

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Re:從零開始的異世界生活 第二季

Re:ゼロから始める異世界生活 season2



導入年月 2024/10

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 33G

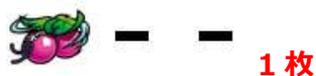
小役構成



SpecialReplay



強欲 REPLAY



轉輪配列

リール配列

20	Grey	Grey	Watermelon
19	Watermelon	Watermelon	Golden Bell
18	Watermelon	Golden Bell	Watermelon
17	Golden Bell	Blue Ice	Blue Ice
16	Blue Ice	Golden Bell	Grey
15	Character	Character	Character
14	Watermelon	Watermelon	Golden Bell
13	Watermelon	Golden Bell	Watermelon
12	Golden Bell	Blue Ice	Blue Ice
11	Blue Ice	Golden Bell	Grey
10	Grey	Grey	Watermelon
9	Watermelon	Watermelon	Golden Bell
8	Watermelon	Golden Bell	Watermelon
7	Golden Bell	Blue Ice	Blue Ice
6	Blue Ice	Golden Bell	Character
5	Character	Character	Character
4	Character	Character	Golden Bell
3	Character	Golden Bell	Watermelon
2	Golden Bell	Blue Ice	Blue Ice
1	Blue Ice	Golden Bell	Grey

開獎條件

1. 規定點數到達時抽選 AT
2. 特殊小役抽選點數上乘區間

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為累積點數到達 1400 點(平均 930G), 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

AT 肉包後次回天井縮短到 1000 點

點數沒到達天井且 AT 間消化 1300G 時則發生轉輪凍結濃厚

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

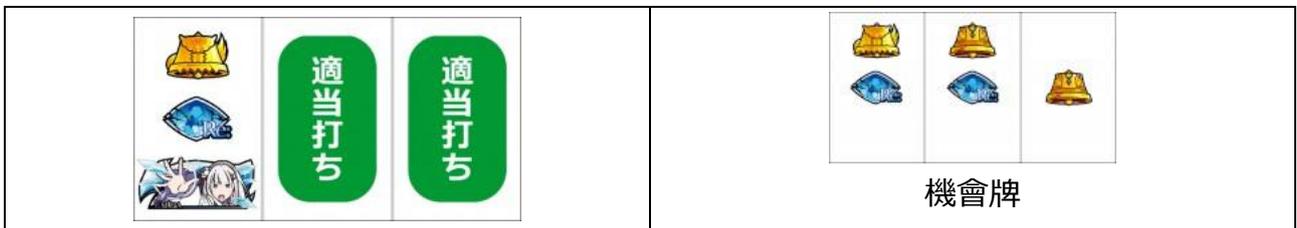


通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押白 7

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止銅鐘時為弱紅櫻，反之為強紅櫻

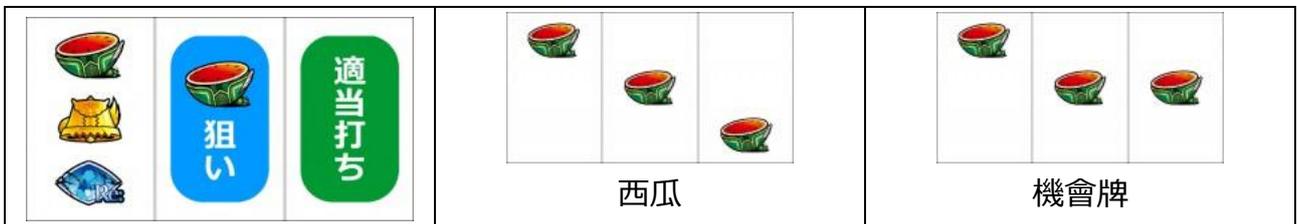


左轉輪下段白 7 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是沒連線時為機會牌



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，第一押順有需要瞄押圖案時則必須瞄押該圖案

切入演出發生時則全轉輪瞄押畫面指定圖案

其餘演出發生時則照一般時打法即可

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

模式與 AT 介紹

通常時



ロズワール家



記憶之雪



故事

通常時主要目標為規定點數到達來抽選 AT，每轉至少獲得一點，特殊小役會抽選丟雪球大戰

突入丟雪球大戰時可期待獲得大量點數，每到達 100 點時為當選 AT 的好機

特別為百位數偶數時期待度都超過 25%。內部狀態會影響丟雪球大戰的突入率

主要在西瓜成立時會抽選移行高確，高確中基本上會移行記憶之雪，高確中機會牌與強櫻突入丟雪球大戰濃厚。故事為 AT 的前兆場景，門關上時兩旁的跑馬燈顏色有機會上升，期待也上升

丟雪球大戰



為 1SET 5G 的點數上乘特化區間，每轉依照成立小役獲得 10~300 點，RP 或銅鐘為 20 點以上弱櫻或西瓜為 50 點以上，機會牌為 50 點以上且一半為 100 點以上，強櫻為 100 點以上且一半為 200 點以上。繼續 3SET 的話則不論當下點數皆以 50%抽選直擊 AT，打倒スバル則當選 AT

殲滅 RUSH



殲滅 RUSH



大兔殲滅戰

1SET 10G 的殲滅 RUSH，純增 9.0 枚/G，之後突入 1SET 8G 的大兔殲滅戰，基本上在這兩個交互 LOOP。殲滅 RUSH 中特殊小役成立時會抽選繼續庫存。大兔殲滅戰中可選擇三種告知銅鐘連線時為繼續的好機，殲滅役成立時為繼續濃厚+有機會突入超強欲挑戰

超強欲挑戰



大免殲滅戰勝利時的一部分突入，為賭上突入超強欲 RUSH 的 CZ，繼續轉數 5G
每轉全小役抽選超強欲 RUSH，門打開則突入超強欲 RUSH 濃厚，成功期待度約 50%
超強欲 RUSH 突入失敗的話則回到殲滅 RUSH

超強欲 RUSH



為純增 9.0 枚/G 的差枚數管理型 AT，大免殲滅戰勝利時偶而也會直擊此
突入時會從清新撒嬌中決定差枚數，平均期待上乘 800 枚
超強欲 RUSH 中目標為上乘差枚數與 SET 數庫存

強欲 ZONE



超強欲 RUSH 結束後突入的拉回區間，5G 內全部小役抽選拉回，特殊小役則拉回濃厚
拉回期待度約 50%，拉回成功時會從清新撒嬌開始

通常時的演出

任務



任務為賭上突入丟雪球大戰的演出
任務總共有五種

連續演出



主要經由故事後發展的 AT 判定演出
總共有三個 VS 演出，突入演出前先經由
エキドナの期待度告知演出時為好機

殲滅 RUSH 中的演出

場景



林道



夜空



月夜

殲滅 RUSH 中會依照滯在場景示唆有無庫存，林道為基本的場景，夜空可期待有庫存
月夜則為有庫存濃厚

對抗切入演出



消化中特殊小役成立時會抽選 SET 數庫存，機會牌與強櫻獲得庫存濃厚
特殊小役成立後發生對抗切入演出時為獲得庫存的好機，發生後期待移行月夜場景

大兔殲滅戰中的演出

故事告知



最大有三次機會，會依照攻擊種類有不同期待度，最後擊破成功則繼續確定，期待選擇強的攻擊

對決告知



兩方對抗演出出現時猜中第一押順的瞄押圖案時為繼續濃厚

完全告知



獲得繼續時一定會發生告知所以期待告知的發生吧

殲滅役



轉輪左方亮燈的小役為該關的殲滅役，每關一定會亮一個以上，抽到殲滅役時則該關繼續且有機會突入超強欲挑戰。殲滅役成立兩次時突入超強欲挑戰濃厚，三次則為超強欲 RUSH 機會牌為殲滅役時只要一次則突入超強欲挑戰殲滅役為強櫻則只要一次就突入超強欲 RUSH

從零開始判定



大兔殲滅戰勝利後發生的報酬判定部分基本為繼續，抽到殲滅役時可期待出現超強欲挑戰或超強欲 RUSH，滯在工キドナ模式中則 AT 第一次繼續就會出現超強欲挑戰通常時的西瓜會抽選移行工キドナ模式直到突入超強欲挑戰前都不會轉落滯在中會有出現蝴蝶 ICON 等等的示唆

清新撒嬌中的演出

上乘差枚數



消化中每轉最低上乘 50 枚至少會繼續 5G，出現特殊演出則可期待上乘大量枚數

工キドナ ATTACK



瞄押演出抓到圖案連線時則突入，為上乘三位數枚數且進行 LOOP，可期待大上乘

強欲上乘



為上乘 549 枚以上的演出但是一次最多顯示三位數如果超過 1000 枚時則會發生兩次以上的強欲上乘演出

從零開始上乘



獲得的上乘枚數會在尾數加一個 0
也就是枚數會變成十倍的大量上乘演出

清新撒嬌 EXTRA



突入清新撒嬌時的一部分會抽選 EXTRA
從零開始上乘的發生率會大幅上升
畫面兩旁出現超高確率的文字時為 EXTRA 濃厚

超強欲 RUSH 中的演出

福音的提示演出



猜中押順時則銅鐘會連線後上乘差枚數

面板 ATTACK



轉輪左邊的面板會在 15 枚銅鐘成立時打開
獲得全部種類的 15 枚銅鐘時則會發生強欲
面板 ATTACK 後獲得各種報酬，三枚銅鐘成立
則會抽選面板等級上升，等級高則報酬會越好

超強欲輪盤



特殊小役成立後或面板 ATTACK 後都有可能
發展此演出，會獲得差枚數上乘、BONUS、
SET 數庫存、清新撒嬌等等的報酬

魔女凍結



上乘差枚數後有機會發生，發生時上乘的枚數
會變好幾倍，最大可能變成十倍

BONUS



超強欲 BONUS



EPISODE BONUS

AT 中有機會當選的擬似 BONUS 有以上兩種，超強欲 BONUS 為 200 枚

EPISODE BONUS 為 500 枚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/417.2	1/408.5	1/387.1	1/354.3	1/332.9	1/305.4
機械割	97.6%	98.8%	100.7%	105.2%	110.5%	114.9%

小役確率

小役	西瓜	弱櫻	機會牌	強櫻
確率	1/80	1/100.1	1/256	1/819.2

點數到達時的 AT 抽選

點數每到達一百點時會抽選一次，百位數是奇數跟偶數時當選率會有所不同

設定	1	2	3	4	5	6
百位數奇數	1.2	1.6	2	2.3	2.7	3.1
百位數偶數	25	25.4	25.8	28.5	29.7	31.3

大免殲滅戰中的抽選

無庫存時共通銅鐘成立時的 1/5.3 或是押順銅鐘成立時的 1/5.3 會發生猜二擇押順演出
猜中的話則獲得庫存濃厚

大免殲滅戰中只會出現紅 7 頭銅鐘或白 7 頭銅鐘任一個的押順指示，所以純增會下降
押順指示發生時連續三次都沒獲得 15 枚時則下一次押順銅鐘成立時會全部指示

初回大免殲滅戰中到剩餘 3G 前都沒發生猜二擇押順演出時，則之後抽到押順銅鐘時必發生
但是要是庫存或是該 AT 為拉回的則不會發生此抽選

殲滅役的亮燈數會依照 AT 當下關數抽選

亮燈數	第 1~2 關	第 3~6 關	第 7~9 關	第 10 關以後
一個	98.8	87.5	54.7	
兩個	1.2	12.1	34.4	54.7
三個		0.4	10.9	45.3

成立對應殲滅役時的恩惠如下

西瓜或弱櫻：繼續確定+50%獲得超強欲挑戰

機會牌：繼續確定+獲得超強欲挑戰

強櫻：繼續確定+獲得超強欲 RUSH 濃厚

抽到兩次殲滅役時則獲得超強欲挑戰確定，三次則當選超強欲 RUSH 濃厚

非對應的機會牌與強櫻成立時則獲得繼續以上確定

從零開始判定中成立特殊小役的抽選如下：

弱櫻/西瓜時獲得繼續庫存、機會牌獲得超強欲挑戰

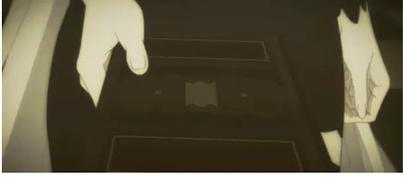
強櫻各 1/2 抽選超強欲挑戰或超強欲 RUSH

回到死前抽選

AT 結束後 32G 間會進行 AT 拉回抽選，以下為 32G 內的總合拉回率

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	10.2	10.4	13.9	16	18	20

AT 結束畫面示唆

 <p>基本畫面</p>	 <p>高設定期待度上升</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>
 <p>復活期待度上升</p>	 <p>復活濃厚</p>	

菜月家場景中的時鐘設定示唆



3 點多：設定 3 以上濃厚

4 點 56 分：設定 4 以上濃厚

5 點 05 分：設定 5 以上濃厚

6 點 06 分：設定 6 濃厚