

森之石松

ガッツだ！！森の石松



導入年月 2004/10
四號機 B TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



小役構成

15枚+BIG BONUS	
1枚+REG BONUS	
	7枚
BIG中は12枚	
	1枚
BIG中は6枚	
	6枚
	REP
JAC IN	
	3枚
JAC GAME	
	15枚

轉輪配列

	リール 1	リール 2	リール 3
21	7	7	7
20	水	鐘	水
19	水	水	水
18	鐘	水	鐘
17	石松	BAR	石松
16	石松	水	水
15	石松	鐘	水
14	水	水	鐘
13	鐘	水	水
12	水	水	石松
11	水	鐘	水
10	BAR	水	水
9	水	BAR	鐘
8	鐘	鐘	水
7	水	水	BAR
6	7	水	鐘
5	水	石松	7
4	水	鐘	水
3	鐘	水	水
2	BAR	水	鐘
1	水	水	水

開獎條件

1. 轉轉抽選解除
2. 規定轉數到達
3. 純槓成立時

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 1500G+前兆 5G

天井到達時突入石松 TIME 或是ガッツゲーム(比例 1:1)

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



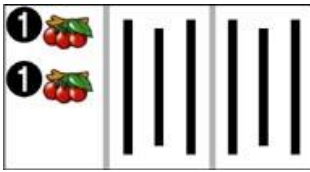
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪先瞄押一號紅櫻(黑 BAR 在紅櫻上方)

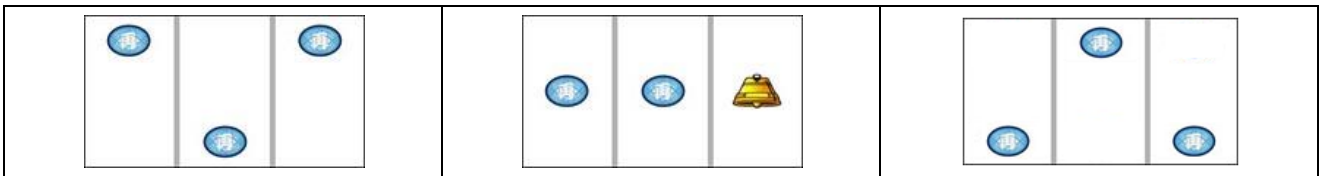


左轉輪西瓜未出現時，中右轉輪適當停止即可



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可

以下為機會牌的停止牌型



BONUS 中的打法

按照押順指示停止即可

各種演出說明

小役指示系演出

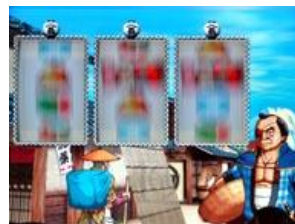
魚屋演出



魚的顏色對應小役

香蕉或是大型物品出現時可期待內部高確

藥屋演出



藥屋背的包包顏色對應小役

如果上面寫著提燈的話則為移行高確的好機



老鷹與烏鴉演出



老鷹會落下小役給指示，烏鴉出現則有可能往連續演出，成功擊退烏鴉則 BONUS 確定

神社演出



來參拜的石松使小役落下，彩虹色圖案出現時為好機，拿起來的時候有時會有變化

連續演出

拳擊對決



機會牌出現時容易突入連續演出，最大 4G 繼續，打倒對方時即為 BONUS 確定

攻擊的方式會有不同的期待度，第 3G 敗北時還是有機會有復活演出

喝酒對決



與お涼的喝酒演出，勝利則 BONUS 確定，有太助來加油的話則期待度上升

拉山車對決



城鎮中拉車暴走演出，勝利的話則 BONUS 確定，石松氣勢上升時為好機

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/>

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	1/268	1/259	1/242	1/226	1/214	1/194
REG	1/404	1/392	1/366	1/342	1/323	1/293
機械割	98.4%	100.0%	103.5%	107.3%	110.6%	117.3%

通常時小役確率

設定	12	3	4	5	6
銅鐘	1/8.05		1/8.04		1/7.94
角紅櫻	1/81.9	1/75.8	1/71.8	1/69.4	1/66.3

角紅櫻成立的 60% 為內部紅櫻、是沒辦法瞄押到的

小役	RP	中段櫻	西瓜	內部 BIG	內部 REG
確率	1/7.2	1/819.2	1/128	1/143.7	1/204.9

BIG 中小役確率

小役	12 枚/JAC IN	紅櫻	西瓜	純槓	JAC 槓龜
確率	1/1.01	1/5461	1/8192	1/16384	1/1820

確變石松時間抽選

通常時天井到達的 50%、BIG 中特殊小役成立的 100% 抽選突入石松時間

其餘狀況會以一定機率抽選石松時間

石松時間突入率

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	25	33.3	25	33.3	25	50

突入抽選成功的話則在 BONUS 後突入，之後每次 BONUS 當選時進行繼續抽選

設定	1	2	3	4	5	6
繼續率	73.5	66.7	75	66.7	75	50

高確率狀態相關

轉輪上方提燈變化為「高確率」時，BONUS 放出的期待變大（機會牌出現率大幅提升）

約有 50%的機會 BONUS 放出

不中牌型時約 1/14 抽選 RT 解除，加上小役實質約 1/20 RT 解除

高確率狀態為平均 20G（演出最少 10G）繼續

高確率狀態轉落為內部 BONUS 成立 or 內部青再成立時的 6.87%結束

紅櫻成立時進行往高確率狀態移行抽選

中段紅櫻成立 99.99%往高確率狀態，角櫻成立時以 50%往高確率狀態

紅櫻有 60%為內部紅櫻，由內部紅櫻往高確率移行時只會以通常畫面演出

內部紅櫻的高確率移行率存在著設定差，高設定容易往高確率狀態移行

設定	12	3	4	5	6
移行率	32.2	34.4	37.0	41.6	50.0

高確率狀態確定演出

第 1 停止時小蝶出現

釣魚演出時、第 3 停止時大魚出現

神社演出時、第 3 停止時小役大圖出現

藥行路人背包出現紅色 or 彩紅色時櫻成立

高確率狀態演出機率上升演出

演出	低確確率	高確確率	演出	低確確率	高確確率
提燈點亮兩個	1/556	1/94.3	魚販演出雙青再	1/3699.6	1/246.6
問號圖案落下	1/566	1/94.3	魚販演出雙銅鐘	1/4126.1	1/275
箱子出現問號	1/543.4	1/35.3	魚販演出雙西瓜	1/32767	1/8191
飛鳥落下石頭	1/556	1/70.7	魚販演出雙香蕉	1/1415.1	1/35.3
青再銅鐘特效	1/64	1/8	魚販演出香蕉青再	1/3699.6	1/246.6
第一停止白色藥商	1/353.7	70.7	魚販演出香蕉銅鐘	1/4126.1	1/275
第三停止白色藥商	1/1415.1	1/44.2	魚販演出單香蕉	1/141.5	1/70.7
起動時彩虹色藥商	1/1309.1	1/221.8	飛鷹落下香蕉	1/1415.1	1/35.3

GG ガッツゲーム相關

REG 結束時的 3/4、BIG 結束時的 1/4 突入 GG

GG 平均為 50G 繼續，GG 中紅櫻成立時必定往高確率突入（內部紅櫻成立則內部高確率）

模式相關

平常時總共有六種模式，RT 解除確率會有所不同

通常模式 A/B RT 解除確率為 1/65536

確變模式 A/B RT 解除確率為 1/8

高確模式 A/B RT 解除確率為 1/14.5

BONUS 放出時

滯在	通 A/B	通 A	通 B	確 A/B			高 A/B		高 A	高 B
設定	通 B	確 A	確 B	通 A	通 B	確 B	通 A	通 B	確 A	確 B
1	50	50	50	13.3	13.3	73.5	50	25	25	25
24	50	50	50	16.7	16.7	66.7	33.3	33.3	33.3	33.3
35	50	50	50	12.5	12.5	75	50	25	25	25
6	50	50	50	25	25	50	25	25	50	50

西瓜/銅鐘/RP 成立時

99.998%都是原模式滯在

滯在	通 A	通 B	確 A	確 B	高 A	高 B
移行	高 A	通 A	確 B	確 A	通 A	通 B
確率	0.002					

純槓成立時

未分配到的比例為原模式滯在

滯在	通 A		通 B	確 A	確 B	高 A		高 B	
移行	通 B	確 A	確 B	確 B	確 A	通 B	確 A	通 B	確 B
確率	50	50	50	99.9	0.01	50	50	50	50

JAC 純槓/BIG 中特殊小役成立時

0.002%移行確變 A、99.998%移行確變 B

中段櫻成立時

99.998%都是原模式滯在

滯在	通 A	通 B	確 A	確 B	高 A	高 B
移行	高 A	高 B	確 B	確 A	通 A	通 B
確率	0.002					

角紅櫻成立時

未分配到的比例為原模式滯在

滯在	通 A	通 B	確 A	確 B	高 A	高 B
移行	高 A	高 B	確 B	確 A	通 A	通 B
確率	50	0.002				

不中時(非可連線青再、內部 BONUS)成立時

未分配到的比例為原模式滯在

滯在	通 A	通 B	確 A	確 B	高 A	高 B
移行	高 A	通 A	確 B	確 A	通 A	通 B
確率	0.002	2.53	0.002	0.002	6.87	6.87

內部紅櫻成立時

未分配到的比例為原模式滯在

滯在	通 A	通 B	確 A	確 B	高 A	高 B
設定	高 A	高 B	確 B	確 A	通 A	通 B
12	32.3	0.002				
3	34.5					
4	37.0					
5	41.7					
6	50					