

# 火星異種

## ぱちスロ テラフォーマーズ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2016/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



四線有效

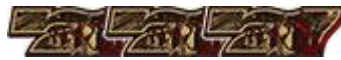
50 枚約可遊技轉數 37G

小役構成



**BONUS**

純増超過 53 枚時結束



**極限 REPLAY**



9 枚/3 枚



3 枚



3 枚



REPLAY



機會 REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

發生確率為 1/65536, 為極限 RP 成立, 特典為獲得一次無限 ART+燈極限+極限人為變態對決+97%繼續率的 ART 確定

天井情報與恩惠

有三種天井, 第一個為通常時消化 777G, 天井到達後當選 BOUNS 時則 ART 當選確定  
第二個為連續十次 BONUS 都沒有當選 ART, 則次回 BONUS 當選 ART 確定  
第三個為規定的機會 RP 次數到達, 到達時則次回 BONUS 當選 ART 確定

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線上海壇討  
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



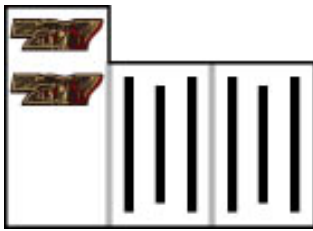
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



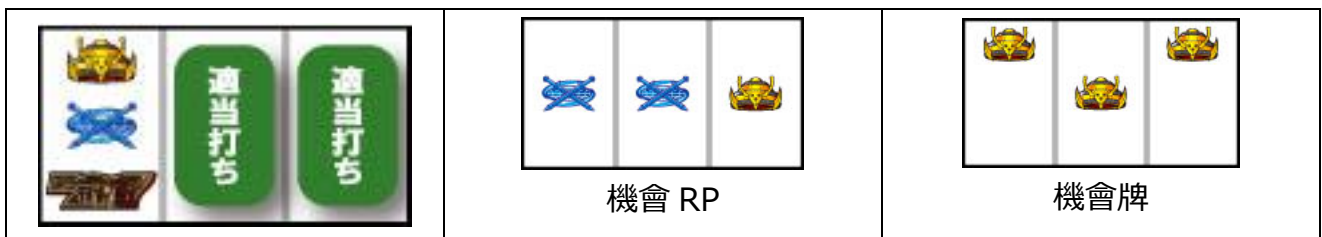
通常時必須瞄押左轉輪的黑 7，約在上方到上段附近瞄押

左轉輪紅櫻出現時，中右轉輪適當停止，左轉輪中段櫻停止時為中櫻，角紅櫻停止時為紅櫻



左轉輪下段黑 7 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會 RP

銅鐘形成小 V 時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪適當停止，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成小 V 時為機會牌



### BONUS 中的打法

有押順指示照押順停止，畫面出現雜訊時任一轉輪瞄押黑 7，其餘演出按照一般打法即可

### ART 中的打法

有押順指示照押順停止，其餘演出按照一般打法即可

# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

### 場景演出



通常時的場景有，上面越右邊的場景則高確期待度越高，最右邊的則可期待超高確

### ART 「MARS RUSH」



1SET 40G，純增約 1.9 枚/G 的 ART，ART 中每一轉都會進行往次 SET 的繼續抽選

最後四轉的繼續對決勝利的話則次 SET 繼續，平均繼續率約 80%

第一班與第二班合同一起進行的 ART 則可以期待高繼續率

### 極限人為變態對決



1SET 10G 的上乘特化區間，滯在中全部小役都會進行最終決戰抽選

攻擊或回避成功的話則次 SET 繼續，結束則突入最終決戰

### 最終決戰



極限人為變態對決結束後突入，會依照獲得數即為繼續 G 數，攻擊成功則會獲得 ART 庫存

### ART ミッシェル極限 RUSH



轉輪凍結時突入的 ART，會持續到 BONUS 當選的無限 ART，當選 BONUS 時必為燈極限

## BONUS 介紹

### 火星異種機會



通常時當選的 BONUS 大部分都為這個，BONUS 中會進行 ART 突入抽選

告知類型有三種可以選擇，1G 入魂為旁邊的大拉桿，出現按鍵時為好機，發生 G 按鍵時為激熱！

人為變態為後告知型，按下按鍵發動役物則當選 ART，隊員人數越多的話則機會越高

神出鬼沒為不知道啥時會發生的完全告知型，出現火星異種時則當選 ART

### EPISODE BONUS



通常時發生的話則當選 ART  
且 BONUS 中會進行庫存抽選

### 火星異種機會殲滅



ART 中當選的 BONUS 都是這個，將火星異種全殲滅則獲得庫存  
如果畫面破裂則突入極限人為變態對決

### 燈極限



極限人為變態對決中，或是ミッシェル極限 RUSH 中當選 BONUS 時都為此 BONUS

消化中高確率進行最終決戰抽選，結束後突入極限人為變態對決

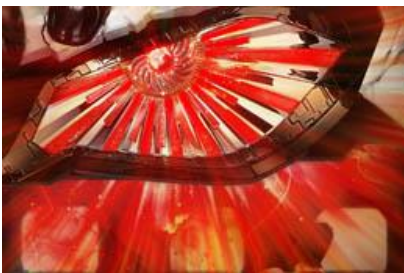
## 通常演出

### 人為變態預告



期待度約 80%の大好機預告，發生後會往連續演出發展

### 眼睛閃光預告



畫面左上方的役物動作  
發生紅色光的話為好機

### 故事連續預告



會播放連續的故事影片  
發生的時間點即為大好機

### 斑馬紋



只要出現則期待度大幅上升的  
大好機花紋

### 轉輪凍結



黑七連線成立時發生，會播放劇場版的預告影片之後突入ミッシェル極限 RUSH

## 連續演出

### 突破包圍網



加奈子突破包圍網的話  
則當選 BONUS

### 將導彈給擊落



アレックス將導彈給破壞的話  
則當選 BONUS

### 將飛過來的石頭給打回



マルコス將投石給擊飛的話  
則當選 BONUS

### 將大岩石給擊碎

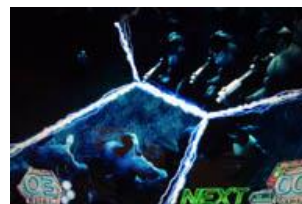


慶次將巨大岩石給擊碎的話則 BONUS 確定  
演出中標題文字與切入演出顏色會有期待不同

### 迴避子彈！



アドルフ能迴避子彈的話則當選 BONUS  
雖已經為高期待，但是中途有回想則期待更高

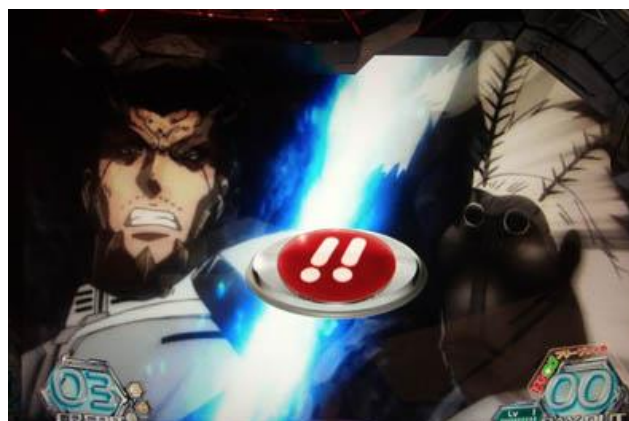


### 燈 vs 沙漠蝗蟲型火星異種



播放 2D 影像而展開的高期待度連續演出，燈使出踢技勝利則當選 BONUS  
文字的顏色是紅色或紫色的話則機會上升

### 小吉 vs 巨蛾型火星異種



為期待度最高的連續演出，小即將火星異種給抓起來的話則當選 BONUS

## ART 中的演出

### 繼續對決



ART 最後 4G 發生，勝利則次 SET 繼續，會依照對戰組合而有不同的勝利期待度  
對決突入前或者是突入後發生影片播放的話則為好機

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
黃色 BONUS	1/542	1/370	1/497	1/341	1/437	1/358
藍色 BONUS	1/383	1/524	1/356	1/475	1/328	1/358
紅色 BONUS	1/449	1/434	1/415	1/397	1/375	1/358
BONUS 合算	1/150	1/145	1/138	1/132	1/125	1/119
ART	1/443	1/425	1/407	1/364	1/328	1/294
機械割	97.9%	99.0%	100.3%	104.1%	107.8%	112.0%

### 通常時小役確率

設定	西瓜	角櫻	中段櫻	機會牌	機會 RP	極限 RP
1	1/99.3	1/62.1	1/8192	1/256	1/65.5	1/65536
2	1/98.4	1/61.6				
3	1/96.9	1/61.0				
4	1/95.8	1/60.2				
5	1/94.7	1/59.0				
6	1/93.6	1/58.2				

### BONUS 同時當選期待度

中段櫻為 BONUS+ART 確定, ART 中的機會 RP 為 BONUS 確定

設定	西瓜	角櫻	中段櫻	機會牌	機會 RP
1	10.0	20.0	100	50	2.5
2	10.8	20.7			
3	12.1	21.5			
4	13.2	22.4			
5	14.2	24.0			
6	15.1	25.0			



## 通常時機會 RP 天井

規定回數機會 RP 成立時則為天井到達、次回 BONUS 成立時當選 ART 確定

設定變更與天井到達時才會 RESET，當選 ART 時不會重置

### 規定機會 RP 次數分配比例

規定回數	0 回	5 回	10 回	25 回	50 回	75 回
分配比例	10.2	10.2	10.2	19.9	19.9	29.7

### 剩餘機會 RP 成立回數示唆

機會 RP 入賞時按下 G 按鍵時發生的台詞會示唆剩餘的機會 RP 次數，以下表格：

テラフォーマー説じょうじ為 A、じょじょうじょじょじょじょ為 B、じょ〜〜〜うじ為 C

燈説台詞為 D、小吉説台詞為 E、ミッシェル説台詞為 F

台詞	A	B	C	D	E	F
50 回以上	26.9	23.4	18.6	10.9		
49~30 回	33.1	26.7	22.9	16.8		
29~20 回	16.6	14.0	14.4	14.2		
19~16 回	5.72	8.35	6.60	7.61		
15~10 回	6.88	13.0	9.54	12.6		
9~1 回	8.77	11.8	20.8	26.3	74.6	
天井到達	2.05	2.77	7.11	11.7	25.5	100

非當選 ART 的 BONUS 的結束畫面會示唆機會 RP 的剩餘次數

バグズ 2 号	アシモフ	アドルフ	ジョセフ
10 回以下	5 回以下	3 回以下	1 回以下

ART 結束畫面會示唆機會 RP 的剩餘次數

慶次/小吉/燈/ミッシェル	アシモフ	アドルフ	ジョセフ	火星
10 回以下	5 回以下	3 回以下	1 回以下	基本畫面

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>

## 狀態移行抽選

ART 結束時為高確確定，但是經由超高確中的 BONUS 所當選的 ART 為超高確確定

設定變更時	通常	高確	超高
分配比例	69.8%	29.8%	0.39%

## 狀態昇格抽選

小役	角櫻		西瓜			機會 RP		
滯在	通常	高確	通常	高確	超高	通常	高確	超高
通常	89.8	10.2	80.1	18.0	1.95	66.8	33.2	
高確		100		98.1	1.95		98.1	1.95

## 狀態轉落抽選

20G 的保證 G 數消化後，通常 RP 會進行轉落抽選

滯在	通常	高確	超高
高確	50.0	50.0	
超高		50.0	50.0

## 通常時 BONUS 中的抽選

超高確中 BONUS 成立時為 RANK S 的 ART+人為變態對決確定

消化中一次都沒有發生雜訊(SIN 成立)的話則 ART 當選+3SET 獲得

小役	RP		西瓜		角櫻		機會牌		中段櫻
設定	通常	高確	通常	高確	通常	高確	通常	高確	不論
1-3	0.78	2.73	5.08	25.0	15.2	35.2	33.2	50.0	100
4	1.17								
5			1.56						
6									

## ART 當選後的 SET 數上乘抽選

ART 當選後特殊小役成立時會進行庫存抽選（當選時上乘 1SET）

小役	西瓜	角櫻	機會牌	中段櫻
上乘率	2.34	5.08	10.2	100

## ART 中 BONUS 中（火星異種機會殲滅）的抽選

火星異種機會殲滅突入時會以 0.39% 進行燈極限移行抽選

### ART 中庫存抽選

全部小役都會進行 ART 庫存抽選

RP	西瓜	紅櫻	機會牌	中段櫻
2.73	25.0	35.2	50.0	100

### 庫存當選時的 ART 種類分配

會依照該關是否繼續進行庫存種類抽選

	設定	1	2	3	4	5	6
當關繼續時	SET 數上乘	50.0	50.0	55.0	60.0	65.0	66.7
	極限人為變態	49.5	49.5	44.5	39.6	34.7	33.0
	ミッシェル極限	0.50	0.50	0.45	0.40	0.35	0.34
當關非繼續時	SET 數上乘	66.7	75.0	66.7	75.0	66.7	75.0
	極限人為變態	31.7	23.8	31.7	23.1	30.0	21.9
	ミッシェル極限	1.67	1.25	1.67	1.88	3.33	3.13

## 燈極限

突入契機有以下幾種：ART 中 BONUS 的 0.39% 抽選、ミッシェル無限 RUSH 中的 BONUS、極限人為變態對決中當選 BONUS、最終決戰中當選 BONUS

此 BONUS 中會進行最終決戰的 G 數上乘抽選

成立役	RP	西瓜	角櫻	機會牌	中段櫻
1G	24.6	87.5	75.0	50.0	
2G	0.39	12.5	25.0	50.0	
3G					100

## EPISODE 中的抽選

通常時當選 BONUS 時突入 EPISODE 的話則當選 ART 確定，EPISODE 有兩種角色 EPISODE（機會 RP 天井到達）、バグズスルー EPISODE（超高確中當選 BONUS）

### SET 數上乘抽選

EPISODE 中特殊小役成立時會進行庫存抽選（當選時上乘 1SET）

小役	西瓜	角櫻	機會牌	中段櫻
上乘率	25.0	35.2	50.0	100

## ART 中 RANK 分配

ART 開始時會決定 RANK D~S，到 ART 結束前都不會有變化

超高確中當選 BONUS 或是轉輪凍結時為 RANK S 確定

設定	D	C	B	A	S
13	39.8	35.2	14.8	8.20	1.95
5	34.8	34.8	14.1	14.1	2.34
2	35.2	35.2	20.3	8.20	1.17
4	32.8	32.8	25.0		
6	30.1	30.1	30.1	8.59	

### 各 RANK 的實質繼續率

設定	RANK D	RANK C	RANK B	RANK A	RANK S	轉輪凍結
1	76.2	80.7	87.1	90.8	96.0	97.0
2	76.6	81.0	87.1	90.7	96.2	96.9
3	77.3	81.6	87.6	91.1	96.2	97.1
4	77.6	81.6	87.8	91.2	96.4	97.2
5	78.8	82.8	88.4	91.7	96.5	97.4
6	79.2	83.0	88.6	91.8	96.7	97.3

## 上乘特化區間抽選

ART 每一 SET 開始時會進行上乘特化區間的突入抽選

極限人為變態 BATTLE	ミッシェル極限 RUSH
0.099	0.002

## ART 繼續率模式分配

ART 每一 SET 開始時會依照 RANK 決定繼續率模式

RANK	S	A	B	C	D
50%			25	50	94.1
66%		33.6	25	39.8	3.91
80%	33.6	33.2	25	7.03	1.56
95%	66.4	33.2	25	3.13	0.39

之後會依照分配到的繼續率進行場景抽選

場景	50%	66%	80%	95%
第 1 班	62.5	33.3	20.0	35.0
第 2 班	37.5	66.7	50.0	25.0
第 1・2 班			30.0	40.0

## ART 中 SET 繼續抽選

SET 消化中會依照繼續率模式與成立役進行次 SET 的繼續抽選

中段櫻則次 SET 繼續+上乘 2SET 確定

成立役	50%	66%	80%	95%
RP	1.17	1.56	2.34	4.30
銅鐘	1.56	3.13	4.69	10.6
西瓜	10.2	20.3	33.2	50.0
角櫻	20.3	33.2	50.0	
機會牌	50.0			

## ART 中 SET 數上乘抽選

繼續確定後特殊小役成立時會進行 SET 數上乘抽選，中段櫻則上乘 3SET 確定

小役	西瓜	角櫻	機會牌
上乘率	2.34	5.08	10.2

## ミッシェル無限 RUSH 中的抽選

消化中會依照成立小役進行最終決戰的上乘抽選

成立役	RP/銅鐘	西瓜	角櫻	機會牌	中段櫻
1G	0.39	5.08	12.5	43.8	
3G		5.08	7.42	6.25	
5G					100

## 極限人為變態 BATTLE 中的抽選

消化中會依照成立小役進行最終決戰的上乘抽選

成立役	西瓜	角櫻	機會牌	中段櫻
1G	5.08	15.2	18.8	
3G		3.52	3.13	
5G	5.08	1.17	3.13	100

## 最終決戰中的抽選

最終決戰中會依照成立小役進行 ART 的 SET 數上乘抽選

BONUS 當選時會突入燈極限、消化後會突入極限人為變態

成立役	RP	銅鐘	西瓜	角櫻	機會牌	中段櫻
1SET	20.3	50.0	96.9	94.9	89.8	33.6
2SET			2.73	4.30	8.59	33.2
3SET			0.39	0.78	1.56	33.2