

緋彈的亞莉亞

パチスロ緋弾のエリア

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



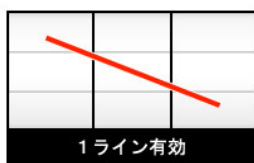
導入年月 2016/01

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



左上到右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 37.5G

小役構成



桃源郷 RUSH



雙劍雙槍 RUSH



挑戰任務/歇斯底里模式

(歇斯底里) 緋彈 ZONE



9 枚



REPLAY

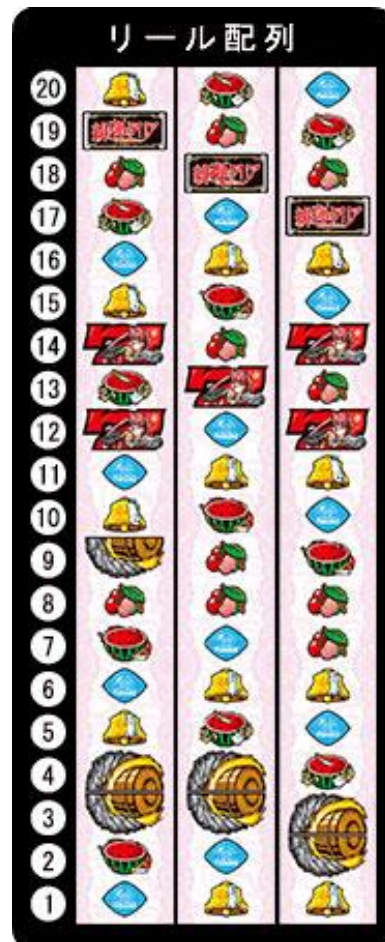


紅櫻 REPLAY



西瓜 REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 週期抽選或直擊抽選 CZ
2. 特殊小役直擊
3. CZ 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

演出為轉輪鎖定四階

特典為 ART 200G+歇斯底里緋彈 ZONE 突入確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 999G, 天井到達時經由前兆突入任務之後當選 ART 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上市論壇討
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



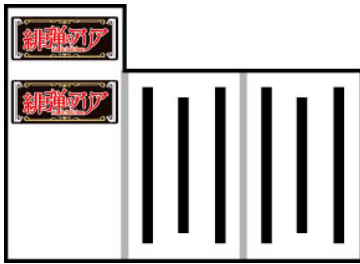
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上方到上段附近瞄押黑 BAR



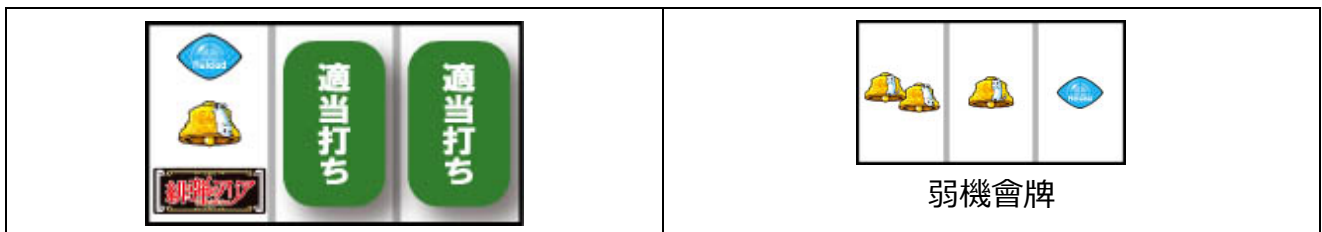
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押子彈圖案，中右轉輪都停止子彈圖案時為最強紅櫻

只有一個轉輪停止時為強紅櫻，都沒有轉輪停止時為弱紅櫻

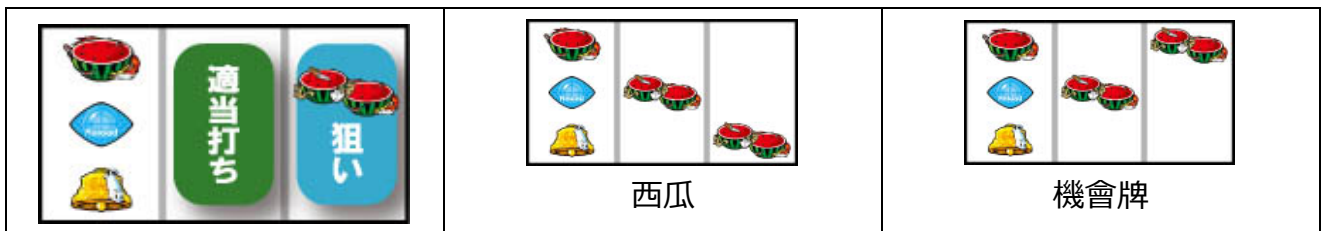


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段鐘鐘再連線時為弱機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成小 V 型時為機會牌



ART 中打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘時間照一般打法即可

BONUS 中（上段子彈連線後）打法

畫面上下出現金色跑馬燈且閃爍時，左中轉輪要瞄押子彈圖案以迴避 JAC 入賞

本機基本演出說明

通常場景與模式介紹

通常場景



基本的場景為左邊兩個的都内某所以及武偵高，右邊的溫泉場景為高確滯在的好機

武偵任務



32~63G 的週期消化後
突入，任務總共有五種
成功的話則當選 ART
武偵 RANK 越高則成功
期待度越高

挑戰任務



通常時子彈連線時突入
任務成功則當選 ART

修羅對決



通常時西瓜成立時必定突入，5G 間會先進行
ART 的預先上乘，亞莉亞勝利的話則獲得上乘
獲得的上乘會在武偵任務或是挑戰任務成功
且突入 ART 的時候進行上乘

歇斯底里模式



主要在機會牌突入的歇斯底里煽動中的子彈
連線當選後突入，為 ART 當選確定
期間還會進行 ART 的 G 數上乘

歇斯底里任務



歇斯底里模式結束後突入
特殊小役成立時會進行 ART 庫存抽選
切入演出發生時為好機

亞莉亞的獎賞機會



ART 開始時發生，會先獲得初期 G 數
有角色扮演時有機會獲得大量上乘

ART 子彈 ZONE



1SET 30G+a繼續，純增約
2.0 枚/G，特殊小役成立時為
武偵彈獲得的好機

(歇斯底里) 緋彈 ZONE



ART 中子彈連線時突入，滯在中會抽選紅七或 BAR 連線，連線時則突入上乘特化區間
上位版本的歇斯底里緋彈 ZONE 則更可期待 ART 上乘以及獲得武偵彈

雙劍雙槍 RUSH



緋彈 ZONE 中紅七連線時突入，按按鍵即上乘

桃源鄉 RUSH



緋彈 ZONE 中 BAR 連線突入，上乘性能較高
連打出現愛心後可期待大量上乘

イ・ウー對決



ART 剩餘 G 數歸零時突入的繼續對決，最大 12G 繼續，RP 與不中以外為我方攻擊，反之則為敵方
敵人的 HP 歸零則 ART 繼續並突入亞莉亞的獎賞。有武偵彈時在敵方攻擊的話則會迴避或反擊
敵人總共有四種，下面四個敵人越右邊的勝利期待度越高，歇斯底里對決突入時為勝利確定

拉門場景



イ・ウー對決敗北之後所突入的拉回區間，拉門打開的話則 ART 拉回確定

通常演出

武偵憲章演出



憲章全部有十條

條的數字越大則期待高

血液沸騰演出



為歇斯底里前兆之一

按鍵後血液沸騰的話...

獲得玩偶演出



玩抓娃娃機獲得玩偶

的話則武偵 RANK 上升

煙火演出



線香煙火的顏色

必須要注意

泡泡機會



為三大超機會演出之一

按鍵連打吹出泡泡

槍套觸摸演出



為三大超機會演出之一

出現此演出時 ART 就在眼前

轉輪鎖定演出



為三大超機會演出之一

STEP 多則可期待成立稀有小役

任務演出

尋找貓咪



找到指定數量的貓

則完成任務

搶回十字架項鍊



用線將十字架項鍊給拉起

的話則完成任務

從直升機上狙擊



到達絕對半徑的話

則完成任務

救出白雪



用指定的鑰匙個數將鎖給打開的話則完成任務

ART 中的演出

場景演出



ART 中的場景全部有三種，會依照滯在場景而有不同的歇斯底里對決或歇斯底里緋彈 ZONE 的期待度，上面越右邊的場景則期待度越高

武装車輛迎撃



成功迎撃的話則獲得武偵彈

滑水道演出



カナ登場時為大好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/46					
ART	1/301	1/286	1/268	1/233	1/207	1/177
機械割	97.5%	98.7%	100.2%	103.2%	106.2%	109.1%

通常時小役確率

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱機會牌	強機會牌	通常 RP
確率	1/4.0	1/13.1	1/177	1/400	1/9.9
小役	西瓜	弱紅櫻	強紅櫻	最強紅櫻	
確率	1/99.8	1/70.5	1/250	1/32768	

BONUS 確率詳細

子彈連線為內部 BONUS 的狀態，會與特殊小役同時成立

同時當選的小役	弱機會牌	弱櫻	強櫻	最強櫻	共通銅鐘	西瓜
上中段子彈	1/1008	1/7282	1/1192	1/65536	1/7282	1/10923
中下段子彈	1/65536	1/65536	1/65536	1/65536	1/65536	1/65536
合算	1/993	1/6554	1/1170	1/32768	1/6554	1/9362

強機會牌同時當選確率

設定	1	2	3	4	5	6
上中段子彈	1/950	1/964	1/978	1/993	1/1008	1/1024
中下段子彈	1/65536	1/32768	1/21845	1/16348	1/13107	1/10923
合算	1/936					

轉輪鎖定發生率

轉輪鎖定發生時為特殊小役或是子彈連線確定

成立役	單獨子彈連線	西瓜	強機會牌	弱櫻	強櫻	最強櫻
1 階	9.38	10.9	12.5	7.03	7.03	
2 階	3.13	1.56	6.25	1.56	3.91	50
3 階						50

轉輪鎖定總和發生率

1 階	2 階	3 階
1/372	1/1416	1/65536

通常時狀態移行抽選

周期開始時會決定 P 狀態以及 M 狀態，P 狀態會影響武偵 RANK(E~金 A)

設定	第一週期				五的倍數週期			
	M 低確	M 低確	M 高確	M 高確	M 低確	M 低確	M 高確	M 高確
	P 低確	P 高確	P 低確	P 高確	P 低確	P 高確	P 低確	P 高確
1	50.0	39.8	7.81	2.34	78.1	15.6	4.69	1.56
2	43.8	42.2	10.2	3.91	71.9	18.0	7.03	3.13
3	39.1	43.8	12.5	4.69	67.2	19.5	9.38	3.91
4	26.6	46.9	16.4	10.2	52.3	25.0	13.3	9.38
5	20.3	39.1	23.4	17.2	32.8	31.3	19.5	16.4
6	14.1	32.0		30.5	21.9	28.9		29.7
設定	1	2	3	4	5	6		
M 低確+P 低確	96.1	93.0	89.1	77.3	64.1	50.8		
M 低確+P 高確	1.56	2.34	3.13	7.03	10.2	14.8		
M 高確+P 低確	1.56	3.13	5.47	10.9	17.2	21.9		
M 高確+P 高確	0.78	1.56	2.34	4.69	8.59	12.5		

RANK 點數獲得抽選

小役	不中/RP	押順銅鐘	共通銅鐘		弱櫻		強櫻	最強櫻
狀態	P 高確	P 高確	P 低確	P 高確	P 低確	P 高確	不論	不論
1pt	23.4	25.0						
3pt	4.69	25.0		50.0				
5pt	2.34			48.4	50.0			
10pt			1.56	1.56	46.1	96.1		
30pt							94.5	
50pt							4.69	
100pt							0.78	100

RANK 點數減算抽選

ART 結束時、武偵任務突入時會進行 RANK 點數減算抽選

ART 結束時					武偵任務突入				
-10P	-20P	-30P	-50P	-100P	-10P	-20P	-30P	-50P	-100P
3.91	3.91	7.81	10.2	70.3	3.13	3.13	3.13	3.13	84.4

歇斯底里煽動移行抽選

RP 與最強櫻以外的小役成立時會進行「歇斯底里煽動」移行抽選

「血液沸騰」中為「歇斯底里煽動」確定，子彈連線則移行「歇斯底里模式」(ART 確定)

小役	弱機會牌	強機會牌	其他小役
移行率	12.5	37.5	0.78

CZ 修羅對決中的抽選

5G 間會依照成立小役與轉輪鎖定的有無進行 ART 初期 G 數的預先上乘抽選

預先上乘 G 數如果任務成功的話則上乘 ART 初期 G 數，失敗則會重置

無轉輪鎖定时

成立役	不中/通常 RP 押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	強櫻 弱機會牌	單獨子彈連線	強機會牌	西瓜
5G	4.69	100	96.9	90.6			
10G			3.13	9.38	100	62.5	50.0
30G						37.5	50.0

有轉輪鎖定时

轉輪鎖定	5G	10G	30G
1 階	78.1	21.1	0.78
2 階		93.8	6.25
3 階			100

武偵任務中的抽選

會依照武偵 RANK 以及至在狀態進行過關抽選以及任務演出分配

狀態	過關期待度		任務演出分配			
	M 低確	M 高確	猫さがし	ロザリオ奪還	ヘリからの狙撃	白雪救出
E	0.78	6.25	54.9	38.7	5.94	0.52
D	2.34	14.8	26.0	48.7	23.7	1.58
C	4.69	32.8		43.2	50.1	6.72
B	15.6	50.0		10.0	60.7	29.3
A	50.0	69.5			29.1	70.9
金 A	100					100

挑戰任務中的抽選

規定 pt 分配（上段子彈連線時會依照當下狀況決定規定 pt）

設定	武偵任務中			武偵任務以外				
	3pt	2pt	1pt	5pt	4pt	3pt	2pt	1pt
1	85.9	9.38	4.69	84.4	9.38	4.69	0.78	0.78
2				76.6	14.8	6.25	1.56	
3				57.0	23.4	14.1	4.69	
4				50.0	25.0	17.2	6.25	1.56
5				41.4	26.6	21.9	7.81	2.34
6				34.4	28.1	25.0	9.38	3.13

pt 獲得抽選

消化中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選，規定 pt 到達時為 ART 確定，最強櫻獲得 5pt 確定

成立役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱機會牌 A	弱機會牌 B	強機會牌	西瓜	弱櫻	強櫻
1pt	0.78	1.56	23.4	53.1	50.0	37.5	40.6	50.0
2pt			1.56	9.38	31.3	10.9	9.38	40.6
3pt				1.56	18.8	1.56		9.38

歇斯底里模式中的抽選

歇斯底里模式中 3G 間會依照成立小役與 RL 的有無進行 G 數上乘抽選

無轉輪鎖定時

共通銅鐘上乘 5G 確定、單獨子彈連線上乘 10G 確定

成立役	不中/通常 RP/押順銅鐘	弱機會牌 A	弱櫻	強櫻/弱機會牌 B	強機會牌	西瓜
5G	4.69	25.0	96.9	90.6		
10G			3.13	9.38	62.5	50.0
30G					37.5	50.0

有轉輪鎖定時

轉輪鎖定	5G	10G	30G
1 階	78.1	21.1	0.78
2 階		93.8	6.25
3 階			100

歇斯底里任務中的抽選

特殊小役成立時會進行 ART 庫存抽選

小役	押順銅鐘	弱機會牌 A	弱櫻	弱機會牌 B	西瓜	最強櫻/強櫻/強機會牌
確率	0.78	3.13	6.25	8.59	25	100

ART 的獎賞機會中的抽選

ART 初當時與 SET 繼續時（對決勝利時）會決定初期 G 數

契機	初當	粉雪以外	粉雪	
		勝利	敗北	勝利
30G	62.5	95.3	95.3	
50G	35.9	2.34	2.34	93.8
70G	0.78	1.56	1.56	3.91
100G	0.78	0.78	0.78	2.34

ART 中狀態移行抽選

PB 狀態分配

每一 SET 開始時會決定 P 狀態（高低確）與 B 狀態（高低確）

P 狀態會影響武偵 RANK(E~金 A)

P 低確	P 低確	P 高確	P 高確
B 低確	B 高確	B 低確	B 高確
89.1%	6.25%	3.13%	1.56%

武偵彈狀態移行抽選

ART 中銅鐘成立時會進行高確移行抽選，高確中有 5G 的保證，之後每轉 50%轉落押順銅鐘 0.78%、共通銅鐘 25%移行高確

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

武偵彈獲得抽選

ART 中會依照滯在狀態、成立小役、有無轉輪鎖定進行武偵彈獲得抽選

轉輪鎖定非發生時

最強櫻成立時獲得 10 個確定

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱機會牌				強機會牌				
狀態	1 個	1 個	1 個	2 個	3 個	5 個	1 個	2 個	3 個	5 個	
低確	0.78	1.56	25.0	3.13			75.0	21.9	2.34	0.78	
高確		3.13	93.8	3.91	1.56	0.78	87.5	9.38			
小役	西瓜				弱櫻			強櫻			
狀態	1 個	2 個	3 個	5 個	1 個	2 個	3 個	1 個	2 個	3 個	5 個
低確	48.4	1.56			25.0			82.0	15.6	2.34	
高確	89.1	6.25	3.13	1.56	96.9	2.34	0.78	50.0	31.3	14.1	4.69

轉輪鎖定發生時

轉輪鎖定	1 個	2 個	3 個	5 個	10 個
1 階	47.7	1.56	0.78		
2 階	50.0	39.1	6.25	3.13	1.56
3 階				89.1	10.9

イ・ウー對決中的抽選

會先依照武偵 RANK 與 B 狀態決定敵方的體力，RANK 金 A 時不論狀態為 HP1 確定

武偵 RANK	E			D			C			
HP	12	9	6	12	9	6	12	9	6	3
B 低確	49.2	50.0	0.78	34.4	62.5	3.13	18.8	73.4	7.81	
B 高確		50.0	50.0		50.0	50.0			75.0	25.0
武偵 RANK	B						A			
HP	9		6		3		6		3	
B 低確	80.5		18.8		0.78		99.2		0.78	
B 高確			50.0		50.0				100	

然後會依照武偵 RANK 進行對戰角色抽選

對戰角色	E	D	C	B	A	金 A
シャーロック	43.7	28.8	15.3			
ブラド	53.0	64.6	70.3	73.0	26.0	
ジャンヌ	3.34	6.60	14.4	27.0	74.0	100

對決中會依照成立小役進行攻擊抽選，押順銅鐘為 1pt 確定、最強櫻為 12pt 確定

成立役	不中/RP	共通銅鐘	弱櫻	弱機會牌	西瓜	強櫻/強機會牌
1pt	37.5	90.6				
2pt		9.38	96.9	93.8	87.5	50.0
3pt			2.34	5.47	10.9	48.4
6pt					0.78	0.78
12pt			0.78	0.78	0.78	0.78

如果對決敗北的話，會以 3.13% 進行復活抽選

雙劍雙槍 RUSH 中的抽選

(歇斯底里) 緋彈 ZONE 中的紅七連線突入，繼續抽選失敗前都會進行 G 數上乘抽選

繼續率：緋彈 ZONE 中 62.5%、歇斯底里緋彈 ZONE 中 75%

上乘 G 數分配

15G	30G	45G
76.6%	21.9%	1.56%

桃源鄉 RUSH 中

(歇斯底里) 緋彈 ZONE 中的 BAR 連線突入，繼續抽選失敗前都會進行 G 數上乘抽選

繼續率：緋彈 ZONE 中 62.5%、歇斯底里緋彈 ZONE 中 75%

上乘 G 數分配

30G	45G	60G
60.9%	28.1%	10.9%