

刃牙 想變強的話就吃下我這招!!!

バキ 強くなりたくば喰らえ!!!

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2022/11

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



BAKI BAKI ULTIMATE



紅 7 連線(1 枚)



3/5/10/15 枚



6 枚/RP



1/9 枚



REPLAY

轉輪配列

| リール配列 |                    |                    |
|-------|--------------------|--------------------|
| 20    | 櫻桃                 | 藍球                 |
| 19    | 西瓜                 | 金鐘                 |
| 18    | 金鐘                 | 西瓜                 |
| 17    | 藍球                 | 金鐘                 |
| 16    | BAKI BAKI ULTIMATE | BAKI BAKI ULTIMATE |
| 15    | 櫻桃                 | 藍球                 |
| 14    | 西瓜                 | 金鐘                 |
| 13    | 金鐘                 | 西瓜                 |
| 12    | 藍球                 | 金鐘                 |
| 11    | 白球                 | 白球                 |
| 10    | 櫻桃                 | 藍球                 |
| 9     | 西瓜                 | 金鐘                 |
| 8     | 金鐘                 | BAKI BAKI ULTIMATE |
| 7     | 藍球                 | BAKI BAKI ULTIMATE |
| 6     | BAKI BAKI ULTIMATE | BAKI BAKI ULTIMATE |
| 5     | BAKI BAKI ULTIMATE | 金鐘                 |
| 4     | 西瓜                 | 金鐘                 |
| 3     | 金鐘                 | 西瓜                 |
| 2     | 藍球                 | 金鐘                 |
| 1     | 白球                 | 白球                 |

**開獎條件**

1. 規定轉數到達或累積小役次數抽選 CZ/BONUS
2. 經由 CZ 抽選 BONUS
3. 經由 BONUS 抽選上位 AT

**轉輪凍結特典與確率**

發生率不明，特典為突入  
BAKI BAKI ULTIMATE 確定

**天井情報與恩惠**

天井有兩階段，第一天井為通常時消化 600G，天井到達時經由前兆當選 CZ 確定  
第二天井為 CZ 連續失敗三次後，第四次 CZ 當選疑似 BONUS 確定

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

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



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

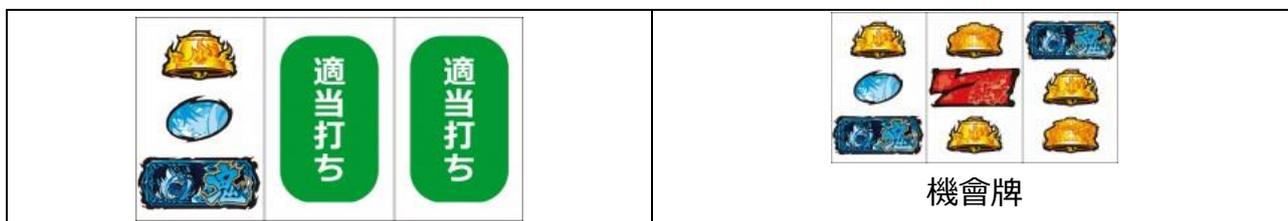


首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱櫻，反之為強櫻

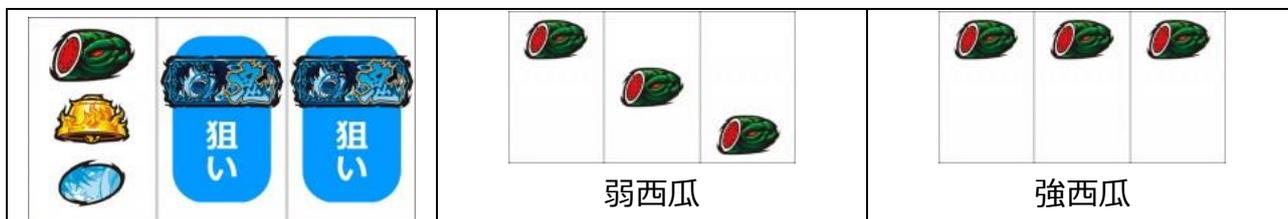


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，沒小役連線但是得分 REPLAY 時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR，斜線西瓜連線時為弱西瓜

平行西瓜連線時強西瓜



### 擬似 BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，第一押順有指定圖案時則必須瞄押指定圖案

其餘演出時則照通常時打法瞄押

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



白天



黃昏



地下闘技場

場景有街道、神心會、公園等，變成黃昏時可以期待高卻。地下闘技場為規定轉數到達或是範馬量表 MAX 時移行的前兆場景，演出成功則突入 CZ，強前兆場景的「最愛」時 CZ 期待度高

#### 解放的淨化作用



規定轉數到達或是範馬量表 MAX 時抽選突入的

CZ，為突入 AT 的主要契機，期待度約 60%

消化中依照銅鐘的第一押順決定演出

選到敵方攻擊以外的面板時會有過關期待度

與報酬期待度的變化

#### OGRE BATTLE BONUS



CZ 成功後突入的主要 AT，為繼續率與 V 庫存

管理型，純增 2.3 枚/G，主要部分為 20.30.50.

100G 目標為獲得 V 庫存，接著突入 5~6G 的對決

有 V 庫存則繼續，無則以繼續率抽選(最大 80%)

每過五關時會突入 20G 的範馬 BONUS

要是在此獲得強喰則突入最強 CZ

「想變強的話就吃下我這招」

#### 想變強的話就吃下我這招

為賭上突入強 AT 的最強 CZ

OBB 20 連突入的範馬 BONUS 必定當選

強 AT 中 10 勝時的範馬 BONUS 中也會當選

CZ 持續 32G，此時猜中各轉輪的瞄押顏色

使鬼圖案連線則突入 BAKI BAKI ULTIMATE

成功期待度超過 60%



## BAKI BAKI ULTIMATE



上述 CZ 成功或是轉輪凍結時突入的強 AT  
基本跟 OGRE BATTLE BONUS 一樣  
但純增升到 4.0 枚/G, 突入時獲得 V 庫存 5 個  
繼續率為 67 或 80%, 10 勝時獲得強喰確定

### 通常時的演出

#### 力量量表



西瓜成立時轉輪左方的力量量表會起動後  
突入 30G 的西瓜 ST 狀態，此時再度成立西瓜時  
量表會升格後從 30G 重算，此量表 RANK 越高  
則 CZ 當選時的 AT 期待度也會上升

#### 範馬量表



轉輪右方的範馬量表在紅櫻/機會牌成立時  
會進行點燈抽選，也有機會一次亮好幾個  
五個燈全亮則進行 CZ 抽選後移行前兆場景

#### 腦內啡點數



點數獲得量示唆



累積點數量示唆

CZ 失敗或 AT 肉包時，抑或是規定轉數消化很多等對玩家不利的狀況發生時可期待獲得此點數  
獲得時的特效演出越大時獲得的點數量期待度越高，右邊的演出發生時可能此點數接近滿點  
出現綠色或紅色時則期待度大。滿點時會當選沒有敵人面板的 CZ，實質當選 AT 確定

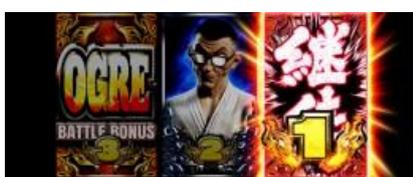
### 轉輪凍結



轉輪起動時畫面暗轉時發生轉輪凍結時為大好機! 為直擊 BAKI BAKI ULTIMATE 濃厚!

## 解放的淨化作用中的演出

### 選擇繼續



選擇繼續時可期待敵方面板  
升格, 選越多次 AT 期待度越高

### LOCK 抽選



RP 或一枚役成立時會進行中間  
面板的鎖定抽選, 鎖定時選到  
敵方面板時也會繼續

### 就是現在!抽選



特殊小役成立時會進行中間  
面板的就是現在!抽選  
敵方面板會變成繼續或是 AT  
此時希望成立第一中押順銅鐘

### 選擇敵方角色面板



選到時會發展對決, 勝利則當選 AT 濃厚  
會依照對戰對手有期待度的不同

### 選擇 AT 或是 V 面板



選到時為 AT 濃厚, 左方面板基本為 AT 以上  
選到 V 的話則獲得 AT+顯示的 V 庫存數量  
選到 Vx20 的話則獲得 AT 20SET 以上確定

### 給我等一下!!演出



選擇到敵方角色之後發生此演出的話  
則逆轉使 CZ 繼續

### 範馬勇次郎亂入



對決敗北時為 CZ 失敗, 但此時範馬勇次郎  
亂入時為逆轉當選 AT 濃厚

## OGRE BATTLE BONUS(主要部分)中的演出

### 滯在場景



主要部分中主要在特殊小役成立時會進行 V 庫存與上乘特化區間的抽選  
會依照滯在場景有不同的突入期待度，上面越右邊的期待度越高

### 英雄漢比較



消化中押順銅鐘與特殊小役成立時抽選 V 庫存，逆押切入演出時抓到紅 7 連線的話則獲得庫存濃厚

## OGRE BATTLE BONUS(對決部分)中的演出

### 繼續對決



主要部分結束後判定是否繼續，刃牙攻擊或是  
承受下勇次郎的攻擊則繼續濃厚  
消化中特殊小役會進行繼續置換或是 V 庫存抽選  
極少數會獲得強喰，此時獲得對決勝利+  
升格最高繼續率+獲得 5 個 V 庫存

### 範馬 BONUS



每五的倍數 ROUND 突入的 20G 擬似 BONUS  
消化中為獲得 V 庫存的好機

## 想變強的話就吃下我這招中的演出

### 決定幾擇



鬼圖案連線成立時會決定幾擇，有 8.4.2.1 四種，當然 1 擇時為鬼圖案連線濃厚  
特殊小役成立時為升格 1 擇的好機

## 鬼圖案連線則突入 BAKIBAKI ULTIMATE



決定幾擇後則挑戰鬼圖案連線，有押順指示時請照畫面指示中瞄押

沒有指示時請猜該轉輪是紅色或是藍色圖案，成功全部都對的話則突入 BAKIBAKI ULTIMATE

失敗時要是還有 CZ 轉數則還有機會再猜，CZ 結束的話則回到 OGRE BATTLE BONUS

## 各種確率

### 基本 SPEC

| 設定  | 1       | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| CZ  | 1/218.2 | 1/208.8 | 1/206.5 | 1/198.4 | 1/196.1 | 1/191.0 |
| AT  | 1/355.6 | 1/342.2 | 1/331.4 | 1/318.3 | 1/306.4 | 1/299.2 |
| 機械割 | 97.5%   | 98.6%   | 100.4%  | 103.8%  | 106.8%  | 110.4%  |

### 小役確率

| 小役 | 左銅鐘    | 中右銅鐘    | 弱櫻     | 弱西瓜    | 機會牌   | 強櫻      | 強西瓜     |
|----|--------|---------|--------|--------|-------|---------|---------|
| 確率 | 1/81.9 | 各 1/4.0 | 1/60.7 | 1/85.0 | 1/128 | 1/199.8 | 1/299.3 |

## 模式相關

通常時總共有七種模式

通常 A：天井 600G，200 或 400G 附近為區間

通常 B：天井 400G，200G 附近為區間

通常 C：天井 200G，不會轉落通常 AB，有機會移行天國 B 或強喰準備

天國 A：天井 100G，132G 內當選 CZ 濃厚

天國 B：天井 100G，132G 內當選 CZ 濃厚，75% 滯留此模式，轉落也是到天國 A

強喰準備：天井 600G，CZ/AT 後會發生強喰，300G 附近非小役當選 CZ 時為此模式濃厚

設定變更：天井 600G，設定變更時專用，每個百位數附近都可能當選，較容易移行天國 A

規定轉數分配比例，大多只標示高期待度的區間：★>◎>○>△>▲

| 規定 G   | 通 A | 通 B | 通 C | 天 A | 天 B | 強準 | 設變   |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|----|------|
| 1~47   | △   | △   | △   | ▲   | ○   | △  |      |
| 48~99  |     |     |     | ○   | ◎   | △  | 1.2  |
| 100 附近 |     |     | △   | 天井  | 天井  | △  | 48.8 |
| 200 附近 | ○   | ○   | 天井  |     |     | ○  | 15.2 |
| 300 附近 |     | 天井  |     |     |     | ★  | 11.3 |
| 400 附近 | ○   |     |     |     |     | △  | 8.6  |
| 500 附近 | ○   |     |     |     |     | △  | 6.3  |
| 600 附近 | 天井  |     |     |     |     | 天井 | 8.6  |

### 範馬量表高確抽選

高確滯在中範馬量表會比較容易亮燈，弱櫻的抽選率未公布，以下為規定轉數消化時的抽選高確為 50G 繼續，重複當選時會追加 50G，最大到 255G

| 規定轉數 | 100 | 200 | 300  | 400 | 500  | 600 |
|------|-----|-----|------|-----|------|-----|
| 當選率  | 5.1 | 0.4 | 33.2 | 0.4 | 33.2 | 0.4 |

### 腦內啡點數相關

發生對玩家不利的事情時會獲得此點數，累積到 100 點後當選 CZ 時為成功確定



以上演出發生時為獲得點數，中間的為 20 點以上，右邊的為 50 點以上

此點數因為 Smart Slot 的有利區間無轉數限制

所以未到達有利區間的上限枚數前都會持續累積

點數累積契機：

1. CZ 失敗時，輸給越弱的角色獲得點數越多，CZ 連續失敗越多次累積點數越多
2. AT 一關就結束時，連續兩次一關結束獲得更多，連續三次則再多
3. 通常時消化轉數越長獲得點數越多
4. 力量量表歸零時，原本亮的燈越多則獲得點數越多
5. 範馬量表 MAX 時
6. 設定變更時會隨機抽選 10~100 點

## 解放的淨化作用中的抽選

首先會依照力量量表階段抽選中間面板種類

| 力量量表 | 渋川   | 独歩   | オリバ  | ジャック | 柴    | AT   |
|------|------|------|------|------|------|------|
| 無    | 66.8 | 30.1 | 1.6  | 0.8  | 0.4  | 0.4  |
| 藍    |      | 66.8 | 31.6 | 0.8  | 0.4  | 0.4  |
| 黃    |      |      | 66.8 | 32.4 | 0.4  | 0.4  |
| 綠    |      |      |      | 66.8 | 32.8 | 0.4  |
| 紅    |      |      |      |      | 66.8 | 33.2 |
| 彩    |      |      |      |      |      | 100  |

會依照對戰對手有不同的勝利期待度

| 設定  | 渋川   | 独歩   | オリバ  | ジャック | 柴    |
|-----|------|------|------|------|------|
| 1-3 | 16.9 | 25.4 | 45.2 | 66.2 | 82   |
| 4-6 | 17.3 | 25.7 | 45.6 | 66.5 | 82.4 |

決定面板後 RP 與一枚役成立時的 5.1%會進行中間面板鎖定抽選，4G 內不會選擇中間

特殊小役成立時會依序抽選就是現在!繼續→就是現在!V→就是現在!V20

| 小役        | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌 | 強櫻/強西瓜 |
|-----------|--------|-----|--------|
| 就是現在!繼續/V | 10.2   | 25  | 50     |
| 就是現在!V20  | 0.8    | 5.1 | 10.2   |

對決中特殊小役成立時會進行勝利置換抽選

| 小役  | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌  | 強櫻/強西瓜 |
|-----|--------|------|--------|
| 當選率 | 3.5    | 13.7 | 25     |

對決勝利時會以 33.2%抽選隱藏 V 庫存，當選時最大 10 個

| V 庫存數 | 渋川   | 独歩   | オリバ  | ジャック | 柴   |
|-------|------|------|------|------|-----|
| 1     | 76.5 | 90.6 | 95.3 | 98.8 | 100 |
| 3     | 20   | 9.4  | 4.7  | 1.2  |     |
| 5     | 2.4  |      |      |      |     |
| 10    | 1.2  |      |      |      |     |

## AT 中狀態移行抽選

AT 中 7 連線時會抽選狀態升格

| 狀態         | 通常 | 高確   | 超高確 |
|------------|----|------|-----|
| 滯在通常時 7 連線 | 75 | 23.8 | 1.2 |
| 滯在高確時 7 連線 |    | 75   | 25  |

消化中會依照成立小役與滯在狀態抽選男雄漢比較

| 小役  | 押順銅鐘 | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌 | 強櫻/強西瓜 |
|-----|------|--------|-----|--------|
| 通常  | 0.4  | 3.5    | 7.8 | 20.3   |
| 高確  | 1.2  | 30.1   | 50  | 75     |
| 超高確 | 12.5 | 50     | 100 | 100    |

AT 中初始狀態為 TABLE 管理，AT 開始時與範馬 BONUS 後會抽選

| TABLE      | 1    | 2    | 3   | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    |
|------------|------|------|-----|------|------|------|------|------|
| AT 開始時     | 60.5 | 26.9 | 8.2 | 3.9  | 0.39 | 0.01 | 0.01 | 0.01 |
| 範馬 BONUS 後 |      |      | 6.5 | 26.7 | 1.76 | 6.92 | 3.01 | 0.08 |

每消化 5SET 會抽選一次 TABLE，會依照下面 TABLE 每 SET 有不同的抽選狀態

| TABLE  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第 1SET | B | B | C | C | C | D | C | D |
| 第 2SET | A | A | A | A | C | A | A | C |
| 第 3SET | A | C | A | C | C | A | D | D |
| 第 4SET | A | A | A | A | C | A | A | C |
| 第 5SET | A | A | A | A | C | A | A | D |

接著依照上面的抽選狀態抽選起始狀態

| 抽選狀態 | A    | B    | C    | D  |
|------|------|------|------|----|
| 通常   | 79.7 | 50   |      |    |
| 高確   | 19.9 | 48.4 | 94.9 | 50 |
| 超高確  | 0.4  | 1.6  | 5.1  | 50 |

## AT 中 V 庫存抽選

AT 中的 7 連線出現率為 1/184，特殊小役成立時也會抽選 V 庫存

| 小役  | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌 | 強櫻/強西瓜 |
|-----|--------|-----|--------|
| 當選率 | 0.4    | 2   | 5.1    |

## 男雄漢比較中的抽選

內部有三階段的等級，初始等級抽選不明，7 連線確率 Lv.1-2 為 1/79、Lv.3 為 1/9

消化中會依照滯在等級與成立小役抽選庫存，強櫻/強西瓜/7 連線成立時 100%當選

| 小役   | 押順銅鐘 | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌 |
|------|------|--------|-----|
| Lv.1 | 10.2 | 25     | 50  |
| Lv.2 | 33.2 | 80.1   | 100 |
| Lv.3 | 89.8 | 100    | 100 |

以下小役成立時會進行等級上升抽選

| 滯在等級 | Lv.1 |      |      | Lv.2 |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|
| 小役   | 弱西瓜  | 強西瓜  | 7 連線 | 弱西瓜  | 強西瓜  | 7 連線 |
| Lv.2 | 15.2 | 47.3 | 29.7 |      |      |      |
| Lv.3 |      | 2.7  | 0.4  | 0.8  | 10.2 | 5.1  |

一枚役成立時會依照滯在等級進行 CZ 繼續抽選，沒抽到則結束 CZ

| 滯在等級 | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 |
|------|------|------|------|
| 繼續率  | 25   | 55.1 | 75   |

## 範馬 BONUS 中的抽選

會依照成立小役進行 V 庫存抽選，7 連線 100%獲得，7 連線的確率為 1/157.5

| 小役  | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌 | 強櫻/強西瓜 |
|-----|--------|-----|--------|
| 當選率 | 2      | 3.9 | 10.2   |

## 繼續對決中的抽選

繼續對決突入時的 0.02%會抽選獲得 5 個 V 庫存+獲得強喰+AT 繼續率升格 80%確定

每 5SET 會突入範馬 BONUS，此時會依照消化 SET 數抽選強喰

| 消化 SET 數 | 5   | 10   | 15  | 20  |
|----------|-----|------|-----|-----|
| 當選率      | 0.4 | 16.8 | 0.4 | 100 |

對決中特殊小役成立時會進行勝利置換抽選

| 小役  | 弱櫻/弱西瓜 | 機會牌 | 強櫻/強西瓜 |
|-----|--------|-----|--------|
| 當選率 | 2      | 3.9 | 10.2   |

## 強喰中の抽選

猜顏色挑戰發生時會抽選擇數

|      |     |      |      |     |
|------|-----|------|------|-----|
| 擇數   | 8 擇 | 4 擇  | 2 擇  | 1 擇 |
| 分配比例 | 50  | 33.3 | 15.8 | 0.8 |

消化中成立特殊小役時會抽選升格確定強喰

|        |      |      |      |      |      |     |
|--------|------|------|------|------|------|-----|
| 設定     | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6   |
| 弱櫻/弱西瓜 | 1.6  | 2.3  | 3.1  | 3.9  | 4.7  | 5.5 |
| 機會牌    | 5.1  | 5.9  | 6.6  | 7.4  | 8.2  | 9   |
| 強櫻/強西瓜 | 15.2 | 16.8 | 18.4 | 19.9 | 21.5 | 23  |

## CZ 結束畫面示唆

|  |   |   |
|--|---|---|
|  <p>基本畫面</p>       |  <p>高設定期待度稍微上升</p> |  <p>高設定期待度大上升</p> |
|  <p>設定 2 以上濃厚</p> |  <p>設定 4 以上濃厚</p> |   |

## AT 結束畫面示唆

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  <p>基本畫面</p>      |  <p>高設定期待度稍上升</p> |  <p>高設定期待度大上升</p> |  <p>設定 2 以上濃厚</p> |
|  <p>設定 4 以上濃厚</p> |  <p>設定 5 以上濃厚</p> |  <p>設定 6 濃厚</p>   |  |

## 獲得枚數顯示示唆

333 枚 OVER : 設定 3 以上濃厚

456 枚 OVER : 設定 4 以上濃厚

555 枚 OVER : 設定 5 以上濃厚

666 枚 OVER : 設定 6 濃厚