

# 賞金首 Angel

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2024/07

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



上段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



BOUNTY BONUS (SPLASH)



大子彈



8 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列



## 開獎條件

1. 特殊小役與規定轉數到達抽選 CZ
2. CZ 中抽選擬似 BONUS
3. 擬似 BONUS 中抽選 AT

## 轉輪凍結特典與確率

機關係統累積六顆子彈以上時抽選  
 特典為 BOUNTY BONUS SPLASH+  
 高確 AT 200G+GOLD BATTLE 突入濃厚

## 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 800G，天井到達時經由前兆當選擬似 BONUS 確定

AT 間天井最大 1600G，到達時經由前兆當選 AT，但前次 AT 肉包時天井會縮短到 700G

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的中文機台攻  
最即時的線上市論壇討  
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



f 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



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押大子彈圖案

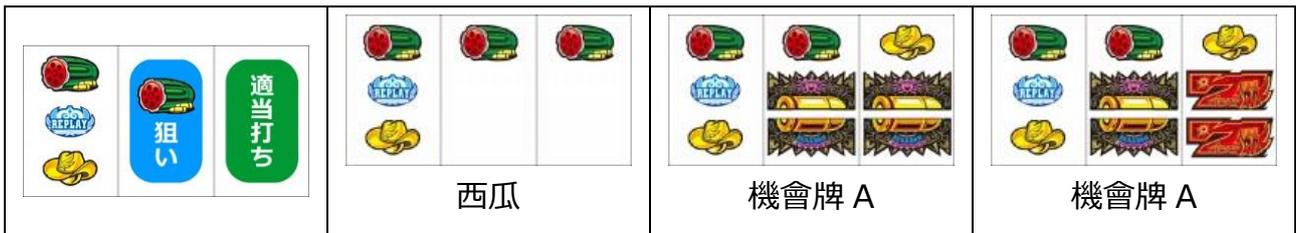
左轉輪下段大子彈圖案上半停止時，中右轉輪適當停止，中段銅鐘連線時為子彈銅鐘

右轉輪下段大牌圖案停止時為機會牌 B



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

西瓜有確實瞄押但是沒連線時為機會牌 A



瞄押子彈演出發生時則全轉輪瞄押子彈，依照出現子彈數有不同的小役

大子彈連線時為大子彈連線



### 擬似 BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案

其餘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

### 模式介紹

#### 通常時的場景



FOX STAND



WEST EDGE TOWN



FINKY CATS BAR



G GATE

通常時經由機關係統發射子彈或是消化規定轉數來抽選場景上升  
場景上面越右邊的則大子彈高確率期待度會上升，最大上升到 1/8

#### BOUNTY BATTLE



AQUA CZ



ROSE CZ



ANGEL CZ

BONUS 期待度約 40~80%的 CZ，機關係統發射子彈時會抽選突入  
突入後經由 COMING HERO 後選擇上面三種 CZ 其中一個，勝利則當選 BONUS 濃厚

#### BONUS



BOUNTY BONUS



BOUNTY BONUS SPLASH

純增約 2.8 枚/G 的擬似 BONUS，BOUNTY BONUS 至少 20G，AT 期待度約 40%  
BOUNTY BONUS SPLASH 至少 40G，AT 期待度約 67%。消化中突入 BONUS 中的 CZ 時為當選  
AT 的好機，抓到 7 連線則當選 AT 濃厚。AT 中的 BONUS 如果 7 連線會突入 GOLDEN ZONE

## 賞 TIME



1SET 30G 繼續，純增約 2.8 枚/G 的 SET 型 AT，消化中跟通常時一樣也會有機關系統  
會抽選 BOUNTY SHOT，此時擊破賞金首的話則會獲得報酬且繼續下一關  
突入 GOLDEN ZONE 或是 GOLDEN BATTLE 的話為大量獲得的好機

## 通常時的演出

### 機關系統



子彈銅鐘裝填一發，西瓜兩發，機會牌三發  
大子彈則為 1~6 發，獲得子彈時會發動機關系統  
計數器，至少 10G 內獲得裝填子彈時 CZ 期待度  
會上升，歸零時會發射子彈進行各種抽選  
裝填 6 發為獲得 CZ 濃厚，6 發以上則會進行  
BONUS、AT 直擊、以及轉輪凍結的抽選

### 任務



機關系統計數器歸零時會發生任務  
任務成功則突入 CZ

## BOUNTY BATTLE 中的演出

### 與五人的賞金首對決



會依照對手有不同的 HP，期待度依序為：鬼子<  
バニー<ラブリー<マリアージュ<サボ  
CZ 保證 7G，轉落的抽選當選兩次才會轉落

### COMING HERO



決定對手後會發生此演出，中轉輪約在上段附近  
瞄押紅 7，之後依照中段停止的圖案決定 CZ 種類

### AQUA CZ



銅鐘成立時一定會發生押順指示  
之後給予對方傷害，CZ 成功  
期待度約 40%

### ROSE CZ



銅鐘成立時猜中押順則下一轉  
會發生疑似遊技瞄押大子彈圖案  
給予大傷害，期待度約 50%

### ANGEL CZ



為兩人共鬪型的 CZ，期待度約  
80%，子彈銅鐘連線時會發生  
雙重攻擊給予大傷害

## BONUS 中的演出

### 轉輪凍結



BONUS 告知時有機會發生的限定演出  
發生時為 BOUNTY BONUS SPLASH+  
高確 AT 200G+GOLD BATTLE 突入濃厚

### ASSAULT CHALLENGE



AQUA 為銅鐘成立時，ROSE 為猜中押順時  
期待度會上升，ANGEL 則銅鐘成立時期待度大升  
最後抓到 7 連線則當選賞 TIME  
AT 中的話則當選 GOLDEN ZONE

### COMING HERO



ASSAULT CHALLENGE 或角色扮演挑戰突入後  
發生，跟通常時的 CZ 一樣，會依照中段停止  
的圖案決定登場的角色

### 角色扮演挑戰



窗簾的顏色升格時則期待度上升，7 連線時則  
角色扮演成功而當選賞 TIME 濃厚  
AT 中的話則當選 GOLDEN ZONE  
敵方角色的角色扮演演出發生時期待度大

## 賞 TIME 中的演出

### 黃昏場景



AT 中會依照場景而大子彈的出現確率會有變化，白天約 1/30，黃昏約 1/8，AT 中的子彈銅鐘會上升到 1/3 所以較容易起動機關系統

### BOUNTY SHOT



發生與賞金首的對決演出就算是對戰最強對手中成立子彈銅鐘期待度也有 50% 特殊小役為勝利濃厚總和期待度約 65%

### 報酬判定



左邊的抽選勝利後發生的演出會獲得繼續庫存或是 BONUS 等這裡成立子彈銅鐘時會抽選報酬的升格

### 賞金首通緝令



賞金首全員擊破時會獲得 BOUNTY BONUS SPLASH，可期待突入 GOLDEN BATTLE

### GLDEN ZONE



大子彈確率常駐 1/8，滯在中為發展 BOUNTY SHOT 的好機，擊破賞金首必獲得 BONUS 以上 BONUS 中可期待上乘轉數，轉數消化完後移行賞 TIME

### GOLD BATTLE



賞金首全擊破時的一部分或是 ENDING 後突入的本機最強特化區間子彈銅鐘或是特殊小役成立時則該關繼續，且抓到大子彈圖案時會上乘 GOLDEN ZONE 的轉數繼續率約 80%但最大 10SET，突入時期待枚數超過 2300 枚(設定 1)

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	4	5	6
BONUS	1/258	1/252	1/234	1/210	1/200
AT	1/530	1/493	1/450	1/393	1/357
機械割	97.7%	99.3%	102.3%	107.5%	110.9%

本機有搭載檢定試驗用的設定 L，機械割非常低，使用此設定時下面板會常駐熄燈

### 小役確率

小役	三枚役	共通子彈銅鐘	西瓜	機會牌 A	機會牌 B
確率	1/10.4	1/30.0	1/119.2	1/364.1	1/728.2

大子彈出現率會根據機關系統計數器有無發動中以及當下滯在狀態抽選

機關系統計數器	通常	高確	超高確
非發動中	1/16384	1/98.7	1/16
發動中	1/38.9	1/8	1/8

AT 中：子彈銅鐘 1/3、大子彈 1/30(白天)1/8(黃昏)

### 機關系統相關

以下小役成立時會獲得子彈

小役	子彈銅鐘	西瓜	機會牌	大子彈 1 個	大子彈 2 個	大子彈 3 個	大子彈連線
子彈數	1	2	3	1	2	3	6

約 10G 消化後會依照子彈數進行 CZ 抽選，6 顆子彈以上則當選 CZ 以上確定

子彈數	1	2	3	4	5
CZ 期待度	10	20	30	40	50

6 顆子彈以上時的抽選內容如下表

子彈數	6	7	8	9	10	11
CZ	99.2	98.4	92.2			
BONUS	0.4	0.8	4.7	50		
AT	0.2	0.4	1.6	25	50	
轉輪凍結	0.2	0.4	1.6	25	50	100

## 通常時狀態移行抽選

狀態有通常、高確、超高確。以下為裝填子彈時會抽選狀態上升，當選時上升一階段

設定	1	2	4	5	6
當選率	13.7	14.1	14.4	14.6	14.9

每消化 50G 也會抽選狀態上升，但目前只有設定 1 的機率

狀態	上升一階段	通常跳超高確
設定 1 當選率	10.9	3.1

狀態升格後有 10G 的保障，超高確中再度當選時則保障重置回 10G

## CZ 中的抽選

大子彈停止時不論 CZ 種類傷害都一樣

小役	大子彈 1 個	大子彈 2 個	大子彈 3 個	大子彈連線
傷害點數	20	40	60	擊破濃厚

### AQUA CZ 中的傷害點數抽選

傷害	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	勝利
三枚役	93	5.5	0.8	0.6	0.2						
子彈銅鐘	47.7	28.1	14.1	7	3.1						
西瓜				56.3	14.8	7	7	7	6.3	0.8	0.8
機會牌						78.1	7	7	6.3	0.8	0.8

### ROSE CZ 中的傷害點數抽選

傷害	20	30	40	50	60	70	80	90	100	勝利
子彈銅鐘	17.2	17.2	17.2	17.2	6.3	6.3	6.3	4.7	4.7	3.1
西瓜			25	25	10.2	10.2	10.2	7.8	7.8	3.9
機會牌					25	25	25	10.2	10.2	4.7

### ANGEL CZ 中的傷害點數抽選

#### AQUA 部分的傷害抽選

傷害	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	勝利
三枚役	99.2	0.8	0.01	0.01	0.01						
子彈銅鐘	98.4	0.8	0.8	0.01	0.01						
西瓜				99.2	0.7	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
機會牌						99.2	0.8	0.01	0.01	0.01	0.01

## ROSE 部分的傷害抽選

傷害	20	30	40	50	60	70	80	90	100	勝利
子彈銅鐘	49.2	0.8	35.2	0.8	14.1	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
西瓜			85.2	0.8	14.1	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
機會牌							0.01	0.01	0.01	0.01

CZ 第 8G 後成立不中小役或是一枚役時會抽選移行 DANGER, DANGER 中會抽選轉落  
抽選率會依照對戰對手而有所不同

對手	鬼子	バニー	ラブリー	マリアージュ	サボ
移行 DANGER	50	47.7	45.3	43	40.6
CZ 結束	75	72.7	70.3	68	64.8

CZ 敗北後會依照設定抽選復活, 但是 CZ 中到達天井時一定復活所以必須注意

設定	1	2	4~6
當選率	1.6	2.3	3.1

## BOUNTY BONUS 中的抽選

消化中會依照小役抽選 ASSAULT CHALLENGE, 通常時與 AT 中的 BONUS 會有不同抽選

### 通常時的 BONUS 中

其他小役	1~2	4	5	6
當選率	0.3	0.5	0.6	0.8
小役	子彈銅鐘		西瓜	機會牌
當選率	13.4		60.2	100

### AT 中的 BONUS 中

小役	其他小役	子彈銅鐘	西瓜	機會牌
當選率	0.1	11.7	60.2	100

當選 7 連線後成立以下小役時會進行 G 數上乘抽選

小役	子彈銅鐘	西瓜	機會牌	單線 7	雙線 7
10G	0.8	47.7	95.3	79.7	
20G	0.01	1.6	3.1	19.5	
30G	0.01	0.8	1.6	0.8	50
50G				0.01	40.6
100G				0.01	9.4

## BOUNTY BONUS SPLASH 中的抽選

WANTED 中會依照小役抽選 7 連線

小役	RP/三枚役	子彈銅鐘	西瓜	機會牌
當選率	0.01	33.6	50	100

## BOUNTY SHOT 中的抽選

會依照成立小役進行勝利抽選

小役	其他小役	押順折線銅鐘	特殊小役
當選率	0.4	0.4	100

子彈銅鐘的勝率會依照對手有所不同

對手	鬼子	バニー	ラブリー	マリアージュ	サボ
當選率	50	60.2	70.3	80.5	90.6

勝利時 ST 重置確定，然後依照 ST 剩餘轉數抽選額外的報酬

ST 剩餘轉數	移行白天	移行黃昏	BONUS	SPLASH
0~10G	63.7	18.3	17.7	0.4
11~20G	57.4	24.2	17.9	0.5
21~30G		81	18.2	0.8

## ALL CRUSH 時的抽選

將賞金首全員擊破時會依照全員擊破第幾次抽選報酬

全員擊破	第一次	第二次	第三次
SPLASH	95.9	49.7	
SPLASH+GOLD BATTLE	5.1	50.3	100

## GOLD BATTLE 中的抽選

前九關會依照成立小役抽選上乘，第十關後不抽選追加上乘但會上乘 50~300G

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G
子彈銅鐘	76.8	17	4.1	2
西瓜		77.2	16.9	5.9
機會牌			77.2	22.8

## BONUS 確定畫面示唆



BONUS 確定畫面中出現上述畫面時，要是非雙 7 連線的 BONUS 時為設定 6 濃厚

## BONUS 中角色扮演挑戰的示唆

角色扮演挑戰成功時出現的角色為以下兩種時則有設定示唆，未列出的為無示唆

A screenshot of a character challenge screen featuring a blonde character in a red and white outfit. The background is pink and bubbly. The text '設定 2 以上濃厚' is centered below the image.	A screenshot of a character challenge screen featuring a purple-haired character in a white and pink outfit. The background is pink and bubbly. The text '設定 4 以上濃厚' is centered below the image.
---	---

## AT 結束畫面示唆

無示唆的畫面不列出

A screenshot of an AT (Autoplay) result screen. It features a pink character in a bikini-like outfit. The text 'RESULT' is at the top, and 'BET 777枚' is at the bottom. The text '高設定期待度小上升' is centered below the image.	A screenshot of an AT result screen. It features a purple character in a white and purple outfit. The text 'RESULT' is at the top, and 'BET 777枚' is at the bottom. The text '高設定期待度上升' is centered below the image.	A screenshot of an AT result screen. It features a red and black character in a samurai-style outfit. The text 'RESULT' is at the top, and 'BET 777枚' is at the bottom. The text '高設定期待度大上升' is centered below the image.
---	--	---

## ENDING 中台詞示唆

ENDING 中成立特殊小役時會發生台詞演出，此時會示唆設定

台詞	示唆內容
アクア「さ、アタシについてきて」	基本台詞
ローズ「アナタとならどこまでもいけそうね」	基本台詞
シトリン「凄い凄い凄いのじゃ〜」	設定 2 以上濃厚
アメジスト「大した奴だな、オマエは」	設定 4 以上濃厚
アクア&ローズ「私達の冒険はまだこれから」	設定 6 濃厚