

# 潮與虎 白面決戰

## うしおととら 白面決戰

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

☆IDOL

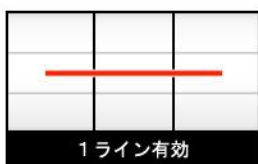
導入年月 2025/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



潮虎 BONUS/最終決戰 BONUS



潮虎機會(CZ)



10.15 枚



西瓜



妖目



紅櫻



潮強櫻



虎強櫻



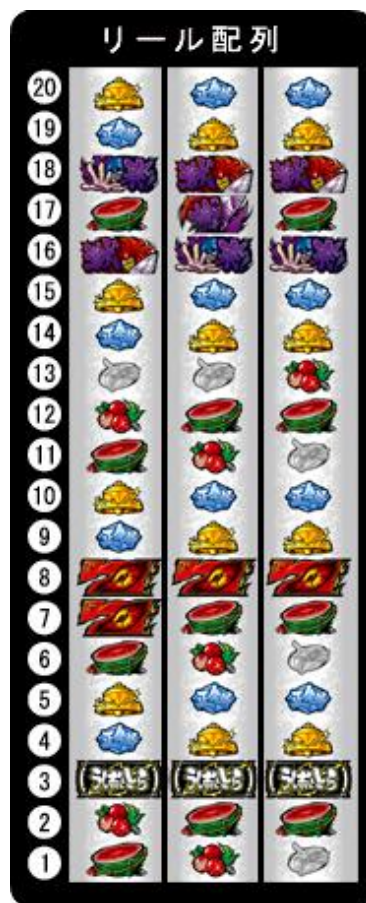
潮虎強櫻



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 CZ
2. CZ 中抽選疑似 BONUS
3. BONUS 後的 ST 中抽選疑似 BONUS

轉輪凍結特典與確率

(廠商尚未公布)

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 600G, 天井到達時經由前兆當選 CZ 確定  
疑似 BONUS(AT)間消化超過 2500G 時會經由前兆當選確定 CZ

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  
最即時的的線上海壇討  
最廣大的的電玩消費族  
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

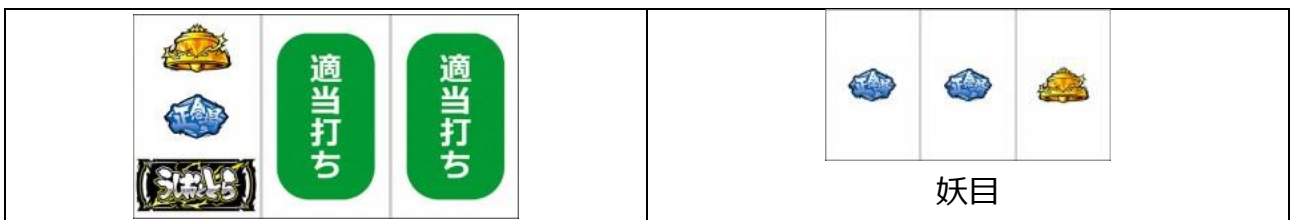


通常時首先約在左轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紫色大牌區塊，中右轉輪停止一個紫藍大牌為潮強櫻  
停止一個紫紅大牌為虎強櫻，兩種皆停止時為潮虎強櫻，都沒停的話則為弱櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為妖目



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜  
有確實瞄押但是沒西瓜連線時為機會牌



## AT 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，其餘演出發生時則照通常時打法瞄押即可

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>



## 各種演出說明

### 模式與 BONUS 介紹

#### 通常場景



白天



黃昏



夜晚

通常時妖目或是特殊小役會抽選高確或是 CZ，妖目出現率約 1/6.9，連續越多期待度越高

兩連會抽選高確，三連會抽選 CZ，四連為 CZ 濃厚，五連為 AT 濃厚

通常場景會示唆內部狀態，黃昏為高確示唆，夜晚為超高確示唆

#### 前兆場景



遠野妖怪



神居古潭

前兆場景移行時為當選 CZ 的好機，上面右邊的期待度較高

#### 太極圖燈



潮強櫻



虎強櫻



潮虎強櫻

轉輪左邊的太極圖燈會示唆 CZ 前兆，潮強櫻出現時左側會發光，為突入潮 CZ 的好機

虎強櫻則右側會發光，為突入虎 CZ 的好機，潮虎強櫻出現時兩邊都會發光，為突入潮虎 CZ 的好機

連續出現潮強櫻與虎強櫻時則兩邊都發光但前兆會演出先抽到的那邊，為突入其中一個 CZ 的好機

最先抽到的失敗時則會抽選置換成成功，如果原本就成功則會抽選 CZ 升格

### 潮虎機會



潮 CZ



虎 CZ



潮虎 CZ

全部有三種 CZ 都是 10G，妖目兩連或是特殊小役成立時則當選 AT(擬似 BONUS)濃厚  
 潮 CZ 中發生瞄押演出成功則當選 AT，虎 CZ 中發生短凍結則當選 AT 濃厚，潮虎 CZ 為兩種都有  
 潮 CZ 與虎 CZ 中成立強櫻時會抽選升格潮虎 CZ，成立與 CZ 非對應的強櫻時為好機

### 削梳之儀



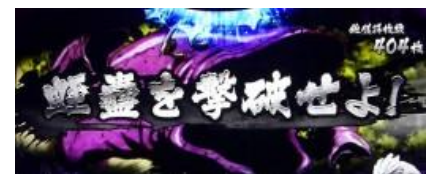
突入時為 AT 濃厚的特殊 CZ，繼續 15G，演出成功時則潮虎 BONUS 的 7 連線數會增加  
 最低保證成功一次，妖目與特殊小役成立時為好機。設定變更或是 AT 肉包後比較有機會突入

### 潮虎 BONUS



繼續 20~300G，純增約 5.0 枚/G 的擬似 BONUS，AT 初當時從這裡開始，初期轉數會依照  
 7 連線數(最大 8 連線)增加，期待轉輪的空白部分出現 7。BONUS 中妖目兩連以上或是特殊小役  
 會抽選覺醒 SB 或是 BONUS 庫存

### SPEAR OF THE BEAST (SB)



潮虎 BONUS 結束後突入的 30G ST，純增約 1.2 枚/G，累積對決量表來目標獲得 BONUS 庫存  
 妖目出現時為量表上升的好機，妖目兩連或是特殊小役則上升濃厚，強特殊小役上升兩格以上濃厚  
 累積十格則會得 BONUS 庫存且會抽選上位 AT。妖目兩連或特殊小役成立時也會直接抽選 BONUS  
 發展連續演出成功則當選 BONUS，累積的量表會留到下一次再用。瞄押演出發生時抓到三連圖案  
 則當選 BONUS 濃厚，一部分還會突入特化區間。ST 轉數歸零時會突入妖判定

ST 轉數有剩餘就當選 BONUS 時會抽選 7 連線數的上乘



### 妖判定



ST 結束後移行的 BONUS 高確率狀態，會依照 ST 中累積的量表格數=消化 G 數  
 要是有 BONUS 庫存則一開始就會放出然後突入 BONUS。消化中全部小役都會抽選 BONUS  
 妖目則 1/2 當選 BONUS，妖目兩連或特殊小役為 BONUS 濃厚，最後一轉成立妖目也為濃厚

### 激槍慟哭 ZONE



妖判定或極限判定結束後突入的 16G 拉回區間，準備中會抽選場景升格  
 場景升格的話則拉回潮虎 BONUS 的期待度也會越高，拉回期待度約 20%

### 覺醒 SB



潮 SB



虎 SB



潮虎 SB

潮虎 BONUS 中抽選的上位 ST，比通常 ST 抽選率要高，強櫻成立時當選 BONUS 濃厚  
 且抽到 SB 對應的強櫻時則為突入特化區間的大好機

### 雷槍 ZONE



雷槍 ZONE~潮~



雷槍 ZONE~虎~



雷槍 ZONE~潮虎~

ST 中當選 BONUS 的一部分突入的對決量表與 BONUS 庫存特化區間，會繼續 10G  
 妖目以上則量表上升濃厚且抽選 BONUS 庫存，其他小役則 50%抽選量表上升  
 跟通常時 CZ 演出類，潮中抓到三連圖案，虎中發生短凍結時則獲得 BONUS 庫存，潮虎則兼具  
 消化中成立非對應的強櫻時會抽選升格潮虎



## 白麵臨界挑戰



BONUS 連莊累積時 ST 中的故事會進行，到達三的倍數次時為發生此挑戰的好機

第六章為大好機，第九章為突入濃厚。挑戰為猜押順銅鐘的一次決勝負

猜中四擇押順則突入上位 AT 的最終決戰 BONUS，內部有時也會剛好抽到共通銅鐘!?

## 最終決戰 BONUS



通常

高確

超高確

繼續 20~300G，純增約 5.0 枚/G 的上位 AT，跟潮虎 BONUS 一樣一開始 7 連線越多則 G 數越多

消化中妖目與特殊小役會抽選高確或是 BONUS 的轉數上乘，(超)高確中上乘機率較高

超高確中連銅鐘都會抽選上乘。機會牌移行高確濃厚，潮虎強櫻移行超高確濃厚

BONUS 結束後突入極限判定

## 一天突破



最終決戰 BONUS 中特殊小役有機會抽選突入的上乘特化區間，繼續率 55~80%，每次繼續皆上乘 50G 以上，妖目與特殊小役則繼續濃厚

## 極限判定



為 9G ST，繼續期待度高達 81%。妖目成立時 1/2 當選 BONUS，妖目兩連與特殊小役成立時當選 BONUS 濃厚，最後一轉妖目也是濃厚 ST 有剩餘轉數時會抽選 7 連線數上升

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/178.0	1/175.6	1/169.7	1/164.5	1/161.9	1/159.0
AT	1/397.3	1/389.6	1/378.0	1/365.6	1/360.0	1/356.1
機械割	97.9%	99.2%	100.5%	104.6%	109.4%	114.9%