

FAIRY TAIL 魔導少年

パチスロ FAIRY TAIL



導入年月 2018/05
五號機 A+ART TYPE

樂都機種介紹 QR

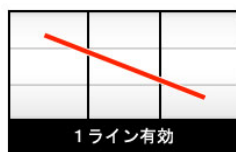


手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



左上右斜下一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



SUPER FAIRY BONUS

獲得枚數超過 456 枚時結束



FAIRY BONUS

獲得枚數超過 264 枚時結束



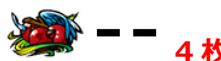
FAIRY REPLAY



8 枚/BONUS 中 12 枚



3 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 CZ
2. 經由 BONUS 或 CZ 抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

發生率 1/52429，為中段櫻的 1/4 與紅七 BB 成立的 1/128 發生，特典為 ART+我方夥伴全員集合確定

天井情報與恩惠

本機台沒有搭載天井



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



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 FAIRY TAIL 魔導少年

<https://www.youtube.com/watch?v=wiM0NDP6O9o>

小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在上段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

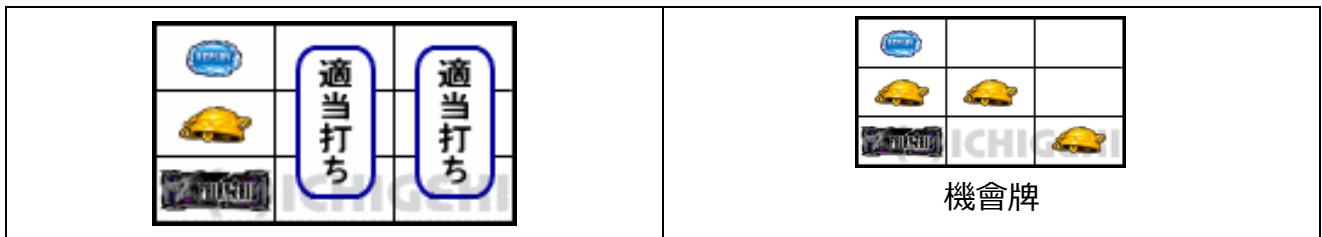
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，左轉輪中段停止 FAIRY REPLAY 時為強紅櫻
反之未停止時為弱紅櫻



弱紅櫻

強紅櫻

左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段銅鐘聽牌不中時為機會牌



機會牌

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是西瓜聽牌沒中時為機會牌



西瓜

機會牌

BONUS&ART 中打法

基本上順押消化，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案

ART 中打法

有押順時照押順停止，其他演出按照一般時打法即可

本機基本演出說明

模式與 BONUS 說明

通常場景



マグノリア



ルーシィ的房間



海灘



同業公會



天狼島

通常時的場景會示唆內部狀態，同業公會則可期待高確、天狼島則可期待超高確

不過無論至在哪個場景只要畫面下方的裝飾燈是紅色或是有利區間燈有點亮時則為高確以上高確中為突入「請求時間」的好機。特殊小役確率約 1/26，即便是弱小役也有約 50%會移行高確

請求時間



目標為依賴書升格的前兆場景
演出發生時為升格的好機
特殊小役則升格期待度大
最後會移行需求判定

需求判定



會依照押順銅鐘成立時的第一
停止押順選擇依賴書，會依照依
賴書的內容發展任務

任務



任務成功的話則突入
CZ「妖精菟藏」，任務數有
好幾種，標題文字是紅色時
則期待度上升

妖精菟藏



女性角色五人挑戰角色扮演，每一個人為 3G
角色扮演成功的話則當選 ART，銅鐘與特殊小役
會進行抽選，期待度約 40%。只要成功一人後
會進行夥伴參戰抽選，會使 ART 一開始有利

自力分歧連續演出



需求判定中選擇 WANTED 時所突入的新感覺
自力 CZ，期待度約 33~75%，起動時會
自力選擇一般演出或是機會演出
選擇機會演出時則最後的勝利期待度會上升

FAIRY TIME



純增 1.2 枚/G, 1Set 30G 以上的 SET 繼續型 ART, 在前半聚集夥伴越多則後半對決會越有利

同業公會機會



ART 前半部分可能突入的夥伴參戰特化區間, 5G 間會高確率成立 FAIRY REPLAY 連線
還有上位版的 SP 版本

イグニール IMPACT



比同業公會機會的期待度要高
10G 超高確率成立 FAIRY RP
可期待夥伴大量參戰, BAR 連線
還會進行此特化區間庫存! ?

SUPER FAIRY BONUS



純增約 315 枚的 BONUS

切入演出發生時要是形成 BAR 連線則當選 ART
此 BONUS 有時還會變成 EPISODE BONUS

FAIRY BONUS



純增約 207 枚的 BONUS

消化中獲得依賴書的話則會發生需求判定

BONUS 中的演出

依賴書



FB 中有可能獲得
希望可以獲得高期待度的依賴書

瞄押 BAR 演出



SFB 中有機會發生
BAR 連線則當選 ART

EPISODE BONUS



SFB 的一部分發生, 發生時為
ART 當選濃厚, BONUS 中有機會發生 SP 角色的參戰

ART 中的演出

ART 前半部分中的演出



前半部分中目標為夥伴的參戰，特殊小役的一部分或是 FAIRY REPLAY 連線時則夥伴會參戰
基本角色的八人全員集合時為好機，SP 角色的話只要參戰則為大好機

ART 後半「對決」中的演出



後半的對決要是勝利的話則 ART 繼續，對決中夥伴全員倍打倒前會一直繼續
所以夥伴越多則勝利期待度會月高，對決中我方的強攻擊發生時則為勝利的好機
勝利後剩下的角色會保留到下一關繼續使用。夥伴都有對應的小役，成立對應役則為大好機
也有特定夥伴對該對手時會比較強等等。SP 角色參戰時會發生 SP 對決為勝利的大好機
還有要是在對決中形成 FAIRY REPLAY 連線的話則當下勝利確定！

原作故事



原作故事（畫面兩旁出現金色）發生時則為繼續濃厚，且下一關會有什麼特典！？

ART 結束畫面



ART 結束畫面有好幾個，有些會示唆設定值，所以看到不常見的畫面可以多打一下

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 合算	1/368	1/352	1/326	1/279	1/246	1/209
ART 初當	1/529	1/526	1/524	1/520	1/515	1/509
BONUS+ART	1/217	1/211	1/201	1/182	1/166	1/148
機械割	97.1%	98.9%	100.4%	104.3%	107.6%	115.3%

通常時小役確率

小役	強櫻		中段櫻		西瓜		機會牌
確率	1/273		1/16384		1/77.6		1/185
設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/64.8	1/64.3	1/63.9	1/62.6	1/62.2	1/60.9	

ART 中小役確率

FAIRY REPLAY 以下為排版方便，一律簡稱「FRP」

設定	三擇 FRP	六擇 FRP	BAR 連線 RP	假 BAR RP	不中小役
135	1/5.7	1/2.1	1/50.4	1/38.6	1/100
246					1/81.9

通常時狀態移行抽選

通常時有通常/高確/超高的三種狀態，小役成立時會進行移行抽選

通常滯在時

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	BONUS
高確	0.4	24.9	66	39.8	48.3	67.2	50
超高		0.1			1.5	0.4	

高確滯在時

小役	西瓜	機會牌
超高	1.2	0.4

請求時間抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行請求時間抽選

小役	RP/銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	BONUS
通常		0.8	60.2	0.2	32.4	50
高確	0.4	12.5	100	11.3	60.2	100
超高	25	99.6	75	99.6	87.5	0.1

ART 直擊抽選

超高確滯在中，特殊小役成立時會進行 ART 直擊抽選

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	BONUS
當選率	0.4	25	0.4	12.5	99.9

BONUS 當選時的抽選

會依照當選的 BONUS 種類與當選契機進行抽選，以下其他為分配到機率為未當選

通常時

當選內容	ART	ミラジェーン EPBB	ラクサス EPBB	ギルダーツ EPBB	轉輪凍結
紅七 BB	6.3	3.1	1.6	0.8	0.8
中段櫻+紅七		25	25	25	25
藍七 BB	1.5				

ART 中

當選內容	ミラジェーン EPBB	ラクサス EPBB	ギルダーツ EPBB
紅七 BB	5.1	5.1	2.3
中段櫻+紅七	33	33	34

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

ART 中角色相關說明

夥伴角色特性與特殊能力

角色名	特性	特殊能力
ナツ	一定會參加對戰	下一轉自力抽選
グレイ	小凍結發動必殺技	5or10G 間小凍結高確
ジュビア	相性好的角色有兩人	5or10G 間轉數停止減算
ルーシィ	星靈攻擊兩階段	無
ウェンディ	無	10G 間勝利期待度高/被打倒夥伴全員復活 敵人攻擊的轉數延遲 5or10G
ガジル	攻擊時會發生押順挑戰	5G 間押順挑戰高確率
エルザ	攻擊時會發生瞄押 BAR 演出	無
ミラジェーン	無	勝利確定+覺醒ミラジェーン庫存

敵方對應弱點角色

敵方角色	デリオラ	ジョゼ	マルド	ジェラルル	ドロマ	ハデス
弱點角色	グレイ	ジュビア	ルーシィ	エルザ	ガジル	ウェンディ

高期待角色組合

組合	ナツ×ジュビア×ミラジェーン×ガジル	ナツ×ジュビア×グレイ×ルーシィ
期待度	62%	84%

夥伴組合的好機契機

角色	グレイ×ジュビア	ルーシィ×ジュビア	エルザ×ミラジェーン	ガジル×ウェンディ
内容	西瓜為大好機	紅櫻為大好機	機會牌覺醒	押順補助發生

對決中的抽選

對決中每一轉會依照成立小役與狀態進行勝利抽選，抽選流程如下

依照相性燈進行勝利抽選

通常攻擊抽選（夥伴人數份）

特殊能力發動抽選（有特殊能力的夥伴人數份）

BOSS 攻擊迴避抽選（只在 BOSS 攻擊時抽選）

夥伴的人數與對決的平均勝率

人數	1	2	3	4	5	6	7	8
勝率	18.7	34.4	54.4	72.7	86.2	94.6	98.3	99.7

ルーシー攻撃時

首先會進行星靈召喚抽選，會依照有沒有ジュビア在進行抽選

星靈	タウロス	レオ	アクエリアス
無ジュビア	73.1	19.9	7
有ジュビア		69.9	30.1

星靈召喚後會依照成立小役進行勝利抽選

特殊小役為勝利確定、銅鐘必定不會勝利、FRP 會依照星靈種類進行勝利抽選

星靈	タウロス	レオ	アクエリアス
FRP 的勝利期待度	33.4	50	100

グレイ特殊能力發動時

發動時會抽選繼續轉數：無ジュビア為 5G、有ジュビア為 10G

能力發動中會依照成立小役進行勝利抽選

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜/弱櫻	強櫻/機會牌	六擇 FRP	三擇 FRP
期待度	5.1	12.5	25	100	5.1	10.2

ガジル特殊能力發動時

為 5G 繼續，FRP 成立時一定會發生押順挑戰，猜中押順則勝利確定

西瓜/弱櫻成立時 10.2%勝利、強櫻/機會牌 100%勝利

共闘

押順銅鐘 0.8%抽選突入、共通銅鐘 12.5%抽選突入

共闘中會依照成立小役進行勝利抽選

小役	共通銅鐘	西瓜/弱櫻	強櫻/機會牌	FRP
期待度	6.3	100	100	71.5

BOSS 攻撃回避抽選

小役	銅鐘	特殊小役	FRP/通常 RP
回避率	16.4	100	0.4

SP 對決中的抽選

マカロフ

只要有マカロフ則為勝利確定

ラクサス

為 10G 間的押順挑戰超高確狀態，FRP 成立時一定發生，猜中押順即勝利

西瓜/弱櫻成立時 5.1%勝利、強櫻/機會牌 100%勝利

ミストガン

為 10G 間的停止凍結高確率狀態，起動到第三停止間發生停止凍結時為勝利確定

會依照成立小役進行勝利抽選

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜/弱櫻	強櫻/機會牌	六擇 FRP	三擇 FRP
期待度	10.2	12.5	50	100	13.7	6.3

覺醒ミラジェーン

為 10G 間的勝利高確率狀態，會依照成立小役進行勝利抽選

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜/弱櫻	強櫻/機會牌
期待度	37.5	50	50	100

ギルダーツ

為 10G 間的 FRP 連線的超高確率狀態，會依照成立小役進行勝利抽選

小役	共通銅鐘	西瓜/弱櫻	強櫻/機會牌	六擇 FRP	三擇 FRP
期待度	50	100	100	50	33.2

設定示唆演出

非有利區間每消化 50G 時會進行二擇的遊戲

出現「どっちだ？」的台詞時，按下 PUSH 鍵旁邊的 LR 鍵其一

連續猜中三次的話則會發生示唆設定的台詞

人物	奇數設定期待高	偶數設定期待高	高設定期待高
ナツ	オマエつええな！	次は負けねえ	ちくしょう！
ルーシィ	あんた強いわね	次は負けないわよ	くやしい〜っ！
グレイ	おまえやるじゃないか	次は俺が勝つからな	くっっそお〜！
エルザ	貴様なかなかやるな	次は必ず勝つ	無念だ…

硬幣獲得



二擇成功時獲得硬幣的話則為設定 1 否定

獲得銅硬幣：設定 2 以上確定、獲得銀硬幣：設定 3 以上確定

獲得金硬幣：設定 4 以上確定、獲得 DANGER 硬幣：設定 6 確定

ART 結束畫面角色示唆

		
奇數設定期待度高	偶數設定期待度高	奇數設定期待度高
		
偶數設定期待度高	偶數設定確定	設定 2 以上確定
		
設定 2 否定	設定 2.3 否定	設定 4 以上確定