流汗吧!健身少女

パチスロ ダンベル何キロ持てる?

樂都機種介紹 QR

手機掃描 QR 進入機種介紹

導入年月 2024/12

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



上段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

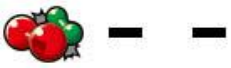
小役構成



SPECIAL CHANCE



3.15 枚



1 枚.RP



REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 累積點數抽選 CZ 或 AT
2. 經由 CZ 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 1500G，天井到達時經由前兆當選 AT 確定

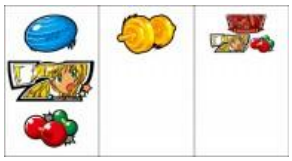
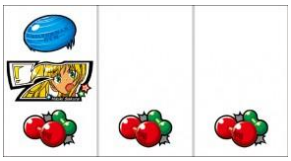

樂都
SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛
詢略論
查攻討族平台
報台壇費告
情機論消廣
種文上玩動
機中線電活
的的的的的
最豐專即廣有
最富業時大效
盡在 樂都 SLOTTO パチスロ・柏青斯洛
樂都
樂都社團討論區
歡迎加入FB粉絲團
https://www.facebook.com/groups/happyslotto/

小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押白 7

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，紅櫻三連時或是右轉輪中下段停止紅色大牌圖案時為強紅櫻，反之為下方左邊兩個牌型時為弱紅櫻

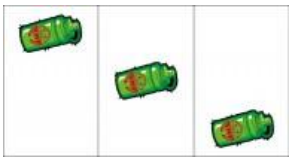
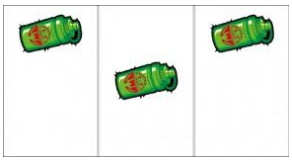
			
弱紅櫻	弱紅櫻	強紅櫻	強紅櫻

左轉輪下段白 7 停止時，中右轉輪適當停止，中右轉輪中下段停止紅色大牌圖案時為弱機會

	
弱機會牌	弱機會牌

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪適當停止，西瓜連線為西瓜

西瓜形成小 V 型時為強機會牌

	
西瓜	強機會牌

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時請全轉輪依照押順瞄押指定圖案

其他演出發生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

通常時的場景



商店街



學校



道場



神社



燒肉店



蛋白粉酒吧

商店街與學校為兩個基本場景。道場為 RP 或西瓜成立時又或是 AT 結束後的一部份突入滯在中成立 RP/弱櫻/弱機會牌時有機會突入作弊日。神社為每 100G 抽選突入，RP 或特殊小役會抽選突入 CZ 或 AT。燒肉店場景在每攝取 10000 卡路里時會突入的 CZ 前兆場景

蛋白粉酒吧會在 CZ 或 AT 結束後的一部份突入，之後突入作弊日濃厚

作弊日



為增加攝取卡路里的特化區間，會依照小役抽選增加卡路里，特殊小役為大增加的好機出現再來一碗則繼續濃厚，突入時的標題是紅色時則可期待繼續久一點，繼續 30G 以上則直擊上位 AT!?

筋肉區間



到達規定卡路里時的一部分、強櫻/強機會牌成立時的一部分、規定轉數消化時的一部分、神社中成立 RP 或特殊小役的一部分突入的 CZ 至少繼續 10G，成功則當選 AT

期待度約 40%

流汗吧!健身少女 BONUS



純增 8.5 枚/G 的轉數管理 AT，至少繼續 30G

消化中特殊小役或瞄押演出成功時會抽選上乘

或是抽選上位 CZ 黃金挑戰

黃金挑戰



為賭上突入上位 AT 的上位 CZ，如果是在左邊的 BONUS 中當選時則在 BONUS 結束後突入

消化中特殊小役以上成立時為成功的好機

最後一轉會發生瞄押切入演出，會依紅色大牌的停止個數會有不同期待度，總和期待度 56%

上位 AT



黃金時間



金肉 BONUS

純增 8.5 枚/G 的差枚數管理 AT，突入後首先會從黃金時間獲得 V 庫存，接著在金肉 BONUS 中消化 V 庫存後決定初期差枚數，然後消化中也會抽選上乘等。枚數消化後則突入升龍拳挑戰

升龍拳挑戰







上位 AT 結束後一定突入的拉回挑戰，基本性能跟黃金挑戰一樣，成功則拉回上位 AT 期待度一樣 56%

筋肉區間中的演出

前半部分





前半部分小役成立為目標來發展後半，特殊小役為發展的好機，發展後半的期待度約 77%

後半部分



扳手腕



筋肉道



筋肉 PUSH

後半的演出有三種，期待度依序為 42.55.85%，演出成功則當選 AT

強 CZ





當選 CZ 時的一部分突入，強 CZ 成功的話則突入黃金挑戰濃厚，有高機會突入上位 AT

流汗吧!健身少女 BONUS 中的演出

告知類型有三種可選擇



機會告知



最終告知



一發告知

機會告知為比賽勝利、最終告知為對決勝利、一發告知為告知發生時則獲得轉數上乘或上位 CZ 繼續轉數到達 120G 的話則獲得上位 CZ 濃厚!

特殊小役機會



猜中押順的話則獲得轉數上乘或上位 CZ

瞄押演出



機會告知中有機會發生，抓到指定圖案的話則獲得轉數上乘或上位 CZ

上位 AT 中的演出

黃金時間





上位 AT 突入時會從這裡開始，5G 間會依照成立小役抽選 V 庫存，特殊小役則獲得濃厚一次平均約可獲得 4 個 V 庫存，發生倍演出時則獲時獲得庫存數加倍!?

金肉 BONUS



消化 V 庫存上乘枚數



特殊小役抽選上乘



瞄押演出

放出獲得的 V 庫存決定初期枚數，一個 V 上乘 100 枚以上，15 枚銅鐘約 1/8 上乘 500 枚，特殊小役上乘 200 枚以上且 1/4 上乘 500 枚以上，強特殊小役則各 1/2 抽選 500 或 1000 枚

消化中特殊小役或瞄押演出會抽選上乘差枚數，當選上乘時一定為 100 枚以上

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/247	1/245	1/244	1/242	1/240	1/239
AT	1/591	1/576	1/546	1/532	1/512	1/504
機械割	97.7%	98.7%	101.3%	105.8%	108.5%	114.9%

小役確率

小役	弱機會牌	西瓜	弱櫻(RP)	弱櫻(1 枚)	強機會牌	強櫻
確率	1/72	1/91	1/135	1/250	1/1638	1/1638

卡路里增加抽選

銅鐘成立的下一轉以及銅鐘連續成立兩轉後成立以下小役時則會抽選卡路里增加

小役	其他	銅鐘一次後	銅鐘兩連以上後
RP	100 卡	500 卡	1000 卡
弱特殊小役	1000 卡	2000 卡	2000 卡
強特殊小役	20000 卡	20000 卡	20000 卡

每一萬卡路里會抽選 CZ：累積數五萬/七萬/九萬當選率高

累積數一萬/四萬/六萬/八萬當選率中、累積數兩萬/三萬當選率低、累積數十萬為天井

作弊日的抽選

會依照成立小役與滯在狀態抽選突入作弊日

小役	RP	紅櫻	弱機會牌	西瓜
通常時	8	50	50	
高確中	21	100	100	100

作弊日的假前兆中，弱特殊小役成立時的 40%會抽選換成真前兆

以下小役成立時會抽選移行作弊日高確：RP 13%、西瓜 50%，當選時會抽選滯在轉數

滯在轉數	10G	15G	20G
分配比例	98	1	1

通常時的 CZ 抽選

強特殊小役成立時會抽選 CZ，直接當選率為 16%，但銅鐘兩連後成立時當選率為 18%

在神社場景的 CZ 高確中以下小役都會抽選 CZ，強特殊小役成立時 100%當選

小役	通常神社	強神社
RP	14	22
弱特殊小役	50	79

每消化 100G 有機會抽選移行 CZ 高確的神社場景：300.600G 移行率高

200.500G 期待度中、100.400.700G 期待度低。500.600G 移行時容易抽選強神社

蛋白粉酒吧中的抽選

CZ 失敗後以及 AT 結束時的一部分會移行此場景，此場景約滯在 20G

消化中會抽選增加作弊日的滯在轉數

追加轉數	1G	2G	10G
RP	70	30	
弱特殊小役	21	79	
強特殊小役	1	74	25

作弊日中的抽選

經由作弊日高確(道場場景)時當選作弊日時約 40%為紅色標題作弊日

其餘比例或是從一般場景當選時為一般作弊日

一般標題作弊日中的卡路里抽選，強特殊小役會直擊抽選 CZ

	獲得卡路里	300	500	1000	3000	4000	5000	7000	1 萬	2 萬	CZ
非銅鐘後	其他小役	29	29	32	10						
	RP			90	10						
	弱特殊小役				52	47			1		
	強特殊小役									84	16
銅鐘一次後	其他小役		59	31	10						
	RP			90		10					
	弱特殊小役				52	41			1		
	強特殊小役									82	18
銅鐘兩次以上後	其他小役		58		32		10				
	RP			90		10					
	弱特殊小役						52	47	1		
	強特殊小役									80	20

紅色標題作弊日中的卡路里抽選，強特殊小役會直擊抽選 CZ

	獲得卡路里	500	1000	2000	3000	4000	5000	7000	1 萬	2 萬	CZ
非銅鐘後	其他小役	35	38		26						
	RP				89		10		1		
	弱特殊小役						50		50		
	強特殊小役									84	16
銅鐘一次後	其他小役	35		38		26	1				
	RP					89	10		1		
	弱特殊小役						50		50		
	強特殊小役									82	18
銅鐘兩次以上後	其他小役		35		38		26	1			
	RP						89	10	1		
	弱特殊小役							50	50		
	強特殊小役									80	20

CZ 筋肉區間中的抽選

前半消化中會依照成立小役抽選發展後半演出的期待度

小役	小 V 銅鐘	RP/上段銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	37	48	73	100

發展後半時會依照設定抽選演出成功

設定	1	2	3	4	56
成功率	52	53	56	57	59

後半中成立特殊小役時會將失敗置換成成功，原本就成功則會獲得 AT 轉數上乘(後上乘)

當選率：弱特殊小役 10%、強特殊小役 100%

一部分當選 CZ 時有機會變成強 CZ，成功以及演出發展抽選等全部一樣

AT 中黃金挑戰的抽選

消化中會依照成立小役抽選黃金挑戰

小役	其他小役	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	很低	3	8

獲得黃金挑戰後，此 AT 會強制繼續至少到 120G

到達 120G 前成立特殊小役會事先抽選黃金挑戰成功

小役	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	10	51

AT 中轉數上乘抽選

機會告知中

白 7 連線成立確率 1/1105、紅色大牌停止確率 1/623

上乘轉數	10G	20G	30G	50G
白 7 連線		32.3	51.6	16.1
紅色大牌停止	66	26	3	5
弱特殊小役	40.5	3.68	1.38	0.46
強特殊小役	40	42	16	2
泳裝比賽勝利時	84	11	4	1

最終告知中

小役成立時會抽選 MAP 格數前進

小役	其他小役	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	15	83	96

轉數消化完畢時會依照在 MAP 第幾格抽選勝利

第幾格	第一格	第二格	第三格	第四格	第五格
當選率	100	59	84	97	100

對決勝利時會抽選轉數上乘

上乘轉數	10G	20G	30G
分配比例	85	10	5

一發告知中

上乘轉數	10G	20G	30G	50G
弱特殊小役	28.9	7.41	2.34	0.39
強特殊小役	42	28	25	5

黃金時間中的抽選

會依照成立小役抽選 V 庫存，一個 V 庫存至少上乘 100 枚

上乘 V 庫存數	1	2	3	6
其他小役	68	9	2	很低
弱特殊小役	21	69	9	1
強特殊小役		50	48	2

金肉 BONUS 中的抽選

一開始消化 V 庫存時會依照當轉成立小役抽選枚數

小役	RP	銅鐘	西瓜	弱櫻/弱機會	強櫻	強機會牌
100 枚	99	76				
200 枚	1	12	71	68		
500 枚		12	28	31	33	50
1000 枚			1	1	67	50

消化中特殊小役成立時會抽選上乘枚數，非特殊小役也有極低機率抽選

小役	上乘當選率	100 枚	200 枚	300 枚	500 枚	1000 枚
弱特殊小役	29	66	22	9	2	1
強特殊小役	100	43	16	4	36	1

瞄押紅色大牌以及白 7 連線成立時也會抽選上乘枚數

白 7 連線成立確率 1/1591、紅色大牌停止確率 1/1167

小役	100 枚	200 枚	300 枚	500 枚	1000 枚
紅色大牌	91	5		4	很低
白 7 連線		56.6	26.6	16.6	很低

CZ/AT 結束畫面示唆

以下圖片中紅框與紫框中的圖片不論種類示唆皆相同

<table>
<tr><td>
基本畫面</td><td>
設定 2 以上期待度上升</td><td>
偶數設定期待度上升</td></tr>
<tr><td>
設定 3 以上期待度上升</td><td>
奇數設定期待度上升</td><td>
高設定期待度上升</td></tr>
<tr><td>
規定卡路里數示唆</td><td>
設定 16 濃厚</td><td>
設定 2 以上濃厚</td></tr>
<tr><td>
設定 4 以上濃厚</td><td>
設定 5 以上濃厚</td><td>
設定 6 濃厚</td></tr>
</table>

上位 AT 結束畫面示唆

			
奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升	設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚

作弊日中獲得卡路里數示唆

456 卡：設定 4 以上濃厚

666 卡：設定 6 濃厚

獲得枚數顯示示唆

出現 456 枚 OVER：設定 4 以上濃厚

出現 555 枚 OVER：設定 5 以上濃厚

出現 666 枚 OVER：設定 6 濃厚