

樂園追放

パチスロ樂園追放

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



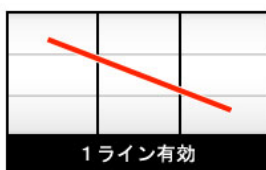
導入年月 2021/09

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 38G

小役構成



BIG BONUS



12 枚



4 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 規定轉數到達抽選 CZ 機會區間
2. 特殊小役抽選 CZ/BONUS
3. CZ/BONUS 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商尚未公布)

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 650G, 天井到達時經由前兆當選 BIG BONUS 濃厚

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
最即時的線上論壇
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黑 BAR

左轉輪上段黑 BAR 停止時，接著停止右轉輪，右轉輪下段停止大牌圖案或紅櫻時則中轉輪瞄押紅櫻，中轉輪中段紅櫻停止時為紅櫻，中段再再瓜連線時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，先適當停止右轉輪，西瓜聽牌時中轉輪再瞄押西瓜

西瓜連線時為弱西瓜，西瓜聽牌但是沒有連線時為機會牌



左轉輪中段西瓜停止時，先適當停止右轉輪，西瓜聽牌時中轉輪再瞄押西瓜

西瓜連線時為強西瓜，形成下面右圖排列時為機會牌



AT 與擬似 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則依照畫面指示圖案瞄押

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

通常場景



沙漠



市街地



廢墟



樂園 ZONE

通常場景全部有四種，廢墟場景為高確示唆，高確中有初當抽選優裕

樂園 ZONE 為直擊 Revolt to DEVA(RD)或 AT 的真前兆場景

對話場景



內心糾結



價值觀



接觸



中央保安局



最終審議

為 RD 的前兆場景，BIG 後前兆或是特殊小役為契機一型，前面為上排的三個場景
アンジェラ下定決心後會移行中央保安局場景，接觸場景移行中央保安局場景期待度大

移行中央保安局場景時 RD 當選期待度超過 50%，STEP UP 越多期待度越高
最後在最終審議中反對上官的命令時則突入 RD 濃厚。也有機會直接突入 SPEP 或是 AT

NAH 覺醒挑戰



規定轉數(50/200/400)到達時的一部分所移行的 NAH 高確中抽選當選時或是機會牌抽選突入的
自力 CZ。3G 內覺醒的話則突入 RD，成功期待度約 33%，紅色場景則期待度大幅上升

BIG BONUS



25G 固定，純增約 4.0 枚/G 的擬似 BONUS，約純增 100 枚，消化中會抽選 RD 或 AT 期待度約 33%。特殊小役會抽選 RD 跟 AT，白 7 或 BAR 連線則當選 AT 濃厚還有 BIG 當選時基本上紅 7 連線為右上左下連線，其他方式的話則當選 AT 濃厚 AT 中 BIG 當選率會大幅上升，銅鐘成立時庫存防衛時間 2 秒濃厚，特殊小役進行 G 數上乘抽選白 7 連線則上乘 G 數濃厚。BIG 特殊連線時為 BIG BONUS BOOST，銅鐘庫存時間上升為 10 秒

Revolt to DEVA



AT 期待度約 45% 的自力 CZ，銅鐘一次後消化 25G+ 最終判定 5G。小役連線時一定會使敵方的 HP 減少，六擇銅鐘成立時的 50% 會發生二擇押順指示。最後判定會依照剩餘 HP 發展當然 HP 剩下越少期待度就會越高，要注意演出標題的顏色

FS 防衛戰



初期 G 數 30G 以上，純增約 4.0 枚/G 的 G 數管理型 AT。剩餘轉數歸零時發展 AGENT BATTLE 勝利則上乘 G 數後繼續。長繼續的重點為時間連結系統，AT 中會依照成立小役每一轉加算 1 秒以上的防衛時間，到達規定時間時會發生 1G 完結的時間演出，有機會獲得上乘或是 BIG 到發生演出的剩餘時間會顯示在畫面左下的小液晶畫面。整體目標為到達 ED 發生的 1220 秒 AT 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘、突發的時間演出、移行高確率的三種抽選

AGENT BATTLE



AT 剩餘轉數歸零時發生的 AT 繼續對決，敵人總共有三種，上面越右邊的敵人期待度越高
基本只會選期待度較低的敵人，但是 AT 中經由時間演出事先擊破的話則只會留下期待度高的
對決勝利的话則突入 WINNING ATTACK

WINNING ATTACK



AGENT BATTLE 勝利時突入，會獲得 20G 以上後繼續

EPISODE

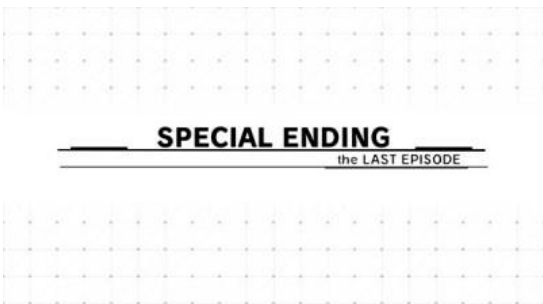


防衛時間到達規定數後突入的 10G EPISODE，時間演出在 AT 突入時就會抽選配置好

EPISODE 的發生時間為 150 秒、400 秒、900 秒三個固定

EPISODE 中特殊小役會進行時間活動的庫存抽選

ENDING



防衛時間到達 1220 秒則突入 ENDING，有利區間完走濃厚

AT 中的演出

AT 中的場景



アンジェラ場景



ディンゴ場景



FS 場景

AT 中アンジェラ場景為基本，ディンゴ場景為高確示唆，FS 場景為高確濃厚

高確中的突發時間演出抽選會有優裕，銅鐘也有機會抽選

Encount EVENT



時間演出之一，特殊小役成立時為成功濃厚

銅鐘期待度 40%以上，紅色標題出現時

銅鐘為成功濃厚且恩惠也會較好

此演出將敵人擊破則上乘 10G 以上

Jamming EVENT



為時間演出之一，成功時會突入 Jamming 狀態

AT 轉數停止減算+突入時間演出高確率狀態

特殊小役還會追加當選 BIG!?

Bomb EVENT



時間演出之一，成功可將敵人事先擊破

AGENT BATTLE 會較有利，三人全員擊破

則獲得繼續庫存濃厚。特殊小役成立時

還會追加當選 BIG!?

Pod EVENT



時間演出的一種，演出成功則上乘 5G 以上

雖然上乘轉數較少

但是銅鐘也有機會當選 BIG

ディンゴ狙撃演出



アーハン殲滅演出



樂園追放演出



時間演出之一，第三停止白的樂園追放導光板+NEXT
出現時發生，成功時 BIG 濃厚

時間演出之一，第三停止白的
樂園追放導光板+NEXT 出現
時發生，點燈則上乘 30G 以上

轉輪凍結



AT 中或 AT 中的 BIG 發生切入演出時
大牌連線時擇上乘轉數，沒連線時要是
發生轉輪凍結則倒數後會發生大量上乘

休息時間



敵人事先全員擊破獲得繼續庫存時
則 AGENT BATTLE 會變成休息時間
之後突入 WINNING ATTACK

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	1/246	1/247	1/247	1/255	1/267	1/276
AT	1/575.1	1/542.4	1/484.9	1/412.1	1/353.1	1/310.0
AT 中 BIG	1/151	1/152	1/155	1/160	1/168	1/222
CZ	1/323	尚未公布				
以上初當合算	1/164.5	1/160.1	1/147.9	1/134.0	1/121.3	1/111.1
機械割	97.9%	99.5%	100.9%	104.5%	108.1%	109.0%