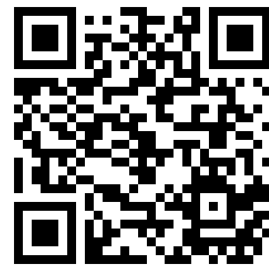


# 東京喰種

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Spiky

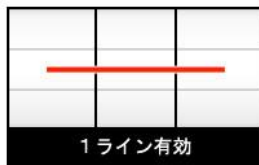
導入年月 2025/02

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	Yellow Bell	Yellow Bell	Green/Red
19	Blue	Butterfly	Red
18	White	White	White
17	Butterfly	Blue	Blue
16	Green/Red	Red	Yellow Bell
15	Yellow Bell	Yellow Bell	Green/Red
14	Blue	Green/Red	Red
13	東京喰種	東京喰種	東京喰種
12	Butterfly	Blue	Blue
11	Green/Red	Red	Yellow Bell
10	Yellow Bell	Yellow Bell	Green/Red
9	Blue	Green/Red	Red
8	White	White	White
7	Red	Blue	Blue
6	Green/Red	Red	Yellow Bell
5	Yellow Bell	Yellow Bell	Green/Red
4	Blue	Butterfly	Red
3	White	White	White
2	Butterfly	Blue	Blue
1	Green/Red	Red	Yellow 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 1/6 發生  
確率 1/98304  
恩惠為 AT 從 2000 枚開始

## 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

最豐富的中機情報查詢  
最專業的中機台攻  
最即時的線上市論壇討  
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

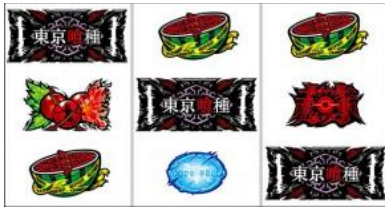
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 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

	<p>弱紅櫻</p>	<p>強紅櫻</p>
	<p>強紅櫻</p>	<p>強紅櫻</p>

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

	<p>機會牌</p>	<p>機會牌</p>
--	------------	------------

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

	<p>西瓜</p>	<p>機會牌</p>	<p>下段青再</p>
--	-----------	------------	-------------

### 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



為至少 10G 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/共通銅鐘約 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>

## 小役確率

小役	RP	弱櫻	西瓜	共通斜線銅鐘	強櫻
確率	1/7.3	1/70.3	1/100.5	1/131.1	1/356.2
小役	機會牌 A	機會牌 B	粉 BAR 連線	確定櫻	
確率	1/585.1	1/585.1	1/2048	1/16384	

下段 RP 確率有設定差

設定	1	2	3	4	5	6
下段 RP	1/1260.3	1/1213.6	1/1170.3	1/1129.9	1/1092.3	1/1024

## 通常時模式相關

通常時有六種模式，天井以及高期待的區間如下，規定轉數到達時為當選 CZ 以上

通常 A：天井 600G，200.300G 附近為好機

通常 B：天井 600G，500G 附近為高期待，100G 附近為好機

通常 C：天井 500G，100.200.300.400G 附近為好機

機會：天井 600G，300G 附近為高期待，100.200G 附近為好機，50.150.250G 低期待

天國準備：天井 300G，200G 附近為高期待，100.150G 附近為好機，50G 附近為低期待

天國：天井 100G，50G 附近為好機

CZ 失敗後模式到天國以前不會下降，AT 結束後則會重新抽選模式

## 西瓜的通常時消化 G 數增加抽選

增加 G 數	10G	100G	MAX(最大 600G)
分配比例	74	25	1

## 通常時特殊小役的抽選

以下為設定 1 的當選率，會依照內部狀態抽選 CZ 或 AT

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
通常	參照下表		11.4	19.6
高確	參照下表		25.1	34.9
超高確	40.3	13.8	100	100

弱櫻當選的設定差如下

設定	1	2	3	4	5	6
通常	0.27	0.29	0.31	0.33	0.38	0.44
高確	0.59	0.63	0.69	0.73	0.83	0.95

### 通常時狀態移行抽選

滞在	通常		高確
移行	高確	超高確	超高確
RP	0.78	0.05	1.56
弱櫻	39.06	1.56	50

### CZ「追憶」中的抽選

會依照成立小役抽選 AT，最後一轉限定弱特殊小役也為 100%

強特殊小役為強櫻/機會牌，弱特殊小役為弱櫻/西瓜

小役	RP	押順銅鐘	共通斜線銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	0.002	10.9	10.9	40.6	100

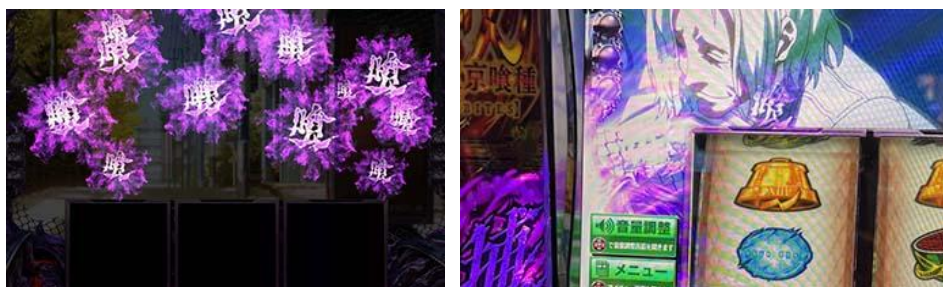
### CZ「暴食的利世」中的抽選

會依照成立小役抽選 AT，最後一轉當選率會上升，特殊小役成立時 100%當選

小役	RP	押順銅鐘	共通斜線銅鐘
其他轉	26.6	10.9	10.9
最後一轉	100	10.9	100

### 喰點數相關

CZ 失敗或是 AT 肉包時會獲得喰點數，累積滿時當選 AT 的話會獲得 BITES 的庫存



上方左圖為獲得時的點數量示唆，右圖為內部累積點數量示唆，特效越大點數越多

## 通常時 EPISODE BONUS 的當選率

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1/6620.2	1/5879.7	1/5114.5	1/4062.5	1/3166.7	1/2639.5

## AT 中的直上乘抽選

喰種對決前兆中特殊小役會抽選升格，所以不一定當選直上乘，以下數字為上乘枚數

小役	上乘率	10	20	30	50	100	200	300	500
弱櫻	41.3	75.7		22.7	0.5	0.5	0.2	0.2	0.2
西瓜	18.8				58.3	20.8	8.3	8.3	4.2
機會牌	100		69	17.2	6.3	6.3	0.8	0.4	0.2
強櫻	100			60.7	32.8	2.3	2.3	1.6	0.2
確定櫻	100							50	50

## AT 中高確移行抽選

小役	西瓜	弱櫻	機會牌/強櫻
移行率	50	31.3	75

## AT 中喰種對決的抽選

小役	西瓜	弱櫻	機會牌/強櫻
通常時	9.4	28.1	65.6
高確中	31.3	50	100

當選對決時 9% 會直接當選確定對決

前兆中特殊小役會以以上機率抽選升格，升格依照此順序升格：確定對決→這世上所有的不幸都是因為當事人能力的不足→超 BITES→極 BITES

AT 中消化 150G 也會強制當選對決，其他高期待的轉數為 30.60.90G

其他低期待為 15G 一區間

## 粉 BAR 連線時當選的特化區間種類

粉 BAR 連線確率為 1/2048

84.4% 當選百足覺醒、15.6% 當選獨眼梟

## 喰種對決有馬亂入的選擇率

會依照 AT 在第幾關抽選亂入，AT 初當時會先抽選好第幾關出現

第幾關	1	3	5	7	10
分配比例	4.8	6.6	9.9	15.7	63

## 這世上所有的不幸都是因為當事人能力的不足中的抽選

會依照成立小役抽選成功，成功時當選超 BITES

小役	其他小役	共通銅鐘/RP	弱特殊小役	強特殊小役/確定櫻
移行率	2.3	34.4	50	100

## (超/極)BITES 中的抽選

突入畫面中成立特殊小役時會抽選報酬 TABLE 升格，確定櫻會直接升格超 BITES 或極

小役	西瓜	弱櫻	機會牌/強櫻
升格率	10	25	47

RP/銅鐘也會以低確率抽選，當選時升格一階段

西瓜/弱櫻當選時各 1/2 抽選升格一階段或兩階段，強特殊小役升格兩階段確定

報酬 TABLE 總共有以下的五種，超與極 BITES 也一併列出

報酬 A	報酬 B	報酬 C	報酬 D	報酬 E	超 BITES	極 BITES
50 枚	50 枚	100 枚	100 枚	200 枚	300 枚	2000 枚
100 枚	50 枚	200 枚	100 枚	300 枚	500 枚	完走
200 枚	500 枚	300 枚	500 枚	500 枚	1000 枚	
300 枚	500 枚	500 枚	1000 枚	1000 枚	2000 枚	
500 枚	1000 枚	1000 枚	2000 枚	2000 枚	3000 枚	

TABLE 種類會依照當選契機抽選

報酬 TABLE	報酬 A	報酬 B	報酬 C	報酬 D	報酬 E
其他契機	71.9	10.9	9.4	4.7	3.1
經由 CCG 的死神	79.7	9.4	6.3	3.1	1.6

## 百足覺醒中的上乘抽選

初回枚數分配比例

小役	20	30	50	100	200	300	500
其他小役	71.8	14.1	14.1				
共通銅鐘/RP	34.4	25	21.9	18.8			
弱特殊小役		53.1	18.8	18.8		9.4	
強特殊小役				43.8	21.9	21.9	12.5
確定櫻						50	50

追加 LOOP 的枚數分配

小役	0	10	20	30	50	100	200	300	500
其他小役	39.5	34	26.6						
共通銅鐘/RP		51.6	18.8	17.2	12.5				
西瓜				59.4	15.6	15.6		9.4	
弱櫻			35.9	17.2	17.2	17.2		12.5	
強特殊小役						50	21.9	18.8	12.5
確定櫻								50	50

## 獨眼梟/CCG 的死神中的上乘抽選

小役	300 枚	500 枚	1000 枚	2000 枚
其他小役	50	50		
共通銅鐘/RP		50	50	
弱特殊小役			50	50
強特殊小役/確定櫻				100

## 裏 AT 的抽選

經由有馬貴將判定時，特殊小役成功的則突入確定，非特殊小役則以 40%抽選

其他狀況突入 AT 時依照下表抽選

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1.10	1.32	1.63	2.19	2.85	3.32

## AT 結束畫面示唆

 基本畫面	 奇數設定期待度上升	 偶數設定期待度上升
 設定 1 否定	 高設定期待度上升	 高設定期待度大上升
 設定 4 以上濃厚	 設定 6 濃厚	

## 獎盃種類示唆

有報告出現黑色獎盃，出現時次回出現其他顏色獎盃濃厚

獎盃種類	銅色	銀色	金色	喰紋	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

## 招待狀的設定示唆

x50G 時出現的招待撞會示唆規定轉數或是設定

文字內容	示唆內容	
今夜ディナーを楽しもう	基本文字	
パーティーの時間は未定だ	1 時 35 分に…	示唆規定 G 數
2 時 46 分に…	最悪の事態にはならないだろう	
喰うか喰われるかは君次第だ	3 時まで…	
2 時まで…	今すぐ…	
偶にはディナーでもどうだい	偶數設定期待度上升	
不思議な香りだ	設定 1 否定	
君はなかなかの活字中毒らしいね	設定 2 否定	
本は良いよね…	設定 3 否定	
僕としたことがすまない	設定 4 否定	
存分に楽しもうじゃないか	設定 4 以上濃厚	
特別な夜を楽しもうじゃないか	設定 6 濃厚	

## CZ 失敗時卡片示唆

CZ 失敗時按下 PUSH 鍵會出現卡片，白框的基本卡片無示唆不再列出

		
模式 B 以上期待度上升	模式 B 以上期待度上升	模式 B 以上濃厚
		
模式 C 以上濃厚	機會模式以上濃厚	機會模式以上濃厚
		
天國準備模式以上濃厚	天國模式以上濃厚	設定 246 濃厚
		
設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚	

## 過場畫面出現角色示唆

換場景的瞬間出現的角色會有示唆

角色	示唆內容	
金木研	無示唆	
霧嶋董香	通常 B 以上期待度上升	
笛口雛実	通常 C 以上期待度上升	
月山習	真前兆期待度上升	
神代利世	真前兆期待度大幅上升	
金木研(赫眼)	霧嶋董香(赫眼)	規定轉數剩餘 100G 內濃厚
笛口雛実(赫眼)		
神代利世(赫眼)	連續演出復活濃厚	