

馳風競艇王

モンキーターン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



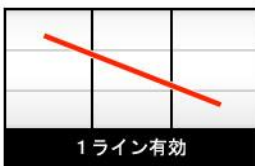
導入年月 2011/03

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

左上右斜下一線有効

小役構成



SPECIAL CHANCE



9枚



6枚



2枚



REPLAY

1枚

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			
3			
2			
1			

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「超拔挑戰」抽選
3. 特殊小役直擊

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 1280G, 天井到達後突入 ART

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻略討論族群平台

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

為配合台灣玩家習慣，以下攻略小役“賽船”將翻譯成“西瓜”、“螺旋槳”翻譯成“銅鐘”



首先瞄押粉紅 BAR 下方的紅櫻，約在上段處瞄押

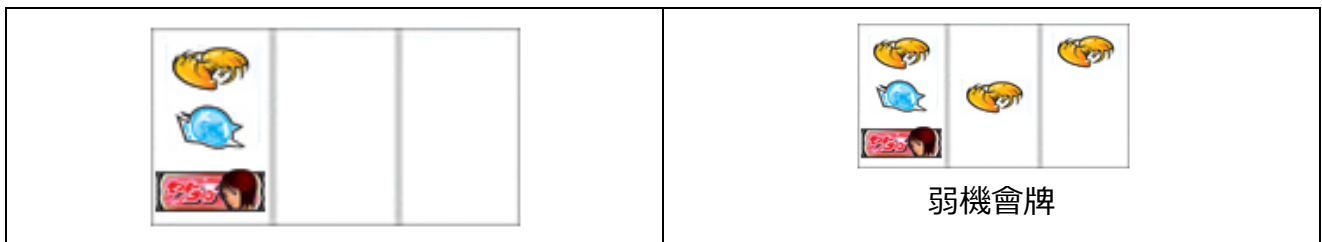


左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，此為究極目

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪下段西瓜停止時為弱紅櫻，反之為強紅櫻



左轉輪下段粉紅 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，銅鐘小 V 排列形成時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，先瞄押右轉輪 V，如果右轉輪 V 下段停止時，中轉輪瞄押 V 上方銅鐘

此牌型為強機會牌(一枚役)，如果右轉輪下段西瓜停止為西瓜確定，中轉輪瞄押西瓜



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押指定圖案，其餘照一般時打法即可

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>

各種演出說明

通常時場景及演出說明

競艇場



螺旋槳小屋



通常時的場景有兩種，各場景有各自不同的演出及變化

特殊小役成立時有可能突入超拔挑戰，G 數要到達時可能突入優出模式

角色登場演出



波多野身邊的人的登場演出

說話的內容示唆期待度

賽艇顏色演出



賽艇顏色示唆成立的小役

新聞快報演出



各種內容在新聞螢幕中顯示

示唆各種的期待度

報紙新聞演出



報紙的內容示唆期待度

有可能往連續演出發展

背景變化演出



背景有各種東西以及變化發生

千萬不要看走眼囉

舟券演出



舟券飛過畫面的演出

該券顏色示唆期待度

開始信號版演出



信號版上所表示的內容

示唆期待度

烤肉演出



波多野與浜岡烤肉搶食物的演出

衣服顏色對應個小役，波多野搶到時為好機



輪盤演出



輪盤停止的 LOGO 告知等一下要發展的東西



製作螺旋槳演出



螺旋槳顏色告知小役，如果做得好時為好機



飛行船演出



飛行船上所告知的內容
示唆期待度

手機演出



手機中登場角色跟內容要注意

路人顏色演出



畫面中路過的人衣服顏色
對應各種小役

次回預告



只要發生的話期待度大幅上升的演出，之後往各種演出發展

各角色以及通常連續演出說明

榎木篇



榎木身上花圈的顏色示唆成立役
還有支票上的金額必須要注意



浜岡篇



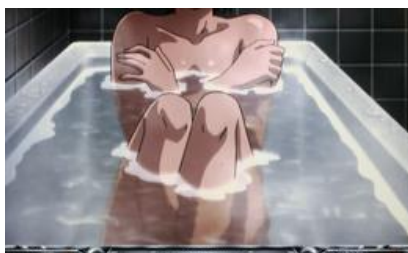
浜岡手上所拿的飲料顏色對應成立役
大玻璃瓶出現時上面的標籤內容要注意



青島篇



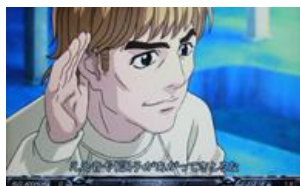
只要出現就是好機的演出，毛巾的顏色示唆成立的小役，如果是提示小役以外的話則期待發展



蒲生篇



船的顏色示唆成立役，說話的內容必須要注意



洞口篇



螢幕顏色對應小役，完成度高的話為好機



ありさ編



只要出現就是好機的演出，飛出的對話框背景顏色對應小役，如果吃的是壽司期待度上升

打贏老爸吧!



波多野跟老爸打架的連續演出，龍出現時期期待度上升，波多野勝利時為超拔挑戰突入確定
也有波多野對決ありさ的特殊演出!?

完成 V MONKEY!



波多野挑戰完成 V MONKEY 的演出，表情有志氣的時候為好機，切入演出發生時期期待度再上升

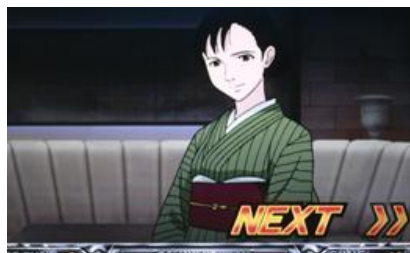
三溫暖忍耐對決



波多野與三船比賽三溫暖的忍耐對決，背景的文字以及表情必須要注意

如果是青島 vs 荻原的話為超激演出

在夜晚中找到好場所



蒲生將波多野帶到夜晚的街上的連續演出，門的顏色比較豪華或是切入演出發生時為好機

賽艇對決演出



勝利的話為 ART 確定的對決演出，依照不同的對手有不同的期待度變化
特殊切入演出為好機，強攻擊或是中途更換對手的話期待度更為上升

優出模式與超拔挑戰中的演出

氣顏色



文字演出



門演出



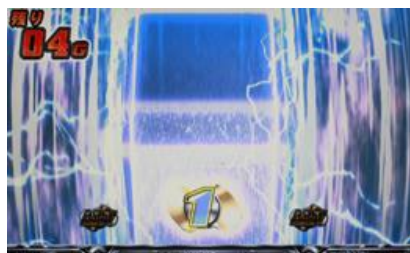
暗轉演出



優出模式中波多野周圍的氣顏色會依序上升示唆最後演出的期待度
關門演出時的門為金色時是大大好機，暗轉演出演到第三停止的話為激熱

最終賽艇演出勝利的話為 ART 確定

超拔挑戰



主要是一般連續演出成功時突入，模式滯在中的銅鐘成立時為 ART 直擊突入的機會
球的顏色是紅色的話為好機，是彩色時則為確定，最後將牆壁打破的話為 ART 確定

ART 中的演出說明

SG RUSH



純增約 2.0 枚/G, 1 SET 50G+a, 最大 8 SET 繼續, ART 中的特殊小役為上乘轉數的機會
ART 為繼續率管理, SG 賽艇演出勝利的話則 ART 繼續, ART 中 V 連線成立為 ART 繼續確定

SG 賽艇對決



每 SET 的最後 9G 進入的演出, 波多野勝利的話則 ART 繼續確定

全速模式



ART 中的特化上乘區間, 只要銅鐘成立的話即上乘轉數, 10G or 20G 繼續

期間內成立特殊小役的話可能上乘大量轉數!?

ART 中 G 數上乘期待度



西瓜 < 弱紅櫻 < 弱機會牌 < 強機會牌 < 強櫻 < 究極目

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/281	1/272	1/258	1/231	1/211	1/188
機械割	96.9%	98.4%	100.5%	103.7%	107.8%	112.0%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
左銅鐘	1/102		1/97.5		1/93.6		
中右銅鐘	各 1/6.63	各 1/6.64	各 1/6.66	各 1/6.68	各 1/6.71	各 1/6.73	
共通銅鐘	1/60.1	1/59.3	1/57.6	1/54.2	1/52.3	1/50.3	
小役	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	究極目	通常 RP
確率	1/117	1/560	1/128	1/175	1/256	1/32768	1/7.3

ART 中小役確率

下面未列出的小役與通常時一樣

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/60.1	1/59.3	1/57.6	1/54.2	1/52.3	1/50.3
單線 V 連線	1/780			1/683		
雙線 V 連線	1/4096					

模式移行抽選

設定變更時與 ART 後會進行模式移行抽選，有以下四種模式

超天國(天井 32G)、天國(天井 128G)、通常 A(天井 1280G)、通常 B(天井 768G)

超天國只有在 GRAND SLUM 達成時才會移行

設定	ART 結束後						設定變更時	
	1	2	3	4	5	6	1-3	4-6
通常 A	40	33	36.9	26	30.8	18	37.5	33.3
通常 B	18.8	27	18	30	18.4	33	37.5	33.3
天國	41.2	40	45.1	44	50.7	49	25	33.3

通常時超拔挑戰抽選

通常時特殊小役成立時會進行超拔挑戰突入抽選

如果抽選到超拔挑戰而前兆轉數不夠演出就已經突入 ART 時，會保留到 ART 結束後突入

設定	西瓜	弱紅櫻	強紅櫻	弱機會牌	強機會牌	究極目
1	0.39	4.15	42.5	12.5	25	100
2	0.49	6.4	30	10.25	25	
3	0.78	4.27	42.5	15	27.5	
4	1.56	7.5	30	12.5	27.5	
5	1.95	4.32	42.5	17.5	35	
6	2.54	8.6	30	15	30	

超拔挑戰繼續 G 數抽選

如果 10G 內都沒有成立銅鐘則 20G 繼續確定，20G 都沒有抽到銅鐘為無限繼續確定

設定	1	2	3	4	5	6
10G	75	66.66	75	62.5	75	60
20G	24.5	32.84	24.25	36.75	24	39
無限	0.5	0.5	0.75	0.75	1	1

ART 當選率

設定	1-4	5	6
銅鐘成立時	10%	11%	12%

通常時 ART 直擊抽選

通常時特殊小役成立時會有低機率進行 ART 直擊抽選

小役	西瓜	弱紅櫻	強紅櫻	弱機會牌	強機會牌	究極目
當選率	0.01-0.1	0.07-0.33	0.77-1.16	0.31-0.79	0.33-0.85	100

ART 中 G 數上乘抽選

全速模式抽選

ART 中（SG 賽艇比賽演出中除外）特殊小役成立時會進行全速模式突入抽選

成立小役	西瓜/弱紅櫻	強紅櫻	弱機會牌	強機會牌
當選率	0.61	0.61	18.9	33.6
全速 10G	50		95	95
全速 20G	50	100	5	5

G 數上乘抽選

ART 中特殊小役成立時會依照滯在狀態(全速模式中、RUSH 中、賽艇比賽中)

進行 G 數上乘抽選(度假模式算是在 RUSH 狀態中)

上乘當選率

押順銅鐘/單線 V 在全速模式中為上乘確定、究極目/雙線 V 無論何時皆上乘確定

狀態	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會	強機會	共通銅鐘	通常 RP
全速	50	100	50.3	50.0	75.1	100	0.02
RUSH	25.6	100	10.7	18.9	33.6	0.12	0.02
比賽	3.05	50	1.22	7.32	20.1	0.12	0.02

上乘 G 數抽選

小役	弱櫻			強櫻			西瓜		
狀態	全速	RUSH	比賽	全速	RUSH	比賽	全速	RUSH	比賽
10G		75			46.1				
30G	70	15		46.1	33.6				
50G	20	7	98	33.6	3.13	98	50	60	98
100G	7	2	2	12.5	0.78	2	30	32.5	2
150G					0.78				
200G	2	1		4.69			10	5	
300G	1			3.13			10	2	
小役	弱機會牌			通常 RP			強機會牌		
狀態	全速	RUSH	比賽	全速	RUSH	比賽	全速	RUSH	比賽
10G									
30G	55	67		66.7	66.7		39	47	
50G	35	30	98	33.3	33.3	66.7	40	48	98
100G	7	2	2			33.3	15	3	2
150G								1	
200G	2	1					4	1	
300G	1						2		

小役	究極目			押順銅鐘 單線 V	共通銅鐘			雙線 V		
	全速	RUSH	比賽	全速	全速	RUSH	比賽	全速	RUSH	比賽
10G				87.5	87.5					
20G				9.38	9.38					
30G				3.13	3.13					
50G						80	75			
100G						20	25		87.5	87.5
150G		50	50					87.5		
200G		37.5	50						12.5	12.5
300G	100	12.5						12.5		

ART 繼續抽選

ART 突入時就會先抽選好後面 8 個 ROUND 的繼續率，是以繼續率 TABLE 下去做管理

繼續率 TABLE 抽選分配

TABLE 編號	1	2	3	4	5	6	7	8	9
設定 1	23.4	21.9	18.8	2.34	1.56	20.3	10.2	0.78	0.78
設定 2					3.13				
設定 3	1.56								
設定 4	2.34			4.69					
設定 5	4.69			2.34					
設定 6	19.5								

各 TABLE 每一 ROUND 的繼續率

TABLE 編號	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ROUND 1	10	80	75	80	66	50	66	80	100
ROUND 2	80	10	80	66	90	50	66	80	100
ROUND 3	10	50	10	90	80	50	66	80	100
ROUND 4	80	10	50	10	90	50	66	80	100
ROUND 5	10	50	10	50	10	50	66	80	100
ROUND 6	80	10	50	10	50	50	66	80	100
ROUND 7	50	50	50	50	50	50	50	50	100