

哥布林殺手

ゴブリンスレイヤー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2023/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



PREMIUM 哥布林殺手 RUSH



哥布林殺手 RUSH

(以上實體轉輪/以下畫面轉輪)



9 枚



9.11 枚



3 枚



REPLAY



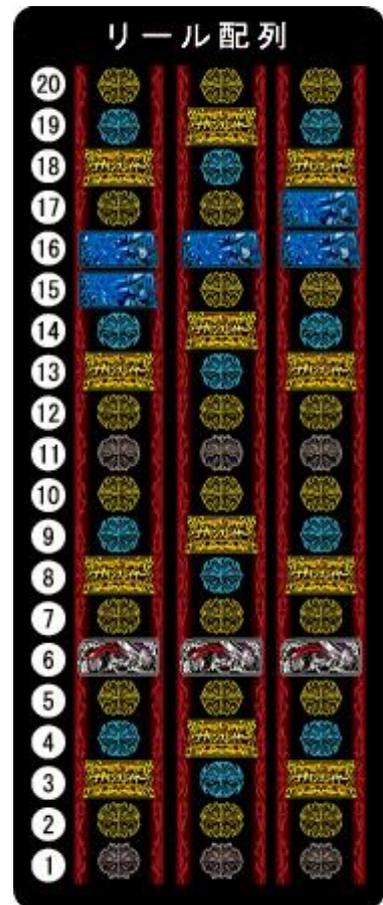
REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 規定轉數到達抽選 CZ/AT
2. 小役或小役連續抽選 CZ/AT
3. 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率不明

特典為 PREMIUM 哥布林殺手 RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1500G, 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

此 AT 的繼續率為 52%或 80% (各 1/2 抽選)

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻略討論族群平台

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



通常時全轉輪順押適當停止即可，不需要瞄押



成立小役請看畫面中的轉輪，紅櫻三個為強紅櫻，其餘為弱紅櫻

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時請照押順且瞄押畫面中指定圖案

其餘無押順時按照通常時打法即可，但注意左轉輪必須先停止

各種演出說明

模式與 AT 介紹

通常遊戲



轉數消化



西瓜次數計數器



小役履歷

通常時有三個要素要注意，畫面右下角顯示的轉數 100.300.500G 到達時會抽選 CZ
600.1000.1500G 到達時會抽選 AT，G 數到達抽選 AT 當選時 1/2 為 80%繼續率
西瓜次數計數器會計算西瓜成立的次數，三的倍數時為 CZ 的好機，CZ/AT 結束後會變成
紅色背景，此時到達三的倍數時為大好機。畫面右下會顯示小役履歷，小役連續成立時要注意
RP 三連時抽選 CZ、四連時 CZ 濃厚、五連時 AT 濃厚、六連以上會抽選繼續庫存
銅鐘兩連抽選 CZ，三連為 AT 濃厚，特殊小役只要在履歷內有兩個以上時則為好機

哥布林的洞窟



CZ 或是 AT 的前兆場景，洞窟探索的越長則期待度越高，發現哥布林則突入 CZ，期待度約 50%

哥布林殺手任務



為三種 CZ 之一，AT 期待度約 33%，最初 10G 中小役會抽選 RANK UP
10G 後移行判定部分，將哥布林討伐成功的話則當選 AT，哥布林數量越少期待度越高

哥布林殺手機會



為三種 CZ 之一，AT 期待度約 45%，瞄押藍 BAR 的切入演出會發生三次，抓到則當選 AT
西瓜或是強櫻成立時也為當選 AT 濃厚，防禦發動時則剩餘切入演出次數會停止減少

哥布林殺手對決



為三種 CZ 之一，AT 期待度約 70%，最大 7G 繼續，期間內小役直接抽選勝利 RP/銅鐘成立時為好機，特殊小役則 AT 當選濃厚，還有對決開始時的標題顏色要注意

哥布林殺手 RUSH



獲得寶珠

瞄押兩連藍 BAR

1SET 100G 以上，純增 2.7 枚/G，平均繼續率約 52~80%的 AT，AT 中寶珠累積三個時會使繼續率上升，主要抽選契機為銅鐘四連以上(八連以上獲得濃厚)、特殊小役(履歷中複數個期待高) 瞄押兩連藍 BAR(發生時獲得濃厚)的三種。剩餘轉數歸零時會突入判定進行繼續抽選

月下場景



滯在中瞄押兩連藍 BAR 的發生率會上升

哥布林殺手 BONUS



AT 中特殊小役或瞄押演出的一部分當選的 20G 擬似 BONUS 純增 2.7 枚/G(ULTIMATE LOOP 中為 5.0)，消化中會抽選 SET 數庫存，結束後會發生 AT 轉數上乘

(大)連擊模式



AT 中特殊小役或報酬判定時的一部分突入，為繼續率上升的特化區間，5G 後會持續到

不中小役/RP 成立時，銅鐘與特殊小役成立時繼續率會追加 5~30%

上位版本的大連擊模式則會追加 10%以上

判定



藍色輪盤



紅色輪盤

AT 剩餘轉數歸零時突入的 5G 判定，依照 AT 中獲得的繼續率進行繼續抽選

畫面暗掉後將哥布林擊破則繼續確定，之後會發生報酬判定輪盤後獲得報酬

討伐的是ゴ布林ロード時會發生紅色輪盤，為大連擊模式以上獲得濃厚且 1/2 獲得

哥布林殺手 RUSH ULTIMATE LOOP

哥布林殺手 RUSH ULTIMATE LOOP



哥布林殺手 RUSH 繼續了規定 SET 數或其他契機突入的上位 AT，第 3 或 5SET 為突入的好機

第 8SET 繼續時為突入濃厚。純增上升到 5.0 枚/G，繼續率固定 80%

AT 中不會抽選寶珠改抽選繼續庫存，加上此抽選後繼續率約 82%

PREMIUM 哥布林殺手 RUSH



1/8192 的金 BAR 連線當選時發動，為突入 AT+第一 SET 繼續濃厚，且還會進行額外庫存抽選

還加上 1/8 直擊 ULTIMATE LOOP。要是在 AT 中當選時則會上乘 100G 後移行專用背景

通常時演出

劍之乙女祈願演出



發生時為強紅櫻成立!?

切入演出



發生時成立特殊小役濃厚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/226	1/223	1/215	1/204	1/196	1/184
AT 初當	1/547.9	1/538.4	1/517.7	1/492.3	1/470.5	1/435.7
機械割	97.8%	98.9%	101.2%	105.4%	110.0%	114.9%

小役確率

小役	弱櫻		西瓜		強櫻		機會牌	
確率	1/42.7		1/79.9		1/327.7		1/327.7	
設定	1	2	3	4	5	6		
共通銅鐘	1/102.4	1/97.5	1/93.1	1/86.2	1/81.9	1/71.9		

小役履歷的 CZ 抽選

RP 四連時 100%當選 CZ、RP 五連時 100%當選 AT

銅鐘二連 50%當選 CZ、銅鐘三連 100%當選 AT、RP 三連的 CZ 當選率有設定差如下表

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	3.1	4.3	6.6	10.9	14.8	17.2

小役連續時當選的 CZ 種類照下表抽選

設定	1	2	3	4	5	6
任務	76.2	75.8	75.4	75	74.6	74.2
機會	22.3					
對決	1.6	2	2.3	2.7	3.1	3.5

4 轉的履歷內有兩個以上的特殊小役就會進行抽選，不用連續成立

特殊小役第三個是弱小役時則當選 CZ 以上確定，第四個是弱小役時則當選 AT 濃厚

特殊小役第二個是強櫻時則當選 CZ 以上確定，第三個是強櫻時則當選 AT 濃厚

西瓜計數器的 CZ 抽選

計數器到達 3 與 3 的倍數時會進行 CZ 抽選，AT 後與 CZ 後的當選率不同

設定	1	2	3	4	5	6
AT 後第一次 3	66.6	66.8	67.3	67.8	8.2	70.8
CZ 後第一次 3	43.8	44	45.8	45.8	46.4	50.8
其他 3 的倍數	25	25.4	26.6	27.7	28.5	34.4

規定轉數到達時的 CZ 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
100G	30.1					
300G	20.3	20.7	21.5	22.7	23.8	24.6
500G	20.3	20.7	22.7	25.4	29.7	38.7

特殊小役成立時的 CZ 抽選

強櫻成立且履歷內無特殊小役，加上滯在通常狀態時會以下表機率抽選 CZ/AT

高確與超高確中無設定差請看對應格

設定	1	2	3	4	5	6	高確	超高確
任務	18.8	19.5	21.9	24.2	25.4	25.8	36.7	
機會	8.6	9	9.4	10.2	10.5	10.9	18	85.9
對決	2.3						6.3	12.5
AT	0.4						1.6	1.6

弱櫻/西瓜成立且履歷內無特殊小役，則依照滯在狀態抽選 CZ

狀態	通常		高確		超高確		
	任務	機會	任務	機會	任務	機會	對決
弱櫻		0.4		0.4	25	4.7	0.4
西瓜	0.4	0.4	0.8	0.4	36.3	12.5	1.2

內部狀態移行抽選

高確以上滯在時不中小役成立時會進行轉落抽選，高確時 18.1%、超高確時 50%

高確以上移行時有 15G 的保證

滯在	通常		高確
	高確	超高確	超高確
西瓜		0.4	0.4
弱櫻	32.8	0.4	16.4
機會牌	99.6	0.4	33.2

CZ 哥布林殺手任務中的抽選

會依照成立小役抽選 AT，最後一轉特殊小役當選率 100%

強櫻與履歷內第二個特殊小役也為 100%當選，AT 當選後特殊小役會抽選庫存

10G 間都沒抽到任一小役時會延長 10G，而這 10G 再沒有小役時則當選 AT 確定

小役	RP/共通銅鐘	機會牌	弱櫻	西瓜
當選率	7	12.5	7.8	15.2

CZ 哥布林殺手機會中的抽選

切入演出發生三次以前會一直繼續，假 BAR 連線 1/6、BAR 連線 1/33

弱櫻與機會牌成立時 37.5%會當選無敵 ZONE，會停止減少次數

西瓜/強櫻/履歷內第三個弱櫻成立時 100%當選 AT、履歷內第二個弱櫻則為 25%

持續超過 40G 時則當選 AT 濃厚，CZ 失敗時會以 1.2%抽選復活

CZ 哥布林殺手對決中的抽選

會依照成立小役抽選 AT

小役	不中小役	RP/共通銅鐘	特殊小役
當選率	3.1	25	100

AT 準備中的抽選

會依照成立小役抽選寶珠以及 SET 數庫存

小役	寶珠 1 個	寶珠 3 個	SET 數庫存
弱櫻	100		
西瓜	93.8	6.3	
強櫻		93.8	6.3
履歷中第二個弱櫻	50	49.2	0.8
履歷中第二個西瓜		96.9	3.1
履歷中第二個強櫻/第三個弱櫻或西瓜		50	50
履歷中第三個強櫻/四連特殊小役或 RP			100

寶珠獲得三個時的繼續率上升抽選

會依照滯在的繼續率模式抽選

上乘繼續率	+10%	+20%	+30%
52%模式	99.2	0.4	0.4
62%模式	88.3	10.2	1.6
80%模式	73.4	20.3	6.3

AT 中狀態移行抽選

AT 中也有三個狀態，AT 開始時會依照滯在的繼續率模式抽選初期狀態

初期狀態	通常	高確	超高確
52%模式	96.9	3.1	
62%模式	79.7	18.8	1.6
80%模式	62.5	18.8	18.8

弱櫻/機會牌成立時會依照滯在的繼續模式抽選狀態上升一階段

初期狀態	52%模式	62%模式	80%模式
當選率	35.2	66	75

高確以上移行時抽選滯在轉數，消化後轉落通常，高確中成立弱櫻/機會牌時上乘轉數確定

但是超高確中成立弱櫻/機會牌時則依照上面的狀態上升機率抽選上乘轉數

滯在轉數分配比例：15G 94.9%、30G 5.1%

AT 中右轉輪瞄押演出發生率

右第一銅鐘成立時會依照滯在狀態抽選發生

滯在狀態	通常	高確	超高確
當選率	1.6	80.1	100

AT 中特殊小役的抽選

會依照滯在的繼續率模式進行抽選，下表為不論模式的

小役	連擊	大連擊	BONUS
履歷中第二個強櫻/第三個弱櫻或西瓜	50	12.5	37.5
履歷中第三個強櫻/四連特殊小役			100

52%模式

小役	寶珠 1 個	寶珠 3 個	連擊	大連擊	BONUS
弱櫻	6.3				
西瓜	96.5	2.3	0.8	0.4	
強櫻		85.2	12.5	0.8	1.6
履歷中第二個弱櫻	84.8	12.5	0.8	0.4	1.6
履歷中第二個西瓜		94.5	3.1	0.8	1.6

62%模式

小役	寶珠 1 個	寶珠 3 個	連擊	大連擊	BONUS
弱櫻	12.5				
西瓜	82	10.9	6.3	0.8	
強櫻		77.3	18.8	2.3	1.6
履歷中第二個弱櫻	65.6	25	6.3	1.6	1.6
履歷中第二個西瓜		84.4	12.5	1.6	1.6

80%模式

小役	寶珠 1 個	寶珠 3 個	連擊	大連擊	BONUS
弱櫻	25				
西瓜	48.4	31.3	18.8	1.6	
強櫻		67.2	25	6.3	1.6
履歷中第二個弱櫻	26.6	50	18.8	3.1	1.6
履歷中第二個西瓜		70.3	25	3.1	1.6

繼續率到達 100%時 BONUS 當選率會上升

履歷內兩個特殊小役以上且第二個為強櫻、履歷內三個特殊小役以上且第三個為弱櫻/西瓜以及連四個 RP 時則 100%當選 BONUS

小役	弱櫻	西瓜	強櫻	履歷中第二個弱櫻	履歷中第二個西瓜
當選率	0.8	6.3	25	37.5	50

AT 判定演出中繼續置換抽選

小役	弱櫻	機會牌/西瓜	強櫻/履歷中特殊小役兩個/RP 四連
當選率	6.3	12.5	100

AT 繼續時報酬抽選

會依照是第幾 SET 抽選基本報酬

報酬	其他 SET	第 3.5SET	第 8SET
連擊	99.2	80	
大連擊	0.4	10	
ULTIMATE LOOP	0.4	10	100

報酬決定當轉成立特殊小役時會進行報酬升格抽選

原本報酬是連擊時

弱櫻成立時，50%升格大連擊，履歷中第二個時 100%升格大連擊

強櫻成立時，各 50%升格大連擊或 U.LOOP，履歷中第二個時 100%升格 U.LOOP

西瓜成立時，50%升格大連擊，履歷中第二個時 75%升格大連擊、25%升格 U.LOOP

履歷中三個特殊小役時 100%升格 U.LOOP

原本報酬是大連擊時

弱特殊小役 50%升格 U.LOOP，強櫻與履歷中第二個特殊小役時 100%升格 U.LOOP

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>

(大)連擊模式中的抽選

會依照成立小役抽選繼續率上乘

連擊模式

小役	+5%	+10%	+20%	+30%
銅鐘	96.9	3.1		
弱櫻	87.5	12.5		
西瓜/履歷中第二個弱櫻		96.9	3.1	
機會牌	62.5	12.5	12.5	12.5
強櫻			50	50
履歷中第二個西瓜			93.8	6.3
履歷中第二個強櫻/第三個弱櫻或西瓜 履歷中第三個強櫻/四連特殊小役				100

大連擊模式

小役	+10%	+20%	+30%
銅鐘	96.9	3.1	
弱櫻	75	25	
西瓜/履歷中第二個弱櫻		93.8	6.3
機會牌	50	25	25
強櫻/履歷中第二個西瓜/履歷中三個特殊小役			100

哥布林殺手 BONUS 中的抽選

會依照成立小役抽選 SET 數庫存, BAR 連線確率 1/180

履歷中第二個強櫻/第三個弱櫻或西瓜：當選率 **75%**

履歷中第三個強櫻/四連特殊小役/BAR 連線：當選率 **100%**

小役	銅鐘四連/弱櫻	西瓜	履歷中第二個弱櫻	履歷中第二個西瓜	強櫻	機會牌
當選率	0.4	1.6	6.3	12.5	25	37.5

BONUS 結束時會進行 G 數上乘抽選

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G	100G
分配比例	91.4	6.3	1.6	0.4	0.4

ULTIMATE LOOP 中的 BONUS 抽選

當選率 100% : RP 或特殊小役四連/履歷中第三個弱櫻或西瓜/履歷中第二個強櫻

當選率 50% : 履歷中第二個弱櫻或西瓜/強櫻成立

當選率 12.5% : 西瓜成立

當選率 0.8% : 弱櫻成立

AT 結束畫面示唆



復活濃厚



設定變更濃厚



基本畫面



基本畫面



西瓜計數器當選 CZ 或 32G 內有機會拉回



西瓜計數器當選 CZ 或 32G 內拉回濃厚



32G 內拉回濃厚



設定 4 以上+拉回濃厚



偶數設定期待度上升



高設定期待度上升



高設定期待度大上升



設定 2 以上濃厚



設定 4 以上濃厚



設定 6 濃厚

AT 中獲得枚數顯示示唆

246 枚 OVER : 設定 246 濃厚

356 枚 OVER : 設定 356 濃厚

456 枚 OVER : 設定 456 濃厚

52 枚 OVER : 設定 5 以上濃厚

666 枚 OVER : 設定 6 濃厚

AT 結束畫面藤丸硬幣示唆



設定 2 以上濃厚



設定 3 以上濃厚



設定 4 以上濃厚



設定 5 以上濃厚



設定 6 濃厚

CZ 失敗後與 RUSH 結束時的羽毛示唆



基本畫面



高設定期待度上升



設定 2 以上濃厚

沒有任何羽毛出現時為設定 5 以上濃厚