模式	A	B	C	D
Lv1	62.5	31.3	4.69	1.56
Lv2	50.0	39.1	7.81	3.13
Lv3	35.2	39.8	12.5	12.5
Lv4	25.0	25.0	25.0	25.0

接下來會依照抽選到的模式抽選各區的月曆格子顏色

但是每個月的 25~30 日模式強制上升一階，第六個月的全部日期模式都上升一階

模式 A 選擇時為六格全黑

模式 B 選擇時

藍藍藍黑黑黑	黑藍藍藍黑黑	黑黑藍藍藍黑	黑黑黑藍藍藍	藍藍藍藍藍藍	綠綠黑黑黑黑
21.9%	21.9%	21.9%	21.9%	7.81%	0.78%
黑黑綠綠黑黑	黑黑黑黑綠綠	綠綠綠黑黑黑	黑黑黑綠綠綠	綠綠綠綠綠綠	
0.78%	0.78%	0.78%	0.78%	0.78%	

模式 C 選擇時

綠綠黑黑黑黑	黑黑綠綠黑黑	黑黑黑黑綠綠	綠綠綠黑黑黑	黑黑黑綠綠綠	綠綠綠綠綠綠
26.6%	26.6%	26.6%	8.59%	8.59%	3.13%

模式 D 選擇時

紅黑黑黑黑黑	黑紅黑黑黑黑	黑黑紅黑黑黑	黑黑黑紅黑黑	黑黑黑黑紅黑	黑黑黑黑黑紅
12.5%	17.2%	12.5%	17.2%	12.5%	17.2%
紅紅黑黑黑黑	黑黑紅紅黑黑	黑黑黑黑紅紅	紅紅紅黑黑黑	黑黑黑紅紅紅	紅紅紅紅紅紅
2.34%	2.34%	2.34%	1.56%	1.56%	0.78%

特殊小役成立時會置換 13~18 格之後共六格的顏色，會全部升格一階

滯在狀態	RP	西瓜	弱櫻
低確	0.78	1.56	50
高確	3.13	50	75

BATTLE OF SPLASH 的抽選

會依照當下格子的顏色與成立小役進行此 CZ 抽選

格子顏色	黑	藍	綠	紅	特殊
RP			5	25	100
西瓜			12.5	50	
弱櫻			25	75	
機會牌	12.5	25	50	100	
強櫻	25	50	100		

此 CZ 突入時會進行對戰對手的抽選，規定回轉次數為：洞口 6、潮崎 4、櫛田 2

設定	1	2	3	4	5	6
洞口	79.7	78.9	77.3	73.4	69.5	64.8
潮崎	14.8	6.25	15.6	18.8	20.3	22.7
櫛田	5.47		7.03	7.81	10.2	12.5

CZ 中會依照成立小役進行回轉次數抽選，也有直接抽選勝利的

成立役	銅鐘/MB 中 15 枚	RP	西瓜	弱櫻	機會牌	強櫻	究極目
1 回	100	98.4	87.5	75.0	50.0		
2 回		0.78	10.9	23.4	46.9	87.5	
勝利		0.78	1.56	1.56	3.13	12.5	100

通常時 CZ 超拔挑戰抽選

通常時西瓜成立會依照滯在狀態進行此 CZ 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
低確	3.13			6.25		
高確	7.81	8.59	9.38	10.2	12.5	14.1

CZ 當選時會先抽選此 CZ 的繼續轉數

繼續轉數	10G	20G	無限
分配比例	89.8	9.38	0.78

此 CZ 中每一轉都會依照成立小役進行 ART 抽選

小役	銅鐘	西瓜/弱櫻	機會牌/強櫻
當選率	18.7	50	100

通常時 ART 直擊抽選

通常時會依照成立小役與滯在狀態進行 ART 直擊抽選，究極目成立時 100%當選 ART

小役	設定	1	2	3	4	5	6
機會牌	低確	0.78			1.56	2.34	3.13
	高確	1.56		3.13		6.25	
強櫻	低確	1.56		2.34	3.13	3.91	4.69
	高確	3.13	4.69	6.25	7.03	7.81	10.2

FLYING ST 繼續 G 數抽選

ART 初當時

繼續 G 數	20G	30G	40G	50G
分配比例	87.5	10.2	1.56	0.78

ART 準備中成立特殊小役時會進行 FLYING ST 的 G 數上乘抽選

究極目成立時會上乘 10G 且當選究極 V MONKEY RUSH

小役	10G	20G	30G	50G	100G
西瓜					0.78
弱櫻	9.38				0.78
機會牌	21.9	0.78	0.78	0.78	0.78
強櫻	46.1	1.56	0.78	0.78	0.78

ART Lv 抽選

ART 初當時

設定	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8
1-3	68.8	23.4	3.13	1.56	0.78	0.78	0.78	0.78
4	64.8	25.8		3.13				
5	57.8	29.7	4.69	4.69				
6	53.1	31.3	6.25	6.25				

各等級的 V 連線期待度 (ST 30G 內)

等級	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8
期待度	64.8	68.8	70.3	74.3	78.8	83.7	90.2	95.1

V 連線時會進行 ART 等級移行抽選，只有 Lv7.8 會轉落等級

滯在	維持	Lv+1	Lv+2	Lv8	滯在	Lv-2	Lv-1	維持	Lv8
Lv1-5	50	43.8	5.47	0.78	Lv7		87.5		12.5
Lv6	86.7	12.5		0.78	Lv8	17.2	1.56	81.3	

ST 中三枚役成立時的 25% 會移行挑旋模式

V 連線時會抽選突入競艇王 THE 挑戰，在挑旋模式中 100% 突入 (一般模式下為 6.25%)

BATTLE TRIAL 中的抽選

首先突入時會抽選對戰等級

對戰等級	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
分配比例	87.5	9.38	2.34	0.78

之後會依照對戰對手，在對決突入時進行勝利抽選

第一戰不論對手的勝利期待度皆為 98.4% (Lv4 為 100%)

如果第一戰就敗北的話，則下一 ROUND 開始時會突入上乗特化區間「舟券亂舞」

第二戰之後的勝率

對戰對手	榎木	洞口	蒲生	犬飼	武雄	潮崎	岡泉	櫛田
Lv1	50.7	55.1	58.1	61.4	72.5	81.8	83.4	89.7
Lv2	55.7	59.6	64.0	70.0	80.2	84.9	88.0	94.6
Lv3	68.1	70.7	74.1	80.0	87.2	89.9	91.7	96.1
Lv4	100							

BATTLE TRIAL 中 V 連線時，勝利中則會獲得勝利庫存，敗北中則會進行勝利置換抽選

設定	1	2	3	4	5	6
其他對手	1/226	1/227	1/227	1/228	1/288	1/228
vs 榎木	1/99.1	1/99.3	1/99.5	1/99.6	1/99.6	1/99.6
vs 櫛田	1/68.2	1/68.4	1/68.5	1/68.6	1/68.6	1/68.5

對決勝利時會進行 GPX 上乗抽選 (以下單位為萬 GPX)

對手	榎木	洞口	蒲生	犬飼	對手	武雄	潮崎	岡泉	櫛田
80	66.4	75.0	79.7	87.5	40	69.5	75.0	79.7	87.5
120	21.1	15.6	14.1	7.03	80	20.3	17.2	14.8	8.59
160	7.81	6.25	3.91	3.13	120	6.25	4.69	3.13	2.34
200	3.13	2.34	1.56	1.56	160	3.13	2.34	1.56	0.78
1000	1.56	0.78	0.78	0.78	200	0.78	0.78	0.78	0.78

SG RACE 中的抽選

首先突入時會進行 TABLE 的抽選

TABLE No.	1	2	3	4	5	6	7	8
分配比例	25	14.8	25	14.8	10.2	5.47	3.13	1.56

各 TABLE 與各戰的繼續率，第 8 戰為 100%繼續確定

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8
第 1 戰	62.5					85.2		
第 2 戰	25.0	31.3	50.0	62.5	50.0	62.5	62.5	85.2
第 3 戰	80.5	62.5	25.0	31.3	50.0	80.5	80.5	85.2
第 4 戰	25.0	31.3	80.5	62.5	50.0	25.0	80.5	85.2
第 5 戰	80.5	62.5	25.0	31.3	50.0	80.5	25.0	85.2
第 6 戰	50.0	62.5	80.5	62.5	50.0	50.0	80.5	85.2
第 7 戰	50.0					85.2		

SG RACE 勝利時會進行 FLYING ST 的 G 數上乘抽選，且前進到下一戰

8 戰全部勝利時則突入究極 V MONKEY RUSH

G 數	5G	10G	20G	30G	50G	100G
設定 1-3	79.7	18.0	1.56			0.78
設定 45		17.2		0.78		
設定 6		15.6		1.56	0.78	

強艇王 THE 挑戰中的抽選

為 GPX 的上乘特化區間，前三戰保證繼續確定，第四戰後會進行結束抽選

	結束	繼續	繼續+連旋
第 1~3 戰		87.5	12.5
第 4 戰後	29.7	57.8	

繼續時會進行 GPX 上乘抽選

GPX	40 萬	80 萬	120 萬	160 萬	200 萬	1000 萬
分配比例	75	17.2	3.13	2.34	1.56	0.78

當選連旋時會進行 G 數上乘抽選

G 數	5G	10G	20G	100G
分配比例	84.4	12.5	2.34	0.78

舟券亂舞抽選

除了 BATTLE TRIAL 初戰敗北會突入以外，每一 ROUND 開始時也會進行突入抽選

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1.05	1.09	1.11	1.17	1.20	1.25

消化中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，究極目上乘 100G 確定

成立役	三枚役	V 連線	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
5G	100	89.8				
10G		8.59	93.8	99.2	79.7	
20G		1.56	3.91		14.8	87.5
30G			1.56		3.13	10.2
50G			0.78		1.56	1.56
100G				0.78	0.78	0.78

究極 V MONKEY RUSH 中的抽選

消化中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，究極目上乘 100G 確定

成立役	三枚役	V 連線	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
5G	100	81.3				
10G		14.1	87.5	98.4	59.4	
20G		3.13	9.38		32.0	75.0
30G		1.56	2.34		6.25	20.3
50G			0.78		1.56	3.13
100G				1.56	0.78	1.56

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>