

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

怕痛的我，把防禦力點滿就對了

痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います



導入年月 2024/06

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 33G

小役構成



EPISODE BONUS



BIG BONUS



REG BONUS



3.15 枚



1.3.11 枚



1 枚/RP



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
19	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
18	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
17	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
16	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
15	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
14	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
13	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
12	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
11	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
10	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
9	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
8	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
7	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
6	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
5	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
4	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
3	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
2	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り
1	痛いのを極振り	痛いのを極振り	痛いのを極振り

開獎條件

1. 特殊小役或規定轉數到達抽選 CZ/BONUS
2. 經由 CZ 抽選 BONUS
3. BONUS 後突入 CZ 或 CZ 高確率

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為獲得暴虐 EPISODE BONUS+暴虐 ZONE 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 950G，天井到達時經由前兆突入無限 CZ 確定，實質為當選 BONUS

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



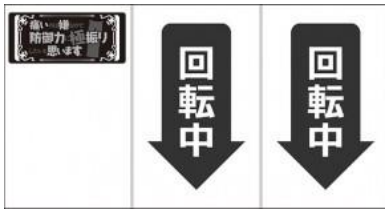
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



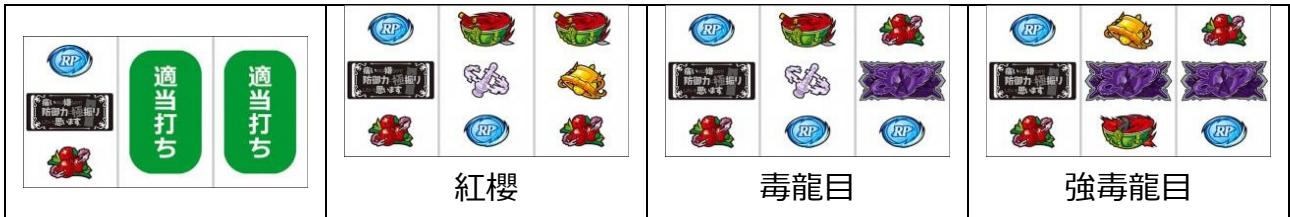
小役種類及瞄壓方式



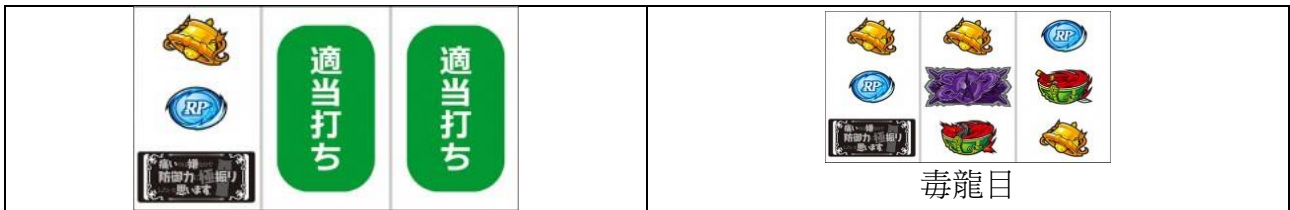
通常時左轉輪首先約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止但建議瞄押紫 BAR

停止一個紫 BAR 時為毒龍目，兩個的話為強毒龍目，都沒有時為紅櫻

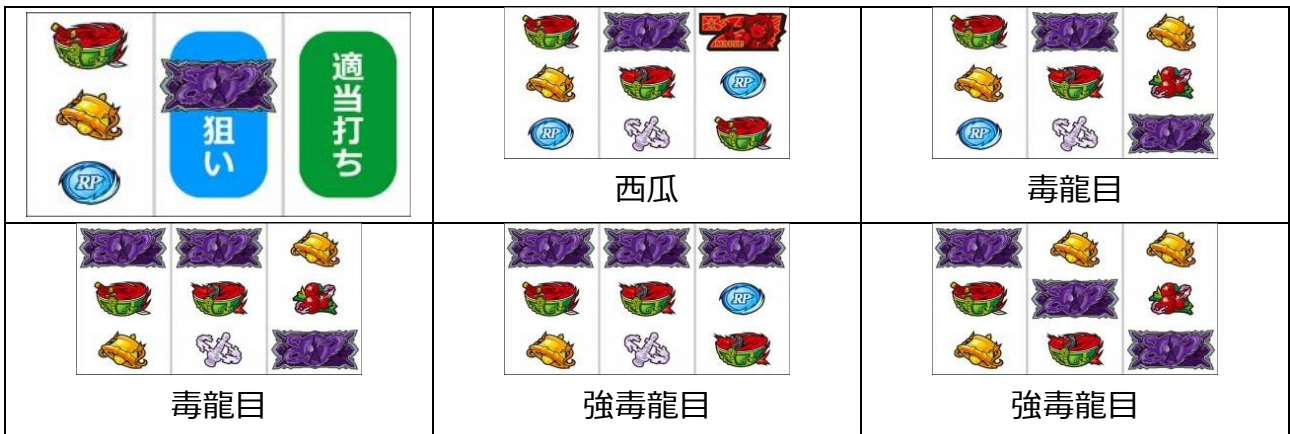


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，全停止後轉輪燈全閃爍時為毒龍目



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押紫 BAR，西瓜連線時為西瓜

紫 BAR 連線時為強毒龍目，如果有確實瞄押都無上述連線時為毒龍目



BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，如果有瞄押大牌指示發生時請照押順瞄押大牌圖案

其他演出發生時照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常時



通常白天



黃昏



海灘



星空餐廳

通常時主要在紅櫻或西瓜成立時會抽選狀態上升，約 1/64 出現的毒龍目會抽選高確率 ZONE 或是直擊 BONUS，內部狀態是通常時約 25%，高確約 50%當選高確率 ZONE 強毒龍目成立時當選高確率 ZONE 以上濃厚。轉數消化時也會抽選，150.300.450.650.900G 時為好機的轉數。黃昏場景為示唆高確，海灘場景為轉數到達的前兆，星空餐廳為 BONUS 的大好機

運營高確率



高確率 ZONE(CZ)主要有三種，運營高確率為主要的 CZ，繼續 10.20G 或是無限，期待度 50% 消化中會依照小役抽選 BONUS，抽選的主要契機為不中小役，特殊小役成立時為好機 毒龍目為 BONUS 濃厚，RP 跟銅鐘不會抽選。震動停止發生時為對應紅櫻或西瓜 對應役否定時為當選 BONUS 濃厚

機械神高確率



為上位版高確率 ZONE，繼續 15.30G 或是無限，期待度 80%，且當選時為 EPISODE BONUS 跟運營高確率一樣主要為不中小役抽選 BONUS，對決發生時為好機，攻防繼續的越長期待度越高

極 高確率



成功期待度約 55%的最強 CZ，繼續 10.20G 或無限，成功時當選有附特化區間的 EPISODE BONUS，失敗時也會當選一般的 BONUS

防禦狀態



BONUS 結束後一定突入的高確率 ZONE 的超高確狀態，毒龍目以外也為好機，約 1/11.9 當選 CZ 且當選 BB 時一定為雙線連線。防禦狀態中會抽選轉落，防禦力上升時則會比較難抽選轉落 繼續率約 77~94%。會依照防禦力上升防禦等級，等級越高越容易繼續，防禦等級如下
999 點以下為防禦狀態 SHORT A、到達 1000 點為 Lv.1(防禦狀態 SHORT B)
到達 3000 點為 Lv.2(防禦狀態 MIDDLE)、到達 6000 點為 Lv.3(防禦狀態 LONG)
到達 10000 點為 Lv.MAX(防禦狀態極 LONG)。防禦等級會顯示在小液晶畫面內
BONUS 後 50G 內為夜晚背景，就算內部已經不是防禦狀態，在 50G 內拉回則點數都會繼承
防禦狀態超過 80G 時則強制當選高確率 ZONE

BIG BONUS



BONUS 為獲得枚數管理，純增約 5.5 枚/G 的 AT，BIG BONUS 的獲得枚數會根據紅 7 連線數 有所不同，單線紅 7 平均為 150 枚，雙線則平均為 250 枚，消化中會抽選防禦力上升或獲得技能

瞄押指示



BONUS 中發生時逆押且各轉輪瞄押指定圖案
西瓜連線則獲得 15 枚+防禦力上升濃厚
且這 15 枚不算在規定枚數內所以抽越多越好

技能



BONUS 中押順銅鐘與特殊小役會抽選技能
獲得後之後的展開會有利，超加速為獲得 CZ 時
則前兆會縮短。破壞王為開獎時則 BB 濃厚
VS 機械神為突入機械神高確率濃厚

REG BONUS



平均可獲得 100 枚，BONUS 消化中的角色介紹會示唆設定必須要注意

EPISODE BONUS



天使 EPBB



暴虐 EPBB

BAR 連線時當選的上位 BONUS，平均獲得約 250 枚但暴虐 BB 平均 310 枚。消化中跟 BB 一樣
會抽選防禦力上升以及獲得技能，結束後立刻突入高確率 ZONE，故事全部有六種
一部分故事會追加特化區間，天使 EPBB 會突入天使 ZONE，暴虐 EPBB 則為暴虐 ZONE

天使 ZONE



極高確率成功時的一部分等等當選，經由天使 EPBB 後突入的特化區間，30G 間高確率 ZONE 突入確率上升到 1/5.5，當選時會立刻突入，且高確率 ZONE 為專用的 VS 炎帝之國繼續 15.30G 或無限，BONUS 期待度為 70%，CZ 或當選 BONUS 結束後會再度消化天使 ZONE 的剩餘轉數。天使 ZONE 結束後會繼承防禦等級以及沒使用的技能後突入防禦狀態

暴虐 ZONE



為最強特化區間，固定 50G，成功期待度 87% 的 CZ 會高確率抽選突入，且當選 BONUS 時全部為暴虐 BONUS(平均 310 枚)。暴虐 ZONE 結束後突入防禦等級 MAX 的防禦狀態
暴虐 BONUS 中會變成抽選暴虐 BONUS 的 1G 連

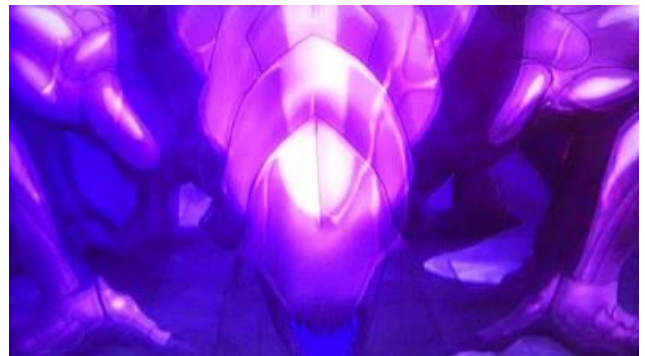
通常時的演出

毒龍特效



毒龍目出現後畫面周圍會有紫色的特效
期間為高確率 ZONE 的前兆示唆

轉輪凍結



BONUS 告知畫面或 BONUS 消化中有機會發生
發生時獲得暴虐 EPBB+暴虐 ZONE

高確率 ZONE 的演出

%數表示演出



顯示的數值會示唆開獎期待度
數字越大期待度越高

期待度上升中 ZONE



突入時為好機的演出

標題演出



要注意顯示的文字
出現「極」振りの話……

運營輪盤演出



停止的圖案會示唆期待度

サリー情報演出



畫面顏色示唆成立小役
發生矛盾則當選 BONUS

運營雙圖案指示演出



出現的小役都否定時
則當選 BONUS

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
初當	1/319.0	1/309.8	1/307.3	1/266.8	1/257.1	1/229.7
機械割	97.9%	98.8%	100.5%	105.9%	109.5%	113.0%

小役確率

小役	不中小役	西瓜	紅櫻	毒龍目	強毒龍目
確率	1/1.6	1/64.1	1/99.9	1/64	1/4369
設定	12	3	4	5	6
上段 5 枚銅鐘	1/18.3		1/17.9	1/17.3	1/16.6
中段櫻	1/131072	1/109227	1/98304	1/81920	1/65536

通常時小役的 CZ 抽選

西瓜/紅櫻在高確中，3.8%~9.2%當選 CZ（設定差）

毒龍目，通常時 25%以上、高確中 50%以上當選 CZ

強毒龍目當選 CZ 以上濃厚

小役為契機當選的 CZ，此時 0.4%抽選無限高確率

規定轉數到達時的 CZ 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
150G	40		40.4			40.8
300G	40	42.1		47.5	48.8	50
450G	18.3	20.4	20.8	25.8	29.2	30.4
650G	10	10.4	10.8	17.9	19.2	23.3

300G 的無限高確率選擇率

設定	1	2	3	4	5	6
無限高確率	31.7	39.2	39.6	44.2	45.8	47.1

EPISODE BONUS 直擊當選率

主要在毒龍目成立時會進行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1/23560	1/17029	1/14743	1/6902	1/5663	1/4889

通常時高確移行抽選

通常時西瓜/紅櫻成立時會抽選移行高確，高確保證 15G

保證消化後不中小役的 7.9%抽選轉落，高確中再度當選高確時保證轉數重置

設定	12	3	4	5	6
當選率	25	25.4	27.5	29.2	30

運營高確率中的抽選

會依照成立小役抽選 BONUS

小役	不中小役	西瓜/紅櫻	毒龍目
當選率	5.8	25	100

BONUS 中獲得防禦力時點數抽選

RB BOOST 中獲得防禦力點數時較容易抽選高點數

獲得點數	100	200	300	400	500	1000
非 BOOST	46.3	27.5	21.7	0.8	3.3	0.4
BOOST					75	25

BONUS 中的技能抽選

以下押順銅鐘只在移行角色介紹畫面時第一次成立的押順銅鐘會抽選，其餘都不會抽選

成立小役	BIG 中		REG 中	
	押順銅鐘	紅櫻/西瓜	押順銅鐘	紅櫻/西瓜
超加速	8.3	8.8	4.2	3.3
破壞王	1.3	1.7	21.7	15.4
機械神		0.4		0.4

機械神高確率中的抽選

會依照成立小役抽選 EPISODE BONUS

小役	不中小役	西瓜/紅櫻	毒龍目
當選率	10.4	50	100

極高確率中的抽選

毒龍目成立時會依照當下狀況抽選突入

小役	毒龍目	強毒龍目
防禦狀態		25
拉回狀態	16.7	30

會依照成立小役抽選 EPISODE BONUS

小役	不中小役	西瓜/紅櫻	毒龍目
當選率	4.6	100	100

防禦狀態中的 BONUS 種類分配

不包含機械神高確率與極高確率中當選時，但包含破壞王技能的合算機率

BONUS 種類	REG	BIG	EPBB
分配比例	39.6	52.2	7.9

防禦狀態與拉回狀態中的 CZ 抽選

小役	不中小役	西瓜/紅櫻	毒龍目
防禦狀態	10.4	25	66.7
拉回狀態	1.7	3.8	50

防禦狀態等級相關

防禦力點數 999 點以下為 Lv.0

防禦力點數 1000~2999 點為 Lv.1

防禦力點數 3000~5999 點為 Lv.2

防禦力點數 6000~9999 點為 Lv.3

防禦力點數 10000 點為 Lv.4

以下為各等級的每轉抽選的轉落率(不中小役時才會抽選但為合算機率)

等級	Lv.0	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
轉落率	1/12.9	1/18.3	1/22.6	1/27.9	1/53.6

轉落後 50G 內為拉回狀態，拉回狀態中當選 BIG 時為雙線以上且防禦力點數會保留

絕對防禦的抽選

防禦等級到達 MAX 時，BONUS 中的技術介入會抽選絕對防禦的轉數

絕對防禦期間不轉落防禦狀態，以下為防禦西瓜成立時的當選率

BONUS 種類	REG	BIG	EPBB
當選率	25	4	4

天使 ZONE 中的高確率抽選

小役	不中小役	西瓜/紅櫻	毒龍目
BONUS 當選率	7.1	50	100

暴虐 ZONE 中的高確率抽選

小役	不中小役	西瓜/紅櫻	毒龍目
當選率	22.5	100	100

BONUS 結束時小液晶畫面示唆

BONUS 結束時觸摸小液晶畫面後畫面中出現的第四句話會示唆設定

第四句話內容	示唆內容
メイプルちゃんしか勝たん	偶數設定期待度上升
サリーちゃんしか勝たん	奇數設定期待度上升
楓の木しか勝たん	高設定期待度超上升
長い冒険になりそうだ	設定 4 以上濃厚
オリハルコンかな？	設定 6 濃厚

BONUS 結束畫面示唆

基本畫面不列出

		
高設定期待度上升	高設定期待度大上升	高設定期待度超上升
		
設定 4 以上濃厚	設定 5 以上濃厚	設定 6 濃厚

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>

BONUS 中的角色介紹示唆

高設定期待度上升	高設定期待度上升	高設定期待度大上升
高設定期待度超上升	設定 2 否定+設定 5 以上 期待度大幅上升	設定 13 否定+設定 46 的 期待度大幅上升
設定 3 以上濃厚	設定 5 以上濃厚	

獲得枚數顯示示唆

出現 456 枚 OVER : 設定 4 以上濃厚

出現 666 枚 OVER : 設定 6 濃厚

Sammy 獎盃示唆

會依照出現的獎盃種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定