

# 假面騎士

## 假面ライダーUNLIMITED

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/01

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左上中上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



SPECIAL CHANCE



CHANCE REPLAY



1 枚/7 枚/15 枚



6 枚



4 枚/15 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Y	鈴	櫻桃
20	鈴	Y	Y
19	櫻桃	櫻桃	櫻桃
18	櫻桃	櫻桃	櫻桃
17	櫻桃	櫻桃	鈴
16	Y	鈴	櫻桃
15	鈴	Y	Y
14	櫻桃	櫻桃	鈴
13	Y	鈴	櫻桃
12	櫻桃	Y	Y
11	Y	櫻桃	櫻桃
10	鈴	鈴	鈴
9	櫻桃	Y	櫻桃
8	Y	櫻桃	Y
7	鈴	鈴	櫻桃
6	櫻桃	櫻桃	櫻桃
5	櫻桃	鈴	鈴
4	櫻桃	Y	櫻桃
3	Y	櫻桃	Y
2	鈴	櫻桃	櫻桃
1	櫻桃	櫻桃	鈴

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「變身模式」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

確率為 1/65536，通常時為 AT+真 RIDER 無雙+  
初回繼續確定+次 SET 80%繼續以上確定  
AT 中為 100G 上乘+真 RIDER 無雙確定

天井情報與恩惠

AT 結束後 1400G，AT+次 SET 繼續確定+上乘高確，天國模式天井最大 100G

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  
最即時的的線上市論壇討  
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

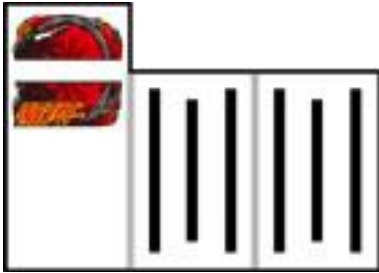
歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式

左轉輪約在上方到上段時瞄壓紅色假面 RIDER 的大紅色圖案（以下稱為「皮帶圖案」）



西瓜停止時，中右轉輪皆瞄準西瓜，西瓜停成下列牌型時為強機會牌



左轉輪中下段皮帶圖案停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓皮帶圖案

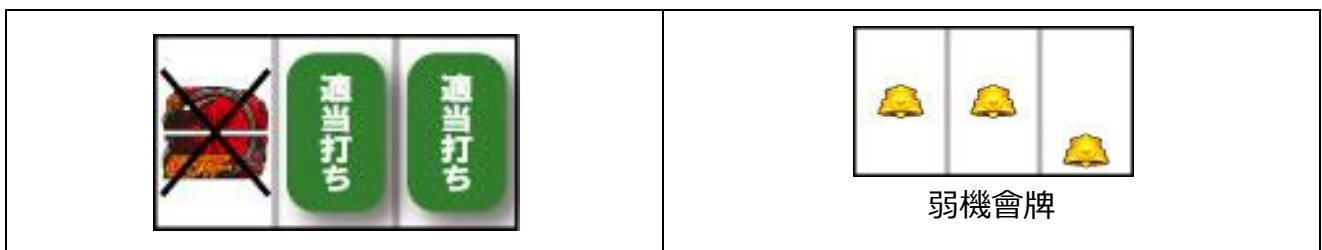
右轉輪上中段皮帶圖案停止時為 RIDER 目

只有上段停止時為弱紅櫻、中下段停止時為強紅櫻



左轉輪完全沒有皮帶圖案停止時，中右轉輪適當停止即可

銅鐘停止成下列牌型時，為弱機會牌



### AT 中的打法



# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

### 通常場景



通常場景有街道、河邊以及司令室，司令室為高確帶在的好機

### 救出模式



前兆的期待度大的場景，越到地下去的期待度越高，擊破怪人或是救出ルリ子話則 AT 突入  
如果變身成 RIDER 的話為大好機!

### 變身模式



10/20/30G 繼續的自力解除 CZ，小役連續或是  
特殊小役成立時會進行 AT 抽選  
變身成功的話則當選 AT，之後突入漩渦衝擊

### 漩渦衝擊



決定 AT 的初期 G 數的模式  
繼續 G 數為變身模式剩下的 G 數+5G  
小役連續或是特殊小役成立為 G 數上乘的好機

### RIDER RUSH



G 數上乘以及繼續率管理的 AT，純增約 2.5 枚/G，經由變身模式以外突入時初期 G 數為 100G  
AT 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘以及上乘法區間的突入抽選  
第一 SET 最後會進行基地潛入演出，成功的話則次 SET 繼續，之後則直接進行對決演出

### RIDER 無雙



銅鐘以上の小役成立時會進行上乘和能量條上升

REPLAY 成立時為結束的危機

能量條滿時會發動自力必殺凍結上乘大轉數

### 真 RIDER 無雙



比 RIDER 無雙更上位的上乘特化區間

五位 RIDER 集結，每轉都會進行好幾次の上乘

### ダイナモ ATTACK



AT 中切入演出瞄押皮帶圖案成功的話則突入，各轉輪只要有一個皮帶圖案停止時則繼續確定

三個停止時則為大量上乘的好機會!

### アマゾン



AT 中アマゾン登場時突入，突入時 30G+位數上乘確定!?

此區間中 REPLAY 以外的特殊小役連續時則發生位數上乘，最大增加到三位數

## 通常演出

### 場景變換演出



場景變換時要是為原作時  
為大好機，魄力切入時為激熱

### 怪人感覺演出



畫面發生雜訊時出現怪人後  
往連續演出發展  
AT 中出現為發展對決的好機

### 幹部預告



後面的火顏色對應成立小役  
AT 中發生時為怪人登場期待

### 次回預告



實寫影片發展的次回預告演出  
發生時即為大好機!

### RIDER 花紋



本機的激熱圖案，不管在哪裡出現時都為激熱

### 開場預告



再現原作的 OPENING，連續時為好機  
四連續的話…?

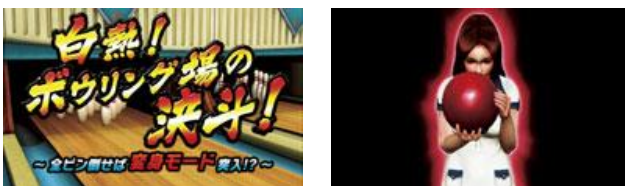
### 變身演出



本郷變身成 RIDER 後與怪人發展對決  
有魄力切入演出時為激熱

## 連續演出

### 白熱!保齡球場的決鬥



將全部瓶子打倒的話則變身模式突入確定  
投球的角色有所期待度的不同

### 暴走モトクロス



本郷如果能到達終點的話則突入變身模式  
加油的人數越多的話則機會越高

### 本郷猛! 決死の特訓



將岩石破壞的話則突入變身模式確定，本郷周圍的氣顏色必須要注意

### 本郷猛 VS 怪人連續演出



如果擊破怪人的話則 AT 確定，本郷先攻且變身成功的話為好機

對上怪人的勝利期待度為ゴースター < 海蛇男 < 蜂女

### 假面騎士 VS 怪人連續演出



在已經變身的狀態下與怪人對決，勝利的话則 AT 確定，對上怪人的勝利期待度基本上跟上面一樣

還有另外的首領對決，將其打倒的話則高繼續率濃厚!?

## AT 中的演出

### 伏特電光演出



畫面上發生電光後，第三停止  
鍵按下之後出現 PUSH 鍵的話  
則 G 數上乘確定!?

### 必殺技演出



按鍵發動必殺技後 G 數上乘!  
金文字或大 PUSH 則上乘確定

### V3 上乘演出



V3 並走中發生上乘  
也有發生上乘 G 數變化的演出

## 怪人對決



與繼續 BATTLE 不同的對決演出，勝利的話則上乘 G 數或是突入 RIDER 無雙確定

對決怪人的勝利期待度依序為：トカゲロン<イソギンチャック<ヤモガラス

## JOKER 基地潛入演出



初回 AT 剩餘 G 數歸零時突入，最初の門為金色的話則繼續確定!如果有潛伏 G 數上乘時會告知

基地潛入後發生陷阱為 AT 結束的危機，突破陷阱後開啟門的話則跟怪人相遇

對決勝利的話則 AT 次 SET 繼續確定

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/350	1/338	1/319	1/289	1/265	1/235
機械割	97.4%	98.7%	100.8%	104.2%	107.5%	112.2%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	1/124	1/122	1/120	1/119	1/117	1/115
弱櫻	1/105	1/104	1/102	1/101	1/99.9	1/99.0
西瓜	1/112	1/111	1/109	1/108	1/106	1/105
通常 RP	1/2.83	1/2.84				1/2.85
小役	強機會牌		強櫻	中段銅鐘		RIDER 目
確率	1/216		1/293	1/9.80		1/16384



## 通常時模式移行抽選

AT 結束時與設定變更時會進行模式移行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
通常	86.8	85.6	84.3	83	81.7	80.4
天國 A	10.2	10.9	11.7	12.5	13.3	14.1
天國 B	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75
アマゾン	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75

## 通常時狀態移行抽選

通常時會依照成立小役進行狀態移行抽選

### 高確移行率(%)

設定	1	3	5	2	4	6
通常 RP	1	1.03	1.05	1.12	1.22	1.32
西瓜	7.03			7.81	8.98	10.5
弱櫻	15.6			17.2	19.5	22.7
弱機會牌/強機會牌/強櫻	1.56					

### 低確轉落率(%)

設定	135	2	4	6
押順銅鐘	8.59	8.2	7.62	6.84

### 設定變更時

會依照滯在模式分配狀態

模式	設定	1	2	3	4	5	6
通常	低確	79.7	76.6	73.4	70.3	67.2	64.1
	高確	20.3	23.4	26.6	29.7	32.8	35.9
天國 A	低確	89.8	88.3	86.7	85.2	83.6	82
天國 B	高確	10.2	11.7	13.3	14.8	16.4	18

## 通常時 AT 直擊抽選

通常時依照滯留的狀態不同有不同抽選率，下面表格 RR 為一般 AT、AZ 為アマゾン

### RIDER 目成立時

設定	低確		高確	
	RR	AZ	RR	AZ
1-6	75.0	25.0	75.0	25.0

### 其他小役成立時

小役	強機會牌	強櫻	弱櫻		西瓜		弱機會牌			
狀態	低確	低確	低確	高確	低確	高確	低確	高確		
設定	AZ									
1-6	0.02	0.04	0.006	0.02	0.009	0.04	0.01	0.05		
小役	強機會牌		強櫻			弱櫻/西瓜		弱機會牌		
狀態	低確	高確	低確	高確		低確	高確	低確	高確	
設定	RR	RR	AZ	RR	RR	AZ	RR	RR	RR	RR
1	10.2	30.1	0.10	20.3	50.0	0.15	0.19	0.21	0.39	0.42
2	10.7	31.6		20.9	51.7	0.14	0.29	0.31	0.58	0.63
3	11.1	33.2		21.5	53.3		0.39	0.42	0.77	0.83
4	13.1	39.5	0.09	23.8	60.0	0.12	0.48	0.52	0.97	1.04
5	14.1	42.6	0.08	25.0	63.3	0.11	0.58	0.63	1.16	1.25
6	15.0	45.7		26.2	66.7	0.10	0.68	0.73	1.35	1.46

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>

## 通常時 CZ 抽選

通常時會依照滞在狀態以及成立小役做 CZ 抽選，當選時會經由 2-9G 的前兆後告知

小役	設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	低確	20.2	20.2	24	24	29.3	35.5
	高確	21.8	21	25.6	24.7	30.9	37
西瓜	低確	12.5	12.5	12.5	12.4	12.4	12.4
	高確	13.3	12.9	13.2	12.8	13.2	13.2
弱櫻	低確	6.24	6.23	6.23	6.22	6.21	6.21
	高確	6.63	6.43	6.61	6.41	6.6	6.59

### 繼續 G 數分配

會依照 CZ 開始時的成立小役決定繼續 G 數，選擇 30G 時 AT 確定

還有，當所有繼續 G 數消化完後還連續中小役時不會立刻結束

成立役	強櫻	弱櫻	強機會牌	弱機會牌	西瓜	通常 RP	押順銅鐘
10G	25.0	74.2	46.1	67.2	70.7	92.3	94.8
20G	70.3	25.0	50.8	31.3	28.1	7.60	5.08
30G	4.69	0.78	3.13	1.56	1.17	0.10	0.10

### 儀表上升抽選

CZ 中會依照成立役進行儀表上升抽選，儀表中有白青黃綠紅金的 6 階段

中段銅鐘與通常 RP 成立時 100% 為 1UP，確定役 100% 為 5UP

成立役	強櫻	弱櫻	強機會牌	弱機會牌	西瓜
2UP	7.81	94.9	27.3	87.3	91.3
3UP	26.6	4.69	50.0	10.9	7.81
4UP	50.0	0.39	16.4	1.56	0.78
5UP	15.6	0.05	6.25	0.20	0.10

繼續 G 數消化後會進行變身演出，會依照成立小役以及儀表等級進行 AT 抽選，金色為確定

成立役	強櫻	弱櫻	強機會牌	弱機會牌	西瓜	通常 RP	押順銅鐘
藍	50.8	10.2	30.5	12.5	11.3	1.50	1.00
黃	85.2	31.3	60.2	34.4	32.8	7.03	5.08
綠	100	64.1	100	70.3	67.2	28.3	22.7
紅	100	100	100	100	100	56.3	50.0

## サイクロンラッシュ（漩渦衝擊）

CZ 中 AT 確定後突入漩渦衝擊(5G+CZ 剩下的 G 數)

漩渦衝擊突入時會依照成立小役決定石版的模式

### 各成立小役與石板模式抽選比例

成立役	1~4	5~7	8~10	11~12	13	14	15
通常 RP/押順銅鐘	各 14.8	各 9.38	各 3.13	各 1.17	0.59	0.2	0.1
弱櫻		各 23.4	各 7.81	各 1.95	1.17	0.78	0.39
西瓜		各 20.7	各 9.77	各 2.54	1.76	1.17	0.59
弱機會牌		各 18.0	各 11.7	各 3.13	2.34	1.56	0.78
強機會牌			各 25.0	各 7.81	4.69	3.13	1.56
強櫻			各 21.9	各 10.2	7.03	4.69	2.34
確定役				各 17.2	28.1	21.9	15.6

### 石板模式與枚數的 G 數分配

模式	1	2	3	4	5	6	7	8
1 枚目	5G	5G	5G	5G	5G	10G	5G	5G
2 枚目	10G	5G	10G	20G	5G	20G	10G	20G
3 枚目	30G	50G	20G	30G	50G	30G	50G	50G
4 枚目	50G	50G	100G	50G	100G	50G	100G	100G
模式	9	10	11	12	13	14	15	
1 枚目	10G	5G	10G	20G	30G	50G	100G	
2 枚目	20G	5G	30G	30G	50G	50G	100G	
3 枚目	40G	100G	70G	50G	70G	100G	100G	
4 枚目	100G	100G	100G	100G	100G	100G	100G	

### 石板破壞抽選

漩渦衝擊中只要抽選到小役時就會破壞石版進行 G 數上乘

但是沒抽選到小役，就要從 1 枚目的石版重算，特殊小役成立時會進行 2 枚石板破壞的抽選

### 石板兩枚破壞抽選率

成立小役	確定役/櫻/機會牌	弱機會牌	西瓜	弱櫻
抽選率	100	60.2	50	40.6

## 上乘特化區間抽選

漩渦衝擊中的特殊小役成立時會進行上乘特化區間的抽選

成立小役	確定役	強櫻	強機會牌	弱機會牌	西瓜	弱櫻
抽選率	100	25.2	15.3	7.06	5.52	4.7

## AT 中各項抽選

### 繼續抽選

AT 第 1 SET 實質上繼續率大約 **24.8%**，第 2 SET 目之後會依所決定的繼續率做繼續抽選

AT 開始畫面是紅色的時候，繼續率 65%以上確定

### 繼續率分配比率

繼續率	50%	65%	80%
抽選率(%)	75.0	21.9	3.13

### 初期 G 數

經由「變身模式」的 AT 為 30G+上乘特化區間「サイクロンクラッシュ」

第二 SET 數之後 1SET 為 30G or 50G or 100G +a

### 狀態移行抽選

AT 中會依照成立小役進行狀態移行抽選

成立小役	RIDER 目/凍結小役	紅櫻/西瓜/機會牌	押順銅鐘	通常 RP
低確→高確	100	33.3	0.5	
高確→低確				18.8

### G 數上乘抽選

AT 中會依照滯在 SET 數、滯在狀態、成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	第 1 SET		第 2 SET 之後	
	低確	高確	低確	高確
RIDER 目	<b>100</b>			
強櫻	75.0	<b>100</b>	79.7	<b>100</b>
強機會牌	40.0	46.7	46.1	51.8
弱機會牌	25.4	30.3	31.5	41.8
弱櫻	1.56	29.9	19.3	34.4
西瓜	5.08	25.0	6.05	29.3

## 特化區間抽選

AT 中會依照滯在 SET 數、滯在狀態、成立小役進行上乘特化區間抽選

### 第一 SET

成立役	確定役		強機會牌		弱機會牌	
滯在	低確	高確	低確	高確	低確	高確
RIDER 無双	75.0	50.0	33.3	62.5	6.40	25.0
真 RIDER 無双	6.25	12.5	0.01	0.02	0.003	0.01
アゾーン	18.8	37.5	0.05	0.10	0.01	0.02
成立役	強櫻		弱櫻		西瓜	
滯在	低確	高確	低確	高確	低確	高確
RIDER 無双	20.3	50.0	1.56	3.13	1.00	2.00
真 RIDER 無双	0.02	0.05	0.002	0.003	0.001	0.01
アゾーン	0.78	1.56	0.02	0.05	0.20	0.39

### 第二 SET 以後

成立役	確定役		強機會牌		弱機會牌	
滯在	低確	高確	低確	高確	低確	高確
RIDER 無双	75.0	50.0	35.2	68.8	7.50	27.3
真 RIDER 無双	6.25	12.5	0.02	0.05	0.01	0.01
アゾーン	18.8	37.5	0.10	0.20	0.02	0.05
成立役	強櫻		弱櫻		西瓜	
滯在	低確	高確	低確	高確	低確	高確
RIDER 無双	25.0	54.7	1.80	3.30	1.20	2.10
真 RIDER 無双	0.05	0.10	0.003	0.01	0.20	0.39
アゾーン	1.56	3.13	0.05	0.10	0.39	0.78