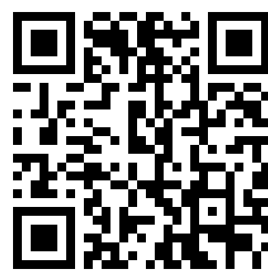


狙撃女孩 71

スナイパイ 71

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



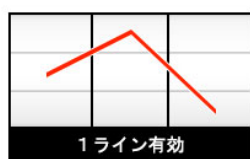
導入年月 2020/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50枚約可遊技轉數 43G

小役構成



AMIYA BATTLE



轉輪配列

リール配列

20	Blue	Blue	Watermelon
19	Watermelon	Watermelon	Watermelon
18	Watermelon	Watermelon	Watermelon
17	Watermelon	Watermelon	Watermelon
16	Watermelon	Watermelon	Watermelon
15	Watermelon	Watermelon	Watermelon
14	Watermelon	Watermelon	Watermelon
13	Watermelon	Watermelon	Watermelon
12	Watermelon	Watermelon	Watermelon
11	Watermelon	Watermelon	Watermelon
10	Watermelon	Watermelon	Watermelon
9	Watermelon	Watermelon	Watermelon
8	Watermelon	Watermelon	Watermelon
7	Watermelon	Watermelon	Watermelon
6	Watermelon	Watermelon	Watermelon
5	Watermelon	Watermelon	Watermelon
4	Watermelon	Watermelon	Watermelon
3	Watermelon	Watermelon	Watermelon
2	Watermelon	Watermelon	Watermelon
1	Watermelon	Watermelon	Watermelon

開獎條件

- 經由 CZ 抽選擬似 BB 或 AT
- 經由擬似 BB 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 710G，天井到達後經由前兆當選 AT+打屁屁時間確定
 另外一個天井為獲得 71 枚硬幣時，此天井到達時當選 AMIYA BATTLE 確定
 此硬幣數天井要是先到達的話，則轉數天井就會被重置

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/>



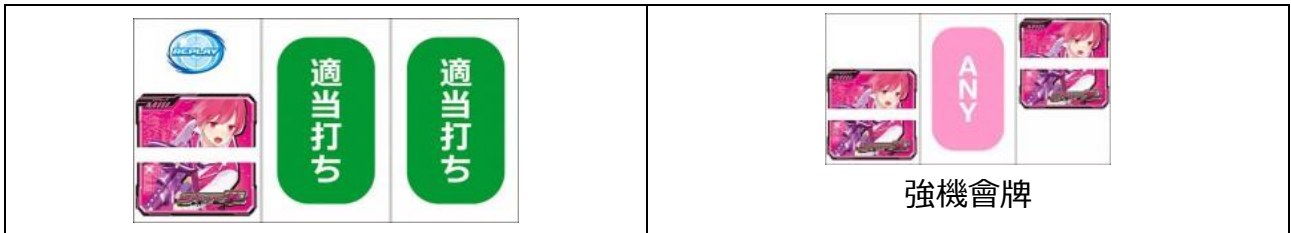
小役種類及瞄壓方式



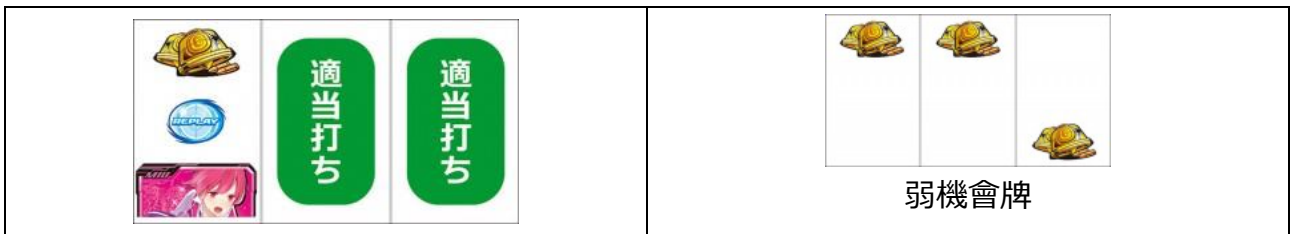
首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押大粉色圖案

左轉輪中下段停止大粉色圖案時，中右轉輪適當停止（右轉輪可瞄押大粉色圖案）

右轉輪上中段停止大粉色圖案時為強機會牌

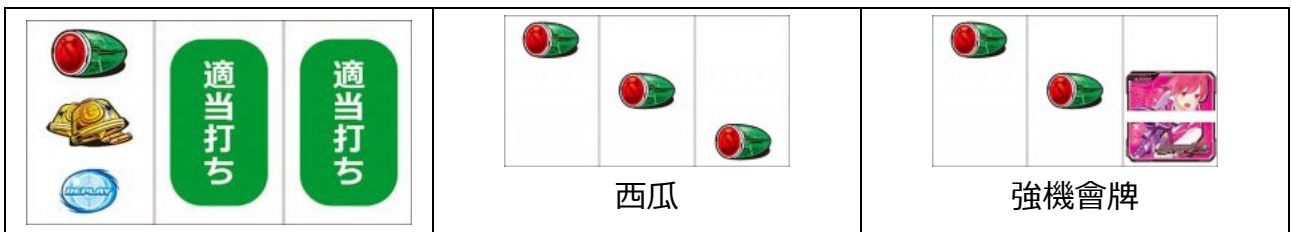


左轉輪下段停止大粉色圖案時，中右轉輪適當停止，銅鐘停止下面右圖牌型時為弱機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪適當停止（右轉輪可瞄押大粉色圖案）

右轉輪中下段停止大粉色圖案時為強機會牌，西瓜連線時為西瓜



左轉輪上段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大粉色圖案

右轉輪中下段停止大粉色圖案時為強紅櫻，沒有停止時為弱紅櫻



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時請瞄押畫面中指定圖案

目押切入演出發生時，要是框體是藍色的標準模式，則右轉輪內瞄押大粉色圖案

要是框體是紅色的專業模式，則右轉輪中下段必須精準瞄押大粉色圖案

其餘演出時則照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹（通常時）

技術介入模式



標準模式（藍色邊框）



專業模式（紅色邊框）

本機會依照設定值而技術介入難易度會有不同，奇數設定是標準模式，目押空間有兩格
偶數設定是專業模式，必須精準瞄押。目押切入演出成功時的恩惠會根據當下狀況有所不同
會影響差枚數上乘以及勝敗，當然希望都能夠成功，完全攻略時機械割都超過 100%

通常場景



基地外場景



車庫場景



敵人基地場景



準心模式

基本上為基地外場景與車庫場景兩種，移行敵人基地場景時為前兆的好機

準心模式為道具獲得的高確率場景

硬幣計數器



通常（綠色）



CZ 高確（橙色）



AMIYA BATTLE 高確（紅色）

通常時押順指示發生時可獲得硬幣，硬幣獲得枚數會依照內部狀態有所變化

綠色為一般狀態，特殊小役會進行 CZ 抽選。橙色的 CZ 高確中特殊小役成立為 CZ 的大好機

紅色時抽到特殊小役的話為當選 AMIYA BATTLE 的大好機

也有規定枚數到達時則突入 CZ 或是 AMIYA BATTLE，到達天井 71 枚當選 AMIYA BATTLE 確定

道具圖案



通常時獲得道具時則會有各種抽選優遇，到具有「初期 AT 差枚數上升」「敵人傷害庫存」「任務期待度上升」「CZ 期待度上升」「連續演出期待度上升」五種，獲得同一道具時則右邊的箭頭顏色也會上升，變成紅色時期待度最高

CHANCE ZONE



解除保全系統



從屋頂潛入



突破正面的門

為 10G 繼續的自力 CZ，小役成立越多則 AT 突入期待度會上升，任務成功則突入 AT CZ 全部有三種，上面越右邊的期待度越高，CZ 中發生 STEP UP 或是準心發紅光時為好機

AMIYA BATTLE (通常時)



一擊狙擊



押順狙擊



目押狙擊



為 20G 固定，純增約 2.8 枚/G 的 BATTLE BONUS，會依照小役進行攻防抽選，將對方的 HP 歸零則勝利，勝利後突入 AT「殲滅大作戰」(勝利期待度約 55%)。一擊狙擊發生且 7 連線成功則一擊勝利確定。押順狙擊發生時押順正確、目押狙擊瞄押成功時則會給予對方傷害。小役成立時我方攻擊的武器要注意。勝利後的角色介紹要注意，出現 NET 歷代角色時...

屁股狙擊時間 (OST)



目押切入演出

二擇挑戰

心眼 OST

對決勝利後突入的上乘特化區間。會依照子彈數量而發生二擇挑戰，成功則上乘變兩倍

目押切入演出發生時為上乘枚數上升的好機，成功則上乘的基本枚數增加

在二擇挑戰發生之前一直成功使此枚數增加，最後二擇成功再使其加倍為此上乘基本流程

心眼 OST 發生時則目押切入演出發生頻率上升且二擇挑戰中押順指示會有全提示

OST 中セバス或らむね登場時為獲得道具的好機，破壞牆壁演出發生時為直上乘的好機

AMIYA BATTLE (AT 中)



AT 中的此對決為 20G 固定，小役跟目押切入演出給予傷害的流程跟通常時一樣，勝率則變 33%

勝利時則突入上位版本 OST

打屁屁時間



通常時轉數天井到達、有利區間突入時特殊小

役抽選、或是 CZ 失敗時的一部分所突入的

上乘特化區間，連打按鍵使枚數上乘或是

獲得道具後突入 AT，最大繼續率 99%！

ENDING



AT 中特定條件達成後突入

為有利區間完走濃厚

通常時演出

轉輪鎖定演出



發生時為特殊小役以上!?發展到第二階段時...

巨大按鍵演出



出現時為大好機!?

連續演出

任務



MIU 輪盤



らむね的卡片占卜



劍士拳擊機



圖案合體



判決之門

任務成功時則突入 CZ 濃厚，上面演出越下面越右邊的演出期待度越高

連續演出



連續演出成功時則當選 AMIYA BATTLE



初代演出



通常時不會發生，但是如果出現的話...!?



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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AMIYA BATTLE	1/453	1/433	1/389	1/308	1/277	1/254
殲滅大作戰	1/416	1/382	1/346	1/276	1/222	1/203
機械割①	98.0%	98.3%	101.6%	102.7%	107.1%	106.7%
機械割②	102.0%	104.1%	104.7%	107.4%	109.3%	110.1%

機械割②為完全攻略時的機械割

小役確率

小役	RP	押順 1 枚役	共通 1 枚役	押順銅鐘	上段銅鐘	弱櫻
確率	1/7.3	1/10	1/7.6	1/1.8	1/24.4	1/88
小役	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌 1	強機會牌 2	
確率	1/496.5	1/99.9	1/79.8	1/399.6	1/992.9	

強機會牌 1 為西瓜聽牌不中，強機會牌 2 為左轉輪粉色大圖案的機會牌

通常時 CZ 抽選

特殊小役成立時會進行 CZ 抽選，期待度：弱櫻=西瓜<弱機會牌<強櫻=強機會牌

押順一枚役連續成立時：三連時 33.6%、四連時 100%

硬幣數量為 0~7.19~21.33~35.47~49.61~63 也會進行 CZ 抽選

硬幣到達第 8.22.36.50.64 枚時以 4.7%抽選 CZ

CZ 中會依照成立小役進行點數抽選，獲得 100 點時當選 AT 確定，點數越多期待度越高

小役	5pt	10pt	25pt	50pt	100pt
押順銅鐘	10.2	0.8	0.01	0.01	0.01
RP/上段銅鐘	89.8	7.8	1.6	0.8	0.02
1 枚役	96.9	1.6	0.8	0.8	0.02
弱櫻/西瓜		70.3	21.1	7.8	0.8
弱機會牌		50	37.5	10.9	1.6
強機會牌/強櫻			53.9	33.6	12.5

CZ 中 1/247.4 會發生技術介入演出，目押成功時則當選 AT 確定

通常時 AMIYA BATTLE 中的抽選

會依照成立小役進行傷害抽選，技術介入的當然要瞄押成功才会有傷害

小役	5	10	20	30	50	100
RP	25.5	23.3	5.2	1.2	0.3	0.2
押順銅鐘	21.8	7.4	2	0.3	0.08	0.03
1 枚役	44.7	14.4	4	0.9	0.2	0.04
上段銅鐘	50.2	37.3	10.1	2	0.4	0.03
弱櫻			74.6	23.1	2.2	0.08
強櫻				56.6	43.2	0.1
西瓜			74.2	23.6	2.2	0.05
弱機會牌			74.5	23.2	2.3	0.04
強機會牌 1				56.6	43.3	0.1
強機會牌 2				57.6	42.2	0.1
押順狙擊		59.3	29.2	9.1	2.4	0.01
技術介入 A		67.1	24.4	7.1	1.4	0.01
技術介入 B			54.4	24.9	20.7	0.01

對決最後一轉會依照剩下 HP 進行逆轉抽選

剩餘 HP	55~	40~54	30~39	20~29	10~19	5~9
勝率	16	17.7	21.5	26.8	40.5	74.3

AT 中對決相關抽選

AT 中約 1/21 抽選突入對決

	保證轉數	平均傷害	技術介入 A 發生率	技術介入 B 發生率	有保證時 繼續率	無保證時 繼續率
攻擊回合	3G	21	1/12.7	1/393.9	81.2%	35.4%
防禦回合	1G	12.7	1/3.9	1/120	64.6%	49.8%

技術介入成功時的傷害抽選

傷害	10	20	50	100
技術介入 A	89.8	9.4	0.7	0.1
技術介入 B		50	48.4	1.6

非特殊小役成立時會依照攻擊或防禦回合進行傷害抽選

小役	攻擊回合				防禦回合			
	RP	押順銅鐘	上段銅鐘	1枚役	RP	押順銅鐘	上段銅鐘	1枚役
5	39.8	39.8	93	1.6		1.6	93	1.6
10	9.4	9.4	5.5	4.7		4.7	5.5	4.7
20	0.6	0.6	0.8	0.2		0.2	0.8	0.2
30	0.1	0.1	0.7	0.1	50	0.1	0.7	0.1
50	0.1	0.1	0.1	0.1	49.2	0.1	0.1	0.1
100	0.01	0.01	0.01	0.01	0.8	0.01	0.01	0.01

特殊小役成立時會依照對戰角色進行傷害抽選

シンディ

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	強機會牌 2
10	80.5		80.5	80.5		
20	12.5	39.8	12.5	12.5	39.8	39.8
30	6.3	30.5	6.3	6.3	30.5	30.5
50	0.6	28.9	0.6	0.6	28.9	28.9
100	0.2	0.8	0.2	0.2	0.8	0.8

ノーン

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	強機會牌 2
10	80.5		80.5	91.4		
20	12.5	39.8	12.5	6.3	93.8	93.8
30	6.3	30.5	6.3	1.6	0.8	0.8
50	0.6	28.9	0.6	0.6	4.7	4.7
100	0.2	0.8	0.2	0.2	0.8	0.8

エヴァ

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	強機會牌 2
10	91.4		91.4	80.5		
20	6.3	93.8	6.3	12.5	39.8	39.8
30	1.6	0.8	1.6	6.3	30.5	30.5
50	0.6	4.7	0.6	0.6	28.9	28.9
100	0.2	0.8	0.2	0.2	0.8	0.8

AT 中硬幣規定數到達時抽選

硬幣數	5~7	12~14	19~21	26~28	33~35
分配比例	11	14	17	20	38

到達規定硬幣數時會進行攻擊防禦回合或是目標機會等的抽選

	對戰第一人時	對戰第二人時	對戰第三人時	對戰アミヤ時
攻擊回合	35.2	40.6	43.8	
防禦回合	35.2	40.6	43.8	
目標機會	29.7	18.8	12.5	75
アミヤ對決				25

目標機會中的抽選

最低保證持續 10G，技術介入發生率約 1/4（共通 1 枚役成立時也會發生）

會依成立小役進行各種抽選，BT 為對決回合，無保證轉數時押順銅鐘成立的 84.4% 結束

アミヤ以外

小役	有保證轉數			無保證轉數			
	硬幣	道具	上乘	硬幣	道具	上乘	BT
押順銅鐘	40.6	7.8	1.6	1.6	1.6	6.2	6.2
押順 1 枚役	75	25		75	25		
上段銅鐘	25	50	25	25	50	25	
西瓜／弱櫻／弱機會牌		31.2	68.8		26.6	23.4	50
強機會牌／強櫻			100		15.6	34.4	50
RP			100			100	

アミヤ

小役	有保證轉數			無保證轉數			
	硬幣	道具	上乘	硬幣	道具	上乘	BT
押順銅鐘	40.6	7.8	1.6	1.6	1.6	12.5	3.1
押順 1 枚役	75	25		75	25		
上段銅鐘	25	46.9	28.1	25	46.9	28.1	
西瓜／弱櫻／弱機會牌		25	75		25	37.5	37.5
強機會牌／強櫻			100		12.5	37.5	50
RP			100			100	

上面表格中當選上乘時的枚數分配

枚數	20	50	100	200	300
押順銅鐘	1.2	0.4			
上段銅鐘	18.6	6.3	0.1	0.1	
西瓜／弱櫻／弱機會牌	74.2	25	0.5	0.1	0.1
強機會牌/強櫻	25.2	34.4	8.6	0.5	0.1
RP		39.8	39.8	18.8	1.6

技術介入發生且成功時會進行差枚數上乘

枚數	20	50	100
技術介入 A	91.4	7.8	0.8
技術介入 B		89.8	10.2

AT 中 AMIYA BATTLE 中的抽選

會依照成立小役進行傷害抽選，技術介入的當然要瞄押成功才会有傷害

小役	5	10	20	30	50	100
RP	27.7	21.1	4.1	0.9	0.2	0.2
押順銅鐘	19	6.3	1.6	0.2	0.06	0.02
1 枚役	34.8	10.4	2.9	0.6	0.2	0.02
上段銅鐘	57	33.5	7.8	1.5	0.1	0.01
弱櫻			77.6	20	2.3	0.01
強櫻				63	37	0.01
西瓜			75.8	23	1.3	0.01
弱機會牌			80.2	18.1	1.7	0.01
強機會牌 1				59.2	40.6	0.2
強機會牌 2				50.2	49.8	0.01
押順狙擊		63.5	27.4	7	2.1	0.01
技術介入 A		72.7	20.8	5.6	0.9	0.01
技術介入 B			58.4	22.5	19	0.01

對決最後一轉會依照剩下 HP 進行逆轉抽選

剩餘 HP	55~	40~54	30~39	20~29	10~19	5~9
勝率	16	17.7	21.5	26.8	40.5	74.3

屁股狙擊時間中的抽選

會持續到子彈歸零，一個子彈會有 2G 的保證

ミウ周圍的氣顏色會影響全押順指示的發生率，紅色在升格時會突入心眼 OST

氣顏色	藍色	黃色	綠色	紅色	心眼 OST
押順指示發生率	0.8	3.1	50	80.5	100

RP 與共通一枚役成立時 64.1% 會發生技術介入，心眼 OST 時大幅提升發生率

押順銅鐘 1 為還在保證轉數內，押順銅鐘 2 則為非在保證轉數

小役	發射子彈	氣升格	枚數上乘	獲得硬幣	獲得道具
RP		35.9			
押順銅鐘 1		25			
押順銅鐘 2	85.9	14.1			
押順 1 枚役				62.5	37.5
共通 1 枚役				22.4	13.5
上段銅鐘		100			
弱櫻/西瓜		62.5	25		12.5
弱機會牌		37.5	50		12.5
強櫻		7.8	92.2		
強機會牌		7.8	92.2		

子彈顏色會有不同的基礎上乘枚數：銅色 20 枚、銀色 30 枚、金色 50 枚、粉色 100 枚

上面表格抽到枚數上乘時的分配比例

上乘枚數	20	30	50	100	200	300
弱櫻/西瓜	68	18.8	7.8	4.7	0.7	0.1
弱機會牌			66.4	31.3	1.6	0.8
強櫻/強機會牌	55.5	25	12.5	6.3	0.7	0.1

上面表格抽到氣升格時的分配比例

小役	上升一階	上升兩階	上升四階
RP/銅鐘	98.3	1.6	0.1
弱櫻/西瓜	79.6	18.8	1.6
弱機會牌			100
強櫻/強機會牌	48.4	50	1.3