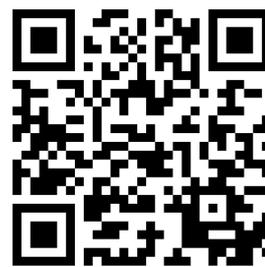


一拳超人 ワンパンマン

樂都機種介紹 QR



導入年月 2024/08

六號機 AT TYPE

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BONUS



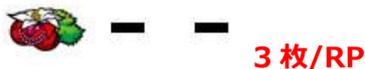
真 BIG BONUS



1.9 枚



3 枚



3 枚/RP



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	Blue Ice	Blue Ice	Golden Bell
19	Golden Bell	Watermelon	Blue Ice
18	ONE PUNCH MAN	Golden Bell	Blue Ice
17	Red Fruit	Red Fruit	ONE PUNCH MAN
16	Watermelon	Red Fruit	Watermelon
15	Blue Ice	Blue Ice	Golden Bell
14	Golden Bell	Watermelon	Blue Ice
13	Blue Ice	Golden Bell	Blue Ice
12	Golden Bell	ONE PUNCH MAN	Red Fruit
11	Watermelon	Red Fruit	Watermelon
10	Blue Ice	Blue Ice	Golden Bell
9	Golden Bell	Watermelon	Blue Ice
8	ONE PUNCH MAN	Golden Bell	Blue Ice
7	Golden Bell	Golden Bell	Golden Bell
6	Watermelon	ONE PUNCH MAN	ONE PUNCH MAN
5	Blue Ice	Blue Ice	Golden Bell
4	Golden Bell	Watermelon	Blue Ice
3	Blue Ice	Golden Bell	Blue Ice
2	Red Fruit	Blue Ice	Red Fruit
1	Watermelon	Red Fruit	Watermelon

開獎條件

1. 特殊小役或規定轉數到達抽選 CZ
2. 經由 CZ 抽選擬似 BONUS
3. 經由擬似 BONUS 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 320G, 天井到達時經由前兆當選 CZ 確定

CZ 連續失敗六次後, CZ 突入第七次時當選真 BIG BONUS 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

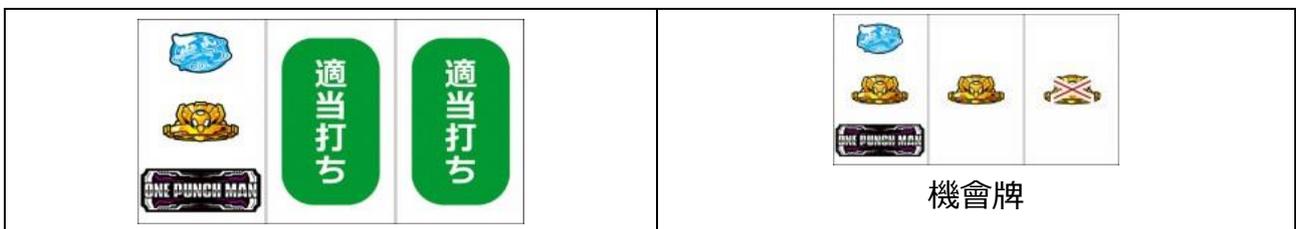


首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為強紅櫻，反之為弱櫻

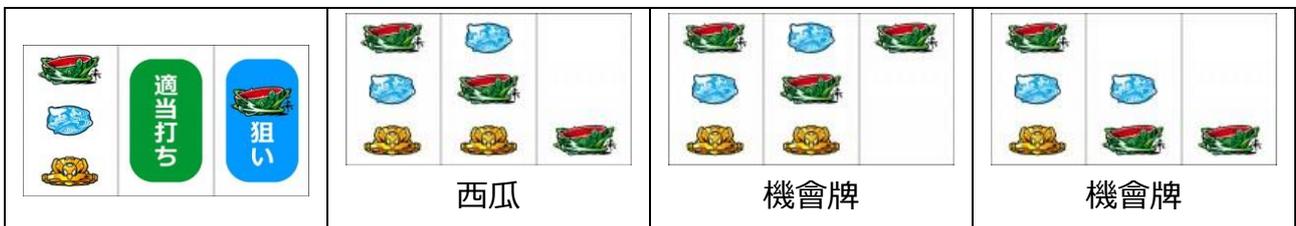


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，左中轉輪銅鐘聽牌不中時為機會牌



左轉輪下段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但是沒有小役連線時為機會牌



擬似 BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時則全轉輪瞄押指定圖案

其餘演出時則照通常時打法瞄押即可

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>

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



通常時規定轉數消化或是特殊小役成立時會抽選 CZ，會依照內部模式而機會轉數與 CZ 天井會有所變化，內部模式有以下幾種，通常 A 天井 320G，次回 50% 模式上升
通常 B 天井 320G，次回 50% 模式上升。機會模式天井 320G，為移行超天國的好機
天國模式天井 128G，可能移行全模式。超天國模式為當選 BONUS+AT 濃厚
哪個模式中 65~128G 皆為好機，128G 內當選 CZ 期待度超過 60%
通常時場景有好幾種，英雄協會本部為高確示唆，高確中抽選 CZ 會有優遇

HERO SEARCH MODE



為突入 HERO STOCK ZONE 的好機的前兆模式，找到的英雄越多則期待度越高
之後會發展對應英雄的演出，演出成功的話則會將該英雄庫存起來後突入 HERO STOCK ZONE

HERO STOCK ZONE



HERO STOCK ZONE 無印



HERO STOCK ZONE 溫泉



HERO STOCK ZONE 熱

高確率庫存英雄，結束後突入怪人襲來 CZ，上面越右邊的庫存的平均英雄數會越多
無印的 10G 中英雄登場時為庫存濃厚，溫泉至少 10G 中英雄圖案連線則獲得庫存濃厚
熱的 10G 間拉門關上時則獲得庫存濃厚。英雄七人全員庫存時則當下當選真 BB 濃厚

COIN ATTACK CHALLENGE



特殊小役成立時有機會突入，最初會獲得 10 枚的英雄硬幣，每轉會抽選擊破敵方硬幣會依照成立小役與英雄硬幣的種類而擊破期待度會有所不同，擊破敵方硬幣則獲得英雄庫存只要獲得一位英雄以上則突入 HERO STOCK ZONE 濃厚。硬幣顏色會示唆期待度

KING ZONE



特殊小役有機會突入，突入時當選 BB 濃厚，15G 內 KING 登場的話則當選真 BB 濃厚

怪人襲來 CZ



使用庫存的英雄與怪人戰鬥，為本機的主要 CZ，英雄的攻擊命中時則 KO 確率會上升 KO 量表滿的話則會發動 KO CHANCE，接著會顯示 KO 確率抽選擊破怪人，擊破則開獎濃厚擊破前用完英雄庫存的話則結束 CZ 之後突入 7 COUNT CHANCE。英雄全部有七人各自的能力值跟特殊小役成立時發動的能力會有所不同。怪人則有三種，初期 KO 率會有所不同播放怪人專用的故事時則當選真 BB 濃厚，CZ 還有所謂的裏 BOSS 模式，此時成功則當選 AT 濃厚還有機會突入 BBBB 或是超一拳 ATTACK，怪人登場時按下 PUSH 鍵要是反轉則為裏模式濃厚裏模式中 CZ 失敗時也有約 64% 抽選繼續所以不要隨意棄台

7 COUNT CHANCE



怪人襲來 CZ 失敗後突入的 7G CZ，怪人襲來 CZ 中上升的 KO 確率會直接變化成サイタマ的到達確率，7G 間會依照此數字抽選，抽選成功的話則當選 BONUS 濃厚
特殊小役成立時會進行拉回到 7G 或是到達確率的上升抽選

隕石襲來 ZONE



為期待度高的上位版 CZ，在怪人襲來 CZ 的真前兆中成立特殊小役時抽選突入
此 CZ 繼續 15G，之中會發生三次判定，成功的話則當選 BONUS 濃厚

BONUS 與 AT 介紹

BONUS



BIG BONUS



真 BIG BONUS



機會告知(ジェノス)



機會告知(女性角色)



機會告知(サイタマ)



最終告知

BONUS 為純增 2.5 枚/G 的 AT，BIG 為至少 45G，消化中會抽選突入 AT，告知演出有兩種模式可選，選擇機會告知時移行 5G 的英雄模式時為好機，此時轉數會停止減少，英雄模式有三種上方由左到右的期待度依序為 50.75.100%。選擇最終告知時最後拉門關上則當選 AT 濃厚

ONE PUNCH RUSH (BATTLE MODE)



為至少繼續 100G，純增 2.5 枚/G 的 AT，會依選擇的演出模式而發生的演出以及往上位 AT 的流程會有所變化，選擇 BATTLE MODE 時目標為破壞五個メルザルガルの核心。消化中 RP 或特殊小役成立時會移行攻擊部分，攻擊部分中成立 RP/銅鐘/特殊小役時英雄會攻擊敵人 HP 歸零時則會獲得破壞核心的挑戰次數，次數越多當然越有機會突入上位 AT 攻擊部分中有 x2 之類的倍率時會給予大傷害。AT 剩餘轉數歸零時會突入核心破壞挑戰

先行破壞機會



AT 中畫面左上顯示的銅鐘點數滿時發生，會發生瞄押 BAR 演出，抓到 BAR 的話則破壞核心一個所以核心個數會減少，會更有機會突入上位 AT

核心破壞挑戰



AT 結束後突入的往上位 AT 的挑戰，抽到中第一押順銅鐘或特殊小役(確率約 1/1.9)時會破壞核心抽到右第一押順銅鐘時會消費破壞挑戰的庫存，將五個核心破壞則突入上位 AT BOROS BLITZ BATTLE BONUS 濃厚，還有上位版的核心破壞挑戰為全破壞濃厚!?

ONE PUNCH RUSH (常夏 SPLASH 模式)



AT 的演出模式之一，這裡獲得越多禮物則越有機會突入上位 AT。場景離夜晚越近則期待度越高最後會發生確認禮物的演出，有機會獲得 BEST SHOT CHANCE 的庫存或是照片

BEST SHOT CHANCE



選擇常夏 SPLASH 模式的 AT 結束後突入的上位 AT 挑戰，抽到中第一銅鐘或特殊小役時會獲得照片，抽到右第一銅鐘時會消化 BEST SHOT CHANCE 的庫存，消化庫存完後獲得五張照片的畫則突入上位 AT BOROS BLITZ BATTLE BONUS 濃厚，還有上位版的真則獲得五張照片濃厚

BOROS BLITZ BATTLE BONUS



1SET 10G，純增 2.5 枚/G，為繼續率 90% 的上位 AT，特殊小役會抽選繼續庫存
BAR 連線時會突入上乘法區間的 BOROS BLITZ BATTLE BONUS BURST
BBBB 的剩餘轉數歸零時則突入一拳 ATTACK 來進行繼續判定

BOROS BLITZ BATTLE BONUS BURST



BBBB 中的 BAR 連線或是一拳 ATTACK 成功時約 10% 抽選突入的上乘法區間
初期轉數 5G，中第一銅鐘時會上乘 BBBB 的轉數，BAR 連線或特殊小役則會上乘 BURST 的轉數

一拳 ATTACK



上位 AT 結束後突入的繼續判定，總共有三次機會，只要抽到一次中第一押順銅鐘或特殊小役則繼續上位 AT，一次的成功期待度約 53%，如果連續成功三次則額外獲得繼續庫存
上位版的超一拳 ATTACK 則有五次機會!?

不屈挑戰



BBBB 中每獲得 250 枚時會抽選發生，為突入最上位 AT 的挑戰，達成發生條件時一拳 ATTACK 的第三次會變成此不屈挑戰。ENDING 後則一定會發生。抽選為一次決勝負，抽到中第一押順銅鐘或是特殊小役則突入最上位 AT BOROS BLITZ BATTLE BONUS MAXIMUM
抽到右第一銅鐘則失敗但是會移行超天國所以別太早棄台

BOROS BLITZ BATTLE BONUS MAXIMUM



1SET 10G，純增 4.0 枚/G 的最上位 AT，繼續率約 92%，AT 中的流程跟 BBBB 一樣會從一拳 ATTACK 進行繼續抽選，但 BURST 的突入率會上升，為一拳 ATTACK 成功時的 30%
MAXIMUM 結束後也會移行超天國模式

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/158.8	1/157.2	1/154.5	1/151.7	1/148.1	1/145.7
BONUS	1/315.8	1/308.2	1/299.9	1/286.9	1/274.5	1/263.5
機械割	97.6%	98.9%	100.7%	105.1%	110.4%	114.9%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/69.7	1/68.1	1/66.5	1/64.8	1/62.5	1/59.9
西瓜	1/99.1	1/96.4	1/93.8	1/90.4	1/85.7	1/79.9
機會牌	1/266.4					
強櫻	1/799.2					

通常時的特殊區間抽選

通常時會依照小役與狀態抽選 COIN ATTACK CHALLENGE(CAC)與 KING ZONE(KZ)

以下低確中的弱特殊小役為設定 1 機率（其餘設定未公布），其餘為全設定共通

滯在狀態	低確		高確		超高確	
	CAC	KZ	CAC	KZ	CAC	KZ
抽選 CZ	CAC	KZ	CAC	KZ	CAC	KZ
弱特殊小役	1.2		12.1	0.4	96.9	3.1
機會牌	12.1	0.4	63.3	3.1	75	25
強櫻	46.9	3.1	87.5	12.5		100

通常時(超)高確移行抽選

當選時會滯在 10G 或 20G

小役	共通銅鐘	弱櫻	西瓜
高確	5.9	37.1	
超高確		0.4	4.7

通常時模式相關

內部模式有五種，會管理當選 CZ 的規定轉數

規定轉數	1~64G	65~128G	129~192G	193~256G	257~320G
通常 A	低	高			天井
通常 B	中	高		中	天井
機會	高	高	中	高	天井
(超)天國	高	天井			

通常 AB 後 50%以上模式上升

機會模式後有機會移行超天國，選擇 BOSS 角色時不會選擇阿修羅カブト

天國模式後有機會移行全模式

設定變更後/BOROS 結束後/超天國後移行通常 B 以上濃厚

COIN ATTACK CHALLENGE 中的抽選

消化中會依照硬幣顏色與成立喜役抽選英雄庫存，強櫻成立與金色硬幣時 100%獲得

小役	不中小役	RP/銅鐘	弱櫻/西瓜	機會牌
藍色硬幣	0.4	0.8	20.3	67.2
綠色硬幣	6.25	45.3	67.2	100
紅色硬幣	40.2	67.2	100	100

HERO STOCK ZONE 中的抽選

首先會先抽選此區間的種類

設定	1	2	3	4	5	6
一般	75	73.8	72.7	71.5	70.3	69.1
溫	20.3	21.1	21.9	22.7	23.4	24.2
熱	4.7	5.1	5.5	5.9	6.3	6.6

接著會依照抽選到的區間種類抽選英雄參戰人數

參戰人數	1 人	2 人	3 人	4 人	5 人	6 人
一般	85.5	10.5	3.1	0.4	0.4	
溫	25	54.3	17.2	2.3	1.2	
熱			50	37.5	10.9	1.6

CZ 怪人襲來中的抽選

非特殊小役成立時會依照英雄種類抽選傷害點數

傷害點數	1	2	3	5
ぷりぷりプリズナー	30.5	10.2	0.8	
金属バット	14.1	17.2	3.1	0.4
ジェノス	35.2	11.7	1.6	
地獄のフブキ	27	9.4	0.8	
アトミック侍	16.8	22.3	4.7	0.8
シルバーファンク	60.9	3.1	0.4	
戦慄のタツマキ	51.6	9.4	0.8	

特殊小役成立時全英雄共通抽選傷害點數

傷害點數	3	5	10	20
弱櫻	79.7	19.9	0.4	
西瓜	96.9			3.1
機會牌	76.6	19.9	0.4	3.1
強櫻			79.7	20.3

CZ KING ZONE 中的抽選

會依照成立小役進行成功抽選

小役	不中小役	RP/銅鐘	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	1.2	4.7	20.3	71.9	100

BIG BONUS 中 7 連線確率

7 連線種類	瞄押演出發生不連線	藍 7 連線	金 7 連線
確率	1/14.0	1/133.2	1/8192

BIG BONUS 中最後一轉的抽選

最後一轉拉門演出時會依照成立小役抽選 LOGO 亮燈挑戰

小役	無演出	演出後連打失敗	演出後連打成功
非特殊小役(設定 1~3)	96.9	1.6	1.6
非特殊小役(設定 4~6)	90.6	4.7	4.7
弱櫻/西瓜		50	50
機會牌		20.3	79.7
強櫻			100

BATTLE MODE 中攻擊部分中的抽選

RP 與特殊小役時會抽選移行攻擊部分，RP 大多為一倍傷害

弱櫻/西瓜突入時為兩倍傷害以上、機會牌則為三倍以上、強櫻則為五倍確定

攻擊部分中會依照成立小役抽選基礎傷害點數，之後再乘上上述的倍數

傷害點數	500	1000	2000	3000	5000	10000
右銅鐘/共通銅鐘	82.8	12.5	3.1	1.2	0.4	
中銅鐘/RP		79.3	16.4	3.9	0.4	
弱櫻/西瓜				87.1	12.5	0.4
機會牌					87.5	12.5
強櫻						100

核心破壞挑戰中的抽選

強櫻全破壞確定，機會牌破壞兩個確定，中銅鐘/弱櫻/西瓜破壞一個確定

右銅鐘則消化挑戰庫存，其他小役則什麼都不會抽選

一拳 ATTACK 中的抽選

三次判定中只要抽選中銅鐘或是特殊小役則為成功，成功時會抽選 BURST 狀態

以下為 BURST 狀態的當選率

小役	中銅鐘	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	8.9	30.9	67.6	100

BIG 或 AT 結束畫面示唆

基本畫面有三個不再另外列出，以下為有示唆的畫面

		
<p>高設定期待度上升</p>	<p>高設定期待度大上升</p>	<p>設定 2 以上濃厚</p>
		
<p>設定 4 以上濃厚</p>	<p>設定 6 濃厚</p>	

(真) BEST SHOT CHANCE 中出現的照片組合示唆



左圖為人物名稱參考圖片

出現照片組合	示唆內容
三張リリー	設定 2 以上濃厚
三張フブキ	設定 3 以上濃厚
三張タツマキ	設定 4 以上濃厚
四張リリー	設定 3 以上濃厚
四張フブキ	設定 4 以上濃厚
四張タツマキ	設定 5 以上濃厚
五張同一角色照片	設定 6 濃厚

火鍋演出示唆



ENDING 中最後 4 轉會出現火鍋演出，此時顯示的等級與點數會示唆設定

等級	示唆內容
S 級	設定會提示到兩者其一，出現 106 點時為設定 1 或 6
A 級	設定會提示到三者其一，出現 135 點時為設定 1 或 3 或 5
B 級	設定會提示到該設定否定，出現 174 點時為設定 1 否定
C 級	出現的分數為該設定的期待度上升

ENDING 結束畫面出現認定證時的示唆



等級	示唆內容
S 級	設定 2 以上濃厚
A 級	設定 4 以上濃厚
B 級	設定 6 濃厚

獲得枚數顯示示唆

出現 246over : 設定 246 濃厚

出現 456over : 設定 4 以上濃厚

出現 666over : 設定 6 濃厚

BURST 中的台詞示唆

BURST 狀態中 BAR 連線累積次數到達 5 的倍數次時 PUSH 鍵會亮燈

此時按下 PUSH 鍵會出現設定示唆的台詞

台詞內容	示唆內容
なかなかうめえじゃねえか	基本台詞
うん、いい出来だ	高設定期待度上升
テンション上がるな	高設定期待度大上升
いいぜ、怪物でもなんでも俺がやっつけてやる	設定 246 濃厚
覚悟はいいか？	設定 4 以上濃厚
必殺マジシリーズ、マジ殴り！	設定 6 濃厚

核心破壞挑戰中的角色登場順序示唆

角色登場順序	示唆內容
プリズナー→金属バット→アトミック侍→バング	基本登場順序
從金属バット先開始	設定 2 以上濃厚
從アトミック侍先開始	設定 3 以上濃厚
從バング先開始	設定 4 以上濃厚
プリズナー→バング→アトミック侍→金属バット	設定 5 以上濃厚
全部都是出現プリズナー	設定 6 濃厚

Tank-top Tiger 出現示唆



CAC 中的藍色硬幣上出現此角色或是英雄圖鑑中出現此角色時為設定 6 濃厚