

東京喰種

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Spiky

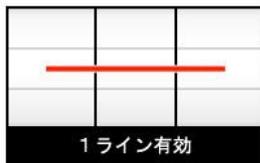
導入年月 2025/02

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



EP BONUS



百足覺醒/獨眼梟



1.11 枚



5 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
19	Blue Bell	Butterfly	Red Cherry
18	White Cherry	White Cherry	White Cherry
17	Butterfly	Blue Bell	Blue Bell
16	Red Cherry	Red Cherry	Blue Bell
15	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
14	Blue Bell	Red Cherry	Red Cherry
13	東京喰種	東京喰種	東京喰種
12	Butterfly	Blue Bell	Blue Bell
11	Red Cherry	Red Cherry	Blue Bell
10	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
9	Blue Bell	Red Cherry	Red Cherry
8	Butterfly	Butterfly	Butterfly
7	Red Cherry	Blue Bell	Blue Bell
6	Red Cherry	Red Cherry	Blue Bell
5	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
4	Blue Bell	Butterfly	Red Cherry
3	White Cherry	White Cherry	White Cherry
2	Butterfly	Blue Bell	Blue Bell
1	Red Cherry	Red Cherry	Blue Bell

開獎條件

1. 規定轉數到達抽選
2. 特殊小役抽選
3. 經由 CZ 抽選

轉輪凍結特典與確率

為通常時確定紅櫻成立時的一部份發生

天井情報與恩惠

天井有兩種，CZ 間消化到達 600G 時，經由前兆當選 CZ 或是 AT 確定
AT 間消化超過 1200G 時，經由前兆當選 AT 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



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



通常時先適當依序停止左右轉輪不用瞄壓



左轉輪中段紅櫻停止時為確定紅櫻，瞄押可形成黑 BAR 連線

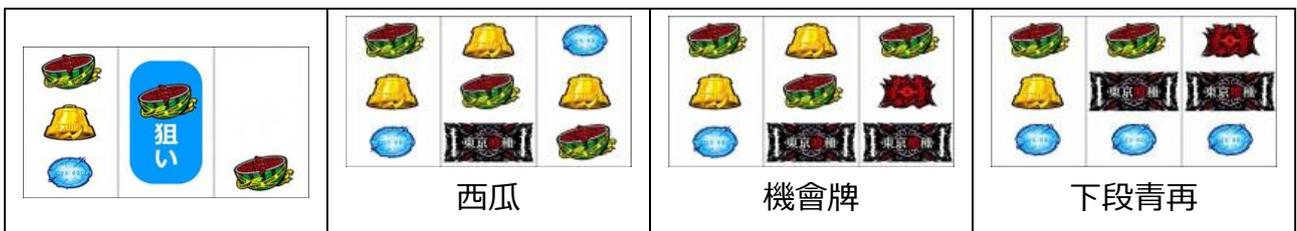
左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，紅色小牌三連線時為強紅櫻，沒有則為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中轉輪適當停止，停止時轉輪燈有閃爍時為機會牌



左右轉輪西瓜聽牌時，中轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，下段青再連線時為下段青再
停止時轉輪燈有閃爍時為機會牌



AT 與擬似 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押畫面中指定圖案

其他演出則照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



白天



黃昏



夜晚

通常時轉數消化或是特殊小役成立時抽選 CZ 或是初當，西瓜成立時為增加消化轉數的好機
滯在場景會示唆高確或是前兆，上面越右邊的期待度越高，高確中較容易當選 CZ

東京上空場景



CZ 的前兆場景，場景上升時顏色會變化
當然期待度也會上升

精神世界場景



為 20G 的超高確狀態，特殊小役成立時
為當選 EP BONUS 的大好機

赫眼狀態



下段青再成立時移行的紅櫻高確狀態，10.20.30.50G 間紅櫻出現率會大幅上升
特殊小役確率合算會上升到 1/2.6，隨時都有機會突入，所以跟特化區間等重疊時則為激熱！



追憶



成功期待度約 52% 的 CZ，8G 繼續，發生短凍結則突入 AT 濃厚
押順銅鐘成立時為好機，特殊小役成立時為大好機。演出可選擇完全告知

暴食的利世



成功期待度約 75%的上位 CZ，繼續 8G，一樣發生短凍結則突入 AT 濃厚
押順銅鐘與 RP 成立時為好機，特殊小役成立時為超好機，煽動演出到第三階段時為好機!?

EP BONUS



確定紅櫻或超高確中特殊小役為契機當選的擬似 BONUS，純增 4.0 枚/G
初期枚數為 100 枚的差枚數管理，消化中會依照小役抽選 AT 的差枚數上乘，消化後突入 AT

東京喰種咬



導入故事



通常場景



高確場景

純增 4.0 枚/G，初期枚數約 150 枚的差枚數管理型 AT。AT 開始時或上乘區間結束後會選擇
敵方角色，之後經由 10G 的導入故事後突入一般 AT。AT 中特殊小役會抽選上乘枚數或是
喰種對決，消化轉數到達一定也會抽選喰種對決，高確場景中突入率也會上升
切入演出發生時抓到粉 BAR 連線時則突入上乘特化區間的百足覺醒/獨眼梟

喰種對決



AT 中特殊小役或轉數到達時突入的 4G 對決，小役會抽選勝利，RP/銅鐘約 40%
弱特殊小役約 60%，強特殊小役為勝利濃厚!平均期待度約 50%，勝利時突入上乘區間 BITES
一部分會突入升格區間的「這世上所有的不幸都是因為當事人能力的不足」，會抽升格超 BITES

BITES



為喰種對決勝利時突入的上乘特化區間，畫面左邊的面板會顯示上乘枚數，抽到小役時報酬會升格，面板最低從 50 枚開始，RP 或銅鐘會上升一階，弱特殊小役 1/2 上升兩階，強特殊小役上升兩階確定，確定紅櫻到達最上面確定，不中小役則結束但約 20%抽選再度挑戰

演出有三種可以選擇：基本(發生違和感演出時為好機)、單純(發生違和感演出時升格濃厚)、無

超 BITES



為 BITES 的上位版，最低從 300 枚開始
最大報酬為 3000 枚!?

極 BITES



為 BITES 的最強版，獲得上乘 2000 枚
或是有利區間完走確定!?

百足覺醒



粉 BAR 連線時突入的上乘特化區間，會發生五次差枚數上乘，每次上乘最大會發生 10 次的追加 LOOP 上乘。RP 或特殊小役成立時發生追加上乘濃厚。平均約上乘 300 枚

獨眼梟



粉 BAR 連線時的一部分突入的上位版上乘特化區間，為 1G 完結型
上乘 300.500.1000.2000 枚其中之一，平均上乘約 500 枚

有馬貴將判定



VS 有馬的喰種對決成功時可獲得突入權利的上位 CZ，ENDING 後也會突入!?

5G 間全部小役都會抽選突入 CCG 的死神，期待度約 61%

CCG 的死神



一樣為 1G 抽選上乘 300.500.1000.2000 枚其中之一，平均上乘 500 枚，且有機會突入裏 AT

裏 AT



有馬貴將判定成功時的一部分突入的上位 AT

突入時出現左圖演出時為突入濃厚

喰種對決的勝利期待度會大幅上升

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/262.6	1/255.6	1/246.5	1/233.1	1/216.4	1/203.7
AT	1/394.4	1/380.5	1/357.0	1/325.9	1/291.2	1/261.3
機械割	97.5%	99.0%	101.6%	105.6%	110.3%	114.9%

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>