

假面騎士 7RIDERS

仮面ライダー 7RIDERS

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2024/01

六號機 AT TYPE

框體圖片

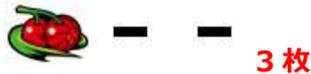


50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



BATTLE RUSH



轉輪配列

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

開獎條件

1. 週期消化抽選 CZ 或 AT
2. 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

出現率約 1/30533, 為中段櫻成立的下一轉(約 1/8)抽選
特典為極 BATTLE RUSH 以上確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G 或是消化 7 週期, 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

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
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論群
最報台壇消費族平
最情機論壇消費族平
最種中文線上玩動廣
最的的的的的的的的

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



首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR



接著不論左轉輪停止牌型，中右轉輪皆適當停止即可

左轉輪中段櫻停止時為中段櫻

左轉輪角紅櫻停止時，右轉輪上段停止紅櫻時為強紅櫻，沒有停止時為弱紅櫻

西瓜連線時為西瓜，中轉輪黑 BAR 可替代西瓜

中轉輪再再鐘連線時為弱機會牌，西瓜聽牌後沒連線時為強機會牌

弱紅櫻	強紅櫻	中段櫻
西瓜	弱機會牌	強機會牌

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時發生時則按通常時打法即可

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>

本機演出說明

場景與模式介紹

通常遊戲



主角騎士登場



顯示區域情報



通常遊戲



擊破點數



潛入判定

通常遊戲採用週期抽選，首先週期開始時會決定主角騎士，顯示區域情報決定八格配置後進行通常遊戲。每一轉會依照成立小役與格子抽選擊破點數，八格用完後會再度抽選新的八格擊破點數到達規定數時為前兆的好機，會出現潛入格，之後判定演出成功後則移行潛入 ZONE 來告知是否當選 AT，如果沒有當選則決定新的主角騎士後進行下一週期的抽選擊破點數的規定數為 200.400.600.800.1000，第一週期則為 200.400 其一初當除了週期抽選以外還有中段櫻成立時、騎士七人集合、AMAZON 特性發動、天井到達等

唯時間



走到唯格子且判定演出成功時突入的 5G 獲得擊破點數的特化區間，總計平均獲得 85 點

騎士特性



登場的騎士有七人，會依照參戰的騎士有不同的恩惠如下述

1 號：幹部對決中銅鐘連線時勝率上升、2 號：幹部對決中 RP 連線時勝率上升

V3：幹部對決中銅鐘/RP 連線時勝率上升、騎士人：下一週期比較容易選擇 V3 當主角

X：獲得的擊破點數都兩倍、AMAZON：每轉會抽選突然開牌「大切斷」

STRONGER：幹部對決勝利濃厚+AT 繼續率會有優遇

潛入 ZONE



擊破點數到達規定數時突入的前兆場景，場景上升時期待度也上升
最後發展幹部對決後來告知是否當選 AT。潛入 ZONE 中歌曲變化時為超好機

幹部對決



勝利則當選 AT 的判定對決，會依照敵人種類而勝利期待度會有所不同
期待度依序為：ブラックサタン大首領<一つ目タイタン<再生アポロガイスト<黄金狼男
對決中參戰的騎士會依照成立小役抽選置換成功

AT 介紹

BATTLE RUSH



純增 2.6 枚/G，最少 30G(初回 20G)的 AT，AT 中會展開對決，銅鐘與特殊小役抽選攻擊
規定轉數內擊破敵人的話則獲得報酬且繼續，繼續率初回為 50%，之後則為 77%
對決中銅鐘連續很重要，連續成立時轉輪左方的銅鐘計數器會上升，到達 5 之後銅鐘成立時
為攻擊濃厚(非 5 點時 40%抽選)，如果銅鐘以外且非特殊小役成立時則計數器會歸零

騎士特性(AT 中)



AT 中有機會騎士參戰，騎士各特性如下

- 1 號：銅鐘連線時抽選騎士踢(大傷害)、2 號：勝利時的報酬機會會發生追加上乘!?
- V3：同時有 1 號跟 2 號的特性、騎士人：5G 間全小役高確率抽選夥伴參戰
- X：特殊小役抽選發動，發動時 3.5.7G 間給予追加傷害、AMAZON：特殊小役會抽選一擊勝利
- STRONGER：發動界限突破，且報酬機會有機會升格超報酬機會

對戰對手



AT 中對戰對手初回固定為エンペラーダーク，第二戰後會依照對手有不同的繼續期待度
 期待度：大十面鬼<メカ地獄大使<闇のストロンガー<闇の1号<闇のライダーマン<
 ショッカー戦闘員(勝利濃厚)

唯時間



AT 中發生瞄押雙 BAR 演出時為突入的好機，成功抓到雙 BAR 時則突入濃厚
 5G 間唯會替代騎士們進行攻擊，滯在中 AT 轉數會停止減少

絆量表



對決勝利時首先會依照參戰的騎士人數累積
 絆量表，到達 MAX 時則會發生引擎全開輪盤
 沒滿的話則累積到下一關

引擎全開輪盤



會依照成立小役抽選報酬，報酬有上乘、
 絆 HOLD、超報酬機會、界限突破、
 JOKER 戰鬥員的其中一種

報酬機會



LET'S GO RIDER TIME

唯舞上乘

對決勝利後突入的 3G 上乗特化區間，每轉都會發生上乘，轉數即為下一關的轉數，最少 30G
 銅鐘或特殊小役成立時較容易抽選大轉數，演出有兩種可以選擇。平均上乘 44.2G

超報酬機會



為上位版的上乘特化區間，上乘性能提升
平均上乘約 62.9G

DANGER ZONE



AT 剩餘轉數歸零時突入
RP 成立時為 AT 結束的危機

界限突破



AT 中發動界限突破時則騎士參戰率與傷害率會上升
AT 繼續率會上升到 84%



ENDING BONUS



差枚數 2300 枚到達時突入
結束後突入速攻模式極

速攻模式



AT 結束時的一部分突入
第一週期的 AT 期待度上升到 70%

速攻模式極



第一週期突入上位 AT BATTLE RUSH 極濃厚

BATTLE RUSH(超)極



轉輪凍結時的一部分或是經由速攻模式極突入的上位 AT，初回勝利濃厚+界限突破狀態
超極則保證 7 戰勝利濃厚



通常時演出

怒氣點數



幹部對決敗北時或 AT 結束時會累積此點數
到達 100 點時則次回 AT 結束畫面中會解放
之後出現怒文字後突入速攻模式極

轉輪凍結



中段櫻成立的下一轉約 1/8 發生轉輪凍結
發生時約 13%突入 BATTLE RUSH 超極
其餘則為 BATTLE RUSH 極

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	4	5	6
AT	1/297.7	1/291.4	1/253.2	1/233.6	1/225.2
機械割	97.6%	98.5%	104.0%	107.3%	111.9%

本機有搭載檢定試驗用的設定 0，機械割非常低，使用此設定時下面板會維持熄燈
且音量無法調整持續在最小，停止按鍵亮燈時會是亮綠色燈

小役確率

小役	RP	押順銅鐘	弱櫻	西瓜	共通 3 枚銅鐘
確率	1/7.3	1/1.9	1/84.7	1/89.9	1/16.8
小役	弱機會牌	強櫻	強機會牌	中段櫻	共通 8 枚銅鐘
確率	1/199.8	1/256	1/399.6	1/4096	1/131.1

共通 3 枚銅鐘與共通 8 枚銅鐘為設定 1 的確率，非全設定共通

各週期起始騎士種類分配

AT 結束時/設定變更時

騎士	1 號	2 號	V3	騎士人	AMAZON	X	STRONGER
分配率	28.6	17.4	0.5	3.4	26.8	22.9	0.4

第二週期之後

前週期	1 號	2 號	V3	騎士人	AMAZON	X	STRONGER
1 號		23.4	0.4	3.9	40.6	31.3	0.4
2 號	41		0.4	3.1	31.3	23.8	0.4
V3	34.4	15.6		2.7	26.6	20.3	0.4
騎士人	30.1	13.3	15.6		23	17.6	0.4
AMAZON	47.7	20.7	0.4	3.5		27.3	0.4
X	43.8	19.1	0.4	3.1	33.2		0.4

擊破點數相關抽選

第一週期規定點數：200 點 10.5%、400 點 89.5%

第二週期後的規定點數不明，以下為格子顏色成立小役的對應獲得點數

格子顏色	其他小役	RP	弱特殊小役	強特殊小役
藍色	5pt	20pt	30pt	50pt
綠色	20pt	50pt	100pt	200pt
紅色	50pt	100pt	200pt	300pt
紫色	100pt	200pt	300pt	300pt

初期怒氣點數抽選

會依照設定變更後第一轉或有利區間移行時第一轉的成立小役抽選初期怒氣點數

初期點數	0	10	30	50	70	90	95	100
其他小役	8	12	20	21	21	18		
弱特殊小役	4	10	12	12	12	49.2	0.4	0.4
強特殊小役						94.6	5	0.4
中段櫻								100

唯時間的抽選

AT 中突入率 1/692, 繼續轉數 : 98% 5G、2% 10G

AT 中對決勝利時絆量表抽選

會依照騎士參戰人數抽選絆量表點數

參戰人數	1 人	2 人	3 人	4 人	5 人	6 人	7 人
5 點	97.6	86					
10 點	2	12	97.6	86			
20 點	0.4	2	2	12	94.6		
50 點			0.4	2	5	95	95
100 點					0.4	5	5

點數滿時會依照輪盤發生當轉的成立小役抽選報酬

中段櫻成立時在界限突破前為界限突破確定, 界限突破後則獲得 JOKER 戰鬥員確定

報酬種類	界限突破前			界限突破後		
	其他	弱特殊	強特殊	其他	弱特殊	強特殊
上乘	64.2			64.2		
絆 HOLD	33	80	50	33	80	50
超報酬機會	2.4	15	2	2.4	15	2
界限突破		5	25			
JOKER 戰鬥員					5	25

(超)報酬機會中的抽選

每轉會依照成立小役抽選上乘, 以下上乘以外還會抽選 1~5G 的額外上乘後相加

上乘	報酬機會中				超報酬機會中			
	其他	銅鐘	弱特殊	強特殊	其他	銅鐘	弱特殊	強特殊
10G	96.3							
15G	2.5	90.8			91.1			
20G	0.9	6.6	91.7		5.2	74.5		
25G	0.1	2.1	6.4	27.2	1.8	19.2	32.2	
30G	0.1	0.3	1.6	68.5	0.4	4.2	57.2	89.3
35G~	0.1	0.2	0.3	4.3	1.5	2	10.7	10.7

AT 結束畫面示唆

		
基本畫面	奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升
		
偶數設定期待度大上升	高設定期待度上升	高設定期待度大上升
		
設定 2 以上濃厚	設定 6 濃厚	

區域座標示唆



AT 結束後滯在的休息室場景中顯示的座標數字必須要注意

座標數字	A000	A246	A456	A666
示唆內容	設定 2 以上	設定 4 以上	設定 4 以上	設定 6 濃厚

小玉獎盃示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	斑馬紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 4 以上	設定 4 以上 且設定 5 期待升	設定 5 以上	設定 6 濃厚