

魯邦三世~被消失的魯邦~

パチスロ ルパン三世~消されたルパン~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2016/08

五號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 46G

小役構成

ART「GOLDEN TIME」



ART「GOLDEN TIME」

轉輪配列

(以畫面轉輪為主)

開獎條件

1. 小役成立或 G 數到達當選擬似 BONUS
2. 經由 CZ 或擬似 BONUS 抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

發生確率約 1/18000
為主要轉輪形成 LEGEND 連線
特典為 ART 2SET 以上確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時當選魯邦 BONUS 或是 ART 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上市論壇討
最廣大的的電玩消費族群
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



通常時不會發生小役未獲得的狀況，全轉輪適當停止即可



瞄押主要轉輪演出發生時，請瞄押右上方的主要轉輪

機會出目

畫面中出現全部藍色數字、全部紅色數字、出現金色 7 時為機會出目

有機會當選疑似 BONUS 或是 ART

BONUS&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

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>

本機演出說明

場景與模式說明

WANTED counter



畫面左上的計數器
每轉都會加算 G 數
啥時發動不知，發動時
突入 WANTED 機會

雷雲 counter



畫面右上方的計數器
數字中右聽牌時會加算
100 點到達時為突入
雷雲模式的好機

WANTED 機會



最低 10G，平均約 34G
繼續的高確率狀態
為 CZ 或 BONUS 或
ART 的當選好機

RIZE ZONE



期待度 40% 的 CZ
STEP 升格時則
BONUS 或 ART 的
當選期待度上升

大小偷 ZONE



為 CZ 的一種，期待度約 40%
的高確率狀態

不二子 ZONE



為期待度 60% 的 CZ
也是開獎的高確率狀態

SEVEN ZONE



為期待度最高的 CZ
突入時為 ART 確定！？

雷雲模式



雷雲 counter 到達 100 點，且畫面出現藍色數字連線時突入，為 20G 間的 ART 高確率狀態
還有上位版的真雷雲模式存在，不只為 ART 確定，還會突入 LEGEND GATE！？

魯邦 BONUS



打字機高確率



錢形對決



約 35G 繼續的疑似 BONUS，畫面上紅色數字連線時突入，純增約 2.0 枚/G
BONUS 中會進行 ART 抽選，ART 期待度約 50%，結束時的錢形對決勝利時則突入 ART 確定
BONUS 中突入打字機高確率時為大好機，只要發生打字機演出則為 ART 確定！？

GOLDEN TIME



約 40G 繼續，純增約 2.0 枚/G，ART 中各種契機會進行寶藏的獲得抽選
獲得越多則下方的能量條會上升，則次 SET 繼續期待度會上升，最後的對決會判定是否繼續

魯邦 RUSH



ART 在 SET 開始時必定發生，會獲得初期的寶藏數，上乘演出有上面的四種，會以輪盤決定

寶藏 RUSH



ART 中的演出成功時突入，為 4G 以上繼續，每一轉都會獲得寶藏，平均約可獲得 50 萬的寶藏

EXTRA BONUS



ART 中寶藏到達 100 萬時所當選的擬似 BONUS
消化中奇數連線時則庫存 ART
BONUS 的繼續 G 數為到達 100 萬寶藏時的剩餘 G 數+15G

GOLD RUSH



EXTRA BONUS 中金 7 時突入
會一直形成紅色數字連線
為複數 ART 的庫存的好機

LEGEND GATE



轉輪凍結等等的契機會突入，獲得 SEVEN 硬幣時則上乘 ART SET 數
繼續 G 數會依照獲得的 SEVEN 硬幣數而有不同，1 個為 36G、2 個為 38G
獲得 3 個時還可以觀賞特別影片，且會繼續 109G

通常演出

倒數器預告演出



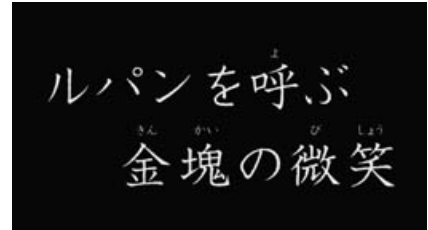
畫面中出現倒數器時為好機
到 0 的時候會發生什麼事情！？

魯邦影片演出



突然播放魯邦一行人的影片
則為大好機

打字機演出



為魯邦系列的大好機演出
要注意打字的文字內容

連續演出

神槍手與異教團



為角色的立直演出
次元能拿到金字塔的秘寶的話
則演出成功

岩壁的陷阱與斬鐵劍



為五衛門為主角的角色系立直
立直中夥伴來幫忙時為好機
三人集合時為大好機

大小偷與大聖堂



魯邦將敵人打倒且奪得大聖堂
的寶物則演出成功
夥伴越多的話則期待度越高

信賴的形



為故事系立直的一種，次元和五衛門與
謎之集團展開空中戰

愛與背叛



被敵人追逐且包圍的魯邦與不二子
如果成功脫逃的話則演出成功

永遠的好敵手



錢形為主角的故事立直，將倒下的魯邦從敵人那救出則成功

3D 特別立直



3D 角色登場的高期待度立直 角色會依序登場，立直的線數 增加越多則期待度越高

初代立直



為小鋼珠版的初代魯邦三世的 限定演出，發生時為超好機

ART 中的演出

場景演出



ART 中會依照滯在場景而寶藏獲得數會有變動

期待度依序為：日本<スイス<カリブ海<地底都市<異空間

最高期待度的異空間場景為 10G 固定，平均可以獲得 70 萬的寶藏

寶藏獵人



ART 中發生的連續演出，為寶藏獲得的好機

有「飛越橋」「擊破戰鬥直升機!」「斬擊軍艦並前進」「不滅的羈絆」以上四種演出

演出都能持續到最後的話則突入寶藏 RUSH

繼續對決



決定次 SET 是否繼續的對決演出，獲得的寶藏越多則勝利期待度越高，對決對手期待度依序為：

執著的錢形<錢形機器人<討伐魯邦一行人用機器人<量產型錢形機器人<峰不二子

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/351	1/335	1/348	1/304	1/330	1/282
機械割	96.6%	97.6%	100.4%	102.4%	105.4%	110.8%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
9 枚役	1/25.3	1/25.5	1/25.6	1/25.8	1/25.9	1/26.1
10 枚役	1/26.3	1/25.2	1/24.3	1/23.4	1/22.7	1/21.9
PREMIUM 役	1/65536				1/32768	1/21845
LEGEND 役	1/65536				1/32768	
小役	3 枚役		MB		RP	
確率	1/99.9		1/27.3		1/7.30	

通常時次回初當分配

開獎時會預先決定次回的當選是 BONUS 或 ART，但是 ART 確定契機發生時為例外

設定	12	4	356
BONUS	98.4%	96.9%	95.3%
ART	1.56%	3.13%	4.69%

規定 G 數分配

設定變更時、WANTED 機會、BONUS、ART 結束時會進行規定 G 數抽選

WANTED 機會結束時

設定	32G	64G	96G	128G	160G	192G	224G	256G
1	0.39	15.2	4.69	4.69	14.1	4.69	4.69	4.69
2			5.08	5.08		5.08	5.08	5.08
3		16.0	5.86	4.30	15.6	5.47	5.47	4.69
4		17.2			17.2			
5		19.1	6.64	4.69	18.8			
6		24.2	7.81		20.3			

設定	284G	320G	352G	384G	416G	448G	480G
1	4.69	13.3	4.69		4.69	19.5	
2	5.08	12.9				16.8	
3	4.69		12.1	5.08	0.78	4.30	14.5
4		3.91				12.1	
5		11.7	3.91		3.52	9.38	0.78
6	4.30	9.38	3.13		3.13	5.08	

設定變更、BONUS/ART 結束時

規定 G 數	1~64G	65~96G	97~128G	129~160G	161~480G
分配	12.5	3.91	25	39.1	19.5

ART 中 TABLE 分配

TABLE	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
A	71.9	79.7	69.9	64.5	53.5	51.6
B	23.4	15.6	25.4	29.3	37.1	39.1
C	3.13				6.25	
D	1.56			3.13		

ART 中場景移行抽選

初期場景分配

Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8
場景	日本		スイス		カリブ海		地底都市	
TABLE A	62.5	12.5	12.5	6.25	1.56	1.56	1.56	1.56
TABLE B	46.9	18.8	18.8	9.38	1.56	1.56	1.56	1.56
TABLE C	29.7	18.8	18.8	18.8	9.38	1.56	1.56	1.56
TABLE D	12.5	18.8	18.8	18.8	18.8	9.38	1.56	1.56

場景上升抽選

每 10G 會進行場景上升抽選

UP 數	TABLE A	TABLE B	TABLE C	TABLE D
1 階段	75.0	62.5	50.0	25.0
2 階段	25.0	37.5	50.0	75.0

寶藏獲得抽選

每一轉會依照滯在場景進行寶藏獲得抽選

場景	日本	スイス	カリブ海	地底都市
獲得率	1/16.9	1/12.6	1/7.5	1/3.0

ART 對決中繼續抽選

會依照獲得的寶藏數量進行繼續抽選

寶藏	10万T	15万T	20万T	25万T	30万T	35万T	40万T	45万T	50万T
繼續率	69.7	70.5	71.3	72.0	72.8	73.6	74.4	75.2	76.3
寶藏	55万T	60万T	65万T	70万T	75万T	80万T	85万T	90万T	95万T
繼續率	77.5	78.7	79.8	81.0	82.2	85.9	89.7	93.4	97.2

對決敗北時會依照寶藏數量進行拉回抽選

寶藏	10万T	15/20万T	25/30万T	35/40万T	45/50万T
繼續率	2.34	0.78	1.17	1.56	1.95
寶藏	55/60万T	65/70万T	75/80万T	85/90万T	95万T
繼續率	2.34	4.69	12.5	25	50