

Angel Beats!

パチスロ Angel Beats!

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



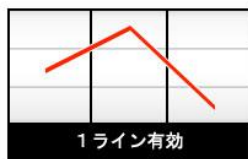
導入年月 2021/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 43G

小役構成



不能就這樣死了 BONUS



EPISODE BONUS



戰線 BONUS



西瓜



銅鐘



機會 REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	西瓜	銅鐘	銅鐘
19	銅鐘	西瓜	銅鐘
18	銅鐘	銅鐘	銅鐘
17	銅鐘	銅鐘	銅鐘
16	西瓜	西瓜	西瓜
15	西瓜	銅鐘	銅鐘
14	銅鐘	西瓜	西瓜
13	銅鐘	銅鐘	銅鐘
12	銅鐘	銅鐘	西瓜
11	西瓜	西瓜	西瓜
10	西瓜	銅鐘	銅鐘
9	銅鐘	西瓜	西瓜
8	銅鐘	銅鐘	銅鐘
7	銅鐘	銅鐘	西瓜
6	西瓜	西瓜	西瓜
5	西瓜	銅鐘	銅鐘
4	銅鐘	西瓜	西瓜
3	西瓜	銅鐘	銅鐘
2	銅鐘	西瓜	西瓜
1	西瓜	西瓜	西瓜

開獎條件

1. 週期到達抽選擬似 BONUS
2. 擬似 BONUS 中抽選 AT
3. 經由 CZ 抽選擬似 BONUS

轉輪凍結特典與確率

通常時確定役成立時的 1/4 抽選(確率 1/65536)
 特典為 EPISODE BONUS+GDM DREAM LIVE
 最低 300 枚開始+Endless Beats!的拉回期待度上升

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 10 週期(平均約 720G), 天井到達時當選戰線 BONUS 或是 EPISODE BONUS

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線上網壇討
最廣大的的電玩消費族
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



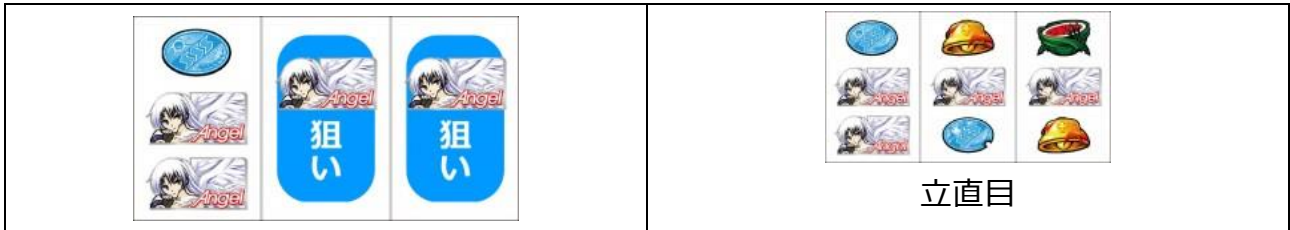
首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押白 BAR

西瓜下段停止時，中右轉輪瞄押白 BAR，西瓜連線時為西瓜，白 BAR 連線時為立直目

西瓜有聽牌但是沒有連線時為強機會牌

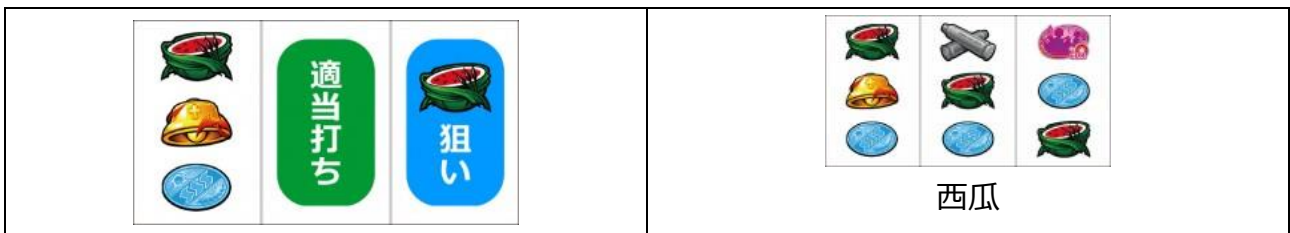


左轉輪上段青再停止時，中右轉輪瞄押白 BAR，白 BAR 連線時為立直目



左轉輪白 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜



任何線上形成 RP.RP.紫色牌.連線時為機會牌

AT 與擬似 BONUS 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上指定圖案

其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式與 AT 介紹

通常場景



學習棟



中庭



天使領域



屋頂

通常場景有上面的四種，通常時基本上為獲得 ICON 與週期抽選後目標當選 BONUS 一週期平均約 60G，第一周期與第四週期為當選 BONUS 的好機，第十週期為凍結發生的好機

GDM LIVE STAGE



活動時間到達 00:00 時獲得 GDM LIVE ICON 時移行的大好機場景，這裡發展連續演出則期待度大

作戰準備中場景



CZ 失敗等之後會移行會進行 CZ 裝 HIGH 症候群的突入抽選

裝 HIGH 症候群



作戰準備中場景中抽選的 CZ 突入時為直擊 BONUS 的好機

戰線 BONUS



通常時黑 BAR 連線當選的 15G 擬似 BONUS 純增約 5 枚/G，所以約可獲得 75 枚 消化中特殊小役會進行對天使救出作戰 有利的道具抽選。結束後突入天使救出作戰

天使救出作戰



戰線 BONUS 後突入，會依序在戰線部分 與百合部分移行，百合部分中勝利的話 則獲得 EPISODE BONUS

EPISODE BONUS



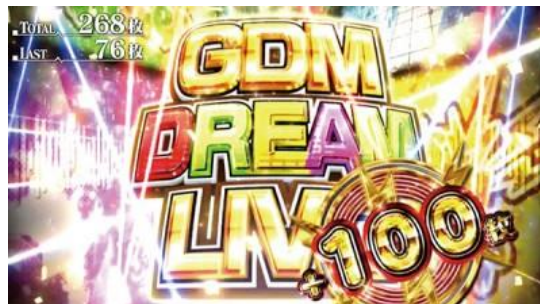
會播放 SSS 成員名場景的擬似 BONUS
純增約 5 枚/G, 約可獲得 100 枚, 主要在
天使救出作戰後突入, 但是通常時偶而也會
突然藍 7 連線後突入, 消化中特殊小役會進行
GDM DREAM LIVE 的枚數上乘抽選

不能就這樣死了 BONUS



GDL 中抽選當選時突入, 為純增 5 枚/G 的
擬似 BONUS, 為上乘特化 BONUS
消化中為枚數上乘的大好機, 瞄押天使連線
演出中白 BAR 連線時則上乘濃厚

GDM DREAM LIVE



純增 5 枚/G, 初期最低枚數 150 枚的
枚數管理型 AT。EPISODE BONUS 結束後
一定會突入, 消化中會進行枚數上乘以及
不能就這樣死了 BONUS 的雙重抽選

Endledd Beats!



GDL 結束後突入的拉回區間, 最大 40G 以上
繼續, 最終將影子給擊破則拉回 GDL 濃厚
且也會進行 EPISODE BONUS 的抽選

通常時的演出

活動計時器系統



通常時畫面右上的計時器每一轉都會減少, 特殊小役成立時可期待大量減少
歸零時會獲得之後的展開有利的 ICON, 會依照 ICON 種類有很大的變化
一周期內能使時間多次歸零的話則 BONUS 期待度也會上升

連續演出



怪物漩渦



龍捲風作戰



GDM LIVE 場景中發展

週期消化後會發展連續演出告知是否當選 BONUS，期待度為：ZERO WAVE<前往公會作戰<怪物漩渦<龍捲風作戰。從 GDM LIVE 場景發展的話則期待度超過 70%

連續演出失敗後則往作戰準備中場景移行

轉輪凍結



第十週期約 1/300 發生轉輪凍結，凍結高確中則每一轉都可以期待凍結

凍結發生時為 EPISODE BONUS+GDL 最低 300 枚+Endless Beat!的拉回期待度上升

天使救出作戰中的演出

為兩部分所構成



戰線部分



百合部分

天使救出作戰中會從戰線部分開始，戰線部分中會依照保留進行演出的先讀演出
攻擊命中則獲得點數，獲得 10 點則移行百合部分。百合部分中會發生百合 vs 紅眼天使的
一對一對決，勝利則當選 EPISODE BONUS。戰線部分的內容會使戰況變化
一對一對決失敗時則下次突入百合部分時的期待度會上升

GDM DREAM LIVE 中的演出

枚數上乘



GDL 中會經由各種演出發生上乘，上乘確率約 1/24，上乘枚數為 30~300 枚

還會同時抽選不能就這樣死了 BONUS，也有同時當選兩邊的

ENDING BATTLE



GDL 中的獲得枚數超過 1000 枚或是
Endless Beat!成功五次時突入，百合直接
闖入影子的發生地，成功阻止影子的發生時
則突入 ENDING

ENDING



GDL 中獲得枚數超過 1500 枚或是 ENDING
BATTLE 勝利時突入。突入時為 100G 的
故事+完走濃厚!

Endless Beats!中的演出

AT 結束後的拉回區間



Change the world 中會決定出現角色，成員越多則期待度越高

與影子對決獲得 BEAT，最後依照獲得的 BEAT 挑戰擊破影子，擊破則拉回 GDL

BEAT 到達 100 時則獲得戰線歷史+拉回 GDL 濃厚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 初當	1/256.8	1/250.3	1/236.1	1/206.6	1/191.7	1/164.8
AT	1/352.7	1/348.1	1/317.3	1/280.9	1/236.5	1/225.6
機械割	97.9%	98.5%	100.4%	104.2%	107.5%	110.5%

小役確率

小役	押順銅鐘	不中小役	RP	機會牌 A
確率	1/1.7	1/3.6	1/9.8	1/54.6
小役	機會牌 B	西瓜	強機會牌	確定役
確率	1/72.8	1/99.9	1/299.3	1/16384

特殊小役高確時 1/32.8 會出現逆押機會牌，一般 RP 確率下降至 1/14.1

特殊小役高確移行抽選

西瓜成立時會進行移行抽選，當選時會抽選滯在轉數

滯在轉數	非當選	10G	15G	20G	30G
分配比例	50	25	16.7	6.3	2.1

活動計時器減算抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行秒數減算抽選，強機會牌 100%減算 99 秒

狀態	減算秒	1	3	10	20	30	50	99
通常	不中/一枚役/銅鐘	71	28.9					0.1
	RP			38.2	33	28.7		0.1
	西瓜					57	42.6	0.4
	機會牌					59.5	40.3	0.2
高確	不中/一枚役/銅鐘	84.3	15.6					0.1
	RP				81.1	18.7		0.1
	西瓜					49.2	50	0.8
	機會牌					74.5	25	0.5

計時器歸零時會抽選 ICON

學習棟場景滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
場景上升(屋頂以外)	54.6	54.4	54.1	53.1	52.6	51.3
移行屋頂場景	36.4	36.3	36	35.4	35	34.2
移行機會場景或好機	2.7	2.8	3	3.4	3.6	4.2
百合庫存	5.8	6	6.4	7.5	8.1	9.6
作戰會議	0.1			0.2		
GDM LIVE	0.04		0.05	0.07	0.08	0.1
真激熱	0.1					

中庭場景滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
場景上升(屋頂以外)	49.1	48.9	48.5	47.5	46.9	45.1
移行屋頂場景	32.7	32.6	32.3	31.7	31.2	30.1
移行機會場景或好機	12.3	12.4	12.7	13.4	13.9	15.1
百合庫存	4.6	4.7	4.9	5.6	6.1	7.3
作戰會議	0.8		0.9	1	1.1	1.3
GDM LIVE	0.1		0.2	0.3	0.4	0.6
真激熱	0.2					

天使 AREA 場景滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
場景上升(屋頂以外)	5		5.1	5.6	5.8	6.2
移行屋頂場景	3.3		3.4	3.7	3.9	4.1
移行機會場景或好機	80.6		80	78.4	77.4	75.5
百合庫存	4		4.1	4.6	4.8	5.4
作戰會議	5.9		6	6.4	6.6	7
GDM LIVE	0.7	0.8		1	1.1	1.4
真激熱	0.2					

屋頂場景滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
移行天使 AREA 場景	51.7	51.1	49.6	46.4	44.7	41.2
移行機會場景或好機	6.2	6.3	6.5	7	7.3	7.8
百合庫存	37.5	37.9	39	41.3	42.6	45.2
作戰會議	4	4.1	4.2	4.5	4.7	5
GDM LIVE	0.3		0.4		0.5	
真激熱	0.1					

全週期平均 BONUS 當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
期待度	23.3	23.9	25.4	29	31.2	36.4

對天使用作戰本部中的抽選

會依照成立小役進行往 GDM LIVE 場景的抽選

設定	1	2	3	4	5	6
不中/一枚役/銅鐘	0.3	0.4				0.5
RP	15.3	15.5	15.6	16	16.2	16.7
西瓜	41.1	41.2	41.4	41.9	42.3	42.9
機會牌	25.6		25.8	26.4	26.6	27.2
強機會牌	79	79.1	79.2		79.3	

CZ 裝 HIGH 症候群的抽選

作戰準備中會依照成立小役進行此 CZ 突入抽選

小役	機會牌	西瓜	強機會牌
當選率	15	30	75

CZ 中會依照成立小役進行 BONUS 抽選

小役	機會牌	西瓜	強機會牌	確定役	其他小役
當選率	40	66.7	100	100	8.3

通常時的 BONUS 分配比例

當選契機	戰線 BONUS	EPISODE BONUS	轉輪凍結
其他契機	98.8	1.2	
確定役		75	25

戰線 BONUS 中傷害抽選

消化中會進行之後的天使救出作戰中的傷害抽選

確定役成立或是整個 BONUS 中只有成立兩次銅鐘以下的话則當選 AT 確定

傷害點數	0	1	2	3	5	10
不中	33.3	66.7				
RP/銅鐘	99.2				0.4	0.4
西瓜				90	9.6	0.4
機會牌			90	8.3	1.3	0.4
強機會牌					90	10

天使救出作戰中的抽選

首先會進行保留抽選，每一轉都會抽選新的保留，!?有一定機率變成角色保留

保留種類	空白	白色!?	藍色!?	黃色!?	紅色!?
分配比例	14.9	24.7	11.8	2.2	0.1
保留種類	日向	藤卷	直井	TK	椎名
分配比例	22	18	4.7	0.5	0.4
保留種類	日向+藤卷	日向+直井	日向+TK	藤卷+直井	藤卷+TK
分配比例	0.1	0.1	<0.1	<0.1	<0.1

角色保留當下成立不中/銅鐘時 50%進行攻擊，其他小役 100%攻擊

攻擊傷害點數詳細尚未公布

能力破壞時會進行勝利抽選(最終對決以外)

設定	1	2	3	4	5	6
破壞 1 個	1.9					
破壞 2 個	3.3	3.8	3.5	4.3	3.9	4.5
破壞 3 個	13.5	18.6	15	23.6	19	25.7
破壞 4 個	45.7	62.1	50.6	78.3	63.3	85

能力破壞時會進行勝利抽選(最終對決時)

設定	1	2	3	4	5	6
破壞 0 個	1.9					
破壞 1 個	2.6	2.8	2.7	3	2.8	3
破壞 2 個	10.4	14.1	11.6	17.7	14.4	19.3
破壞 3 個	42	59.4	47.2	76.7	60.7	83.8
破壞 4 個	79.1	86.1	81.2	92.9	86.6	95.6

AT 中上乘抽選

小役	當選率	30 枚	50 枚	100 枚	200 枚	300 枚
不中	8	89.9	9.4	0.7		
西瓜	40		70.6	25	2.5	1.9
機會牌	45	47.8	47.8	4.1	0.2	0.1
強機會牌	100		97.4	2.4	0.1	0.1
確定役	100					100

AT 中同時也會進行不能就這樣死了 BONUS 的抽選

小役	機會牌	西瓜	強機會牌	確定役
當選率	2.5	0.8	33.3	100

不能就這樣死了 BONUS 中上乘抽選

小役	當選率	30 枚	50 枚	100 枚	200 枚	300 枚
不中	10	52.5	45.7	1.8		
西瓜	45		62.1	30.7	4.6	2.6
機會牌	50	32.8	48.2	16.3	2.4	0.3
強機會牌	100		76.5	19.8	2.8	0.9
天使連線	100		74.5	15.7	6.8	3
確定役	100					100

Endless Beats!中的抽選

立直目役當選 BEAT MAX(當選 GDL+戰線歷史)+EPISODE BONUS 濃厚

突入時會以 5%抽選 SPECIAL CHANGE THE WORLD(轉輪凍結時 100%)

音無・日向・大山・ユイ・ゆり時的 BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘				RP			
BEAT	一般	攻撃升	命中升	全部升	一般	攻撃升	命中升	全部升
1	10.6		16.7		25		25	
2	21.3	10.6	33.3	16.7	50	25	50	25
3	9.6	21.3	15	33.3	22.5	50	22.5	50
5	0.7	9.6	1.1	15	1.7	22.5	1.7	22.5
8	0.3	0.7	0.6	1.1	0.8	1.7	0.8	1.7
10		0.3		0.6		0.8		0.8
小役	西瓜/機會牌				強機會牌			
BEAT	一般	攻撃升	命中升	全部升	一般	攻撃升	命中升	全部升
5	89.2							
8	10	95	89.2	95				
10	0.8	4.2	10	4.2	95			
15		0.8	0.8	0.8	4.2	95	95	95
20					0.8	4.2	4.2	4.2
30						0.8	0.8	0.8

野田時的 BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘				RP			
BEAT	一般	攻撃升	命中升	全部升	一般	攻撃升	命中升	全部升
10	4.7		40.4		47.5		95	
15	0.2		1.8		2.1		4.2	
20	0.1	4.7	0.3	40.4	0.4	47.5	0.8	95
30		0.2		1.8		2.1		4.2
50		0.1		0.3		0.4		0.8

小役	西瓜/機會牌				強機會牌			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
10								
15	95		95					
20	4.2	95	4.2	95	95	95	95	95
30	0.8	4.2	0.8	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2
50		0.8		0.8	0.8	0.8	0.8	0.8

藤卷・直井時的 BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘				RP			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
2	10.6		16.7		25		25	
3	21.3		33.3		50		50	
5	9.6	37.9	15	59.4	22.5	89.2	22.5	89.2
8	0.7	4.3	1.1	6.7	1.7	10	1.7	10
10	0.3	0.3	0.6	0.6	0.8	0.8	0.8	0.8
小役	西瓜/機會牌				強機會牌			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
8	95		95					
10	4.2	95	4.2	95				
15	0.8	4.2	0.8	4.2	95	95	95	95
20		0.8		0.8	4.2	4.2	4.2	4.2
30					0.8	0.8	0.8	0.8

松下時的 BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘				RP			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
5	37.9		59.4		89.2		89.2	
8	4.3		6.7		10		10	
10	0.3	40.4	0.6	63.3	0.8	95	0.8	95
15		1.8		2.8		4.2		4.2
20		0.3		0.6		0.8		0.8

小役	西瓜/機會牌				強機會牌			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
10	95		95					
15	4.2	95	4.2	95				
20	0.8	4.2	0.8	4.2	95	95	95	95
30		0.8		0.8	4.2	4.2	4.2	4.2
50					0.8	0.8	0.8	0.8

TK 的 BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘				RP			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
2	16.7		25		25		25	
3	33.3		50		50		50	
5	15	59.4	22.5	89.2	22.5	89.2	22.5	89.2
8	1.1	6.7	1.7	10	1.7	10	1.7	10
10	0.6	0.6	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8
小役	西瓜/機會牌				強機會牌			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
8	95		95					
10	4.2	95	4.2	95				
15	0.8	4.2	0.8	4.2	95	95	95	95
20		0.8		0.8	4.2	4.2	4.2	4.2
30					0.8	0.8	0.8	0.8

椎名の BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘				RP			
BEAT	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
5	59.4		89.2		89.2		89.2	
8	6.7		10		10		10	
10	0.6	63.3	0.8	89.2	0.8	95	0.8	89.2
15		2.8		10		4.2		10
20		0.6		0.8		0.8		0.8

小役	西瓜/機會牌				強機會牌			
	一般	攻擊升	命中升	全部升	一般	攻擊升	命中升	全部升
10	95		95					
15	4.2	95	4.2	95				
20	0.8	4.2	0.8	4.2	95	95	95	95
30		0.8		0.8	4.2	4.2	4.2	4.2
50					0.8	0.8	0.8	0.8

天使的 BEAT 獲得抽選

小役	不中/銅鐘	RP	西瓜/機會牌	強機會牌
2	25			
3	50	33.4		
5	22.5	50	25	
8	1.7	13.3	50	
10	0.8	3.3	25	95
15				4.2
20				0.8

空格時會依照成立小役進行角色參戰抽選，特殊小役成立時 100%參戰確定

當下參戰人數	0 人	1~2 人	3 人	4 人
不中	100	45		
銅鐘				
RP		100	50	10

角色參戰當選時的角色抽選(括弧中為該角色已經參戰時的代替角色)

角色	音無(日向)	日向(大山)	大山(野田)	野田(藤卷)	藤卷(松下)	松下(直井)
西瓜/機會牌				16.7	16.7	8.3
強機會牌						29.2
其他小役	14.6	14.6	14.6	8.3	8.3	4.2
角色	直井(TK)	TK(椎名)	椎名(ユイ)	ユイ(ゆり)	ゆり(直井)	
西瓜/機會牌	8.3	8.3	4.2	16.7	20.8	
強機會牌	29.2	29.1	12.5			
其他小役	4.2	4.2	0.8	9.6	16.6	

角色參戰時的敗北保障 G 數加算抽選，1 人與 4 人時+0G，2 人與 5 人時+10G

3 人時：75%+0G、23.3%+3G、1.7%+5G

角色持有特性發動抽選

會依照角色有不同的特性，TK 為攻擊力上升、直井為命中率上升

ゆり為攻擊力+命中率上升、音無為天使參戰

該角色攻擊命中時，會依照當轉成立小役進行特性發動抽選

發動率：強機會牌 100%、西瓜/機會牌 25%、其他小役 0.4%

當選攻擊力或命中率上升時的持續轉數

持續轉數	5G	8G	10G	15G
分配比例	85	13.3	1.3	0.4

敗北抽選

角色三人以上且保障轉數歸零時會依照當格角色且當轉成立不中與銅鐘時會進行敗北抽選

角色	音無/日向/藤卷/松下/ユイ/ゆり	大山/直井	野田	TK/椎名
敗北率	26.3	9.5	31.6	20

空格時的天使參戰抽選

當選率：強機會牌 50%、西瓜/機會牌 10%、其他小役 0.4%

天使參戰的繼續轉數抽選

持續轉數	5G	8G	10G	15G
分配比例	85	13.3	1.3	0.4

GDM SPECIAL LIVE 抽選

會依照該格角色進行 GDM SPECIAL LIVE 抽選：ユイ格 0.7%，其他格 0.1%

影子擊破抽選

Endless Beats!剩餘轉數歸零時空格會出現影子 ICON，不中/銅鐘成立時 75%會移行此

突入時會依照 BEAT 的顏色進行成功抽選，彩色時當選戰線歷史+GDL 濃厚

BEAT 色	白色	藍色	黃色	綠色	紅色
設定 135	5%	5~10%	10~25%	35~70%	80~90%
設定 246	<5%	5%	5~15%	20~50%	50~80%

勝利時約 30%會當選 EPISODE BONUS

ENDING BATTLE 的抽選

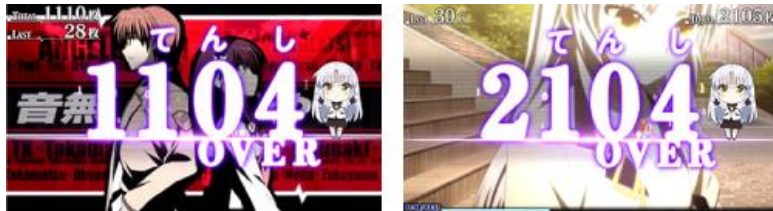
GDL 中獲得枚數超過 1000 枚，或是 Endless Beats!成功五次時會進行突入抽選

勝利期待度約 20%

戰線 BONUS 中角色介紹示唆

 <p>高設定期待度稍高</p>	 <p>高設定期待度稍高</p>	 <p>設定 246 確定</p>
 <p>高設定期待度很高</p>	 <p>高設定期待度很高</p>	 <p>高設定期待度很高</p>
 <p>設定 4 以上確定</p>	 <p>高設定期待度稍高 連三轉出現為設定 5 以上</p>	 <p>高設定期待度稍高 連三轉出現為設定 6 確定</p>

獲得枚數示唆



以上兩個枚數顯示出現時為設定 1 否定

BONUS 確定畫面示唆



當選戰線 BONUS 時為偶數設定期待度高

當選不能就這樣死了 BONUS 時為設定 4 以上濃厚

Sammy 獎盃示唆

BONUS/ AT 結束時出現的獎盃顏色會示唆設定

獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 濃厚

猜謎問題示唆

通常時左方小螢幕中出現的猜謎問題會示唆設定

問題	示唆內容
この台から、何かすごい力を感じる？	偶数設定示唆(設定 6 の期待度 UP)
今回は銅メダル取れそう？	設定 2 以上濃厚
今回は銀メダル取れそう？	設定 3 以上濃厚
台の調子はすごく良感じ？	設定 4 以上濃厚
今回は金メダル取れそう？	設定 5 以上濃厚
今回は虹メダル取れそう？	設定 6 濃厚
この台を四字熟語で表すと「千載一遇」？	設定 6 濃厚

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>