

鬼濱爆走紅蓮隊 狂鬪旅情篇

鬼浜爆走紅蓮隊 狂鬪旅情編

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



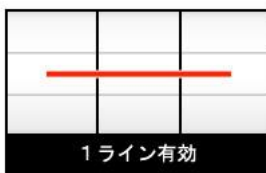
導入年月 2021/05

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 40G

小役構成



真ツッパリ RUSH



ツッパリ RUSH



天下無敵 BONUS



10 枚



3 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為通常時是特攻 BONUS+ 神ツッパリ RUSH。AT 中發生為有利區間 完走濃厚

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 768G，天井到達時經由前兆當選 AT 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上市論壇討
最廣大的電玩消費族
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/>

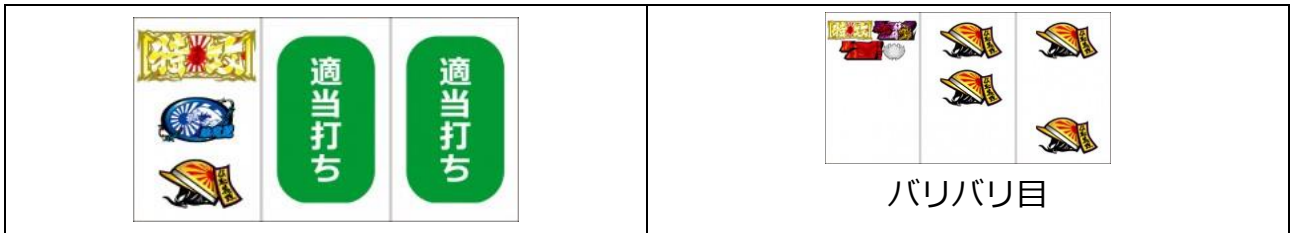


小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押金 BAR

左轉輪上段金 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，大牌/白牌.銅鐘.銅鐘.連線時為バリバリ目



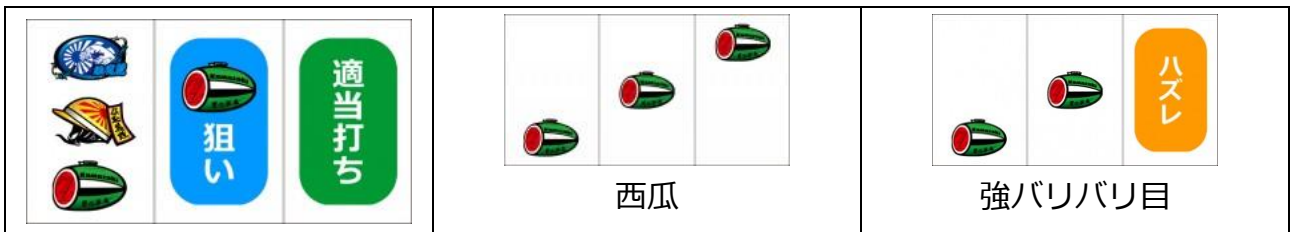
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，中轉輪西瓜可替代紅櫻

紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

西瓜連線時為西瓜，西瓜聽牌但是沒有連線時為強バリバリ目



擬似 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出時按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

通常時



晴天堀



鹿廣場



虎水寺



旅館



喰威倒麗町

通常時會依照場景有期待度的不同，越下面越右邊的期待度越高
通常時有 A~G 的模式在管理，規定轉數消化時會突入カッ飛び ZONE
會依照通常/高確/超高確而真鬼燈的點亮率會有變化

カッ飛び ZONE



規定轉數到達時突入の自力 CZ，AT 結束後
也有機會突入，AT 突入期待度約 40%
突入時真鬼燈的點燈數越多則期待度越高
亮五個燈時為 AT 濃厚，CZ 中有五個等級管理
消化中依照小役進行等級上升抽選
最後依照等級進行演出後看是否當選 AT

殴り込み ZONE



特殊小役的一部分突入の前兆場景
特殊小役直擊 AT 時大都會經由此演出
對決勝利的話則突入 AT
AT 當選期待度約 33%

ツッパリ RUSH



純増 2.8 枚/G, 1SET 30G 以上の初期 AT
消化中必須使勝率上升, 剩餘轉數歸零時發展
對決, 依照勝利進行勝敗抽選, 對決勝利則
突入真ツッパリ RUSH, 勝利期待度約 50%

真ツッパリ RUSH



與左邊一樣, 但是是上位版本的 AT, 除了抽選
勝率上升以外還進行報酬獲得、救濟、持續勝利
排氣管等, 勝利期待度大幅上升到 80%
內部有等級管理, 如果升到神則為最高等濃厚

カツ飛び ZONE 中的演出

導入 LOGO



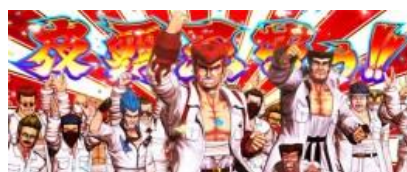
紅色 LOGO 為等級 3 以上, 超的話為 4 以上
跟通常時的 LOGO 不一樣時為好機

上等跑馬燈



文字種類會示唆等級, 對決上等與集會上等為
等級 3 以上, 激熱上等為 4 以上, 確定上等為
等級 5 確定

連續演出



連續演出有繼承系列作, 發展中間的對決或是右邊的河川邊演出時為大好機

AT 中的演出

愛控(ICON)系統



左圖左邊的持續勝利排氣管多一隻則勝率上升 5%，最多獲得兩隻，效果會持續到 AT 結束

左圖下方的勝率 ICON 會依照顏色而勝率上升度會有變化，出現?時為高期待

右圖上方的救濟 ICON 為 AT 結束後會移行拉回區間

右圖下方的報酬 ICON 在 AT 繼續時會獲得對應報酬

真ツッパリ RUSH 中的模式選擇



對決模式



剛兵模式

有兩種模式可以選擇，對決模式在對決發展前要多獲得勝率上升 ICON，在對決開始時

會告知合算勝率，對決勝利時則繼續。剛兵模式為當下直接告知獲得勝率的模式

最後五轉發生惡閃光演出則 AT 繼續

真ツッパリ RUSH 中的場景



會依照場景會有基本勝率變化，上排從左到右為 20%/30%/40%

下面兩個左邊為 ICON 獲得高確率區間，右邊為 ICON 獲得兩倍區間

AT 繼續時的報酬

メンチ連打



連打按鍵決定初期轉數
背景顏色會有不同的期待度

鬼卡片



起動時選擇的卡片會決定
初期轉數

天下無敵 BONUS



30G 繼續的擬似 BONUS
BONU 中完成臉的話
會進行勝率上升抽選

鬼神覺醒挑戰



目標突入鬼神亂舞的 CZ，鬼神覺醒的話
則突入鬼神亂舞，成功期待度 33%

鬼神亂舞



高確率獲得報酬 ICON 的本機最強特化區間
突入後可期待 AT 長繼續

拉回機會中的演出

拉回機會有三種



REVERSE ANGEL



復仇



愛的祈禱

獲得救濟 ICON 時獲得的種類也很重要，上面從左到右拉回率為 25%/50%/100%

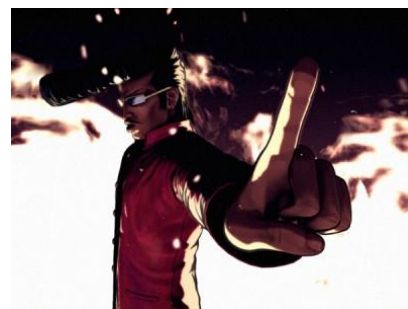
翔轉輪凍結

翔名言



通常時可能發生的此演出，演出後當選
特攻 BONUS+最強 AT「神ツッパリ RUSH」

翔的五條訓示



AT 中發生此演出則為 ENDING 到達濃厚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	6
AT	1/301.0	1/298.5	1/281.4	1/254.5	1/230.9
機械割	97.6%	98.4%	101.3%	104.9%	108.2%

小役確率

以下為排版方便，バリバリ目簡稱バリ，強バリバリ目簡稱強バリ

小役	RP	押順銅鐘	押順一枚役	弱櫻	強櫻	バリ	強バリ
確率	1/9.3	1/2.0	1/4.3	1/52.9	1/1638	1/109.2	1/1638
設定	1	2	3	4	6		
西瓜	1/107.4	1/104.0	1/100.8	1/97.8	1/93.6		

真鬼燈の亮燈抽選

會依照成立小役與滯在狀態進行抽選，押順一枚役只在押順指示發生且銅鐘連線時抽選

小役	RP/押順一枚役	西瓜	弱櫻	強櫻	バリ/強バリ
通常	3.1	50.2	50.2	100	67.8
高確	20	100	71.4	100	100
超高	49.8	100	100	100	100

以下為狀態移行抽選

小役	弱櫻/西瓜		バリ		強バリ/強櫻	
	通常跳高確	高確跳超高	通常跳高確	高確跳超高	通常跳超高	高確跳超高
12	13.3	12.1	20.1	16	40	40
3	14.4	13	21.7	17.3	43.1	43.1
4	16.2	14.7	24.4	19.5	48.6	48.6
6	16.7	15.2	25.2	20.1	50.2	50.2

狀態轉落率：高確轉通常 3.5%、超高轉通常 2%、超高轉高確 2.7%

移行カッ飛び ZONE 時的真鬼燈亮燈數的 AT 當選期待度

點燈數	0	1	2	3	4	5
當選率	20.1	33.9	48.2	58.4	75.2	100

通常的模式相關

有利區間移行時會進行模式抽選

模式	A	B	C	D	E	F	G
設定 1	19.6	19.6	19.6	19.6	11.8	5.9	3.9
設定 2	19.2	19.2	19.2	19.6	11.8	6.7	4.3
設定 3	18.4	18.8	19.2	19.6	11.8	6.7	5.5
設定 4	16.9	16.9	17.6	19.6	11.8	8.6	8.6
設定 6	16.9	16.9	16.2	20	12.5	8.6	8.6

決定模式後抽選規定天井 G 數

天井 G	128	256	320	384	448	512	640	704	768
模式 A~D		0.4	0.4	0.4	0.4	13.7	29.4	5.9	49.4
模式 E		9.8		40		50.2			
模式 F		9.8		90.2					
模式 G	100								

但是設定變更時的模式 A~D 的 75%會以下表比例抽選

天井 G	256	384	512
模式 A~D	0.8	0.8	98.4

各模式的 CZ 突入期待度, 768G 時 100%突入 CZ

模式	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640	704
A	25.1	90.2	9.8	40.2	5.5	40.2	5.5	61.9	5.1	78.2	77.6
B	90.2	25.1	9.8	80.1	10.2	55.9	66.8	61.9	66.7	42.9	91.2
C	25.1	90.2	25.1	80.1	25.4	50.4	25.4	90.6	25.1	93.6	77.6
D	90.2	90.2	66.7	66.8	66.8	66.8	66.8	68.3	66.7	78.2	82.1
E	90.2	25.1	9.8	54.7	9.8	72.3	9.8	100			
F	25.1	80	5.1	54.7	5.1	100					
G	20	100									

AT 結束時復活抽選

AT 結束時會依照成立小役進行復活抽選

小役	弱櫻/西瓜	バリ	強バリ/強櫻
當選率	9.8	50.2	100

AT 結束時的 CZ 當選率

AT 一關就結束時會依照設定進行 CZ 抽選

設定	12	3	4	6
當選率	9.3	10	11.4	12.2

ツッパリ RUSH 中的勝率 ICON 抽選

會依照ツッパリ等級與小役進行勝率 ICON 抽選，強バリ/強櫻中 100%獲得勝率 ICON

ツッパリ等級	0	1	2	3	4
RP/押順銅鐘	0.8	1.2	1.2	1.6	2
共通一枚役	50.2	50.2	50.2	80.4	50.2
弱櫻	78.8	66.7	80.4	100	80
西瓜	78.8	66.7	80.4	100	80
バリ	100	81.2	81.2	100	100

天下無敵 BONUS 中的勝率 ICON 抽選

小役	共通一枚役	弱櫻/西瓜	バリ	強バリ/強櫻
當選率	33.3	60.4	90.2	100

鬼神覺醒挑戰中的抽選

會依照成立小役進行鬼神亂舞抽選，二擇押順指示猜對時約 11%當選

小役	一枚役	弱櫻/西瓜	バリ	強バリ/強櫻
當選率	0.4	21.2	50.2	100

喧嘩上等演出示唆

剩餘人數會示唆設定

33 人為設定 3 以上確定、44 人為設定 4 以上確定

66 人或是 6 人為設定 6 確定

AT 結束畫面示唆

		
基本畫面	高設定期待度上升	設定 2 以上確定
		
設定 2 否定	設定 6 確定	

ENDING 中的迷你角色示唆

ENDING 中特殊小役成立時，出現的迷你角色會示唆設定

無角色出現：基本

ノブオ：設定 136 期待度上升

ダイゴ：設定 246 期待度上升

ハヤト：設定 136 期待度大上升，高設定時較容易出現

リュウジ：設定 246 期待度大上升，高設定時較容易出現

アイちゃん：設定 2 以上確定

武虎狂走會四人：設定 3 以上確定

暗黑一家四人：設定 4 以上確定

翔：設定 6 確定