

食靈-零-

喰靈-零-

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/09

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



三線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

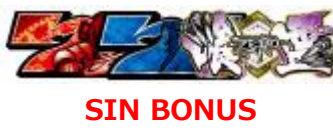
小役構成



BIG BONUS 純増約 204 枚



REG BONUS 純増約 53 枚



SIN BONUS



喰靈 REPLAY



6 枚



3 枚/11 枚



2 枚

1 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率為 1/65536(非特戰四課模式的凍結)
 特典為 BIG+無限 ART(直到當選 BONUS 後)+
 前面那隻 BONUS 消化後突入 89%繼續率 ART
 +極殺生石 RUSH+ART 庫存一點

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1280G, 天井到達經前兆後突入無限 ART, 此時內部多庫存 1 SET ART

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
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
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



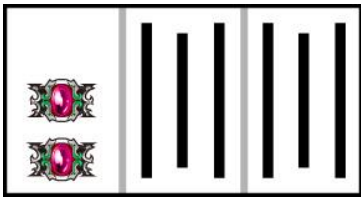
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪中段到下段瞄押紅櫻(黑 BAR 中間)

中段紅櫻停止時，非殺生石 RUSH 中為特戰四課 RP 或是確定紅櫻(無 BONUS 確定狀態下)

特戰四課 RP 為中線：紅櫻.青再.大牌圖案連線、確定紅櫻為中線：紅櫻.青再.青再.連線

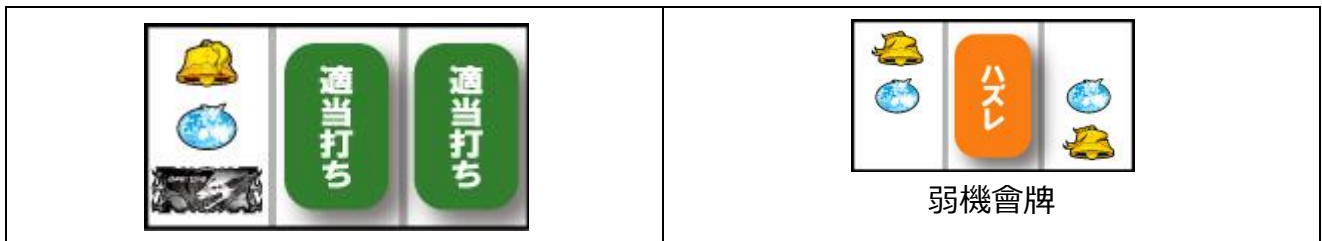
殺生石 RUSH 中為中櫻 RP，中右轉輪適當停止即可



角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻(黑 BAR 附近)，三連紅櫻為強紅櫻，無三連時為弱紅櫻

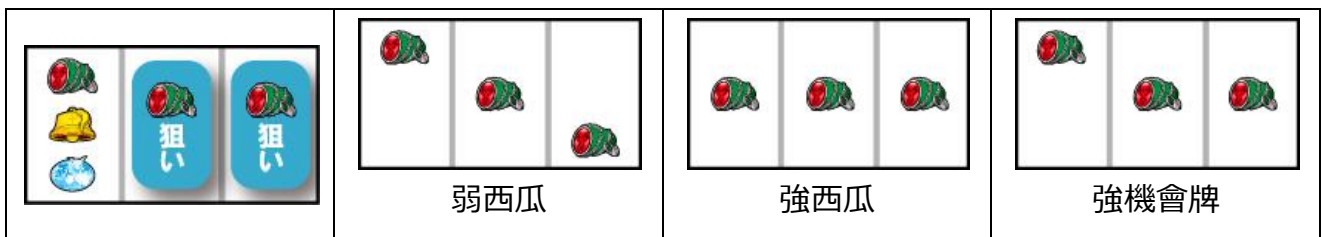


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，左右轉輪青再銅鐘雙聽牌不中時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，中段西瓜連線時為強西瓜，其他連線為弱西瓜

瞄押西瓜聽牌不中時為強機會牌



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押畫面指定圖案，其餘按通常時打法即可

本機演出說明

場景介紹

通常場景



通常場景有三種，上方從左到右的場景依序是黃泉的房間、對策室、公園，公園有高確滞在的可能

前兆場景



超自然災害模式突入時，ART 前兆的可能性大，右邊的亂擊為更上一階的激熱場景！

通常演出

洗澡告知



泡泡顏色對應成立小役

學校告知



泳衣顏色對應成立小役

顏 UP 告知



電視遊戲的畫面或是點心袋的顏色對應成立小役



切入演出



有單人與雙人的切入演出
雙人切入演出期待度較高

大 PUSH 按鍵演出



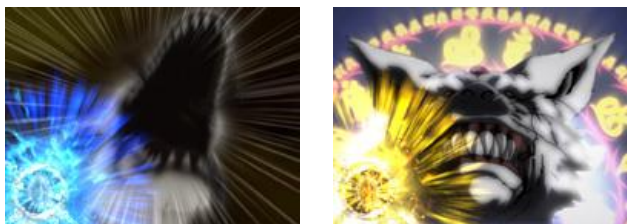
PUSH 按鍵變大為好機
如果又配上激熱的羽毛圖案…

次回預告



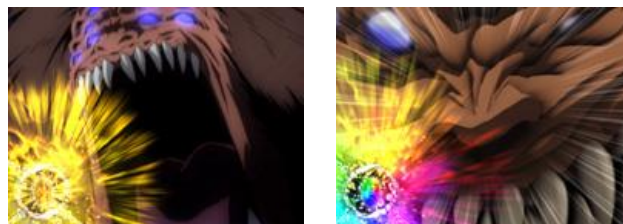
告知接下來即將發生的演出
此演出出現時為激熱！

ビヤクエイ STEP UP



框體上方左右燈與食零 FLASH 連動的
STEP UP 演出，繼續越多轉期待度越高

ラングレん STEP UP



跟左邊的 STEP UP 演出一樣
但是總體期待度高於左邊的

回想 STEP UP



STEP UP 加上回想影片的播放，為期待度最高的 STEP UP 演出

轉輪凍結演出



與凍結一起播放動畫本篇最後之前一點點的印象，此演出發生的特典非常多
看到此演出時大爆發必至!?

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>

連續演出

和好大作戰



如果黃泉跟飯綱能夠和好的話則 BONUS 確定

神樂 VS 天井嘗



如果神樂能將天井嘗擊退的話則 BONUS 或是 ART 確定

黃泉 VS 土蜘蛛



如果黃泉勝利的話則 BONUS 或 ART 確定，還有必須注意連續演出的標題顏色

紅色的話為期待大，羽毛圖案的話為超激熱!

黃泉神樂 VS 山彥



如果黃泉跟神樂能將山彥打倒的話則 BONUS 或 ART 確定

黃泉 VS 冥



黃泉與惡靈化的冥對決，黃泉勝利的話則 BONUS 或 ART 確定

三途河出現



迷之少年三途河出現的特殊演出，發生時為 BONUS 或 ART 確定!

BONUS 中的演出

切入演出



BIG 跟 REG 中都會發生的切入演出總共有三個階段，上面越右邊的切入演出期待度越高

角色介紹



REG 中介紹的角色會示唆 ART 的當選期待度
諫山冥 or 三途河出現的話為好機

EPISODE RB



REG 中要是播放黃泉惡靈化的影片的話
ART 庫存確定!?

ART 中的演出

導入畫面



ART 突入畫面會示唆繼續率
期待度依序為:藍<黃<紅<彩虹

次回繼續示唆演出



ART 四周圍有特效纏繞時為次 SET 繼續確定
殺生時與共鳴光也會示唆次回繼續期待度

怨靈 BATTLE



ART 中發生的 BATTLE 演出, 怨靈勝利的話則 BONUS 或是殺生石 RUSH 當選確定
上面越右邊的演出期待度越高

黃泉繼續演出



ART 最後 3G 發生, 如果能迴避惡靈化的黃泉攻擊時則 ART 繼續
上面的對戰組合越右邊的角色期待度越高

如果出現不同的 VS カグラ決意則次 SET 繼續確定+67%以上繼續率確定!

殺生石 RUSH 中的演出

神樂切入演出



為 RUSH 結束的危機!

黃泉切入演出



演出時上乘確定!?

雙人切入演出



為 BAR 連線的好機!
BAR 連線的話則庫存
殺生石 RUSH 一次確定

殺生石凍結 COMBO



發生時會有中段櫻
0G 連上乘的演出
為大量上乘的好機會!

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/431	1/415	1/405	1/386	1/372	1/349
REG BONUS	1/643	1/624	1/596	1/570	1/537	1/504
BONUS 合算	1/258	1/249	1/241	1/230	1/220	1/206
ART 初當	1/594	1/532	1/574	1/479	1/505	1/383
機械割	97.0%	98.6%	101.2%	105.7%	110.2%	115.0%

小役確率

設定	左中銅鐘	右銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	弱一枚役
1	各 1/36.4	1/13.4	1/120	1/239	1/128	1/256	1/182
2	各 1/35.4	1/13.5	1/117	1/236	1/128	1/254	1/177
3	各 1/34.5	1/13.7	1/114	1/232	1/127	1/250	1/172
4	各 1/32.8	1/13.9	1/110	1/229	1/127	1/246	1/168
5	各 1/31.2	1/14.2	1/107	1/226	1/126	1/243	1/164
6	各 1/29.8	1/15.1	1/100	1/218	1/120	1/237	1/156
小役	凍結銅鐘		確定櫻		強一枚役		確定一枚役
確率	1/65536		1/8192		1/257		1/8192
小役	SIN		通常 RP		特戰四課 RP		確定 RP
確率	1/11.9		1/7.32		1/16384		1/8192

BONUS 中小役確率：喰靈連線 1/328

BONUS 同時當選率

設定	弱一枚	強一枚	弱紅櫻	強紅櫻	確定櫻	弱西瓜	強西瓜	通常 RP
1	10.0	26.3	0.73	21.9	50	3..13	15.2	0.04
2	10.3	27.5	0.72	22.3		3.11	15.5	
3	10.5	27.8	0.70	23.0		3.10	16.0	
4	10.8	28.6	0.67	23.8		3.28	17.3	
5	11.5	30.2	0.65	24.1		3.65	17.0	
6	11.9	31.8	0.76	25.0		3.66	18.1	

確定一枚役/凍結銅鐘/確定 RP 成立時 100%當選 BONUS

模式移行抽選

特殊小役成立時

特殊小役成立時會進行模式上升抽選

小役	確定櫻					強櫻						
	低確		通常		高確	低確			通常		高確	
設定	高確	超高	高確	超高	超高	通常	高確	超高	高確	超高	超高	
1-5	99.9	0.10	99.5	0.50	1.00	9.80	0.10	0.10	9.90	0.10	0.50	
6						14.8			14.9			
小役	弱櫻					強西瓜						
	低確		通常		高確	低確			通常		高確	
設定	通常	高確	超高	高確	超高	超高	通常	高確	超高	高確	超高	超高
1-5	4.80	0.10	0.10	4.90	0.10	0.50	30.0	19.9	0.10	49.9	0.10	0.50
6	9.80			9.90			34.9	15.0				
小役	弱西瓜					強/弱 1 枚役						
	低確		通常		高確	低確			通常		高確	
設定	通常	高確	超高	高確	超高	超高	通常	高確	超高	高確	超高	超高
1-5	29.8	0.10	0.10	29.9	0.10	0.50	14.8	0.10	0.10	14.9	0.10	0.50
6	24.8			24.9			9.80			9.90		

不中小役/通常 RP 成立時

不中小役/通常 RP 成立時會進行模式下降抽選

滯在	通常	高確		超高
設定	低確	低確	通常	高確
135	2.11	1.64	1.64	6.25
246	2.00			

其他

BONUS 結束時、ART 結束時會進行模式移行抽選

BONUS 結束時					ART 結束時				
滯在	低確	低確/通常		高確	滯在	低確	低確/通常		高確
往	通常	高確	超高	超高	設定	通常	高確	超高	超高
BIG	25.0	49.9	0.10	25.0	135	12.5	6.25	1.56	3.13
REG		99.9		50.0	246	25.0	12.5		

通常時 ART 抽選

特殊小役成立時

特殊小役成立時會依照滞在模式進行 ART 抽選，當選時會經由最大 34G 的前兆後突入

成立	BIG		REG		弱櫻		弱 1 枚役		SIN			
設定	低/通/高	超高	低/通/高	超高	低/通/高	超高	低/通/高	超高	超高			
1-3	0.05	100	16.7	100	0.05	75.0	0.05	75.0	10.0			
4-6			20.0									
成立	強櫻			強西瓜			弱西瓜			強 1 枚役		
設定	低/通	高確	超高	低/通	高確	超高	低/通	高確	超高	低/通	高確	超高
13	10	45	75	1	25	75	0.05	10	75	0.05	15	75
2	16.7			2								
4		50		30								
5	10			1								
6	20.5	55		5	35							

BONUS 中

BONUS 中喰靈連線(1/328)時為 ART 確定、特殊小役成立時會進行 ART 抽選

小役	確定役	強櫻	弱櫻	強一枚役	弱一枚役	強西瓜	弱西瓜
當選率	100	50	3.13	30	3.13	3.13	3.13

ART 當選時繼續率抽選

ART 當選時會決定繼續率，然後突入畫面會示唆繼續率

ART 繼續率分配

設定	50%	67%	80%	89%
135	80.0	17.0	2.00	1.00
24	85.0	12.0		
6	88.0	10.0	1.00	

突入畫面繼續率示唆

繼續率	50%	67%	80%	89%	無限
藍色	68.8	46.9	16.7	16.7	
黃色	25	37.5	33.3	16.7	
紅色	6.25	12.5	33.3	33.3	
彩虹色		3.13	16.7	33.3	100

ART 中殺生石 RUSH 抽選

ART 中特殊小役成立時會進行殺生石 RUSH 抽選，當選時會經由最大 7G 的前兆突入
以下列出的 BONUS 以及小役，超高模式滯在時 100% 當選殺生石 RUSH 確定

成立	REG	確定櫻	弱櫻		弱西瓜		弱 1 枚役	
設定	低/通/高	低/通/高	低/通	高確	低/通	高確	低/通	高確
1-6	30.0	100	0.05	5.00	3.13	17.2	1.57	10.0
成立	BIG	強櫻		強西瓜		強 1 枚役		
設定	低/通/高	低/通	高確	低/通	高確	低/通	高確	
135	3.13	25.0	75.0	10.0	45.0	8.50	25.0	
246	5.00	30.0		15.0		12.0		

不中小役/SIN 三連時不論滯在模式當選率 33.3%、四連以上當選率 100%

殺生石 RUSH SET 數分配

RUSH 當選時會依照還有沒有 RUSH 庫存數進行 SET 數分配

BONUS 成立當選 RUSH 時

滯在模式	低確/通常	高確/超高確					
RUSH 庫存數	不論	無		1			2 個以上
設定	1-6	1-3	4-6	135	24	6	1-6
1 SET	99.7	90	92.4	92.4	95	97.9	99.7
2 SET	0.1	7.9	6.5	6.5	3.9	1	0.1
3 SET	0.1	0.1		0.1			0.1
4 SET	0.1	2	1	1			0.1

小役成立當選 RUSH 時

滯在模式	RUSH 庫存數	設定	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET
低確/通常	不論	1-6	99.5	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10
高確/超高確	無	135	60.0	28.8	0.10	8.00	0.10	3.00
		24	70.0	23.8		4.00		2.00
		6		25.8		3.00		1.00
	1	135	77.0	13.8	0.10	7.00	0.10	2.00
		24	80.0	14.8		4.00		1.00
		6	95.0	2.80		1.00		
	2 個以上	1-5	89.1	7.71	0.10	2.00	0.10	1.00
		6	95.0	2.80		1.00		

殺生石 RUSH 中殺生石 RUSH SET 數上乘抽選

(極)殺生石 RUSH 中特殊小役成立時會進行殺生石 RUSH SET 數上乘抽選

成立小役	確定櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	強 1 枚役	弱 1 枚役
當選率	100	50	5	30	12	20	5

極殺生石 RUSH 昇格抽選

殺生石 RUSH 準備中及殺生石 RUSH 中的 BONUS 成立時會進行極昇格抽選

滞在	準備中	RUSH 中
BIG	25.0	50.0
REG	25.0	25.0

殺生石 RUSH 中的抽選

殺生石 RUSH 中紅櫻(確定櫻/強櫻/弱櫻/中櫻 RP)成立、以及 BONUS 成立時 **G 數上乘確定**

成立	紅櫻				BONUS			
	殺生石			極	殺生石		極	
設定	135	24	6	1-6	BIG	REG	BIG	REG
10G	90.7	94.7	97.2					
20G	5.00	2.50	1.00					
30G	3.00	1.50	1.00					
50G	1.00	1.00	0.50	93.0	95.0	50.0		
100G	0.10	0.10	0.10	5.00	2.00	20.0	95.0	50.0
150G					1.00	15.0	2.00	20.0
200G	0.10	0.10	0.10	1.00	1.00	10.0	2.00	20.0
300G	0.10	0.10	0.10	1.00	1.00	5.00	1.00	10.0

0G 連抽選

中櫻 RP 成立時的 **1/128** 會進行 0G 連抽選

當選時敲下起動桿後會發生凍結，之後會自動停止中段櫻(最大 5 回)後告知上乘 G 數

RUSH	殺生石						極殺生石				
停止次\G	50	100	150	200	250	300	100	150	200	250	300
2 回	50	45.3		3.13		1.56	50		25		25
3 回		50	28.1	12.5	6.25	3.13	50	12.5	12.5	12.5	12.5
4 回			50	31.3	12.5	6.25		50	16.7	16.7	16.7
5 回				50	25	25			50	37.2	12.8