

人造人 009

サイボーグ 009

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



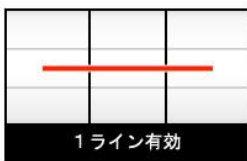
導入年月 2014/07

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 30G

小役構成



BONUS



加速凍結



8 枚/1 枚



5 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Watermelon	Blue Fish	Yellow Bell
20	Watermelon	Blue Fish	Yellow Bell
19	Watermelon	Blue Fish	Yellow Bell
18	Yellow Bell	Watermelon	Red Fish
17	Blue Fish	Blue Fish	Red Fish
16	Red Fish	Red Fish	Red Fish
15	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Fish
14	Watermelon	Yellow Bell	Yellow Bell
13	Yellow Bell	Blue Fish	Watermelon
12	Blue Fish	Yellow Bell	Watermelon
11	Watermelon	Yellow Bell	Watermelon
10	Yellow Bell	Watermelon	Blue Fish
9	Blue Fish	Blue Fish	Yellow Bell
8	ANY	ANY	ANY
7	Watermelon	Watermelon	Watermelon
6	Watermelon	Yellow Bell	Watermelon
5	Yellow Bell	Watermelon	Blue Fish
4	Blue Fish	Blue Fish	Yellow Bell
3	Watermelon	ANY	Watermelon
2	Yellow Bell	Blue Fish	Blue Fish
1	Blue Fish	Yellow Bell	Yellow Bell

開獎條件

1. 抽選加速凍結使消化 G 數增加後當選 BONUS 或是 AT
2. 規定轉數到達
3. 特殊小役直擊

天井情報與恩惠

最大天井為 1009G, 超過 999G 所開出的 BONUS 為 BBB 確定

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
最即時的的線上文機台攻
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/>

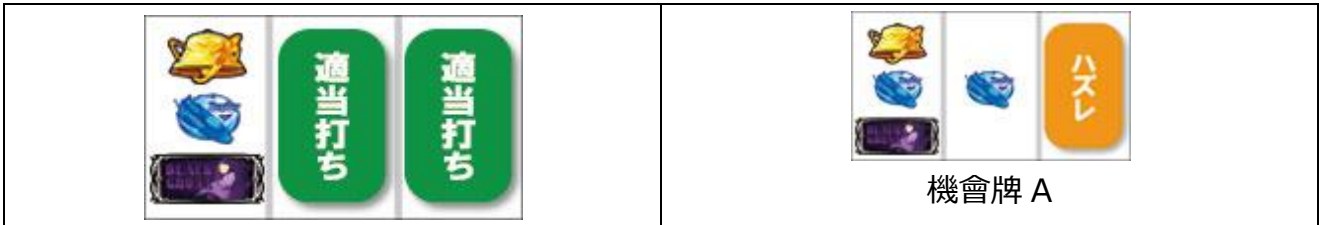


小役種類及瞄壓方式



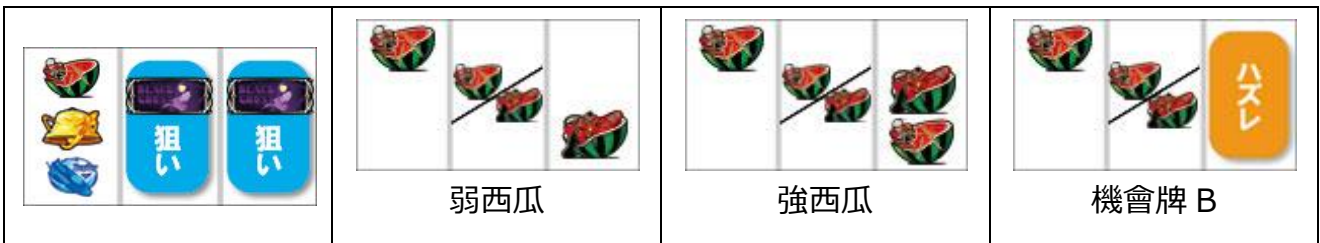
通常時左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段青再左中轉輪聽牌不中時為機會牌 A



機會牌 A

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR，西瓜聽牌有確實瞄押但非連線時為機會牌 B
西瓜有連線時，必須看右轉輪的西瓜停止數量，有一個時為弱西瓜、有兩個時為強西瓜



弱西瓜

強西瓜

機會牌 B

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押 BAR

右轉輪 BAR 中段停止時為強紅櫻，反之未停止時為弱紅櫻



弱紅櫻

強紅櫻

左轉輪中段櫻停止時，中右轉輪瞄押 BAR，BAR 上段連線時為最終決戰目

BAR 斜線連線時為中段紅櫻



中段紅櫻

最終決戰目

BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示按照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押指定圖案，其餘時間按一般打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



有無數的場景
G 數的下兩位數會有
不同的抽選狀況

緊急發進模式



為示唆 G 數解除的前兆
場景，移行機會為 G 數
的下兩位數為 01~50

東京場景



為示唆加速 ZONE 的前
兆場景，移行機會為 G
數下兩位數 51~00

加速 ZONE



役物合體後則發動加速
凍結的機會區間
期待度約 70%

敵基地脫出機會



B 或 BB 後移行的拉回機會區間，7~9G 繼續
全部小役都有拉回的機會，成功則當選 BB?

復仇機會



AT 結束後移行，約 20G 繼續，特殊小役或
一枚役成立時為拉回 AT 的好機

B(BONUS)



為十次銅鐘繼續的擬似 BONUS
約 60%會進行升格抽選
全員集合則突入 AT?

BB(BIG BONUS)



為 20 次銅鐘繼續(從 B 升格時
為追加 10 次)的擬似 BONUS
約 50%的機率突入 AT

BBB(BINGO BATTLE BONUS)



突入時為 AT 確定的 BONUS
為 20G 固定，AT 中當選的必為
此 BONUS，期待 G 數上乘

人造人 RUSH



純增約 2.5 枚/G, 1 SET
50G+a的 G 數上乘型 AT
AT 中也有可能發生加速凍結

COMBO 上乘



RP 以外的小役會繼續 COMBO
會有 COMBOx10G 以上的上乘
7COMBO 達成則升格

加速 RUSH



1SET 4G 或 8G 繼續
每轉都會進行 G 數 x 倍數上乘
特殊小役為大倍數的好機

最終決戰 RUSH



10G+a繼續的最強上乘特化區間，每轉不只會發生 G 數上乘，切入演出發生時為獲得 BONUS 與加速凍結連續上乘的好機會

通常時的演出

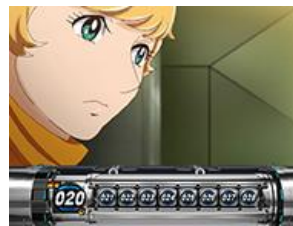
002 偵察演出



005 畫面破壞演出



003 演出



人造人們都有各自的演出，其中有著前兆示唆的 003 演出最為重要，顏色演出對應成立小役
其他的顏色的期待度依序為：白<黑<009 花紋<彩虹 or 魚群紋

作戰會議演出



地圖上的敵人圖案越多
則期待度越高

拉門演出



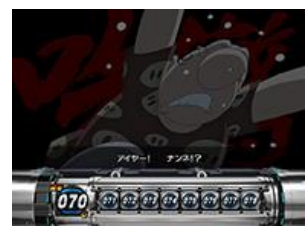
拉門成功打開的話
則期待接下來的發展

消燈演出



持續到第三停止時為
模式移行或往連續演出

停電演出



突然畫面全暗掉的機會
演出之一

黑色幽靈團集會演出



描寫敵人側的演出
發生時可期待特殊小役

回想演出



敘述登場角色的故事
要注意文字顏色的變化

艦橋演出



為示唆前兆的演出
頻發時前兆期待度上升

002 的武勇傳!?



殲滅 100 隻怪物



博士的新娘是?



從房子中脫逃!



任務系演出成功時則突入加速 ZONE, 期待度為上方越右邊的期待度越高

0010



0011



0013



ダイヤモンド



對決系演出勝利則 BONUS 確定, 上方越右邊的期待度越高, 演出中切入演出的種類很重要

加速凍結



繼續率約 50~80% 的 0G 連, 會一次跳躍消化 G 數 50G 的本機最重要演出
轉輪演出途中的停止圖案還會進行 BONUS 抽選, 繼續的時候絕對不要忽視了
規定 G 數到達後會進行 BONUS 升格與 AT G 數上乘+上乘特化區間的抽選

AT 中的演出

焦土場景



為 AT 中專用的 BONUS 前兆
場景，發展對決時為好機到來

VS ウンババ



發展上面的對決演出且將其擊破的話則獲得上乘，特別是機器兵為勝利期待度高的激熱演出

加速 ZONE



加速 ZONE 移行與加速凍結在 AT 中也會發生
AT 中 BONUS 為 BBB，之後期待 G 數上乘或最終決戰 RUSH

VS サイボーグマン



加速凍結



VS 機器兵軍團



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>

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/221	1/215	1/211	1/193	1/189	1/177
AT 初當	1/549	1/534	1/523	1/448	1/411	1/351
機械割	97.0%	98.6%	100.5%	105.0%	107.6%	112.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/96.7	1/94.6	1/92.6	1/90.6	1/88.8	1/87.1	
弱西瓜	1/117	1/114	1/111	1/108	1/105	1/103	
機會牌 A	1/218	1/217	1/216	1/214	1/213	1/211	
通常 RP	1/2.65			1/2.66			
小役	強櫻		強西瓜		機會牌 B		上段銅鐘
確率	1/290		1/349		1/218		1/32.8
小役	右斜下銅鐘		中段櫻		最終決戰目		
確率	1/32.8		1/10923		1/65536		

模式移行抽選

設定變更時、BONUS 結束時、AT 當選時會進行模式移行抽選

模式有通常 ABC/天國的 4 種，通常 C 只在 AT 中移行

設定變更時			AT 突入時・AT 當選 BONUS 結束時		
滯在	通常 A	通常 B	滯在	通常 C	天國
共通	50.0	50.0	通常	100	
			天國	20.0	80.0

AT 非當選 B/BB 結束時

	AT 非當選 B 結束時				AT 非當選 BB 結束時			
滯在	通常 A	通常 B	通常 C	天國	通常 A	通常 B	通常 C	天國
通常 A	10	90	50	10	10	90	50	10
通常 B	90	8	50	10	90	9	50	10
天國		2		80		1		80

規定 G 數分配

通常時/AT 中當規定 G 數消化時則當選 BONUS，超過 1000G 以上為 BBB 確定

天國模式規定 G 數為 50G 以內（必須加上前兆轉數）

G 數	-100	-200	-300	-400	-500	-600	-700	-800	-900	-999	-1009
通常 A	19	1.1	16.1	3.29	12.2	2.51	9.26	1.93	20.1	14	0.5
通常 B	11.2	2.6	8.1	7.6	7.1	7.1	6.1	5.1	10	25	10
通常 C	6	3.5	11	3.5	13.5	3.5	26	33			

通常時狀態移行抽選

狀態會依照消化 G 數每 50G 進行移行

下兩位數為 01~50 時為低確滞在、51~00 時為高確滞在

通常時 RANK 移行抽選

設定變更時會進行 RANK(LOW/MID/HI/SP)分配

設定	MID	HI	SP
12	60.0	20.0	20.0
34	50.0	25.0	25.0
56	40.0	30.0	30.0

通常時低確滞在時會進行 RANK 上升抽選

RANK 上升率：強特殊小役成立時 100%、機會牌成立時 25%、弱特殊小役成立時 5%

AT(復仇機會)結束時會進行 RANK 上升抽選、加速凍結結束時會進行 RANK 下降抽選

滞在	AT 結束時						加速凍結結束時					
	LOW			MID		HI	MID	HI		SP		
設定	MID	HI	SP	HI	SP	SP	LOW	LOW	MID	LOW	MID	HI
1	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	90.0	89.2	0.80	88.4	0.80	0.80
2				15.0	15.0	15.0	85.0	75.0	10.0	65.0	10.0	10.0
3				80.0	70.0	60.0						
4	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	75.0	60.0	15.0	45.0	15.0	15.0
5-6							55.0	20.0	35.0	20.0	20.0	

通常時加速 ZONE 抽選

通常時會依照滯在狀態、RANK、以及成立役進行加速 ZONE 抽選

小役	強櫻				機會牌					
設定	低確		高確		低確		高確			
	以外	SP	以外	SP	以外	SP	LOW/MID	HI	SP	
1-3	25.0	75.0	50.0	75.0	5.00	50.0	25.0	40.0	50.0	
45	33.3				7.50					
6	40.0				10.0					
小役	強西瓜				弱西瓜					
設定	低確		高確		低確		高確			
	以外	SP	以外	SP	以外	SP	LOW/MID	HI	SP	
1-6	15.0	75.0	50.0	75.0	0.50	40.0	20.0	30.0	40.0	
小役	弱櫻					RP 4 連以上				
設定	低確		高確			低確	高確			
	以外	SP	LOW/MID	HI	SP	不論	LOW	MID	HI	SP
1-3	5.00	40.0	20.0	30.0	40.0	10.0	10.0	12.5	25.0	50.0
45	7.50									
6	10.0									

上段銅鐘・右斜下銅鐘成立時

設定	低確	高確			
	不論	LOW	MID	HI	SP
1-3	0.10	0.10	5.00	10.0	20.0
4	0.50	0.50	7.00	15.0	
5			7.50		
6	1.00	1.00	15.0	20.0	

B 與 BB 中的抽選

以下 BONUS 在確定畫面中都會進行抽選，最終決戰目・中段櫻成立時 100%當選 AT

B 中

B 中會依照成立小役進行 RANK UP/BB 昇格/AT 抽選(RANK 有四階，拉回抽選時會用到)

AT 當選後當 009 RP(1/5.5)成立時會發生逆押切入演出後形成 009 連線

小役	強櫻・強西瓜			機會牌			弱櫻・弱西瓜		
	1UP	BB	AT	1UP	BB	AT	1UP	BB	AT
1-3	50.0	49.0	1.00	60.0	24.0	1.00	50.0	19.0	1.00
4-6		47.0	3.00		22.0	3.00		17.0	3.00
小役	上段/右斜下銅鐘				009 RP		押順銅鐘		
設定	1UP	2UP	3UP	BB	1UP	AT	BB		
1-3	10.0	4.00	0.50	5.00	5.00	0.50	5.00		
45	15.0	10.0	4.00						
6	20.0	15.0	10.0						

BB 中

BB 中會依照成立小役進行 RANK UP/AT 抽選 (RANK 有四階，拉回抽選時會用到)

AT 當選後當 009 RP (1/5.5) 成立時會發生逆押切入演出後形成 009 連線

小役	強櫻・強西瓜		機會牌		弱櫻・弱西瓜	009 RP
	1UP	AT	1UP	AT	AT	AT
1-3	50.0	50.0	25.0	25.0	20.0	5.50
45						7.00
6						8.00

敵基地脫出機會中的抽選

B/BB 結束後 9G 間會依照滯在 RANK 與成立小役進行拉回抽選

成立役	RANK 1	RANK 2	RANK 3	RANK 4
最終決戰目/中段櫻	100	100	100	100
強櫻/強西瓜	50.0	50.0	50.0	100
弱櫻/弱西瓜	5.00	5.00	10.0	100
機會牌 AB	10.0	10.0	25.0	100
其他小役		2.00	7.00	100

BBB 中的抽選

狀態 MAP 抽選

009 入賞時會決定狀態 MAP，但是一確 009 連線(右轉輪 3 連 009 停止)時會有抽選變化

一確 009 連線出現率約 1/131、通常 009 連線約 1/5.8

通常 009 連線時			一確 009 連線時		
MAP	通常時	AT 中	MAP	通常時	AT 中
1-4	各 7.50	各 10.5	17	60.0	90.0
5-8		各 10.0	18	35.0	5.00
9-12	各 5.00	各 4.50	19	3.00	3.00
13-16			20	2.00	2.00

BBB 中的狀態(LOW/MID/HI/SP)會依照所選擇的 MAP 與消化 G 數進行分配

消化 G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
MAP 1	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	L	L	L	H	H	M	M	H	H	L
MAP 2	L	H	H	M	M	L	L	M	M	M	M	M	M	H	M	M	M	H	M	L
MAP 3	M	L	L	H	H	M	M	M	L	M	M	H	M	M	M	M	H	M	M	L
MAP 4	L	L	L	M	M	M	M	M	H	H	M	M	M	M	M	M	M	H	H	L
MAP 5	L	L	H	S	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	H	H	S	L
MAP 6	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	H	H	H	L	L	L	L	S	S	L
MAP 7	L	L	H	H	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	H	S	S	L
MAP 8	L	S	S	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	H	L	L	H	H	L
MAP 9	L	L	L	L	L	L	L	H	H	H	H	L	H	H	L	L	L	H	H	L
MAP 10	L	L	L	H	H	H	H	L	L	H	H	L	L	H	H	L	L	L	L	L
MAP 11	L	H	H	H	H	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	H	H	H	H	L
MAP 12	H	H	L	L	L	L	L	L	L	H	H	L	L	H	H	L	L	H	H	L
MAP 13	M	M	M	M	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	S	S	S	S	L
MAP 14	L	S	M	M	M	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	S	S	S	M	L
MAP 15	L	L	L	L	L	M	S	L	L	M	S	L	L	S	M	L	L	M	S	L
MAP 16	L	L	L	M	S	L	L	L	L	L	M	S	L	M	S	L	L	M	S	L
MAP 17	L	L	L	L	L	L	L	M	M	M	M	H	H	H	H	S	S	S	S	L
MAP 18	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	S	S	S	S	S	S	S	S	L
MAP 19	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	L
MAP 20	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	L

BBB 中賓果格開放抽選

BBB 當選時為 AT 確定，且 BBB 中會依照滯在狀態與成立小役進行賓果格開放抽選

賓果連線成立時會進行 G 數上乘

中段櫻成立時 95%一次開放七格、5%開放九格、最終決戰目成立時開放一格確定

小役	強櫻·強西瓜				機會牌				弱櫻·弱西瓜				
滯在	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID	HI	SP	
當選率	100												
開放 1 格					79.0	49.0				99.5	79.5	49.5	
開放 2 格	50.0		30.0		20.0	50.0	74.0	49.0		20.0	30.0	49.5	
開放 3 格	49.0	29.0	25.0				25.0	25.0			20.0	30.0	
開放 4 格			20.0	24.0									
開放 5 格				20.0	24.0			25.0					20.0
開放 7 格				24.0									
開放 9 格	1.00				1.00				0.50				
小役	上段銅鐘·右斜下銅鐘				押順銅鐘				其他小役				
滯在	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID	HI	SP	
當選率	20.0	50.0	100		10.0	25.0	100			1.00	10.0	100	
開放 1 格	100		80.0	70.0	100			85.0	100				
開放 2 格			20.0	20.0				10.0					
開放 3 格				10.0				5.00					

BBB 中 G 數上乘抽選

BBB 結束時會依照賓果線數進行 G 數上乘抽選

線數	10G	20G	30G	50G	70G	100G	150G	200G
0			90	3	1	1		
1-2	98	1	1					
3	95	3	2					
4-6	90	7.5	2.5					
8		75	10	10	3	1	0.5	0.5

全賽果格開放後會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	5G	10G	20G	30G	50G	70G	100G	150G	200G
銅鐘	80	18	1	1					
弱特殊小役		75	20	2	1	1	0.5	0.5	
機會牌			75	20	3		1	1	
強特殊小役				75	20		3	1	1
中段櫻					50	25	12.5	6.25	6.25

AT 中的上乘與上乘區間抽選

AT 中 RP 以外的小役成立時會進行 pt 獲得抽選，當到達 10pt 時會進行上乘且

同時間突入 COMBO 上乘並進行加速 RUSH 的突入抽選

內部 0pt~6pt 時

AT 中有低確/高確/超高確三種狀態，狀態越高獲得的 pt 越多(內部 7pt 以上時不影響)

不中小役必定+1，強櫻/中段櫻必定+10

低確滯在時

滯在	pt	RP	押順銅鐘	右斜下銅鐘	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強西瓜
低確	歸零	99					
	維持	1					
	+1		99.9	99.8			
	+2				99	98	
	+3						90
	+7			0.1	0.5	1	8
	+10			0.1	0.1	0.5	1
高確	歸零	95					
	維持	5					
	+1		89.9	97.9			
	+2		10		60	60	
	+3						50
	+7			2	30	20	25
	+10			0.1	0.1	10	20

超高確滞在時

pt	RP	押順銅鐘	右斜下銅鐘	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強西瓜
歸零	80					
維持	20					
+1		69.9	89.9			
+2		30				
+7			10	80	60	50
+10		0.1	0.1	20	40	50

內部 7pt~9pt 時

	RP	銅鐘/不中小役	弱櫻/弱西瓜/機會牌	強西瓜/強櫻/中段櫻
pt	歸零	+1	+2	+3

內部 10pt~時

RP	銅鐘/不中小役	弱櫻/弱西瓜	強西瓜/強櫻	中段櫻	pt	機會牌
歸零	+1	+2	+3	+7	+2	75
					+3	25

累積超過 10pt 後會進行 G 數上乘及加速 RUSH 的抽選 (加速 RUSH 為分開抽選的)

累積 pt	10G	20G	30G	40G	50G	70G	100G	150G	200G	加速 RUSH
10pt	98		0.5		0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.1
11pt		98	0.5		0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.5
12pt			98		0.5	0.5	0.5	0.5	0.3	1
13pt				95	3		1		1	1
14pt					90	5	3	1	1	2.5
15pt						75	20	3	2	20
16pt-										100

加速 RUSH 中的抽選

加速 RUSH 突入時會先決定保留圖案數，95%為 4 個、5%為 8 個

加速 RUSH 突入時的成立小役會決定各保留圖案的倍率，其中一定有一個是 10 倍

成立役	1 倍	2 倍	3 倍	5 倍	7 倍	10 倍
中段櫻				50.0	30.0	20.0
強特殊小役	39.0	24.0	18.0	12.0	6.00	1.00
弱特殊小役/機會牌	49.0	20.0	15.0	10.0	5.00	1.00
其他小役	52.5	37.5	9.00	0.50	0.25	0.25

加速 RUSH 中(4/8G)會依照成立小役進行基本上乘 G 數抽選

會根據保留圖案的倍率進行 G 數上乘

保留圖案倍率	1-7 倍				10 倍		
	5G	10G	20G	30G	5G	10G	20G
成立役	5G	10G	20G	30G	5G	10G	20G
中段櫻			50.0	50.0			100
強特殊小役			80.0	20.0		60.0	40.0
機會牌 弱特殊小役		85.0	15.0	5.00		85.0	15.0
銅鐘	50.0	49.0	0.50	0.50	50.0	49.0	1.00
RP/不中小役	80.0	19.0	0.50	0.50	80.0	19.0	1.00

最終決戰 RUSH 中的抽選

最終決戰 RUSH 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	5G	10G	20G	30G	50G	70G	100G	150G	200G
中段櫻							50.0	30.0	20.0
強特殊小役					50.0	30.0	15.0	4.00	1.00
機會牌				50.0	30.0	10.0	5.00	4.00	1.00
弱特殊小役				90.0	5.00	2.00	1.00	1.00	1.00
共通銅鐘		90.0	5.00	3.00	1.50	0.50			
押順銅鐘	95.0	2.00	1.00	1.00	1.00				
RP/不中小役				95.0	2.00	1.00	1.00	1.00	