

亞人

パチスロ亞人

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



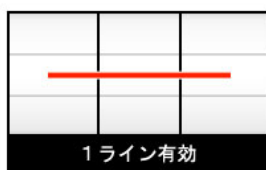
導入年月 2017/09

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 30G

小役構成



亞人 BONUS

獲得枚數超過 216 枚時結束



7 枚 or 9 枚



5 枚



1 枚 or REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Blue Circle	Yellow Star	Red Fruit
19	White Star	White Star	Red Fruit
18	ART	Red Fruit	Blue Circle
17	Red Fruit	White Star	Yellow Star
16	Yellow Star	Blue Circle	ART
15	Blue Circle	Yellow Star	Red Fruit
14	White Star	Red Fruit	Blue Circle
13	Blue Circle	ART	Yellow Star
12	Red Fruit	Red Fruit	White Star
11	Yellow Star	Blue Circle	Red Fruit
10	Blue Circle	Yellow Star	Blue Circle
9	White Star	White Star	Yellow Star
8	ART	ART	ART
7	Red Fruit	White Star	Red Fruit
6	Yellow Star	Blue Circle	Blue Circle
5	Blue Circle	Yellow Star	Yellow Star
4	ART	White Star	ART
3	Red Fruit	Red Fruit	Red Fruit
2	Red Fruit	ART	Blue Circle
1	Yellow Star	Blue Circle	Yellow Star

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART
2. 經由 CZ 抽選 ART
3. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

為通常時 BONUS 成立時的 0.8%發生
特典為 ART+紅色金色彩色的報酬 COUNTER 5G

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 999G, 天井到達時經由前兆當選 ART 確定

樂都 **SLOTTO**
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的的中文機台攻
最即時的線上論壇討論
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



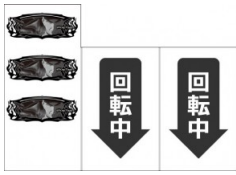
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時首先左轉輪約在轉輪上方到中段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中轉輪瞄押亞人圖案，右轉輪適當停止

中轉輪中段亞人圖案停止時為亞人櫻，反之未停止時為紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中轉輪瞄押亞人圖案，右轉輪適當停止

銅鐘形成小 V 型時為強銅鐘，中段青再. 亞人. 青再. 連線時為機會 RP



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押亞人圖案，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜. 亞人. 西瓜. 連線時為亞人目



立直目



BONUS 中的打法

基本上適當停止即可，切入演出發生時則全轉輪瞄押亞人圖案

ART 中的打法

有押順指示時則照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照通常時打法

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



山林



亞人狩獵高確率



故事高確率

通常場景有街道、郊外、山林的三種，移行山林場景時為好機

畫面兩旁出現跑馬燈時為高確率在濃厚，有亞人狩獵高確率與故事高確率兩種

亞人狩獵



最終判定 (期待度 30%)



脫出判定 (期待度 50%)

任務成功則突入 ART 的自力 CZ，有兩種任務，突入時會抽選兩種任務之一

最終判定中 10G 全部小役都會進行 STEP UP 抽選，最後會進行 ART 抽選

脫出判定中 16G 間如果能脫逃成功的突入 ART，銅鐘與不中連續四次時為結束的危機

除中要是抽選到 RP 或是特殊小役的話則繼續

故事



ART 期待度 50% 的前兆模式

最後發展連續演出成功的話

則為 ART 直擊當選

ART 「BIG WEDNESDAY」



初期 G 數 40G 以上，純增 1.3 枚/G 的 ART，第一次突入時必定

經由故事，而且會獲得「報酬 COUNTER」。ART 中銅鐘與

特殊小役成立時會進行 IBM 對決的突入抽選，突入的話則為獲得

「報酬 COUNTER」的好機，剩餘轉數歸零時則突入亞人研究所

使用「報酬 COUNTER」來拉回 ART



IBM 對決



選擇對戰對手



部位破碎



擬死反射



頂點對決

平均擊破期待度約 50% 以上的自力對決，7G 以上繼續，對決勝利時可以獲得「報酬 COUNTER」

銅鐘與特殊小役成立時為擊破的好機，RP 成立時為敗北的危機。

基本上的對戰對手期待度依序為：田中功次 < 村田健二 < 高宮亞美 < 深海真子

將四人全員擊破時則「佐藤」會登場，會突入可獲得較好報酬的頂點對決

對決中發生部位破碎則勝利時的報酬會增加，擬死反射發生時則為勝利確定！？

亞人研究所



機會告知



完全告知



最終告知



ART 結束時如果有「報酬 COUNTER」時突入，會使用「報酬 COUNTER」來進行直上乘

或是突入上乘特化區間。報酬也有機會自力升格，報酬 1 個顯示的時間為 5~15G

銅鐘與特殊小役會進行升格抽選，顏色上升的話則越有可能獲得較好的報酬

升格演出可以在三種的告知方式中做選擇

EPISODE



10G 繼續，為 IBM 對決模式突入的好機，出現故事 03 與最終故事時期期待大

EXTRA MODE



20G 繼續的 IBM 對決高確率約 1/8 突入 IBM 對決模式

EXTERMINATE RUSH



8G 以上繼續，每轉都會上乘平均上乘約 130G，切入演出發生時減算會停止，要是亞人圖案連線則可期待大量上乘

洪水現象



為 1G 完結的本機最強特化上乘區間，按鍵長押上乘三位數以上確定！？

平均上乘轉數約 230G

BONUS 說明

亞人 BONUS



純增約 150 枚的純正 BONUS，亞人圖案連線則突入 ART
ART 中的話則亞人圖案連線時可以獲得報酬 COUNTER

連續演出

奇襲與新的發覺



泉將田中給擊退的話
則演出成功

恭順與反逆的亞人



攻能從田中那裡逃跑
的話則演出成功

包圍與決意



被包圍的圭與攻
要是能逃跑則演出成功

發覺與之後的行動



連續演出中期待度最高
只要發展則為大好機

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>

ART 中的演出

場景演出



1ST WAVE 軍事基地



3RD WAVE 地下最深部

ART 中有三種的場景，開頭的數字越高則越有機會突入 IBM 對決模式

圭場景變換演出



移行的目標必須要注意

名言演出



佐藤出現時則為好機

佐藤炎上演出



發生時則期待度上升
火的顏色是紫色的話…

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/299					
ART 初當	1/358	1/349	1/331	1/296	1/281	1/230
機械割	97.8%	98.8%	100.8%	103.5%	105.5%	110.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
押順銅鐘	1/3.7			1/3.6		
共通銅鐘	1/31.2	1/30.8	1/30.3	1/29.9	1/29.5	1/29.1
西瓜	1/61.9	1/61.2	1/60.6	1/59.9	1/59.3	1/58.6
紅櫻	1/66.1	1/64.9	1/63.8	1/62.7	1/61.6	1/60.6
小役	強銅鐘	RP	機會 RP	亞人目	亞人櫻	
確率	1/285	1/7.30	1/1111	1/455	1/910	

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
西瓜	4.54	4.49	4.44	4.39	4.34	4.29	
紅櫻	1.01	0.99	0.97	0.96	0.94	0.92	
小役	強銅鐘		機會 RP		亞人目		亞人櫻
確率	4.78		40.7		40.3		40.3

通常時狀態移行抽選

通常時有低確/高確/警戒的三種狀態，狀態會管理 CZ 抽選，高確有 10G 的保證轉數

契機	設定變更時			CZ 結束時			ART 結束時		
設定	低確	高確	警戒	低確	高確	警戒	低確	高確	警戒
12	73.4	25	1.56	66.8	30.1	3.13	46.9	3.13	50
3	73.4	25	1.56	63.7	32	4.3	46.9	3.13	50
45	63.3	33.6	3.13	63.7	32	4.3	42.6	5.08	52.3
6	63.3	33.6	3.13	53.9	37.5	8.59	28.9	10.9	60.2

小役成立時狀態升格抽選

小役	共通銅鐘			紅櫻			西瓜/強銅鐘			機會 RP/亞人櫻 雅人目/BONUS		
滯在	低確		高確	低確		高確	低確		高確	低確		高確
設定	高確	警戒	警戒	高確	警戒	警戒	高確	警戒	警戒	高確	警戒	警戒
1-3	1.95	0.39	0.78	6.25	0.78	12.5	62.1	6.25	62.5	50	50	90.2
4-6	1.95	0.39	3.13	6.25	0.78	12.5	71.1	8.2	68.8	44.9	55.1	90.2

小役成立時狀態降格抽選

高確滯在中，不中與 RP 成立時 9.4% 轉落低確（10G 保證消化後抽選）

警戒滯在中只有不中成立時會進行轉落

設定	1-3	4-5	6
→低確	75	72.7	66.4
→高確	25	27.3	33.6

亞人狩獵高確率/故事高確率的抽選

亞人狩獵高確率為警戒狀態移行時突入，每一轉都會進行 CZ 抽選

小役	不中/RP 押順銅鐘	共通銅鐘	紅櫻	強銅鐘/西瓜 BONUS	亞人櫻/機會牌 亞人目
設定 1-4	3.1	5.1	25	50	90.2
設定 5-6	3.9	5.1	25	50	90.2

CZ 當選時會抽選繼續判定與脫出判定的兩種，特殊小役當選時必定當選脫出判定

設定	1-3	4-5	6
繼續判定	72.7	68.8	62.5
脫出判定	27.3	31.3	37.5

RP 與紅櫻成立時有機會移行故事高確率，故事高確率中約 1/47 抽選 ART 直擊

設定	1-3	4-5	6
RP	0.4	0.4	1.2
紅櫻	14.1	15.2	20.3

CZ「亞人狩獵」中的抽選

最終判定中

10G 間每一轉都會依照成立小役進行 ART 抽選

設定	1-3		4-5		6	
不中	0.4		0.8		1.6	
押順銅鐘	1.6		2		3.1	
小役	RP	共通銅鐘	紅櫻	強銅鐘/西瓜	亞人櫻/機會牌/亞人目	BONUS
當選率	10.2	5.9	12.5	25	66.8	100

脫出判定中

16G 間能夠逃跑則 ART 確定，危險度從 Lv1 到 Lv4，銅鐘與不中成立時則危險度上升

RP 與特殊小役成立時則危險度回到 Lv1

特殊小役成立時會移行一擊機會，以下為移行率

小役	紅櫻	強銅鐘/西瓜	亞人櫻/機會牌/亞人目
移行率	10.2	30.1	100

一擊機會中會依照成立小役進行 ART 抽選

小役	不中/押順銅鐘/共通銅鐘	RP/其他特殊小役/BONUS
當選率	50	100

危險度到達 Lv4 時會進行敵人攻擊的回避抽選，會依照剩餘轉數而有所變化

剩餘 7G 以下為 34.8%、剩餘 8G 以上為 75%

遭遇敵人時會依照成立小役進行 ART 抽選

小役	紅櫻	強銅鐘/西瓜	亞人櫻/機會牌/亞人目
移行率	15.2	40.2	100

ART 直擊抽選

通常時有低確/高確的兩種轉輪鎖定狀態，小役成立時會進行高確移行抽選

設定	1-3	4-5	6
通常 RP	0.39		1.17
弱櫻	14.1	15.2	20.3

高確中會進行轉輪鎖定二階發生抽選

設定	1	2	3	4	5	6
發生率	1/1380	1/1349	1/1309	1/1145	1/1122	1/597

轉輪鎖定二階發生時會依照當下的成立小役進行 ART 直擊抽選

小役	強銅鐘/西瓜	強櫻/亞人目/機會牌	弱櫻/BONUS
直擊率	40.2	66.8	100

ART 中狀態移行抽選

ART 中有低確與高確的兩種狀態，以下表格為高確移行率

移行高確 10G 後，不中與 RP 成立的 12.5% 轉落

小役	共通銅鐘	紅櫻	BONUS
高確移行率	1.6	30.1	33.6

IBM 對決的抽選

ART 中小役成立時會進行 IBM 對決的庫存抽選，會依照滯在狀態而有所變化

滯在	低確			高確
設定	1-2	3-4	5-6	1-6
共通銅鐘	0.4			0.4
紅櫻	1.2	2.3	3.5	10.2
強銅鐘/西瓜	25			50
亞人櫻/機會牌/亞人目/BONUS	50			75

對決角色的分配比例不明，IBM 對決中會依照對決角色與成立小役進行角色擊破抽選

對決角色	田中	村田	高宮	深海	佐藤
不中/RP	0.4			0.8	0.4
銅鐘	12.5		17.2	30.1	15.2
強銅鐘/西瓜	25	35.2	50	100	33.6
紅櫻	15.2	23.4	25	50	18
亞人櫻/機會牌/亞人目/BONUS	100				

特殊小役成立時會進行「部位破壞」抽選

對決角色	田中	村田	高宮	深海	佐藤
強銅鐘/西瓜	0.4	0.8	1.6	3.1	1.2
紅櫻	1.6	3.1	5.1	10.2	5.1
亞人櫻/機會牌/亞人目/BONUS	20.3	25	33.6	40.2	30.1

部位破壞與 BAR 連線成立時會進行擬死反射的抽選，當選時為勝利確定

當選率：BAR 連線時 30.1%、部位破壞時 5.1%

報酬 COUNTER 抽選

對決勝利時會進行報酬 COUNTER 抽選

對決佐藤以外的對手勝利時

報酬	藍 5	藍 10	藍 15	綠 5	綠 10	綠 15	紅 5	紅 10	紅 15	金 5
比例	91	1.6	0.4	3.1	0.8	0.4	1.6	0.4	0.4	0.4

對決佐藤勝利時

報酬	紅 10	紅 15	金 5	金 10	金 15	彩 5
比例	96.5	0.8	1.6	0.4	0.4	0.4

報酬 COUNTER 的種類抽選

會依照當選契機進行抽選

契機 1:初期 COUNTER、裏上乘、BONUS 中的銅鐘 0.4%、ART 最後一轉的拉回抽選

ART 準備中的規定轉數到達時的特殊小役以外

報酬	白 5	白 10	白 15	藍 5	藍 10	藍 15	綠 5	綠 10	綠 15	紅 5	紅 10	紅 15
比例	90.2	1.6	0.4	3.1	0.4	0.4	1.6	0.4	0.4	0.8	0.4	0.4

契機 2:IBM 對決中的部位破壞、擬死反射中的紅櫻/西瓜/強銅鐘當選

ART 準備中的規定轉數到達時的紅櫻/西瓜/強銅鐘當選

報酬	藍 5	藍 10	藍 15	綠 5	綠 10	綠 15	紅 5	紅 10	紅 15	金 5	金 10	金 15
比例	90.2	1.6	0.4	3.1	0.8	0.4	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4

契機 3:BONUS 中 BAR 連線、擬死反射中的亞人櫻/機會牌/亞人目當選

ART 準備中的規定轉數到達時的亞人櫻/機會牌/亞人目/BONUS 當選

報酬	綠 5	綠 10	綠 15	紅 5	紅 10	紅 15	金 5	金 10	金 15
比例	92.2	1.6	0.4	3.1	0.8	0.4	0.8	0.4	0.4

亞人研究所中的抽選

報酬 COUNTER 會依照成立小役進行升格抽選

原本色	白			藍			綠			紅		金
升格色	藍	綠	紅	綠	紅	金	紅	金	彩	金	彩	彩
不中 RP	6.3			3.1			0.4			0.4		
銅鐘	60.2	0.4		25	0.4		12.5			7		3.5
紅櫻	98.1	1.6	0.4	99.6	0.4		49.6	0.4		33.6		20.3
強銅鐘 西瓜	84	15.2	0.8	96.5	3.1	0.4	72.7	2.3		50		40.2
亞人櫻 機會牌 亞人目 BONUS		93.8	6.3	65.6	33.6	0.8	96.5	3.1	0.4	98.8	1.2	100

接著會依照報酬 COUNTER 的顏色與當轉成立小役進行上乘抽選

以下的 EP 為故事、IB 為 IBM 對決、EX 為 EXTRA MODE

ER 為 EXTERMINATE RUSH、FT 為洪水現象

白色

對決角色	上乘	EP+上乘	IB+上乘	EX+上乘	ER+上乘	FT+上乘
不中/RP/銅鐘	92.3	1.2	1.2	0.4		
紅櫻		85.9	10.2	3.1	0.4	0.4
強銅鐘/西瓜		73.4	18.8	6.3	1.2	0.4
亞人櫻/機會牌 亞人目/BONUS					99.2	0.8

藍色

對決角色	上乘	EP+上乘	IB+上乘	EX+上乘	ER+上乘	FT+上乘
不中/RP/銅鐘	84.8	10.2	4.3	0.8		
紅櫻		52.3	35.2	10.2	2	0.4
強銅鐘/西瓜		34	46.1	15.2	4.3	0.4
亞人櫻/機會牌 亞人目/BONUS					96.9	3.1

綠色

對決角色	上乘	EP+上乘	IB+上乘	EX+上乘	ER+上乘	FT+上乘
不中/RP/銅鐘	52.7	30.1	15.2	1.6	0.4	
紅櫻		40.6	30.1	25	3.9	0.4
強銅鐘/西瓜		22.3	35.2	35.2	7	0.4
亞人櫻/機會牌 亞人目/BONUS					89.8	10.2

紅色

對決角色	EP+上乘	IB+上乘	EX+上乘	ER+上乘	FT+上乘
不中/RP/銅鐘	53.1	39.1	6.3	1.2	0.4
紅櫻			59	40.2	0.8
強銅鐘/西瓜			36.7	60.2	3.1
亞人櫻/機會牌 亞人目/BONUS				66.4	33.6

金色

對決角色	ER	FT
不中/RP/銅鐘	98.4	1.6
特殊小役/BONUS		100

彩色：當選 FT 確定

選擇上乘時的上乘轉數分配

白色

設定	10G	20G	22G	33G	50G	100G
1	93	6.3			0.4	0.4
2		4.7	1.6			
3-6		4.3	1.6	0.4		

藍色

設定	20G	22G	33G	50G	100G
1	99.2			0.4	0.4
2	98.4	0.8			
3-6	98.1	0.8	0.4		

綠色

設定	30G	33G	50G	100G
1-2	98.4			
3-6	98.1	0.4	0.8	0.8

紅色

設定	40G	50G	100G
1-2	98.4	0.8	0.8

EXTRA MODE 中的抽選

為 IBM 對決模式的高確率狀態，繼續 G 數為 20G，會依照成立小役進行對決抽選

小役	不中/RP	銅鐘	特殊小役/BONUS
當選率	0.8	25	100

故事抽選

故事為 10 或 20G 繼續，ART 開始時也會突入，全部總共有九話

故事結束後會進行狀態移行抽選

EP 種類	低確	高確	EXTRA MODE
一般 EP	69.4	30.1	0.4
EP3	50	37.5	12.5
最終 EP		69.9	30.1

如果上面的抽選沒有移行 EXTRA MODE 的話，則會進行 IBM 對決庫存抽選

設定	1-2	3-4	5-6
一般 EP	2	3.9	5.9
EP3	25		
最終 EP	100		

EXTERMINATE RUSH 中的抽選

為 8G 1SET 的上乘特化區間，每一轉都會依照成立小役進行上乘抽選

1SET 消化後會以 10.2% 進行繼續抽選

對決角色	5G	10G	20G	30G	50G	100G
不中/RP	89.1	9.4	0.8	0.4	0.4	
銅鐘		89.1	9.4	0.8	0.4	0.4
紅櫻			87.5	8.6	3.1	0.8
強銅鐘/西瓜				75	18.8	6.3
亞人櫻/機會牌 亞人目/BONUS				33.2	33.2	33.6
BAR 連線				95.3	3.1	1.6

ART 最後一轉的拉回抽選

小役	紅櫻	強銅鐘/西瓜	亞人櫻/機會牌/亞人目
移行率	3.1	6.3	100

洪水現象中的抽選

首先會先上乘 100G, 之後會以 99.2%的繼續率進行 LOOP 上乘 1G 到抽選繼續失敗

ART 結束畫面示唆

