

神臂

PROJECT ARMS

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/09

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成

BIG BONUS

(297枚を超える払い出しで終了)



REG BONUS

(81枚を超える払い出しで終了)



SPIリプレイ



5枚



9枚



2枚



1枚



リプレイ



轉輪配列

リール配列	リール1	リール2	リール3
21	地球	金	地球
20	西瓜	櫻桃	金
19	金	地球	西瓜
18	地球	西瓜	櫻桃
17	西瓜	地球	地球
16	金	金	地球
15	地球	櫻桃	金
14	地球	地球	西瓜
13	櫻桃	西瓜	櫻桃
12	西瓜	地球	地球
11	金	金	地球
10	地球	櫻桃	金
9	地球	地球	西瓜
8	地球	地球	地球
7	西瓜	地球	地球
6	金	金	地球
5	地球	櫻桃	金
4	地球	地球	西瓜
3	櫻桃	金	地球
2	西瓜	櫻桃	金
1	金	地球	西瓜

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「共振 MODE」抽選
3. 經由 CZ「ARMS 挑戰」抽選

轉輪凍結特典與確率

通常時發生為 BIG+88%繼續率 ART 確定
BONUS 中發生為 88%繼續率 ART 突入確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1200G, 天井到達時經由前兆後突入 90%繼續率的 ART

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種中文機台攻
最即時的線線上論壇討
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



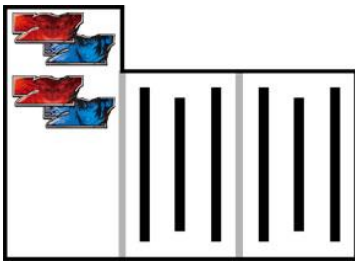
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪 7，約在轉輪上方到上段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

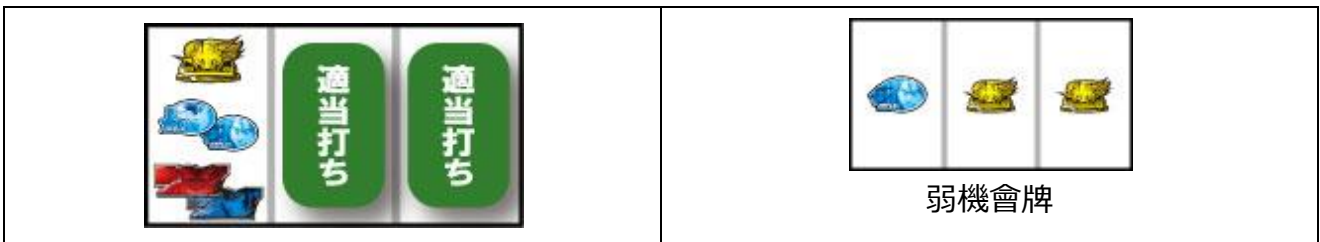
左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，三連櫻為強櫻，未三連為弱櫻



弱紅櫻

強紅櫻

左轉輪 7 下段停止時，中右轉輪適當停止，中段再鐘鐘連線時為弱機會牌



弱機會牌

左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線為西瓜

西瓜聽牌未連線為強機會牌



西瓜

強機會牌

BONUS 與 ART 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

通常場景與模式說明

通常場景



通常場景有上面的三種，最右邊的鑿沢村場景移行時為高確滯在的機會

ARMS 挑戰



最大 5G 繼續的 CZ，核破壞成功使 ARMS 連線則突入 ART，ART 中也可能突入，此時為 G 數上乘

出神音樂模式



有機會突入 ART 的前兆場景，CHANCE 出現的頻率示唆 ART 期待度，16G 以上繼續的話…最後基本往對決演出，如果不是對決演出為激熱

共振模式



ART 當選期待度激高的超高確率區間
共振越強時期待度越高

ARMS RUSH



1 SET 30G~300G+a
純增約 1.5 枚/G
繼續率 50~90%的 ART

ALICE MODE



ART 中途入的前兆場景
有機會突入
ARMS RUSH Evolution!?

ARMS RUSH Evolution



ARMS 連線時發動!?, 此時轉輪逆回轉則突入咆嘯 ATTACK
通常回轉則突入 W IMPACT

咆嘯 ATTACK



0G 連上乘區間, ARMS 每次連線即上乘
30~300G+繼續, 繼續率最大 90%
要是結束的話有機會 1G 連後再突入

W IMPACT



上乘 1G 連的上乘區間, 猜 ARMS 押順
第一停止正確則上乘 5~30G, 第二停止也正確
的話則換成更大的上乘轉數, 繼續率最大 90%

通常演出

Alice HP 演出



HP 上有四個門出現後
最後留下的門示唆期待度

手紙演出



手紙的內容會跟隨期待度變化
紙的顏色與文字必須要注意

新宮十三演出



掛軸中所寫的四字成語內容
示唆期待度, 紅色時為好機

透視演出



敵人顏色示唆成立役
敵人數量越多期待越高

高槻美沙演出



美沙所拿的槍數量
越多的話期待度越高

閃電演出



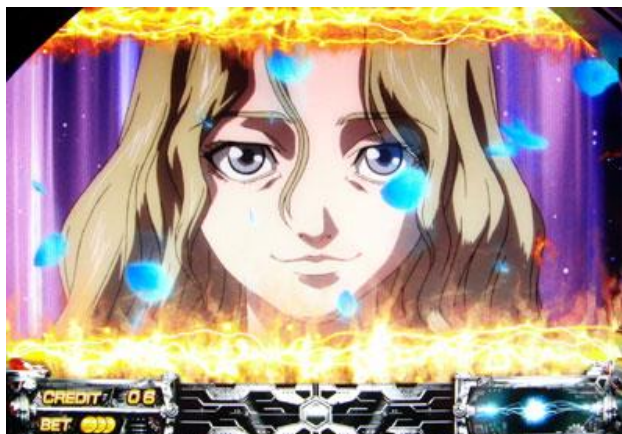
畫面右下方發生閃電
變化後注意出現的文字

對話框演出



出現紅色對話框時為
好機

切入演出



切入演出的角色會依照期待度而有所不同, 右邊的 ALICE 切入演出期待度比較高

LOGO 閃光連續演出



畫面下 LOGO 發光，連續發光時期待度會上升



轉輪鎖定演出



轉輪鎖定共有三階段，第三階段發展時為轉輪凍結

連續演出

VS レッドキャップス



成功制壓レッドキャップス的話則演出成功

VS キース・レッド



新宮隼人變成 ARMS 後的對決演出

隼人勝利的話則演出成功

VS コウ・カルナギ



新宮隼人與コウ・カルナギ揮拳相向，隼人勝利的話則演出成功

VS 電腦サイボーグ



主角高槻涼與電腦サイボーグ的對決演出，涼勝利的話則演出成功

處理定時炸彈!



巴武士變成ホワイトラビット後，平安處理定時炸彈的話則演出成功

新宮流道場



高槻涼在黑暗中襲擊新宮十三成功的話則演出成功

ART 中的演出

畫面破壞演出



按鍵連打將畫面破壞時為好機

旋轉鼓演出



畫面上出現巨大旋轉鼓後
出現成立小役或是期待度示唆

想要力量演出



出現原作的名台詞，之後注意
發展的目標

對決演出



ART 剩餘 G 數歸零時，會發生跟通常時不同的對決演出，只要對決不敗北的話則 ART 繼續
會根據敵人的強弱而有不同的繼續期待度，期待度如圖上的星星數所示

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/443			1/440		
REG BONUS	1/565	1/555	1/520	1/504	1/489	1/475
BONUS 合算	1/248	1/246	1/239	1/235	1/232	1/228
ART 初當	1/688	1/636	1/634	1/575	1/562	1/450
機械割	96.5%	99.5%	100.3%	104.2%	109.8%	116.6%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
西瓜	1/77.7	1/77.6	1/76.8	1/76.5	1/76.1	1/75.8	
共通銅鐘	1/257	1/233	1/222	1/219	1/204	1/200	
小役	左銅鐘		中銅鐘		右銅鐘		弱櫻
確率	1/18.6		1/10.1		1/10.1		1/91.5
小役	強櫻		中段櫻		弱機會牌		強機會牌
確率	1/256		1/7282		1/177		1/273

BONUS 中小役確率

小役	銅鐘	假 BAR	單線 BAR	雙線 BAR	轉輪凍結
BIG 中	1/1.12	1/10	1/200	1/6554	1/16384
REG 中	1/1.00				1/1638

BONUS 同時當選率

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	共通銅鐘
1	0.56	33.6	66.7	2.61	11.9	40.8	0.33
2				2.84			
3				3.75			
4				4.20			
5				4.65			
6				5.09			
							0.31

模式移行抽選

特殊小役成立(非同時當選)時會進行模式上升抽選，押順銅鐘成立時會進行模式下降抽選

成立	弱櫻		西瓜		押順銅鐘					
滯在	低確	高確	低確	高確	低確	高確				
設定	高確	超高	高確	超高	高確	超高				
1	1.00	0.10	15.0	1.25	21.3	24.5				
2	1.47		18.7	1.57	19.5	25.3				
3	1.73		19.6	2.03	18.3	26.5				
4	2.11		21.2	2.25	17.7	27.6				
5	2.25		25.6	2.51	15.0	28.7				
6	2.52		25.2	4.08	10.9	30.1				
成立	強櫻		中段櫻		共通銅鐘		弱機會牌		強機會牌	
滯在	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
設定	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高
1-6	2.00	0.10	100	5.00	7.54	0.87	0.54	0.10	0.23	0.02

BONUS 結束時與設定變更時會進行模式移行抽選

BONUS 結束時

成立	BIG		REG		
滯在	低確	高確	低確		高確
設定	高確	超高	高確	高確	超高
1	50.0	1.00	97.5	2.50	20.0
6		6.25			

設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	68	64.7	59.4	51.9	46.5	40
高確	30.1	33.2	36.6	42.8	46.2	51.1
超高	1.9	2.2	4	5.3	7.4	8.9

通常時 ART 抽選

特殊小役成立(非同時當選)時會根據滯在模式與轉輪鎖定(SL,ML)的有無進行 ART 抽選

超高確中成立任何一個特殊小役為 ART 確定，中段櫻未當選 BONUS 時為 ART 確定

小役	強櫻									
滯在	低確			高確						
設定	無	SL	ML	無	SL	ML				
1	9.08	12.0	15.0	20.0	23.1	24.7				
2	13.2	20.1	22.5							
3	10.2	15.2	21.2	23.2	25.6	27.4				
4	19.7	24.7	30.7	26.3	28.6	30.3				
5	12.3	17.4	23.4	29.3	31.4	35.0				
6	39.1	43.9	45.2	42.7	45.2	47.8				
小役	弱櫻				弱機會牌					
滯在	低確		高確		低確			高確		
設定	無	SL	無	SL	無	SL	無	SL		
1	0.63	1.00	2.28	3.06	0.96	1.06	3.00	4.94		
2	0.87	1.20			1.25	1.20				
3	0.96	2.00			1.34	2.00	4.57	6.57		
4	1.03	2.05			1.89	2.84	4.56			
5			3.12	4.86	8.65	10.7				
6			5.30	7.95						
小役	強機會牌						西瓜			
滯在	低確			高確			低確			高確
設定	無	SL	ML	無	SL	ML	無	SL	無	SL
1-6	0.10	0.24	0.89	0.30	0.86	1.35	0.04	0.10	1.01	2.00

共振 MODE 抽選

通常時不中成立時的 1/568 會進行共振 MODE 抽選，開始時會決定繼續 G 數

設定	1	2	3	4	5	6
10G	89.6	87.4	83.9	68.2	59.5	49.7
20G	10.4	12.6	16.2	31.8	40.5	50.3

ART 抽選

共振 MODE 中會依照成立役與轉輪鎖定階數進行 ART 抽選

成立	弱櫻		強機會牌			共通銅鐘	西瓜	
設定	無	SL	無	SL	ML	無	無	SL
1-6	9.10	12.8	6.87	9.20	11.5	10.3	5.38	8.37
成立	強櫻			弱機會牌		不中	押順銅鐘	
設定	無	SL	ML	無	SL	無	無	
1	33.5	35.5	37.6	10.0	11.0	1.06	1.16	
2	43.1	45.1	47.3	11.0	12.0	1.46	1.45	
3	34.6	36.6	38.8	13.7	15.9	1.74	1.83	
4	43.1	45.1	47.3	16.3	18.2	2.06	2.06	
5	34.6	36.6	38.8	18.3	20.4	2.36	2.36	
6	50.0	52.1	54.3	23.0	26.8	2.62	2.62	

BONUS 中的抽選

BONUS 成立時會進行 ART 抽選，REG 當選時為當選繼續率 88% 的 ART 確定

但是轉輪凍結 BIG 成立與共振 MODE 中的 BONUS 成立時為 ART 確定

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	20					
REG	0.03	0.05	0.1	0.2	0.27	0.5

BIG/REG 消化中轉輪凍結發生為 ART 確定(ART 中的 BONUS 為繼續率庫存)

BIG 中 ARMS 連線為 ART 確定，第 2 次連線或是 ART 中為 G 數上乘確定

ARMS RUSH 繼續率分配

ART 當選時會依當選契機決定繼續率，之後會根據繼續率在 SET 開始時事先進行繼續抽選
天井到達時為 90%確定，REG 成立時的抽選當選/轉輪凍結發生時為 88%確定

BIG 中雙線 ARMS 連線時

設定	68%	88%
135	98.0	2.00
246	97.0	3.00

其他狀況當選 ART 時

設定	1	3	5	24	6
50%	78.2	76.6	65.9	83.8	91.4
68%	19.8	21.4	32.1	13.3	6.35
88%	2			3	2.3

ARMS RUSH 初期 G 數分配

每 SET 開始時會根據繼續抽選的結果與繼續率決定初期 G 數

G 數	非繼續	繼續			
		50%	68%	88%	90%
30G	65.8	57.1	61.3	63.4	65.2
50G	20.0	27.1	25.0	24.2	23.4
70G	12.5	14.5	12.5	11.2	10.4
100G	1.00	0.71	0.65	0.60	0.50
200G	0.50	0.46	0.44	0.42	0.39
300G	0.20	0.17	0.16	0.15	0.12

ARMS RUSH 中 G 數上乘抽選

ART 中會根據成立役與轉輪鎖定的有無進行 G 數上乘抽選

小役	中段櫻	強櫻			弱櫻		不中
轉輪鎖定	不論	無	SL	ML	無	SL	無
當選率	100				10.0	80.0	1.00
10G		86.9	76.9	48.9	99.5	86.9	
30G	94.9	10.0	20.0	40.0	0.18	10.0	90.2
50G	5.00	3.00			0.18	3.00	9.76
100G	0.05	0.02			0.18	0.02	
200G	0.05	0.02				0.02	
300G	0.05	0.02				0.02	
小役	西瓜		強機會牌			弱機會牌	
轉輪鎖定	無	SL	無	SL	ML	無	SL
當選率	1.00	9.95	2.00	3.00	4.00	3.00	4.00
10G			97.6	97.6	97.3	97.6	97.3
30G	98.2	69.3	2.14	2.04	2.44	2.04	2.44
50G	1.83	30.2	0.31	0.20	0.15	0.20	0.15
100G		0.18		0.20	0.15	0.20	0.15
200G		0.18					
300G		0.18					

ARMS RUSH Evolution 抽選

ART 中會根據成立役與滯在模式進行 ARE 抽選, 95%為 W IMPACT, 5%為咆哮 ATTACK

成立役	中段櫻	強櫻	弱櫻	西瓜	強機會牌	弱機會牌	共通銅鐘	押順銅鐘	通常 RP
低確	100	0.5	2	1.5	0.1	1	3.5	0.2	0.1
高確		1	5	2	0.17	1.5	10	0.68	
超高		1.5	8	4.5	0.31	2	15		

ARMS RUSH 拉回抽選

ART 結束時會進行拉回抽選

設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
3.08%	6.08%	8.24%	10.6%	20.0%	25.0%

W IMPACT 中的抽選

W IMPACT 開始時會根據當選時的模式進行第一停止押順提示保證回數與繼續率的抽選

當第一停止押順錯誤時則結束 W IMPACT

保證回數分配

模式	2 回	3 回	5 回
低確	94.9	5.00	0.10
高確	89.6	10.0	0.39
超高	74.0	25.0	1.00

繼續率分配

模式	10%	25%	50%	75%	90%
低確	98.9	1.00	0.10	0.01	0.01
高確	97.2	2.50	0.23	0.02	0.01
超高	95.6	3.99	0.34	0.05	0.02

W IMPACT 中第一停止押順正確時為 G 數上乘+繼續確定

且押順全正確時會進行 LOOP 上乘抽選(會進行 LOOP 上乘“初期當選 G 數”直到抽選失敗)

第一停止押順正確時的初期當選 G 數分配

5G	10G	30G
84.5	15.0	0.50

押順全正確時，LOOP 上乘的繼續率分配

G 數	50%	60%	70%	80%	90%
5G		75.0	20.0	2.50	2.50
10G	50.0	40.0	9.00	0.50	0.50
30G	87.0	10.0	2.50	0.50	0.05

咆哮 ATTACK 中的抽選

咆哮 ATTACK 突入時會決定繼續率，繼續抽選失敗之前會一直進行 G 數上乘(1 回保證)

咆哮 ATTACK 結束後第 1G 特殊小役成立的話為拉回確定(繼續率 10-90%)

繼續率分配

契機	10%	50%	75%	90%
初當時		33.3	33.3	33.3
拉回時	50.0	44.0	5.00	1.00

上乘 G 數分配

30G	50G	100G	200G	300G
79.5	20.0	0.50	0.02	0.02