

TABOO TATTOO-禁忌咒紋-

SLOT タブー・タトゥー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



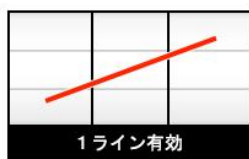
導入年月 2021/10

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 40G

小役構成



VOID DRIVE



TRIGGER BONUS



REGULAR BONUS



1/13 枚



3 枚



1 枚



1 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役或 CZ 抽選咒紋庫存後抽選 BONUS
3. 擬似 BONUS 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

試鏡凍結為 EPISODE BONUS+VOID DRIVE HYPERS, 起源體凍結為 EPISODE BONUS+起源體對決

天井情報與恩惠

天井為移行有利區間後消化 800G, 超過 701G 開獎時為 TRIGGER BONUS 以上濃厚天井到達時經由前兆當選 TRIGGER BONUS 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

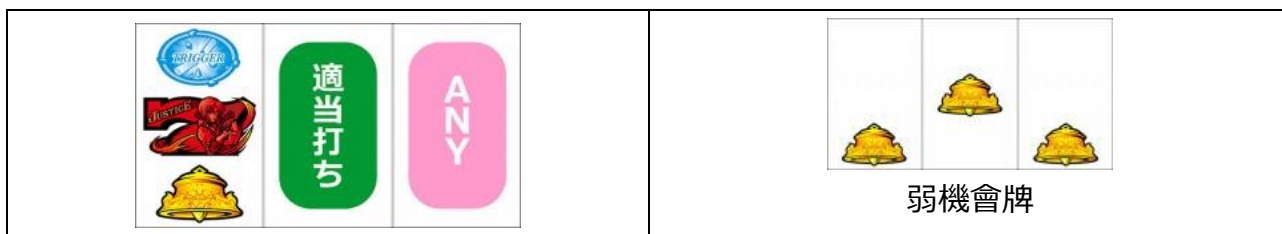


首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押紅 7

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，紅櫻或黑色圖案三連線時為強紅櫻，反之為弱櫻



左轉輪下段銅鐘停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小山形排列時為弱機會牌



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

有確實瞄押但是沒有連線時為強機會牌，中段銅鐘連線時為強銅鐘



擬似 BONUS/AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則瞄押畫面中指定圖案

其他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

呪紋庫存



使 BONUS 期待度上升的自力解除要素

主要在通常時特殊小役成立時會進行獲得抽選
庫存時的 BONUS 期待度超過 30%，使用庫存
的時間點會有期待度的不同，越晚使用期待越高
獲得呪紋時跟高期待 G 數區間重疊時為大好機

呪紋庫存挑戰



3G 繼續的呪紋庫存超高確率區間，RP 或
特殊小役成立時則獲得呪紋庫存確定
獲得期待度約 60%

高確週期



皺紋庫存率大幅上升的高確為
週期管理，最大到第三週期時
(101G~)一定會移行高確
特殊小役也會抽選移行高確

深夜的晴海台



通常場景中晴海中學與市街為
基本，住宅街為高確示唆
移行深夜的晴海台為大好機

刻印前兆



角色參戰越多則期待度越高的
前兆場景，角色的組合也要
注意，全員集合時為
TRIGGER BONUS 以上濃厚

REGULAR BONUS



純增 2.0 枚/G，20G 繼續的疑似 BONUS。消化中拉門的顏色會示唆 DC 的突入期待度
拉門整個打開時為突入 DC 濃厚。期待度約 50%以上

TRIGGER BONUS



純增 2.0 枚/G, 20G 繼續的
疑似 BONUS, 消化中 7 連線
或是演出成功則直接突入 VD
VD 後會再突入消化剩下轉數

EPISODE BONUS



TB 變成 EPISODE BONUS 時為突入 VD 確定
繼續轉數為 30G, 且 VD 消化後會再度突入 TRIGGER BONUS

VOID DRIVE(VD)



純增約 5.5 枚/G, 1SET 8G, 繼續率 75%/90%的 AT, 8G 內呪紋連線則為繼續確定
皺紋連線有很多種, 有轉輪上連線, 起動時轉輪逆轉後連線, 畫面演出中連線等
要是回合開始畫面為起源體版本或是 BGM 變化或停止等演出發生時為呪紋連線濃厚

STORY VD



VD 繼續時的一部分有機會突入, VD 中不中
小役連續時為突入的好機, STPRY VD 不只
為 16G, 且也為 VD 繼續確定

VD HYPER



凍結等為契機所突入的 90%繼續率的
最上位版本 VD

DRIVE CHALLENGE(DC)



RB 結束後的一部分或是 TB 結束後一定突入, 為期待度 40~65%的拉回區間
每一轉會依照成立小役抽選內部點數, 到達規定點數則拉回濃厚
DC 有五個場景, 基本場景為 30G 繼續, 場景變化為好機。拉回時至少當選 TB, 有時會多加 VD

通常時演出

場景變換演出



有利區間移行時會發生場景變換演出，台詞會示唆模式天國模式為 100G 內開獎濃厚

試鏡凍結



發生時為 EPISODE BONUS+ VD HYPER 突入濃厚

起源體凍結



發生時為 EPISODE+起源體對決突入濃厚，有利區間完走期待度高達 97%

BONUS 中的演出

升格演出



BONUS 確定畫面中，特殊小役成立時為升格的好機，變成ブラッド時為 TRIGGER BONUS 以上且 BILLY 音發生時為庫存 TRIGGER BONUS!?

TRIGGER BONUS 中的告知演出



機會告知



完全告知



STEP UP 告知

TB 中有三種告知類型可以選擇，機會告知中演出成功則當選 VD 濃厚
完全告知則發生演出為 VD 濃厚，STEP UP 演出中到達 STEP 為 VD 濃厚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 合算	1/332.8	1/315.4	1/287.5	1/257.1	1/232.7	1/201.6
機械割	97.2%	98.1%	100.2%	103.5%	105.5%	108.2%

小役確率

小役	弱機會牌		強櫻		強機會牌		強銅鐘	
確率	1/138.3		1/358.1		1/736.4		1/2048	
設定	1	2	3	4	5	6		
弱櫻	1/119.6	1/115.	1/111.1	1/107.3	1/103.7	1/99.9		
西瓜	1/128.0	1/123.0	1/118.3	1/114.0	1/110.0	1/105.7		

通常時模式與轉數區間 MAP 相關抽選

有利區間移行時會依照是否成立特殊小役進行模式抽選

非特殊小役時

設定	通常 A	通常 B	通常 C	機會 A	機會 B	機會 C	天國
12	29.4	19.6	9.8	9.8	6.7	3.1	21.6
34	22.2	17.3	12.2	10.6	9	7.5	21.2
56	14.9	14.9	14.9	11.4	11.4	11.4	21.1

特殊小役時

小役	通常 A	通常 B	通常 C	機會 A	機會 B	機會 C	天國
弱特殊小役/強櫻	11	11	11	11	11	11	34
強機會牌/強銅鐘							100

接著會依照抽選的模式與消化的轉數分配 MAP 編號

首先先列出分配到的 MAP 編號，在呪紋庫存時的 BONUS 當選率

MAP 編號	A	B	C	D	E	F	G
當選率	33.3	50.2	33.3	60	70.2	74.9	100

各模式與轉數區間的 MAP 編號分配

轉數	通常 A	通常 B	通常 C	機會 A	機會 B	機會 C	天國
1~50	A	A	A	A	A	A	F
51~100	A	A	A	A	A	A	G
101~150	A	A	B	B	B	B	
151~200	A	A	B	B	B	B	
201~250	D	D	E	A	A	A	
251~300	C	C	A	D	D	E	
301~350	A	B	A	B	B	B	
351~400	A	B	A	B	B	B	
401~450	D	E	D	A	A	A	
451~500	C	A	C	D	E	D	
501~550	B	A	A	B	B	B	
551~600	B	A	A	B	B	B	
601~650	E	D	D	A	A	A	
651~700	A	C	C	E	D	D	
701~750	C	C	C	C	C	C	
751~800	G	G	G	G	G	G	

且當轉數消化時各間隔區間使 MAP 移行時會進行 BONUS 抽選

MAP	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
ABC	1.2	2	3.5	5.5	7.1	9.4
D	20	22	25.1	30.2	33.3	49.8
E	40	43.1	44.7	50.2	60	67.1
F	50.2		60		67.1	
G	100					

通常時狀態移行抽選

內部狀態有低確/高確 A/高確 B 三種

有利區間移行後與高確 A 結束時會直接抽選下一次高確 A 移行的時間點

移行時間點	該週期繼續	下一週期移行	下二周期移行
分配比例	12.5	25	62.5

以下特殊小役會進行高確 B 移行抽選，其他小役每轉 11.8% 進行轉落抽選

小役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌
當選率	50.2	100

呪紋相關抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行呪紋庫存以及呪紋庫存挑戰抽選

滯在狀態	小役	弱特殊小役	強櫻	強機會牌	強銅鐘
低確	呪紋庫存	0.4	3.9	7.8	50.2
	呪紋庫存挑戰	0.8	8.6	18	49.8
高確 AB	呪紋庫存	0.8	14.9	40	50.2
	呪紋庫存挑戰	15.3	40	40	49.8

當選呪紋庫存挑戰時會進行前兆轉數抽選

G 數	1G	2G	3G	4G	5G
分配比例	0.8	0.8	12.2	36.9	49.3

前兆中會進行呪紋庫存抽選

小役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻	強機會牌/強銅鐘
當選率	20	74.9	100

呪紋庫存挑戰中會依照成立小役進行呪紋庫存抽選

小役	RP/特殊小役	其他小役
當選率	100	10.2

AT 等級抽選

當選 AT 時會先進行初期等級抽選

設定	1	2	3	4	5	6
Lv.1	3.1	4.2	5	6.6	7	7.4
Lv.2	35.2					
Lv.3	37.9			37.5		
Lv.4	23.4	22.3	21.9	20.3	19.9	19.5
Lv.5	0.4					

特殊小役成立且在以下狀態中會進行等級上升抽選：EPISODE BONUS 中、

VD 中的繼續確定後、故事 VD 中、CZ 中的拉回前兆中

小役	弱特殊小役	強櫻	強機會牌	強銅鐘
Lv+1	5.1	33.3	66.7	87.5
Lv+2				12.5

BONUS 種類抽選

決定 BONUS 種類時會依照內部點數決定 BONUS 種類

內部點數	0 點	1 點	2 點	3 點
REG BONUS	54.5			
TRIGGER BONUS	45.1	99.6	49.8	
EPISODE BONUS		0.4	50.2	100

會有好幾個獲得內部點數的方式，首先會依照滞在模式進行 1 點獲得抽選

模式	通常 C	機會 A	機會 BC
當選率	3.1	50	75

接著會依照滞在 MAP 編號進行 2 點獲得抽選：CFG 皆 100%獲得

最後，前兆中成立特殊小役時會進行點數加算抽選

小役	弱特殊小役	強櫻	強機會牌	強銅鐘
+1 點	3.13	25.1	50.2	
+3 點				100

DC 等級抽選

DC 突入時會依照 AT 等級進行抽選

AT Lv.	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	遺跡內	アリヤバトル
Lv.1	76.5	12.5	0.4	0.4	6.3	3.9
Lv.2	29.7	30	29.7	0.4		
Lv.3	22.2	22.7	22.7	22.2		
Lv.4	0.4	29.7	30	29.7		
Lv.5	0.4	0.4	0.4	88.6		

消化中會依照成立小役與滯在等級進行點數獲得抽選

DC Lv.	小役	1pt	2pt	3pt	4pt	6pt	9pt	18pt
Lv.1~4	RP	50.2	12.5			1.6		
	一枚役	14.5						
	弱櫻/西瓜/弱機會牌			80		20		
	強櫻						100	
	強機會牌/強銅鐘							100
遺跡內 アリヤバトル	RP	90.7	3.1	3.1	3.1			
	一枚役				0.4			
	弱櫻/西瓜/弱機會牌/強櫻		87.4	6.3	6.3			
	強機會牌/強銅鐘				100			

最後 4G 發展連續演出時會依照 DC 等級追加獲得點數，沒列出的アリヤバトル不追加點數

DC 等級	1pt	2pt	3pt	4pt
Lv.1~2	12.5	25.1	25.1	25.1
Lv.3		33.4	33.3	33.3
Lv.4				100
遺跡內	89.8	10.2		

Lv.1~4 到達 18 點，遺跡內/アリヤバトル到達 4 點時則拉回成功，會進行報酬抽選

DC 等級	Lv.1~4	遺跡內	アリヤバトル
TRIGGER BONUS	99.6	83.1	
VOID DRIVE	0.4	16.9	100

TRIGGER BONUS 中的 AT 抽選

會依照成立小役進行 AT 抽選，當選時 75%前兆 1G, 25%前兆 2G

小役	13 枚役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌/強銅鐘
當選率	5	50.2	100

REG BONUS 中的抽選

會依照成立小役進行 DC 與 VD 抽選，強銅鐘當選 VD 確定

小役	RP	弱櫻/西瓜/弱機會牌		強櫻		強機會牌	
設定	DC	DC	VD	DC	VD	DC	VD
1	15.3	43.9	0.4	74.5	0.4	98.4	1.6
2	17.3		0.8		0.8	97.6	2.4
3	20		1.2		1.2	96.9	3.1
4	21.6		1.6		1.6	95.3	4.7
5	27.1		2.4		2.4	93.7	6.3
6	29						

VOID DRIVE 中的繼續抽選

會依照突入時抽選到的繼續率進行繼續抽選，第 8 轉的繼續率較高

強櫻/強機會牌/強銅鐘成立時 100%繼續

繼續率 75%時

小役	RP	一枚役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	其他小役
第 1~7G	66.7	30.6	75.3	
第 8G	72.3	44.2	79.1	17.2

繼續 90%時

小役	RP	一枚役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	其他小役
第 1~7G	75.3	32.5	75.3	
第 8G	91.8	77.7	91.8	62.8

同一 SET 中不中小役連續成立時會進行故事 VD 抽選

小役	不中二連	不中三連
當選率	13.7	100

CZ「DRIVE CHALLENGE」 結束畫面示唆

其他畫面的示唆內容尚未公布

 <p>設定 2 以上濃厚</p>	 <p>高設定期待度上升</p>	 <p>高設定期待度上升</p>
 <p>設定 4 以上濃厚</p>	 <p>設定 6 濃厚</p>	

CZ 結束時台詞示唆

CZ 結束畫面中按下 PUSH 按鍵時會發生台詞演出，會示唆設定

もっと呪紋を識り、理解しろ	低設定期待度上升
磨けば光りそうじゃしな	
世界の裏側は、ぬしらを優しく包み込んでくれるであろうよ	高設定期待度上升
期待するがよい！	高設定期待度大上升
うむ、これは神の賜物であろうぞ	設定 4 以上確定
これは威厳の象徴である	設定 5 以上確定