

槍彈辯駁

パチスロダンガンロンパ



導入年月 2018/07
五號機 A+ART TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



PV BONUS 1

獲得枚數超過 239 枚時結束



PV BONUS 2

獲得枚數超過 179 枚時結束



CHALLENGE BONUS

獲得枚數超過 47 枚時結束



黑白熊 CHALLENGE

獲得枚數超過 32 枚時結束



2BET 11 枚 1BET 11 枚

3BET 3 枚 2BET 12 枚

2BET 12 枚 3BET 6 枚

3BET 1 枚 REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. BONUS 中抽選 ART

天井情報與恩惠

本機台沒有搭載天井

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

的的的的的
的的的的的
的的的的的
的的的的的
的的的的的

機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動

情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告

查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



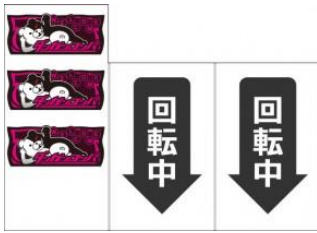
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

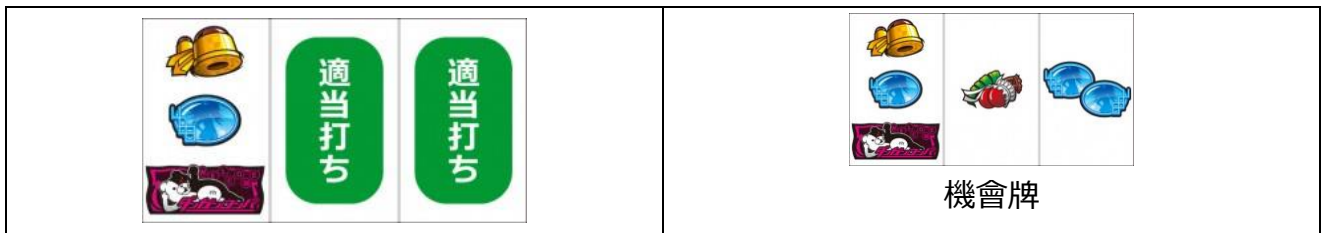


首先左轉輪約在上方到中段附近瞄押黑 BAR

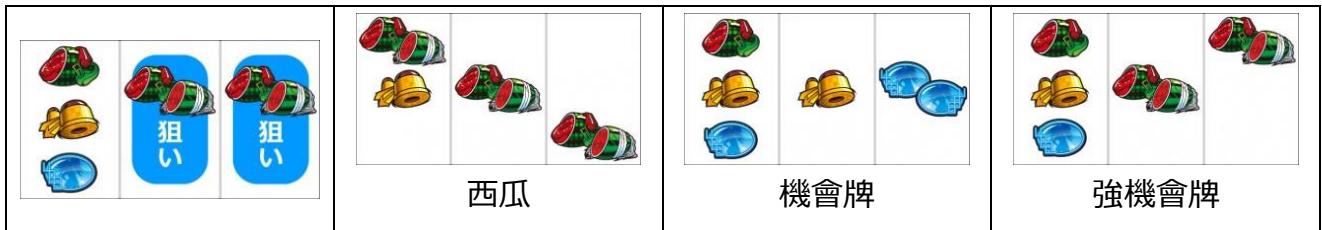
左轉輪紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止大牌圖案或是銅鐘時為強紅櫻
反之未停止時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再櫻再連線時為機會牌



左轉輪西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，中段鐘鐘再連線時為機會牌
西瓜形成小 V 型的牌型時為強機會牌



BONUS 中打法

PV BONUS 中出現紅櫻西瓜指示時

第一次出現時必須左轉輪瞄押藍七，中右轉輪瞄押西瓜，以獲得西瓜連線

第二次之後出現的話則左轉輪必須瞄押紅櫻來獲得紅櫻

PV BONUS 2 中出現順押指示時，左轉輪中下段可以精準瞄押雙紅七，會出現特殊畫面！？

PV BONUS 1 以及黑白熊挑戰中出現切入演出時請全轉輪瞄押黑 BAR

其他 BONUS 中或是沒有演出發生時則順押消化或是照押順停止即可

ART 中打法

有押順指示時則照押順停止，其他演出時則照通常時打法即可

本機基本演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



走廊場景



教室場景



食堂場景



體育館場景



情報處理室場景



黑白熊場景

基本場景為上半部的三個場景，體育館移行時為高確的好機，情報處理室為高確濃厚
黑白熊場景則為當選 BONUS 的好機，按鍵按下後背景顏色變化越多則期待度越高

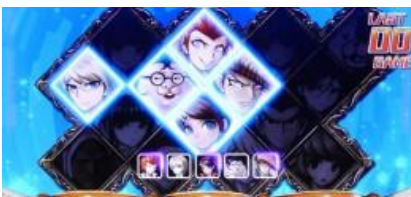
ART「學級裁判」



故事對決（一般路徑）



故事對決（特殊路徑）



議論部分

平均繼續率約 70%，純增 1.0 枚/G 的 ART，1SET 為前半的故事對決（15/20G）

與後半的議論部分（平均 24G）所組成，故事對決部分要是繼續時則故事寫會進行

一般路徑共有五章，各章有八話，到達 5-8 時則到達 ENDING

轉輪凍結為契機所突入的特殊路徑則會從 6-1 開始，到達 6-20 則為 ENDING，繼續率約為 90%！

故事消化後往議論部分移行，選擇見證人五位，找出紫框的見證人中誰說的話是矛盾並論破則繼續
證言中銅鐘成立時為論破的好機，銅鐘連續成立則論破率上升，特殊小役或 BONUS 時則為繼續與

SET 數上乘的好機，如果無法論破的話則會突入最後判定，論破的人數越多繼續率也越高

本機的繼續率有 50%.70%.90%三種，各 1/3 抽選，繼續率越高當然論破率也會越高

閃過的異位構詞



故事中當選挑戰 BONUS 時發生
文字一個一個擊落，如果能
完成關鍵字的話則上乘 SET 數

FEVER TIME



議論中當選挑戰 BONUS 時發生
論破率上升，銅鐘成立時則為
論破證言者的好機

MTB (機關槍對話對決)



特定組合出現友情 TAG 且論破證言者後突入，最大 10G 繼續
突入時為繼續濃厚，且會依照成立小役進行生命值擊破抽選
全部生命值擊破的話則上乘 SET 數濃厚！



黑白熊 MASH



評價 RANK 高時有機會突入的上乘特化區間，按鍵按下後
畫面破裂則 SET 數上乘且繼續，到失敗前可一口氣獲得大量庫存



槍彈辯駁時間



一直繼續後，最後到達 ENDING 時突入的 PREMIUM ART，會將剩餘的有利區間轉數全部消化完畢
如果這裡當選 PV BONUS 以外的 BONUS 時則會全部顯示成 PV BONUS



BONUS 說明

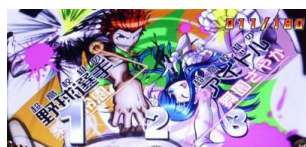
PV BONUS 1



為紅七連線的 BONUS，最大可獲得 209 枚
切入演出發生時 BAR 連線則突入 ART
ART 突入期待度約 33%



PV BONUS 2



為藍七連線的 BONUS，最大可獲得 159 枚
雖然不會抽選 BAR 連線，但是精準瞄押時
會出現特殊畫面示唆設定值



挑戰 BONUS



為紅七紅七 BAR 連線的 BONUS，可獲得 24 枚
會依照當時狀態而名稱有不同
通常時當選時會進行 ART 抽選（期待度 45%）
收集言彈最後江門打破的話則當選 ART
彈丸高校演出則為大好機，演出為收集素材

黑白熊挑戰



為藍七藍七 BAR 連線的 BONUS，可獲得 30 枚
ART 期待度 50%以上，每一轉都會發生切入演出
BAR 連線成功則突入 ART，ART 中則為上乘
議論中當選時會變成 HYPER，上乘率會上升！

通常時演出

突然出現 PUSH 演出



為重要演出之一，按下後會發生期待度高的演出

祈願合奏演出



為重要演出之一，伴隨著原畫
的切入演出而期待度上升

切入演出



為重要演出之一，轉輪起動時
發生，會往各種演出發展

黑白熊槌子演出



為重要演出之一，接下來的發展必須要注意

次回預告演出



為重要演出之一，會往高期待度
的演出發展！？

轉輪凍結



轉輪起動時發生轉輪凍結的話則當選 PV BONUS，且會追加繼續率約 90%的 ART！

連續演出

大家給我體育館集合



八點前到達體育館的話
則當選 BONUS

我會帶你逃離這裡



將舞園さやか從絕望中救出
則當選 BONUS

全員集合



各種角色登場將畫面下的影子
全部收集完畢的話則開獎確定

各章連續演出



推理完成將壞人給抓出來則當選 BONUS



心理論破連續演出



能與登場角色感情好的話則當選 BONUS，持續三轉的話則為大好機

黑白熊 VS 大神



黑白熊將大神打倒話則當選 BONUS

ART 中的演出

友情 TAG 結成



友情 TAG 有四種組合
TAG 證言時論破則突入 MTB

助手角色出現



江ノ島與舞園在證言者裡時
論破則會發動技能
會受到攻擊力上升等等恩惠

黑白熊出現



證言者中出現黑白熊時
矛盾證言者一定有黑白熊
期待在黑白熊中成立銅鐘吧！

評價 RANK



論破矛盾證言者後或是最終判定成功時則繼續，評價 RANK 有可良優的三種
高 RANK 則越有機會上乘 SET 數或是突入上乘特化區間

各種確率

基本 SPEC

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| BONUS 合算 | 1/159 | 1/154 | 1/150 | 1/142 | 1/135 | 1/133 |
| 機械割 | 97.7% | 98.9% | 100.9% | 103.6% | 105.8% | 106.3% |

小役確率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 強櫻 | 1/248.2 | 1/303.4 | 1/226.8 | 1/303.4 | 1/193.3 | 1/233.2 | |
| 弱機會牌 | 1/420.1 | 1/300.6 | 1/420.1 | 1/256.0 | 1/420.1 | 1/296.5 | |
| 小役 | 押順銅鐘 | 共通銅鐘 | 弱櫻 | 西瓜 | 強機會牌 | 黑白熊 RP | 假黑白熊 RP |
| 確率 | 1/2.9 | 1/242.7 | 1/51.6 | 1/75.1 | 1/1040 | 1/851.1 | 1/16384 |

BONUS 同時當選期待度

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------|------|------|------|--------|---------------|------|
| 強櫻 | 43.2 | 30.6 | 48.1 | 30.6 | 55.8 | 46.6 |
| 弱機會牌 | 48.7 | 63.3 | 48.7 | 68.8 | 48.7 | 63.8 |
| 小役 | 弱櫻 | 西瓜 | 強機會牌 | 黑白熊 RP | 黑白熊 RP(ART 中) | |
| 確率 | 5.4 | 8.4 | 100 | 100 | 15.6 | |

黑白熊 RP 只在切入演出發生時且內部成立連線時才有效

BONUS 詳細當選率

| 小役 | PVB1 | PVB2 | CB | 黑白 C | | |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|---------|
| 單獨成立 | 1/16384.0 | | | | | |
| 弱櫻 | 1/2520.6 | 1/8192 | 1/2259.9 | 1/10922.7 | | |
| 強櫻 | 1/16384 | 參考下方表格 | 1/16384 | 1/1524.1 | | |
| 西瓜 | 1/2621.4 | 1/16384 | 1/2048 | 1/5461.3 | | |
| 弱機會牌 | 1/16384 | 參考下方表格 | 1/16384 | 1/1524.1 | | |
| 強機會牌 | 1/16384 | 1/2621.4 | 1/2184.5 | 1/16384 | | |
| 黑白熊 RP | 1/10922.7 | 1/10922.7 | | | | |
| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| PVB2+強櫻 | 1/897.8 | 1/2621.4 | 1/668.7 | 1/2621.4 | 1/442.8 | 1/728.2 |
| PVB2+弱機會牌 | 1/2621.4 | 1/753.3 | 1/2621.4 | 1/524.3 | 1/2621.4 | 1/728.2 |

通常時模式移行抽選

| 滞在 | 低確 | | 高確 A |
|---------|------|------|------|
| 小役 | 高確 A | 高確 B | 高確 B |
| 弱櫻 | 41.4 | | 21.9 |
| 西瓜 | 4.7 | 50 | 21.9 |
| 強櫻/弱機會牌 | | 50 | 100 |

PV BONUS 結束後滯在原模式，其餘 BONUS 後移行高確確定(AB 各半)

黑白熊挑戰的抽選

會依照當選黑白熊挑戰的當下狀態抽選黑白熊挑戰 HYPER

| 滯在模式 | 低確 | 高確 A | 高確 B |
|-------|------|------|------|
| 一般 | 80.9 | 80.5 | 50 |
| HYPER | 19.1 | 19.5 | 50 |

ART 相關

PV BONUS 2 當選 ART 時為 90%繼續率確定，其餘 50/70/90%繼續率各 1/3 抽選

ART 準備中到故事部份這段，特殊小役成立時會行庫存抽選

| 小役 | 弱櫻 | 西瓜 | 強櫻 | 弱機會牌 | 黑白熊 RP |
|-----|-----|-----|------|------|--------|
| 當選率 | 0.8 | 6.3 | 12.5 | 25 | 100 |

議論部分突入時首先會抽選繼續 G 數

| 繼續 G 數 | 20 | 21~25 | 26~30 | 100 |
|--------|------|-------|-------|-----|
| 分配比例 | 58.6 | 各 6.3 | 各 2 | 0.4 |

銅鐘成立時會依照是否在特殊狀態中與抽選的繼續率進行證人論破抽選

| 狀態 | 50%繼續 | 70%繼續 | 90%繼續 | 精神集中 | FEVER TIME |
|-----|-------|-------|-------|------|------------|
| 當選率 | 19.9 | 33.6 | 52.7 | 100 | 25 |

特殊小役成立時會進行以下抽選

| 小役 | 論破 | 議論部分+5G | 精神集中 |
|---------|------|---------|------|
| 弱櫻/西瓜 | | 19.9 | 6.3 |
| 強櫻/弱機會牌 | 33.2 | | 66.8 |

最後會依照未論破的剩餘證人數進行繼續抽選

| 剩餘證人數 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-------|-----|------|------|------|----|
| 當選率 | 0.4 | 10.2 | 20.3 | 33.2 | 50 |

ART 中成立 CHALLENGE BONUS 時會突入 FEVER TIME

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>

評價點數與報酬抽選

以下各項目會獲得評價點數

議論消化轉數

| 消化轉數 | 1~5 | 6~10 | 11~20 | 21~ |
|------|-----|------|-------|-----|
| 點數 | 40 | 20 | 5 | 0 |

過關時論破證人數

| 論破證人數 | 1 | 2 | 3 | 4~5 |
|-------|----|----|---|-----|
| 點數 | 30 | 10 | 5 | 0 |

精神集中相關

| | 突入精神集中 | 精神集中裡過關 |
|----|--------|---------|
| 點數 | 10 | 10 |

FEVER TIME 相關

| | 突入 FEVER TIME | FEVER TIME 裡過關 |
|----|---------------|----------------|
| 點數 | 10 | 20 |

接著依照總獲得點數抽選獲得庫存數

| 獲得點數 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------|------|------|------|-----|-----|-----|
| 0~39 | 99.6 | 0.4 | | | | |
| 40~69 | 89.8 | 8.6 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 70~99 | | 87.5 | 6.3 | 3.9 | 1.6 | 0.8 |
| 100~ | | | 75.4 | 8.2 | 8.2 | 8.2 |

機關槍對話對決的抽選

議論部分突入時的 0.4%抽選突入，敵方有 20 命，1 命為 2 點，依照小役抽選減少點數

以下 FEVER TIME 中則減少兩倍點數(40 點的除外)

| 減少點數 | 1 | 2 | 4 | 6 | 10 | 40 |
|---------|-----|------|------|------|-----|-----|
| 銅鐘 | 0.4 | 23.1 | 46.9 | 23.4 | 4.3 | 2 |
| 弱櫻/西瓜 | | | | | 75 | 25 |
| 強櫻/弱機會牌 | | | | | | 100 |

結束時敗北會以 0.4%抽選獲得庫存一個，勝利則一下表抽選庫存數

| 庫存數 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|------|------|-----|-----|-----|-----|
| 分配比例 | 88.3 | 6.3 | 3.1 | 1.6 | 0.8 |