SLOT 干支魂

SLOT えとたま

樂都機種介紹 QR

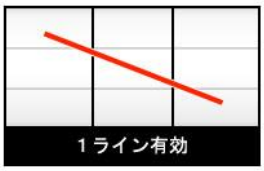
手機掃描 QR 進入機種介紹

導入年月 2022/04

六號機 A+AT TYPE

框體圖片

有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 37G

小役構成

干支魂 BONUS

MINI BONUS

10 枚

3 枚

3 枚

REPLAY

轉輪配列

開獎條件

1. 轉轉抽選 BONUS
2. 規定點數到達時抽選 AT
3. BONUS 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

（廠商未公布）

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 800G，天井到達經由前兆當選 AT 確定

樂都
SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛
最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效的活動廣告平台
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黑 BAR

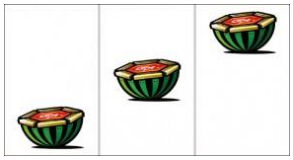
左轉輪紅櫻停止時為紅櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中轉輪再再鐘連線時為機會牌

中轉輪再鐘鐘連線時為點數 RP

	機會牌	點數 RP

左轉輪下段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

	 西瓜

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

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

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常時

通常時目標為到達萌力 100 點後獲得高確 orAT

或是抽選到 BONUS

萌力獲得的關鍵為自力地圖系統

特訓模式

萌力獲得 100 點時有可能移行的前兆場景

最後對決勝利的話則突入 AT

BONUS

干支魂 BONUS

MINI BONUS

BASEBONUS

干支魂 BONUS 平均純增 150 枚，AT 期待度在高確中為 52%、低確中約 21%

MINI BONUS 平均純增 40 枚，AT 期待度在高確中為 34%、低確中約 10%

以上兩個消化中獲得萌力 100 點時都會進行 AT 抽選，AT 中則會庫存干支神對決

高確中的 BONUS 為好機，BONUS 突入時 LOGO 是紅色的話則為高確濃厚

BASEBONUS 為 MINI BONUS 當選時的一部分發生，發生時為 AT 濃厚，且每一轉都會上乘轉數

萌力祭

初期轉數為 50G 以上，純增 2.0 枚的 G 數管理型 AT，AT 或 AT 中的 BONUS 到達萌力 100 點時

會庫存干支神對決，對決勝利則上乘轉數或是突入上乘特化區間

AT 中高確率成立銅鐘的關係，所以平均約 30G 就會到達萌力 100 點

自力地圖系統

格子的顏色與成立小役連動

通常時/AT/BONUS 中不論何時目標都是獲得萌力，萌力獲得的關鍵則為此自力地圖系統格子的顏色要是跟成立小役一樣則可獲得點數白色對應不中、藍色對應 RP、黃色對應銅鐘紫色對應特殊小役，紫色時特殊小役以外也為好機，特殊小役啥時成立都為好機

萌力到達 100 點為好機

萌力到達 100 點時，通常時會抽選高確或 AT
通常時 BONUS 中會抽選 AT
AT 與 AT 的 BONUS 中會抽選干支神對決

通常時的演出

關東煮攤販場景

萌力到達 100 點移行的高確濃厚場景，此場景中成立 BONUS 的話則期待度大!

瞄押 BAR 切入演出

BAR 連線則獲得萌力 100 點且移行點數 RP 高確濃厚特殊小役與點數 RP 合算確率會上升到 1/6

チュウたん浸食

主要在點數 RP 成立時進行突入抽選，會持續保證轉數+轉落抽選，此時當選 BONUS 則獲得 AT+貓鼠激突濃厚

特訓模式

辰的試煉

寅的試煉

亥的試煉

萌力到達 100 點後移行的前兆場景，上面越右邊的演出期待度越高
最後的對決勝利則當選 AT

BONUS 中的演出

干支魂 BONUS

對決告知

破壺告知

貓國告知

此 BONUS 中的告知類型與音樂各有三種可以選擇，對決告知在萌力到達 100 點時會發展對決勝利的話則當選 AT 濃厚。破壺告知可在自己喜歡的時間點將壺破壞後進行告知

貓國告知要是 AT 燈亮起或主角轉頭過來時則當選 AT 濃厚

MINI BONUS

萌力到達 100 點時進行 AT 抽選，告知發生時則當選 AT 濃厚。消化中會發生角色介紹出現平常不常出現的角色時為好機

BASEBONUS

每轉都會發生上乘的關係，如果抽到不中小役則 BONUS 會被拉長所以上乘轉數也會變多

消化中チュウたん投的球顏色要注意是紅色或金色時為大量上乘的大好機

AT 中的演出

干支神對決

vs モ～たん

vs ウサたん

vs ウマたん

vs キーたん

vs ピヨたん

vs イヌたん

vs メイたん

vs シャアたん

對戰對手會依照對決種類有期待度不同，上面角色越下面越右邊的期待度越高

シャアたん的勝利期待度不明，但是勝利則突入上乘特化區間濃厚

其他的勝利時則獲得直上乘或是上乘特化區間，名字的顏色也有期待度示唆要注意

對決中的成立小役跟自力地圖一樣時則勝利期待度會上升，勝利後一樣時則報酬期待度上升

G 數上乘

干支神對決勝利時的報酬之一

期待獲得三位數上乘

喵喵計數器

AT 中不中小役的一部份會點亮右下角萌力計數器周圍六角型的燈，六個全點燈時則進行喵喵挑戰的突入抽選

喵喵挑戰

1SET 5G 繼續的上乘特化區間，轉輪停止時會依照成立小役與自力地圖進行上乘

平均上乘 55G

貓鼠激突

1SET 5G 的高繼續型上乘特化區間，我方倒下前會一直繼續，SET 繼續時上乘 20G 以上

平均上乘 270G

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
干支魂 BONUS	1/341.3	1/336.1	1/331.0	1/318.1	1/310.6	1/303.4
MINI BONUS	1/372.4	1/366.1	1/360.1	1/344.9	1/336.1	1/327.7
BONUS 合算	1/178.1	1/175.2	1/172.5	1/165.5	1/161.4	1/157.5
AT 初當	1/464.1	1/443.1	1/421.7	1/368.3	1/339.3	1/314.0
機械割	97.6%	98.8%	100.4%	104.1%	106.2%	108.2%

小役確率

小役	點數 RP	紅櫻	西瓜	機會牌
確率	1/99.9	1/78.4	1/79.9	1/79.9

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻	12	12.2	12.4	13.4	14.1	14.8
西瓜	17.1					
機會牌	10.2	10.7	11.2	12.2	12.7	13.2

BAR 連線只會與紅 7 同色與紫同色 BB 同時成立，確率各 1/16384

單獨 BONUS 確率

小役	紅 7 BB	紫 7 BB	紅紅紫 BB	紫紫紅 BB	MINI B
確率	1/8192	1/16384	1/10923	1/16384	1/4681

有利區間移行時的狀態移行抽選

移行狀態	低確	高確準備	高確
一般小役	20.3	79.3	0.4
特殊小役		20.3	79.7

高確移行時會進行保證轉數抽選，保證轉數消化後 SIN 與銅鐘成立時的 20.3%轉落

保證轉數	20G	30G	50G	100G
分配比例	73	25	1.6	0.4

萌力點數抽選

會依照當轉成立小役與畫面下方正在的格子顏色是否一致進行抽選

白色對應不中與銅鐘押順錯誤、藍色對應 RP、黃色對應銅鐘、紫色對應特殊小役

還有當轉成立的小役是哪一種就會是地圖五格後的顏色

有利區間重設後前五格顏色為紫色確定

通常時不一致時

點數	5	10	20	30	50	100
特殊小役	75	17.2	6.3	1.2	0.4	
點數 RP		75	17.2	6.3	1.2	0.4
BONUS		84.4	12.5	2.3	0.8	

通常時一致時

點數	1	3	5	10	20	30	50	100
不中	96.9	2.7			0.4			
RP			97.7			1.6	0.8	
銅鐘				96.1			3.9	
特殊小役						75		25
點數 RP							75	25
BONUS							75	25

AT 中不一致時

跟通常時的分配比例一樣，但是不中時一定獲得 1 點

AT 中一致時

點數	3	5	10	30	50	100
不中		89.1	9.4		1.6	
RP		87.5	9.4	1.6	3.1	
銅鐘	87.5	11.7		0.8		
特殊小役				75		25
點數 RP/BONUS					75	25

通常時的 BONUS 中不一致時

點數	3	5	10	20	30	50
不中	50	31.3	18.8			
特殊小役		75	17.2	6.3	1.2	0.4

通常時的 BONUS 中一致時

點數	5	10	30	50	100
RP	97.7		1.6	0.8	
銅鐘		96.1		3.9	
特殊小役			75		25

AT 中的 BONUS 中不一致時

點數	3	5	10	20	30	50
不中	100					
特殊小役		75	17.2	6.3	1.2	0.4

AT 中的 BONUS 中一致時

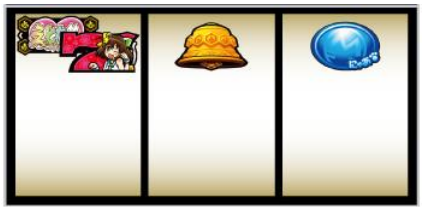
點數	3	5	10	30	50	100
RP		87.5	9.4		3.1	
銅鐘	87.5	11.7		0.8		
特殊小役				75		25

特殊小役高確抽選

通常時與 AT 中都有機會突入的特殊小役高確率，特殊小役確率上升到 1/6 且持續 30G

SIN BONUS 成立後的下一轉，約 1/8 會成立 BAR 連線，BAR 連線後突入

部分的 BAR 連線會與 BONUS 同時當選，此時會獲得 100 點但不突入特殊小役高確率



SIN BONUS 的停止牌型其中之一

チュウたん浸食的抽選

點數 RP 成立時的 1.2%會進行突入抽選，整體突入率約 1/6494.6

突入時會抽選滯在保證轉數

保證轉數	20G	40G	60G	80G	100G
分配比例	66.8	25	6.3	1.6	0.4

在此狀態中成立 BONUS 時當選 AT+貓鼠激突確定

BASEBONUS 中的抽選

通常時當選 MINI BONUS 的 1/64 會升格成此 BONUS

當選時為 AT 確定且 BONUS 中每一轉都會依照成立小役進行上乘抽選

RP 與不中小役上乘 5G 確定

G 數	10	20	30	50	100
銅鐘	87.5	12.5			
特殊小役		75	18	6.3	0.8

AT 中喵喵計數器抽選

SIN BONUS 成立時會點亮一個燈，點亮六個燈時，20.3%抽選突入喵喵挑戰

干支神對決模式移行抽選

總共有 ABCDEF 六種模式，會影響對戰對手的抽選

AT 突入時

模式	A	B	C	E	F
分配比例	54.3	25	18.8	1.6	0.4

接著會依照勝利或敗北與滯在模式進行移行抽選

滯在	A		B		C		D		E		F
勝敗	勝	敗	勝	敗	勝	敗	勝	敗	勝	敗	勝
A	25	18	75	25	80.5	75		50	50	33.2	6.3
B	61.7	75	17.2	25	11.7			50	50	33.2	6.3
C		3.9		43.8						33.6	12.5
D	7		7		7		100				
E		3.1		6.3		25					
F	6.3		0.8		0.8						75

干支魂對決對手抽選

對戰角色	勝利期待度	A	B	C	D	E	F
モ～たん(丑)	15.9	54.7	0.8	1.2			
ウサたん(卯)	25.1	39.1	0.8	1.2			
ウマたん(午)	33.5	1.6	54.7	1.6			
キーたん(申)	50.3	1.6	39.1	1.6	31.3		
ピヨたん(酉)	66.7	1.6	1.6	51.6	31.3		
イヌたん(戌)	83.2	1.6	1.6	39.1	31.3		
メイたん(未)	100		1.6	3.1	6.3		100
シャアたん(巳)	2.4					100	
チュウたん(子)				0.8			

干支魂對決中的抽選

對決中會依照對戰對手、成立小役與自力地圖一致不一致進行勝利抽選

BAR 連線與 BONUS 成立時則勝利確定，對戰メイたん也為勝利確定

與地圖	角色	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	シャア
不一致	不中	0.4	0.4	0.8	0.8	0.8	3.1	0.8
	RP	0.4	0.4	0.8	0.8	0.8	3.1	0.8
	銅鐘	0.4	0.4	0.8	0.8	0.8	3.1	0.8
	特殊小役	18.8	25	50	50	75	75	50
	點數 RP	18.8	25	50	50	75	75	50
一致	不中	3.9	9.8	12.5	28.1	46.9	75	12.5
	RP	25	37.5	50	75	75	100	50
	銅鐘	3.9	9.8	12.5	28.1	46.9	75	12.5
	特殊/點數 R	100						

對決勝利後會發生輪盤演出，會依照當轉成立小役與自力地圖進行報酬抽選

小役與地圖不一致時+不中/銅鐘/RP 成立時

報酬	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	メイ	シャア
20G	96.9	98.4	99.2	99.2	99.2	99.2	93.8	
喵喵挑戰	3.1	1.6	0.8	0.8	0.8	0.8	6.3	93.8
貓鼠激突								6.3

小役與地圖不一致時+特殊小役/點數 RP/BONUS 成立時

報酬	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	メイ	シャア
30G	75	75	75	75	75	75	75	
喵喵挑戰	24.6	24.6	24.6	24.6	24.6	24.6	24.6	50
貓鼠激突	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	50

小役與地圖一致時+不中/銅鐘成立時

報酬	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	メイ	シャア
30G	90.6	93.8	95.3	95.3	95.3	95.3	90.6	
50G	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	
100G	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	
喵喵挑戰	6.3	3.1	1.6	1.6	1.6	1.6	6.3	66.4
貓鼠激突	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	33.6

小役與地圖一致時+RP 成立時

報酬	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	メイ	シャア
30G	80.1	87.9	91	91	91	91	80.1	
50G	4.7	4.7	4.7	4.7	4.7	4.7	4.7	
100G	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	
喵喵挑戰	14.1	6.3	3.1	3.1	3.1	3.1	14.1	50
貓鼠激突	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	50

小役與地圖一致時+特殊小役/點數 RP/BONUS 成立時

報酬	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	メイ	シャア
100G	9.4	9.4	9.4	9.4	9.4	9.4	9.4	
喵喵挑戰	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	25
貓鼠激突	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	75

BAR 連線時

報酬	モ～	ウサ	ウマ	キー	ピヨ	イヌ	メイ	シャア
喵喵挑戰	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	25
貓鼠激突	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	75

喵喵挑戰中的抽選

消化中每一轉會依照成立小役與自力地圖進行上乘抽選

小役與地圖不一致時

小役	5G	20G	30G	50G
不中/銅鐘/RP	100			
特殊小役/點數 RP/BONUS		87.5	9.4	3.1

小役與地圖一致時

小役	10G	20G	30G	50G	100G
不中/銅鐘	50	37.5	12.5		
RP		50	37.5	10.9	1.6
特殊小役/點數 RP/BONUS			50	43.8	6.3

BAR 連線時

轉數	50G	100G
分配比例	75	25

貓鼠激突中的抽選

1SET 5G，前 5SET 繼續確定，第 6SET 後一開始會以 66.4%抽選繼續，繼續時上乘 20G

消化中小役也會根據自力地圖進行上乘抽選，假設抽選繼續失敗但抽到上乘時則會變成繼續

小役與地圖不一致時

小役	未當選上乘	20G
不中/銅鐘/RP	99.2	0.8
特殊小役/點數 RP	50	50
BONUS		100

小役與地圖一致時

小役	未當選上乘	20G	30G	50G
不中/銅鐘	87.5	11.7	0.8	
RP	50	46.9	2.7	0.4
特殊小役/點數 RP/BONUS		96.9	2.7	0.4

BAR 連線時

轉數	50G	100G
分配比例	75	25

干支魂 BONUS 結束畫面示唆

基本上結束畫面會出現玩家自己選擇的角色

出現以下畫面後按下 CHANCE 按鍵時要是出現提供等都會有設定示唆

 奇數設定期待度上升	 偶數設定期待度上升	 高設定期待度上升
 設定 2 以上確定	 高設定確定	 設定 6 確定

MINI BONUS 中角色示唆

 基本角色	 奇數設定期待度上升	 偶數設定期待度上升
 高設定期待度上升	 設定 2 以上確定	 設定 3 以上確定
	通常是中銅鐘兩次才會換一個角色 中銅鐘一次就換角色時 為高設定期待度大幅上升	