

藍戰士

サイバーブルー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



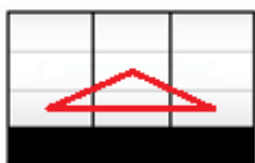
導入年月 2015/03

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊二線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



融合 BONUS



CYBER BONUS



BIO BONUS



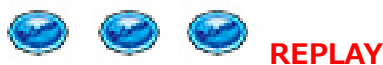
8 枚/1 枚



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Circle	Blue Circle	Blue Circle
20	Blue Circle	Blue Circle	Blue Circle
19	Red Bowl	Red Bowl	Yellow Bell
18	Red Bowl	Yellow Bell	Blue Circle
17	Blue Circle	Red Bowl	Red Bowl
16	Yellow Bell	Blue Circle	Yellow Bell
15	Blue Circle	Yellow Bell	Blue Circle
14	Red Bowl	Blue Circle	Blue Circle
13	Yellow Bell	Blue Circle	Yellow Bell
12	Blue Circle	Yellow Bell	Red Bowl
11	Red Bowl	Red Bowl	Red Bowl
10	Yellow Bell	Blue Circle	Blue Circle
9	Blue Circle	Yellow Bell	Red Bowl
8	Blue Circle	Blue Circle	Yellow Bell
7	Blue Circle	Red Bowl	Red Bowl
6	Blue Circle	Red Bowl	Blue Circle
5	Yellow Bell	Blue Circle	Blue Circle
4	Blue Circle	Yellow Bell	Red Bowl
3	Red Bowl	Red Bowl	Yellow Bell
2	Red Bowl	Blue Circle	Red Bowl
1	Red Bowl	Red Bowl	Red Bowl

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由「融合 TIME」抽選
3. 紅 7 成立時猜中押順

轉輪凍結特典與確率

為純槓成立時(確率 1/65536)

特典為 BLUE EPISODE+融合 BONUS 確定

天井情報與恩惠

有兩個天井，第一為 BONUS 間超過 900G 時，成立紅 7 發生押順挑戰時會給全押順指示
第二為融合 BONUS 結束後成立第 20 次紅 7 時，會給予全押順指示+融合 BONUS 突入

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



通常時左轉輪約在上方到上段瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押融合圖案，中右轉輪有一個融合圖案停止時為紅櫻融合
未有任何一個融合圖案停止時為紅櫻



左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，右斜上藍再聽牌未連線時為機會牌
中右轉輪有任一融合出現時為機會牌融合



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押融合圖案，只有西瓜連線時為西瓜
西瓜連線而且中右轉輪有出現融合圖案時為西瓜融合



AT 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時按照押順且全轉輪瞄押指定圖案
其餘演出按通常時打法即可

各種演出說明

通常場景與模式介紹

通常場景



通常場景有兩個
基本每 8G 會移行一次

EXTRA 場景



皆為高確滯在的示唆場景
BLUE 再誕之地移行時可期待超高確!?

BLUE 再誕之地



母船場景



為 BONUS 的前兆演出
上升越多期待度越高

BIO BONUS



為擬似 BONUS, 1SET 15G
BLUE 被打倒前會一直繼續
對決勝利則突入 AT!

CYBER BONUS



40~150G+a繼續的
G 數上乘型擬似 BONUS
越多轉越有機會突入 AT

融合 BONUS



純增約 2.5 枚/G 的 AT
由 BLUE 強化區以及 BLUE 死鬥
區的兩個構成 1SET

通常時演出

BLUE 動作演出



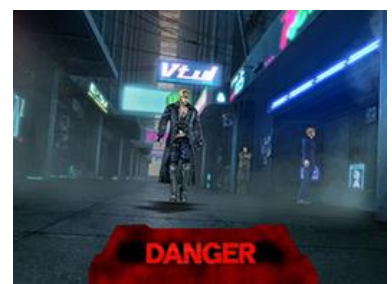
通常時的演出動作或是教訓敵方時必須要注意

小役提示系演出



小役提示的藍黃綠紅等顏色，還有前兆提示的
黑色與機會告知的紫色等，出現彩色的話…

副畫面



畫面下方會有圖示或是文字等等的機會告知，出現紅色！或是紅色 DANGER 時為好機

背景變化演出



畫面中電擊頻發時為
CYBER BONUS 高確率
狀態的示唆

アレン埋葬演出



特殊小役期待度高的
機會演出之一
要注意棺材的種類

ジョー・キング演出



要注意此演出角色所拿
的武器種類
會有期待度的不同

四元老演出



拳頭相向的四元老數量
越多的話則期待度越高

刀劍沙羅曼蛇融合



融合的武器種類有各種不同種
不管是哪個都可期待激熱展開

決定性台詞演出



強制消音的 BLUE 決定台詞
發生時即為激熱的演出

熱帶魚紋



為本機的激熱花紋
隨時都有可能出現，別忽略

融合 TIME



期待度 25%或 50%的演出，依照轉輪上的融合
停止圖案而有不同的 BONUS 期待度
觸摸轉輪的演出發生時為大好機

CYBER SCOPE 演出



通常時約 1/118 發生的自力猜押順演出
有時也會發生押順指示
猜中則形成紅 7 連線突入 BIO BONUS

轉輪凍結演出



超激熱且大量出玉必至的高期待限定演出，會演出這故事一開始的劇情

打倒ワイザー署長



殲滅ゴロツキ



打倒シーラ



抵達スタン所在之處



任務系的演出成功的話則當選 CYBER BONUS, 標題紅色文字或是役物作動時為好機

BONUS 中的演出

裝備演出



對決準備中有可能發生, 跟武器融合成功的話則勝利期待度上升

對決中



BIO BONUS 會持續到 BLUE 被打倒之前 BLUE 先攻的話則繼續確定 & 勝利期待度上升

對戰對手



BIO BONUS 中有不同的對戰對手, 上方越右邊的對手勝利期待度越高

彈痕畫面破壞演出



有可能連續演出好幾轉 4G 連續的話則為好機

我會超越神演出



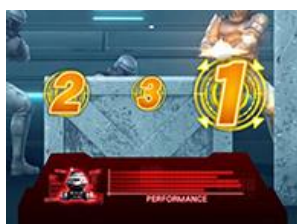
也會有背景是紅色或是出現 大按鍵的演出發生

沙羅曼蛇攻擊演出



BLUE 拿出武器時有顯示武器的名稱時為好機

下面副畫面演出



畫面文字顏色會示唆紅 7 成立的押順指示發生率 紅色時成立紅 7 時保證給予完全押順指示

CYBER ATTACK



與通常時的融合 TIME 一樣, 會依照融合圖案停止數量而有不同的上乘 G 數

AT 中的演出

BLUE 強化 ZONE



AT 前半部分會獲得必殺點數以及防禦點數，銅鐘為必殺點、RP 為防禦點、特殊小役則兩邊上乘

決定性台詞演出

六角拼塊切入演出

能量噴出演出



哪一種演出發生都為點數大量獲得的好機，能量噴出時每停止一個轉輪則上乘一次點數

BLADE ATTACK

SALAMANDER ATTACK



哪個都是 RP 的一部分所突入的點數上乘特化區間，與按鍵連動的話有機會獲得大量點數

BLUE 攻擊 (拳頭)

BLUE 攻擊 (刀)

BLUE 攻擊 (沙羅曼蛇融合)



抽選到銅鐘時為 BLUE 的攻擊，上方越右邊的攻擊則勝利期待度越高

ジェイダ回避或防禦



攻撃命中



融合 BONUS 繼續



ジェイダ回避或防禦時則對決繼續並期待下次是否能繼續攻擊，攻擊命中時則保留點數而進入下一次的 BLUE 強化 ZONE

ジェイダ攻撃



攻撃回避



反撃



RP 成立時為ジェイダの攻撃，被打中時防禦點數會減少，為 AT 結束的危機

BLUE 回避成功的話則不會減少防禦點數 如果發生反擊的話則勝利確定

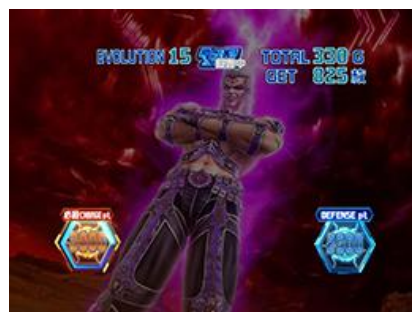
ジェイダ的攻撃命中



防禦點數 EMPTY



AT 結束



ジェイダ的拳頭命中攻擊倒扣防禦點數 300，必殺技則倒扣 700，防禦點數歸零時 次回在被打中的話則為 AT 結束的危機

BLUE EPISODE



對決勝利時的一部分所突入的 BLUE 強化區間的加強版，繼續 G 數為 20G 固定 RP 以外成立時都會進行點數上乘

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 初當	1/285.8	1/277.4	1/269.8	1/256.2	1/240.4	1/217.3
BIO BONUS	1/609.7	1/598.3	1/589.1	1/573.7	1/540.1	1/504.4
CYBER BONUS	1/537.9	1/517.1	1/497.7	1/462.9	1/433.1	1/381.8
融合 BONUS	1/565.8	1/538.9	1/516.5	1/469.5	1/422.2	1/357.4
機械割	96.9%	98.4%	100.5%	103.6%	106.9%	112.1%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/655.4	1/624.2	1/595.8	1/546.1	1/504.1	1/468.1
小役	通常 RP	押順銅鐘	共通一枚役	紅櫻合算	中段紅櫻	
確率	1/11.5	1/1.9	1/19.7	1/59.5	1/32768	
小役	西瓜合算	機會牌合算	紅 7RP	假融合 RP	純槓	
確率	1/109.2	1/131.1	1/118.7	1/218.5	1/65536	

融合役出現確率

小役	紅櫻出現時融合期待度	西瓜出現時融合期待度	機會牌出現時融合期待度
確率	8.2%	25.0%	6.0%

各融合役有融合 1/融合 2/融合 3 的 3 種類存在，成立後所突入的"融合 TIME"會對應融合圖案在轉輪上的停止數量

小役	融合役合算	融合 1	融合 2	融合 3
確率	1/242.73	60.0%	36.7%	3.3%

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>

通常時的狀態移行抽選

通常時有**低確**/**高確**/**超高確**的 3 種內部狀態，主要影響 CYBER BONUS 的當選率

狀態移行抽選

低確滯在時

成立小役	共通銅鐘				機會牌	
設定	高確		超高		高確	
1-6	50.0		1.0		25.0	
設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻/西瓜成立往高確	30	32	34	36	38	40

高確滯在時

成立小役	共通銅鐘		紅櫻		機會牌	
往超高	25		20		10	
設定	1	2	3	4	5	6
通常 RP/藍 7RP/假藍 7RP 往低確	30	28	26	24	22	20

超高滯在時

成立小役	通常 RP/藍 7RP/假藍 7RP
往低確	12.5

AT 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	74	71.8	68.5	58.3	53	40
高確	25	27	30	40	45	57
超高	1	1.2	1.5	1.7	2	3

保証 G 數

高確/超高確滯在時會有保証轉數，消化保証轉數之後才會進行轉落抽選

G 數	高確保證轉數	超高確保證轉數
10G	50	
15G	40	
20G	10	100

融合 BONUS 直擊抽選

融合役 3 與中段紅櫻成立時的 1% 會直擊融合 BONUS

通常時 CYBER BONUS 抽選

通常時主要在"融合 TIME"或是特殊小役成立時會依照狀態進行 CYBER BONUS 的抽選

初當抽選

以下不論狀態，融合役 3 與中段紅櫻成立時當選 CYBER BONUS 確定

狀態	紅櫻/機會牌	融合役 1	融合役 2
低確	0.02	20	40
高確	1	40	65
超高確	50(設定六 66.7)	100	

西瓜成立時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	0.02	0.5	1	2	3	5
高確	12.5	13	13.5	16	18	20
超高	50					66.7

當選時的庫存數抽選

CYBER BONUS 當選時會依照當選契機有可能獲得複數庫存的 CYBER BONUS

天國 G 數區間約 150G 左右 (此為實踐值, 解析廠商未公佈)

小役	庫存 2 個	庫存 3 個
紅櫻/西瓜/機會牌/融合役 123/中段紅櫻	0.80	0.10
G 數當選時	0.10	0.10

BIO BONUS 押順指示抽選

通常時或 CYBER BONUS 中約 1/118 會發生 CYBER SCOPE 演出

押順正解時則當選 BIO BONUS (CYBER BONUS 中為融合 BONUS)

在 CYBER SCOPE 演出時會依照滯在テーブル與滯在狀態發生押順指示

紅 7 押順指示專用 TABLE

通常時影響紅 7 押順指示的 TABLE 有 A~E 的五種, 以下表格○時為必定發生全部押順指示

TABLE		A	B	C	D	E
融合 BONUS 結束時的 TABLE 分配比例	設定 1	0.02	0.02	0.02	99.9	99.9
	設定 2	0.5	0.5	0.5	98	98
	設定 3	0.5	0.5	1	97	97
	設定 4	1	1	2	94	94
	設定 5	2	2	3	90	90
	設定 6	3	3	4	86	86
融合 BONUS 後 CYBER SCOPE 的演出回數	1 回目	○	-	-	-	-
	2 回目	-	○	-	-	-
	3 回目	-	-	○	-	-
	4 回目	-	-	-	-	-
	5 回目	-	-	-	○	-
	6-19 回目	-	-	-	-	-
	20 回目之後	○	○	○	○	○

紅 7 押順指示狀態移行抽選

上面表格為-時, 必須看此狀態, 低確為無提示、高確為第一押順指示、超高為全押順指示

AT 結束時 (高確與超高移行時有 30G 的保證)

設定	1	2	3	4	5	6
低確	75	70	65	60	50	40
高確	24	29	34	38	46	54
超高	1	1	1	2	4	6

高確滯在時, 通常 RP/藍 7RP/假藍 7RP 成立時往低確移行率

設定	1	23	4	5	6
往低確	83	85	87.5	90	92

超高滯在時, 通常 RP 成立時往低確移行率為 100%

BIO BONUS 中的抽選

對戰對手選擇率&勝利期待度

期待度	LOW<----->HIGH			
相手	ガルゴ	グラム	バルタ	ガザ
選擇率	52.1%~49.2%	12.3%~14.9%	33.2%~32.5%	2.4%~3.5%

期待度詳細

相手	ガルゴ	グラム	バルタ	ガザ
勝利	8.3~9.5	26.9~27.5	11.9~13.0	46.0~42.1
繼續	約 44.2	44.9~47.2	46.4~47.3	41.0~46.4
敗北	47.5~46.3	28.2~25.3	41.7~39.7	13.0~11.6

準備中的融合抽選

準備中每一轉都會進行 BLUE 與武器的融合抽選，融合成功的話則該 SET 繼續以上確定

當選結果	押順銅鐘	共通銅鐘	共通 1 枚	紅櫻/西瓜 機會牌	融合 1	融合 2	融合 3
當轉繼續	0.50-0.74	1.5	0.25	6.5	10	33.3	
當轉勝利	1.00-1.48	3	0.5	13	20	66.7	100
最終轉繼續	0.10-0.14	0.25	0.05				
招集當轉勝利	0.20-0.29	0.5	0.1				

CYBER BONUS

初期 G 數分配

狀況	初期 G	41	51	61	71	81	101	121	151
初當時	設定 1	12.5	50	25	7	3	1.5	0.5	0.5
	設定 2	12	48	27	7.5	3	1.5	0.5	0.5
	設定 3	11.5	47	27	8	4	1.5	0.5	0.5
	設定 4	10	45	30	8.5	4	1.5	0.5	0.5
	設定 5	9.81	42	32	9	4.7	1.5	0.5	0.5
	設定 6	9	35	35	12.5	6	1.5	0.5	0.5
繼續當選時	設定 1-6	80	14.3	3	1.5	0.8	0.2	0.15	0.04

上乘狀態関連

上乘狀態	初期	低	中	高
滞在率	28.1~27.2	45.6~46.0	26.0~26.3	0.4~0.5
上乘確率	約 1/30	約 1/113	約 1/82	約 1/30

上乘狀態移行抽選

初期滞在時

小役	初期	中
紅櫻/西瓜/機會牌/融合役 123/中段紅櫻		100
其他	100	

低中高確滞在時

狀態	低			中			高		
	低	中	高	低	中	高	低	中	高
通常 RP				70.0	30.0		30.0	50.0	20.0
押順銅鐘	97.5	2.5							
共通銅鐘		90.0	10.0		75.0	25.0			
共通 1 枚役	89.9	10.0	0.1		99.0	1.0			

CYBER ATTACK

CYBER ATTACK 為融合圖案連線後突入的上乘特化演出

繼續回數抽選

回數	2	3	4・5	6	7	8・9	10・11・12	13・14
分配比例	6.25	12.5	各 25.0	12.5	6.25	各 3.13	各 1.56	各 0.78

融合圖案停止個數

個數	1 個	2 個	3 個
分配比例	19.9	39.8	40.2

G 數上乘抽選

融合圖案一個為 5G 確定，融合圖案兩個為 10G 確定

融合圖案 3 個

上乘 G 數	5×5 (25G)	5×7 (35G)	7×5 (35G)	5・5 合体 (55G)	5・7 合体 (57G)	7・5 合体 (75G)	7・7 合体 (77G)
分配比例	44	15	15	10	10	3	3

CYBER BONUS 中紅 7 押順指示抽選

CYBER BONUS 影響紅 7 押順指示的有以下四種狀態**低確**/**高確**/**超高確**/**確定**

紅 7 押順指示出現率

紅 7 押順指示狀態	低確	高確	超高確	確定
第一押順	100	75	40	
全部押順		25	60	100

紅 7 押順指示狀態移行率

融合役 3 與融合 RP 成立時 100%移行確定狀態

低確滯在時移行高確移行率

設定	1	2	3	4	5	6
押順銅鐘	4	5	6	9	11	12.5
共通 1 枚役	4	5		6	8	10
共通銅鐘	100					

高確滯在時

紅 7RP 成立時 100%往低確，以下小役也為往低確的機率

設定	1-3	4	5	6
通常 RP/藍 7RP/假融合 RP/假藍 7RP	20	16	12.5	10

以下為往超高確的機率

設定	1-3	4	5	6
押順銅鐘	2	5	7	10
共通 1 枚役	1	2	3	5
共通銅鐘	50	60	70	80

超高確滯在時

紅 7RP	1-3	4	5	6
往低確	90	70	50	20
往高確	10	30	50	80

通常 RP/藍 7RP/假融合 RP/假藍 7RP 20%轉落高確

以下為往確定的機率

設定	1-3	4	5	6
押順銅鐘	1	5	7	10
共通 1 枚役	0.2	2	3	5
共通銅鐘	20	30	50	80

確定滯在時，只有紅 7RP 成立時會進行移行

設定	1	2	3	4	5	6
低確	97	95.5	94	80	30	10
高確	2	3	4	15	40	20
超高確	1	1.5	2	5	30	70

融合 BONUS

初期點數

除了凍結為兩邊點數 5000 以外，其他當選契機都為兩邊點數 2000

攻防抽選

BLUE 攻擊時：86%對方防禦或迴避、13.6%勝利往下一關、0.4%勝往 BLUE EPISODE

BLUE 防禦時：

狀態	受到 300 傷害	受到 700 傷害	BLUE 回避	次 SET 繼續	勝利往 BLUE EP
分配比例	37.5~37.4	24.7~24.6	24.7~24.8	12.3	0.8

BLADE ATTACK/SALAMANDER ATTACK

BLADE ATTACK 突入時平均可獲得 1600 點必殺與 1900 點防禦

SALAMANDER ATTACK 突入時平均可獲得 2890 點必殺與 3225 點防禦

BLUE 強化 ZONE 中的抽選

會依照出現的 ICON 種類而有不同的抽選結果

ICON 出現率

ICON 種類	必殺白	必殺綠	必殺紅	防禦白	防禦綠	防禦紅	繼續	EMBLEM
出現率	38.69	9.12	1.7	31.39	14.29	3.7	1.07	0.04

BLUE 強化 ZONE 中必殺點數獲得抽選

中段紅櫻獲得 3000 點確定

小役	押順銅鐘/共通一枚				機會牌				紅櫻/西瓜			
ICON	白	綠	紅	EM	白	綠	紅	EM	白	綠	紅	EM
100pt	95				25				25			
200pt	5	95			50				50			
300pt		5	94		25	50			25	50		
500pt			5			50	78			50	78	
1000pt			1	100			10				10	
1500pt							10	100			10	80
2000pt							1				1	10
小役	融合役 1					共通銅鐘						
ICON	白	綠	紅	繼	EM	白	綠	紅	EM			
300pt						73.8						
500pt						20	73.8					
1000pt				100		5	20	68.5				
1300pt	100					1.25	5	50	100			
1500pt		100						8				
1700pt			100									
2000pt					100		1.25	2.5				
小役	融合役 2					融合役 3						
ICON	白	綠	紅	繼	EM	白	綠	紅	繼	EM		
獲得 pt	2300	2500	2700	2000	3000	3300	3500	3700	3000	4000		

BLUE 強化 ZONE 中防禦點數獲得抽選

中段紅櫻獲得 3000 點確定

小役	各種 RP				紅 7RP				紅櫻/西瓜/機會牌			
ICON	白	綠	紅	EM	白	綠	紅	EM	白	綠	紅	EM
100pt	88								20			
200pt	10	78							40	10		
300pt	2	20	77.5		73.8				30	65		
500pt		2	20		20	75			10	25	75	
700pt			2		5	20	80				20	
1000pt			0.5	100	1.25	5	20	100				100
小役		融合役 1										
ICON		白		綠		紅		繼		EM		
獲得 pt		1300		1500		1700		1000		2000		
小役		融合役 2					融合役 3					
ICON		白	綠	紅	繼	EM	白	綠	紅	繼	EM	
獲得 pt		2300	2500	2700	2000	3000	3300	3500	3700	3000	4000	

BLUE 死闘 ZONE 中的抽選

攻防基本上為 2G 1SET，基本會以第一轉的成立小役進行攻防抽選，第二轉的小役會進行攻防置換抽選。藍 7RP/假融合 RP/融合 RP/假藍 7RP 為防禦置換，其餘小役為攻擊置換抽選

攻擊時的抽選				防禦時的抽選		
小役	沒有變動	繼續	勝利	剩餘必殺點數	-1999	2000-
押順銅鐘	88.5	11.3	0.2	減少防禦點數 300	50	27
共通銅鐘役	50.0	45.0	5.0	減少防禦點數 700	40	10
共通 1 枚	90.5	9.4	0.1	BLUE 迴避	10	10
紅櫻	82.0	17.0	1.0	繼續		50
西瓜	80.0	19.0	1.0	勝利		3
機會牌	82.0	17.5	0.5	選擇繼續與勝利時消費 2000 必殺點發動必殺技		

BLUE EPISODE 中的抽選

必殺點數獲得抽選

小役\pt	100	200	300	500	700	1000	2000
押順銅鐘	83	10	5	2			
共通銅鐘				66.7	33.3		
共通 1 枚役	100						
中段紅櫻							100
西瓜				100			
西瓜+融合 1				50	50		
西瓜+融合 2						100	
西瓜+融合 3							100

防禦點數獲得抽選

小役\pt	50	100	200	500	700	1000	2000
紅 7RP		25	25				
紅櫻/機會牌	100						
紅櫻/機會牌+融合 1				50	50		
紅櫻/機會牌+融合 2						100	
紅櫻/機會牌+融合 3							100
中段紅櫻							100