

VR 快打

バーチャファイター

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/08

五號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



BIG BONUS



SPECIAL CHANCE



REPLAY



3 枚



3 枚/7 枚/REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Golden Bell	Golden Bell	Golden Bell
19	Blue Ball	Blue Ball	Banknote
18	Banknote	Banknote	Banknote
17	Blue Ball	Watermelon	Banknote
16	Golden Bell	Cherry	Blue Ball
15	Golden Bell	Golden Bell	Golden Bell
14	Blue Ball	Blue Ball	Watermelon
13	Watermelon	Banknote	Banknote
12	Watermelon	SPECIAL CHANCE	Banknote
11	Watermelon	Blue Ball	Blue Ball
10	Golden Bell	Golden Bell	Golden Bell
9	Blue Ball	Blue Ball	Watermelon
8	Banknote	Watermelon	SPECIAL CHANCE
7	Cherry	Golden Bell	SPECIAL CHANCE
6	Watermelon	Banknote	Blue Ball
5	Golden Bell	Golden Bell	Golden Bell
4	Blue Ball	Blue Ball	Banknote
3	SPECIAL CHANCE	Watermelon	Blue Ball
2	SPECIAL CHANCE	Cherry	Blue Ball
1	Golden Bell	Blue Ball	Blue Ball

開獎條件

1. 週期轉數到達時會突入 CZ
2. 經由 CZ 抽選 AT
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

條件為白 7 連線直擊(設定 1 確率約 1/102971.9)
 特典為 AT+EX 模式確定
 EX 模式為 0G 連上乘 AT SET 數, 一次保證, 繼續率 70%

天井情報與恩惠

天井為 CHALLENGER BATTLE 15 次突入, 第 15 次突入時勝利確定
 第 5/10 次突入時平手(J6 研究所突入)以上確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
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



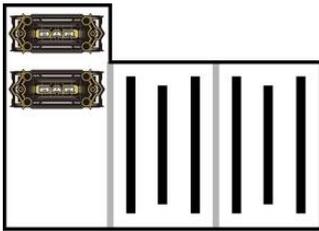
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上方到上段瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為最強紅櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押 VS 圖案

右轉輪中下段 VS 圖案停止時為強紅櫻，反之未停止時為弱紅櫻



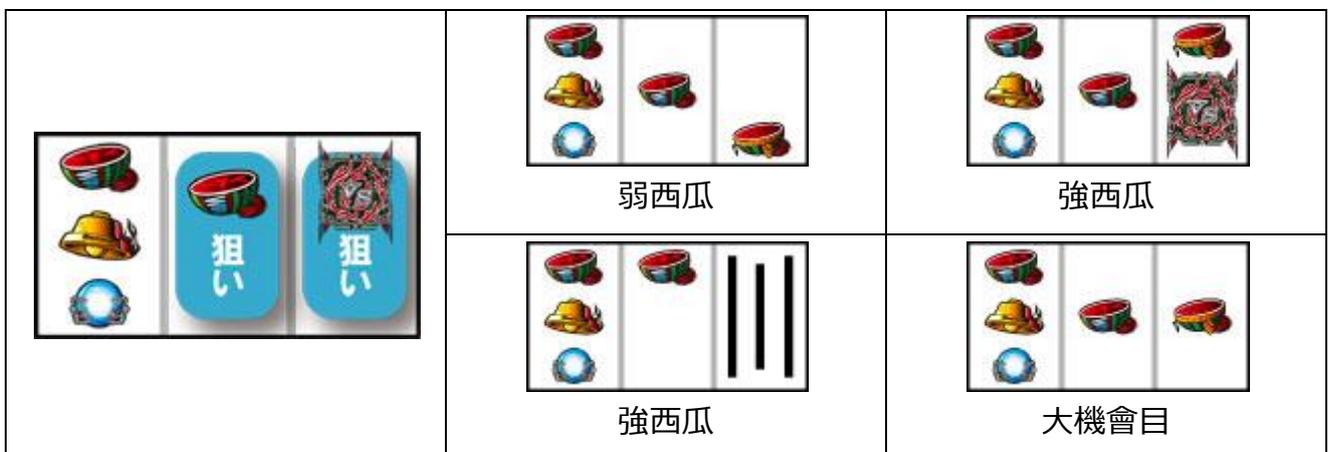
左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，左上右斜下的銅鐘連線為機會銅鐘

左中轉輪銅鐘青再雙聽牌時，右轉輪上中段 V 停止或 VS 圖案停止時為大機會目



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪瞄押 VS 圖案，斜西瓜連線時為弱西瓜

西瓜小 V 字或是上段連線時為強西瓜，西瓜上中中段停止時為大機會目



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常場景



通常場景有上面的四種，越右邊的場景移行時內部高確滯在的機率越高，比較有機會突入九刻之儀

(真)九刻之儀



9G 繼續的日數減算特化模式，1G 最大可減少 1000 日(每減算 100 日可獲得一枚硬幣)

紅色切入演出發生時為特殊小役成立的好機，大幅減算的機會大

真九刻之儀突入時可期待較多的減算，還有九刻之儀有連續性，有可能會多次突入

CHALLENGER BATTLE



100 日減算後使用 BATTLE 硬幣後發生，最大 3G 繼續，如果アキラ勝利的話則 AT 確定

如果沒有分出勝負的話則突入 J6 研究所，BATTLE 突入時的擬似連演出越多時期期待度越高

對戰對手的期待度依序為：日守剛 < ジャン紅條 < ベネッサ・ルイス

如果此時敗北又有 BATTLE 硬幣剩餘會直接在突入一次 CHALLENGER BATTLE

CHALLENGER BATTLE 中 BATTLE 目出現時為勝利或 J6 研究所突入確定!?

J6 研究所場景(HYPER)



AT 當選期待度 40% 以上的 CZ，會依照選擇的角色不同有不同的對戰發生率以及勝利期待度

幻球圖案(REPLAY)連線或是特殊小役成立時為對戰發展的好機

對戰勝利的话則突入 AT，敗北的话則繼續消化剩餘的 G 數，HYPER 當選期待度大幅上升到 75%!

AT 前半 聖域



AT“BIG BONUS”中分成兩部分，前半為幻球庫存獲得的機會區間
首先會決定 G 數(20~100G，初當 30G 以上確定)，前半消化中特殊小役成立時為幻球獲得的好機
幻球全部有三種，連為紅櫻對應、攻為西瓜對應、防為全小役對應

剩餘 G 數歸零時則突入賭上 AT 是否繼續的真實血條 BATTLE

AT 後半「リアルゲージバトル」(真實血條 BATTLE)



最大 16G 繼續，アキラ勝利的話則次 SET 繼續，16G 到達時勝利確定

攻防會依照成立的小役來決定，沒有任何小役連線時為敵人攻擊，銅鐘連線時為防禦

幻球連線或是特殊小役成立時為アキラ攻擊，敵人會依照強弱有所期待度的不同

而前半獲得的幻球會依照獲得順序發動，連為連續成立紅櫻而連續攻擊，攻為アキラ攻擊確定

防為小役沒連線時會轉換成小役連線來防禦

EX 模式



EXTRA 凍結時突入の上乗特化區間，0G 連發生白七連線(繼續率為 70%)，一次連線保證

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>

通常演出

エル・ブレイズ演出



エル・ブレイズ登場時為複數日減算確定

アイリーン遠望演出



比平常時更高的地方遠望時為好機

葵五芒星演出



如果有戴面具的話為期待大

忍演出



頻發時為九刻之儀的期待大

影丸切裂演出



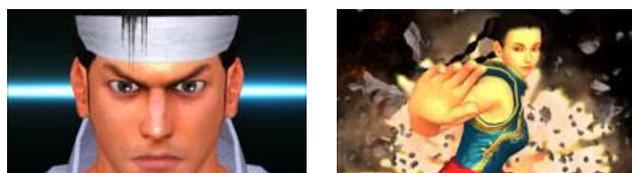
成功的話則突入九刻之儀

魔法輪盤演出



停止的圖案示唆期待度或是發展的目標

開眼演出



發生時為大好機，有三種類型的演出存在

EXTRA 轉輪凍結



會播放歷代的 VR 快打影片的轉輪凍結演出，之後會直接突入 EX 模式

任務系演出

破冰演出



任務系演出成功時則突入九刻之儀
アキラ手上有火纏繞時為好機

海灘搶旗演出



パイ要是先搶到旗子的話則突入九刻之儀
對手變弱的话則為好機

射擊目標演出



成功射擊到目標的話則突入九刻之儀確定，使用火箭砲的話則期待度上升

J6 研究所場景的演出

立直演出



使用擬似轉輪的高期待度演出，白七連線成功的話則 AT 確定!，總共有三種的演出

デュラル核心破壞演出



最終 3G 時會發生此演出，成功破壞的話則 AT 突入確定

AT 前半的演出

パイ同行



為特殊小役或幻球獲得的前兆

ジャッキー同行



突入全小役高確率狀態?

懸崖上演出



會出現夥伴或是寶箱!?

火時計火焰演出



全部點火時則獲得幻球!?

影潛入演出



注意螢幕上面所映出的東西

仁王像演出



顏色對應成立小役
大小會對應幻球獲得率

FLAME DURAL BATTLE



跟真實血條 BATTLE 不同的 BATTLE 演出，如果勝利的話則突入アキラ覺醒狀態
覺醒的話不只次 SET 繼續確定而已，還可期待復數 SET 的繼續

AT 後半的演出

BATTLE 背景變化



背景變化時則勝利期待度上升
夜晚背景時為大好機

石 DURAL BATTLE



特定條件達成時會對戰石 DURAL
此時勝利確定!?

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
九刻之儀	1/189	1/178	1/163	1/140	1/122	1/103
J6 研究所	1/135	1/133	1/130	1/128	1/125	1/122
AT 初當	1/274	1/265	1/252	1/224	1/200	1/177
機械割	97.3%	98.8%	100.7%	105.2%	109.5%	115.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/79.4	1/78.7	1/78.1	1/77.4	1/76.9	1/76.3
強櫻	1/351	1/349	1/347	1/344	1/343	1/341
最強櫻	1/13974		1/13825	1/13897	1/14033	1/13950
最強瓜	1/13974		1/13825	1/13897	1/14033	1/13950
弱瓜	1/60.9	1/60.6	1/60.3	1/59.9	1/59.5	1/59.1
強瓜	1/421	1/420	1/417	1/415	1/414	1/410
押順銅鐘	1/1.69			1/1.7		1/1.71
上段銅鐘	1/5.09	1/5.10	1/5.11	1/5.12	1/5.13	1/5.14
機會銅鐘	1/103	1/98.2	1/93.2	1/88.0	1/82.9	1/77.6
通常 RP	1/6.00	1/5.96	1/5.93	1/5.90	1/5.88	1/5.86
EXTRA 凍結	1/102972	1/98881	1/93962	1/94264	1/100345	1/95171

擬似遊技系統抽選

小役成立時會進行擬似遊技抽選，當選時會在前兆 G 數消化後出現擬似小役

且出現的擬似小役會再進行一次擬似遊技抽選，前兆 G 數在通常時最大 6G、AT 中最大 4G

狀況	擬似弱西瓜・擬似強西瓜成立時			機會銅鐘成立時		
	通常時	AT 前半	AT 後半	通常時	AT 前半	AT 後半
當選率	4.00	0	4.00	33.3	100	33.3
弱西瓜	25.0	0	25.0	60.0	69.7	60.0
強西瓜	25.0	0	25.0	6.67	23.4	6.67
弱櫻	25.0	0	25.0	30.0	6.18	30.0
強櫻	25.0	0	25.0	3.33	0.69	3.33

不中/通常 RP/銅鐘成立時

狀況	通常時	AT 前半		AT 後半
		低確	高確	
當選率	1.92	4.87	20.1	1.68
弱西瓜	75.7	73.6	27.7	74.3
強西瓜	8.41	20.5	62.3	8.26
最強西瓜	0.40	0.03	0.01	0.09
弱櫻	14.4	5.73	0.01	16.7
強櫻	0.79	0.03	9.97	0.54
最強櫻	0.40	0.03	0.01	0.09

	強櫻成立時	弱西瓜・強西瓜成立時	擬似弱櫻・擬似強櫻成立時
狀況	不論		
當選率	66.7	100	66.7
弱櫻	80.0	90.0	80.0
強櫻	20.0	10.0	20.0

通常時狀態移行抽選

設定變更時會進行狀態分配、CZ/AT 結束時、特殊小役成立時會進行高確移行抽選

設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	66.7	64.4	62.1	59.8	57.5	50
高確	33.3	35.6	37.9	40.2	42.5	50

高確移行率

設定	1	2	3	4	5	6
CZ 後	25	28.1	31.1	34.2	37.2	40.3
AT 後	50	53.1	56.1	59.2	62.2	65.3

特殊小役成立時高確移行率

設定	1	2	3	4	5	6
強特殊役	10					
機會銅鐘	10	13	16	20	25	30
弱櫻	20					
弱西瓜	33.3					

通常時日數減算抽選

設定變更時會進行剩餘日數分配，但是液晶上還是會顯示「剩餘 100 日」

設定	10/15	20/30/40	25/35/45	50/60/70	55/65/75	80/90	85/95
135	各 1.93	各 1.53	各 6.10	各 3.05	各 9.16	各 4.58	各 13.7
246		各 6.10	各 1.53	各 9.16	各 3.05	各 13.7	各 4.58

通常時原則上每 1G 會減算 1 日，但是通常 RP 成立時會依照滯在狀態進行日數減算抽選

其他小役成立時都不會進行此抽選

通常 RP 成立時

狀態	1 日	2 日	3 日	4 日	5 日	10 日
低確	50.0	17.5	16.7	10.0	3.33	2.50
高確	25.0	26.3	25.0	15.0	5.00	3.75

通常時九刻之儀抽選

通常時會依照滯在狀態以及成立小役進行九刻之儀抽選，當選時 10%抽選真九刻之儀

滯在	低確				高確			
設定	機會銅鐘	弱特殊小役	強櫻	強西瓜	機會銅鐘	弱特殊小役	強櫻	強西瓜
1	0.10	3.00	25.0	33.3	0.10	25.0	100	100
2		4.00						
3		6.00						
4		8.00						
5		10.0						
6		12.0						

九刻之儀當選時會決定 SET 數

設定	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET	7 SET	8 SET
1-3	75.0	19.5	3.13	1.56	0.25	0.25	0.25	0.07
4	70.0	23.4	3.89	1.94				
5	65.0	27.2	4.65	2.33				
6	60.0	29.2	6.18	3.09	0.50	0.50	0.50	

日數減算抽選

(真)九刻之儀中 9G 間會依照成立小役進行日數減算抽選

成立役	強櫻	強西瓜	弱櫻/機會銅鐘	弱西瓜	銅鐘/不中		通常 RP	
					通常	真	通常	真
5 日					34.6		57.1	
10 日					6.67	69.8	20.0	41.8
20 日			62.0	44.0	3.33	15.0	10.0	33.3
30 日	50.0		25.0	33.3	2.50	10.0	10.0	20.0
50 日	34.0	65.0	10.0	16.7	2.00	5.00	2.00	4.00
100 日	10.0	25.0	1.50	3.00	0.10		0.50	
200 日	4.00	6.67	1.00	2.00	0.05		0.25	
300 日	2.00	3.33	0.50	1.00	0.05		0.13	
1000 日	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02		0.02	

CHALLENGER BATTLE 中的抽選

周期到達時會獲得 BATTLE COIN，消化 BATTLE COIN 後突入 CHALLENGER BATTLE
CHALLENGER BATTLE 突入時會進行 AT 抽選，但在第 15 回或最強役當選時為 AT 確定

設定	第 1-14 周目	第 15 周目	最強役契機
1-3	2.00	100	100
4	4.00		
5	6.00		
6	8.00		

AT 非當選時會依照周期數進行 J6 研究所突入抽選，第 5/10 周目時突入 J6 研究所確定!
其他週期時 50%抽選突入 J6 研究所

J6 研究所中的抽選

J6 研究所突入時可選擇角色，其中的 10%會升格成 HYPER

消化中會依照選擇角色與成立小役進行 BATTLE 發生抽選與勝利抽選

BATTLE 當選時右轉輪會停止 VS 圖案，BATTLE 勝利的話則 AT 確定

選擇角色	ハイチン			結城晶			ジャッキー		
	發生率	通常 勝率	HYPER 勝率	發生率	通常 勝率	HYPER 勝率	發生率	通常 勝率	HYPER 勝率
強西瓜	100	75.0	100	50.0	75.0	100	75.0	100	100
強櫻		66.7			66.7		66.7		
弱西瓜		10.0	33.3		20.0	66.7	10.0	33.3	
弱櫻									
機會銅鐘									
通常 RP									

CZ 最終 G 將 DURAL 核心破壞成功的話則 AT 確定，以下為各設定的破壞率

設定	1	2	3	4	5	6
成功率	3	4	6	8	10	12

AT 前半 サンクチュアリ(聖域)中的抽選

繼續 G 數分配

AT 前半開始時會決定繼續 G 數，完全勝利時會有抽選優遇

突入契機	20G	30G	40G	50G	100G
AT 初當		90.2	6.25	3.13	0.39
完全勝利	50.0	39.8	6.25	3.13	0.78
其他	75.0	19.9	3.13	1.56	0.39

アキラ覚醒抽選

每 SET 的 AT 前半開始時會以 5% 進行高確抽選

當選時會有ジャッキー同行，直到該關結束前的特殊小役出現率會上升到 1/5.4

AT 前半中不中小役的下一轉會發生覺醒機會，發生時瞄押 VF 連線成功則アキラ覺醒確定

VF 連線的期待度為：單線 VF 30%、雙線 VF 3.3%

覚醒機會發生率

設定	1	2	3	4	5	6
低確中	1/227	1/226	1/225	1/224	1/223	1/223
高確中	1/260	1/257	1/256	1/254	1/257	1/253

アキラ覚醒 SET 數分配

VF 連線	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
雙線連線			50.0	25.0	25.0
單線連線	64.8	20.3	10.2	3.13	1.56

幻球獲得抽選

AT 前半中會依照成立小役進行幻球獲得抽選

成立役	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會銅鐘	押順銅鐘/上段銅鐘
防		21.9	80.1	37.1	32.8	1.17
攻			19.9	3.13	0.39	
連	100	3.13			0.39	

AT 後半 リアルゲージバトル(真實血條對決)中的抽選

BATTLE TABLE 分配

BIG 突入時會決定 BATTLE TABLE

TABLE 編號	No1~5	No6~10	No11~13	No14~16
選擇率	各 10.6	各 6.64	各 3.52	各 1.17

各戰 BATTLE 分配

突入時會依照決定的 TABLE 與第幾戰決定對戰對手的★數

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1 戰	4	2	4	2	3	5	2	4	3	4	5	4	3	5	5	4
2 戰	3	2	1	4	2	4	3	2	5	3	5	3	5	5	3	5
3 戰	2	2	3	1	2	3	3	5	3	3	4	5	3	5	5	4
4 戰	1	2	1	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	5
5 戰	1	3	4	1	2	3	4	4	2	3	3	4	3	4	5	4
6 戰	1	3	1	4	2	2	4	2	4	3	3	3	5	4	3	5
7 戰	1	3	3	1	3	2	4	5	2	4	3	5	3	4	5	4
8 戰	1	3	1	4	2	2	4	2	4	3	2	3	4	3	3	5
9 戰	1	4	4	1	2	1	4	4	2	3	2	4	3	3	5	4
10 戰	1	4	1	4	3	1	5	2	4	4	2	3	5	3	3	5
11 戰	1	5	3	1	2	1	5	5	2	3	2	5	3	3	5	4
12 戰	1	5	1	4	2	1	5	2	4	3	2	3	4	3	3	4
13-18 戰	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
19-20 戰	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4

攻防抽選

真實血條對決中 16G 間會依照轉輪停止的小役決定攻防種類，到達第 16G 時則勝利確定
敵方攻擊時如果有幻球時則會使用幻球

雙方都有體力 12pt, アキラ被減到 0pt 時則 AT 結束，敵人被減到 0pt 則 AT 次 SET 突入

契機	最強役/BAR 連線	特殊小役/通常 RP	中段銅鐘	下段再再鐘
攻防種類	一擊勝利	アキラ攻撃	敵方攻撃後防禦	幻球使用 or 敵方攻撃
契機	「連」幻球	「攻」幻球	「防」幻球	アキラ覚醒/第 16G
攻防種類	紅櫻 COMBO	アキラ攻撃	敵方攻撃後防禦	一擊勝利

アキラ攻撃時會依照契機役決定給予對方的損傷 pt，但通常 RP 成立時會依照★數抽選

「連」幻球使用時會有 2-4 回的連續攻撃

「連」幻球使用時連續攻撃回數分配

2 回	3 回	4 回
89.8	6.64	3.52

對方的傷害點數抽選

特殊小役成立時					通常 RP 成立時							
契機	3pt	4pt	6pt	12pt	★	1pt	2pt	3pt	4pt	6pt	12pt	
強特殊小役		60.2	33.6	6.25	1	45.7	34.4	17.2	1.56	0.78	0.39	
弱特殊小役					2	25.4	42.2	28.1	3.13	0.78	0.39	
機會銅鐘	50.0	37.1	12.5	0.39	3	13.7	35.6	38.7	10.2	1.56	0.39	
「攻」幻球					4	7.03	25.0	33.2	25.0	9.38	0.39	
「連」幻球	75.0	19.5	5.08	0.39	5	3.13	6.25	30.9	46.9	12.5	0.39	

敵攻撃時會依照繼續 G 數以及★數決定被傷害的 pt

繼續 G 數	1-5G			6-15G			
★數	1pt	2pt	3pt	1pt	2pt	3pt	4pt
★1	33.6	33.2	33.2	9.38	18.8	35.9	35.9
★2	41.8	33.2	25.0	14.8	25.0	30.1	30.1
★3	56.3	25.0	18.8	25.8	32.8	25.0	16.4
★4	62.5	25.0	12.5	45.3	32.8	12.5	9.38
★5	100			100			