

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

排球甜心 No.1~開幕!世界選手權

パチスロアタック No.1~開幕!世界選手權~



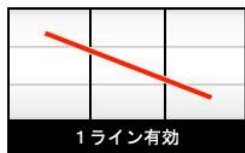
導入年月 2013/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 298 枚時結束



VICTORY BONUS



9 枚/3 枚



5 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Yellow	Green	Yellow
20	Blue	Yellow	Green
19	Red	Red	Red
18	Green	Blue	Red
17	Red	Green	Blue
16	Yellow	Yellow	Yellow
15	Blue	Red	Green
14	Green	Blue	Red
13	Yellow	Yellow	Blue
12	Blue	Red	Blue
11	Blue	Blue	Yellow
10	Red	Blue	Green
9	Green	Blue	Blue
8	Yellow	Yellow	Blue
7	Blue	Yellow	Blue
6	Red	Blue	Yellow
5	Red	Green	Green
4	Yellow	Yellow	Yellow
3	Blue	Red	Yellow
2	Green	Blue	Green
1	Blue	Blue	Blue

開獎條件

1. 規定轉數到達當選 ART
2. 經由 CZ「攻撃挑戦」
3. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART

轉輪凍結特典與確率

凍結確率約 1/13000
發生時為 BIG BONUS 確定

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS&ART 間 1200G, 天井到達時為 ART 突入確定
天井 ART 中場景的機率分別是チェコ : 80%、ソ連 : 20%

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業業的的的的
最即時的大大大大
最廣大的的的的的
最有的效的的的的
盡在

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : slotto.tainan@gmail.com



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



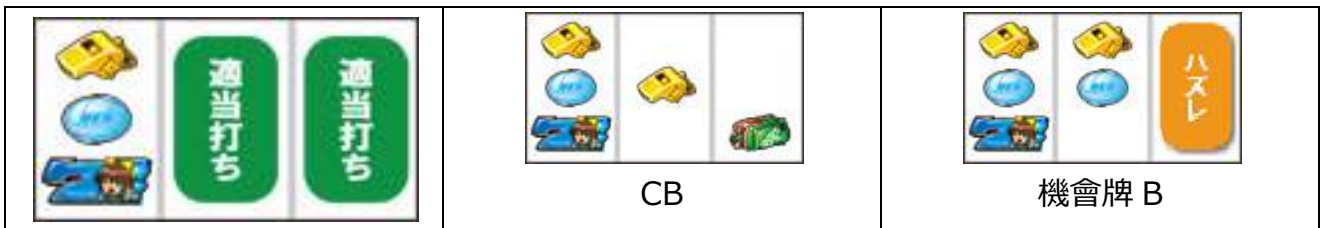
先瞄押左轉輪紅櫻(藍七下方), 約在轉輪上段到中段附近瞄押

左轉輪紅櫻出現時, 中轉輪適當停止, 右轉輪瞄押七, 七中段停止時為強櫻, 反之為弱櫻



左轉輪下段藍七停止時, 中右轉輪適當停止, 青再銅鐘雙聽牌時為機會牌 B

斜線鐘鐘瓜連線時為 CB



左轉輪西瓜出現時, 中轉輪瞄押西瓜, 右轉輪適當停止, 西瓜連線時為西瓜

中段銅鐘連線時為機會銅鐘, 西瓜瞄押不中時為機會牌 A



BONUS 與 ART 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, 其餘按一般打法即可

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>

本機演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常場景有三種
各自有固有的演出

屋頂場景



移行時有可能滯在高
確率，期待成立特殊役

疾走模式



為前兆場景，上方跑馬
燈背景顏色示唆期待度

攻擊挑戰



為自力 CZ，左方 No.1
燈點亮時則突入 ART

ATTACK TIME



1 SET 50G+α，純增 1.7 枚/G
會依照滯在模式而有不同的
BONUS 當選率

SUPER ATTACK TIME



ART 中 BIG 當選時突入的 10G
上乘特化區間，期間內 1/3 成
立紅七連線，連線則上乘轉數

豬野熊挑戰



ART 中當選 BONUS 中的 BAR
連線或特殊小役的一部分突入
可期待大量的上乘

通常演出

開會演出



注意白板寫的文字，會告知連續演出或是
BONUS 告知等等



撲克牌演出



所抽的撲克牌圖案會有期待度變化
抽到石松的卡片則前兆期待度上升



短凍結演出



特殊小役成立濃厚的機會演出，上方越右邊的演出期待度越高

次回預告



告知發展目標的激熱演出，也有直接告知開獎

涙眼出



演出名台詞的激熱演出，紅色文字期待度上升

連續演出

SD 角色特訓演出



真木村的猛特訓

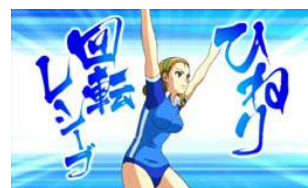


こずえ的秘密特訓



演出成功的話則突入攻擊挑戰

魔之大球閃電



如果能接下這球的話則 BONUS，使出ひねり回転レシーブの話為好機

與機械排球選手對決



輪椅上的監督



球被火焰包圍的話則期待度上升

三位一體攻擊完成的話則 BONUS 確定

演出成功的話則 BONUS 確定

要注意標題的顏色

向富士山發誓



要注意石碑的顏色，銀色為好機、金色為 BONUS 濃厚!如果山路旁有珊瑚的話…?

とばせマイティ 6



發生時即為激熱的演出，能將血清送到的話則 BONUS 確定

CZ 中的演出

能量蓄積



攻擊發生時長押第三停止鍵，周圍的氣顏色會隨著 ART 期待度上升

必殺技



必殺技發生時為 ART 當選的大好機
上面右方的必殺技發生時期待度較高

按鍵演出



攻擊後要注意 PUSH 按鍵
大按鍵出現或魚群按鍵出現為大好機

ART 中的演出

VB 確率變動模式



VB 確率變動模式有四種，VB 確率高低依序為特訓モード<VS ケニア<VS チェコ<VS ソ連

VB 也有 G 數解除，每 20G 會有一次解除的機會

卡片演出



ART 中變動的卡片很重要，角色連線後完成名台詞後往發展

必殺技習得演出



習得必殺技則 BONUS 確定
要注意必殺技的種類

RIVAL BATTLE



RIVAL BATTLE 會從全日本的接球開始，接球的角色會有期待度的變化

接球後按下 PUSH 鍵會決定攻擊權，全日本先制為機會，攻擊成功的話則 BONUS 確定

BONUS 中的演出

對決演出



通常時當選的 BIG 中才會發生的演出，兩所高校的互相對決，勝利的話則突入 ART

角色集合演出



通常時當選 VB 中會進行
攻擊挑戰抽選
角色聚集越多期待越高

G 數上乘演出



ART 中的 VB 為 G 數
上乘的大好機
特殊役上乘期待大

攻擊輪盤



ART 中 BONUS 消化後為模式上升的好機
輪盤演出發生後會決定次回模式

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/596	1/580	1/565	1/546	1/529	1/512
VB	1/383	1/368	1/354	1/326	1/295	1/270
BONUS 合算	1/233	1/225	1/218	1/204	1/189	1/177
機械割	96.8%	98.2%	100.7%	103.6%	107.3%	111.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/67.8	1/67.5	1/67.1	1/66.4	1/65.7	1/65.0
西瓜	1/112	1/111		1/110		1/109
機會牌 A	1/309	1/305	1/301	1/297	1/293	1/289
機會牌 B	1/462	1/452	1/443	1/434	1/426	1/417
共通銅鐘	1/61.2	1/61.1	1/61.0	1/60.9	1/60.8	1/60.7
小役	強櫻		MB	四擇銅鐘		機會銅鐘
確率	1/322		1/256	1/4		1/2048

BONUS 同時當選期待度

強櫻 11.3%、機會銅鐘 50%

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.62	0.62	0.61	0.71	0.8	0.89
西瓜	1.02	1.19	1.35	1.51	1.67	1.83
機會牌 A	15.1	15.3	15.6	15.8	16.1	16.3
機會牌 B	15.5	15.9	16.2	16.6	16.9	17.2

通常時規定 G 數分配

BB/VB 結束與 ART 結束時會分配規定 G 數，以下 50G 為一階段，沒有列出的部分為 0.1%

設定	BB/VB 結束時				ART 結束時			
	1-3	4	5	6	1-3	4	5	6
0					25			
100	1	1.2	1.5	2	0.5			
200	1	1.2	1.5	2	0.5			
300	1	1.2	1.5	2	0.5			
400	1	5			0.5	2		
500	2		10		1		4.5	
550	1				0.5			
600	5			20	2			8
650	1				0.5			
700	8	9	10	11	4			
750	1.5				1			
800	10				8			
850	4		3	2	1.5			
900	11		10	9	9			
950	5		4	3	3			
1000	12	11	9	7	11		10	9
1050	6		5	3	4		3	2
1100	18	15.9	13	5	16	15.5	15	12
1150	8	6	5	3	8	7	6	5
1200	3	2.5		2	3			

通常時攻擊挑戰高確抽選

通常時 MB/櫻/西瓜成立以及 ART 結束時會進行 AC 高確抽選

AC 高確為 G 數管理，AC 高確在 G 數消化後轉落 AC 低確

AC 高確當選率

MB 33.3%、ART 後 25%

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1	1.1	1.2	1.4	1.6	2
弱櫻	5	5.2	5.5	6	7	8
強櫻	2	2.1	2.2	2.5	3	4

AC 高確 G 數分配

G 數	西瓜	弱櫻	強櫻	MB	ART 後
10G				99.0	
20G		95.0			
30G	93.0	4.50	93.0		85.0
50G	5.00	0.50	5.00	1.00	14.9
100G	2.00		2.00		0.10

通常時攻擊挑戰抽選

通常時特殊小役成立時(BONUS/ART 非當選時)會依照滯在 AC 狀態進行 AC 抽選

AC 前兆中不進行抽選，VB/ART 結束後到轉落通常之間為 AC 高確

設定	弱櫻		強櫻		MB 中弱櫻		MB 中強櫻		西瓜		機會牌		機會鐘
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	不論
1	0.5	1.5	1.5	15	0.5	25	1.5	100	10	20	20	50	100
2			1.6	16.5			1.6		10.5	21	21		
3	0.6	2	1.7	18	0.6	25	1.7	100	11	22	22	50	100
4	0.7		2	2	20		0.7		2	11.5	25		
5	0.9	2.5	2.5	22.5	0.9	25	2.5	100	12	28	26	50	100
6	1.2	3	3	25	1.2		3		12.5	33.3	28		

通常時 VICTORY BONUS 高確抽選

通常時共通銅鐘/押順銅鐘成立時會進行 VB 高確移行抽選、通常 RP 成立時進行 VB 轉落抽選

共通銅鐘 2%移行高確、押順銅鐘 0.01%移行高確、通常 RP 33%移行低確

通常時 VICTORY BONUS 抽選

通常時特殊小役成立時會依照滯在 VB 狀態進行 VB 抽選

VB 高確中特殊小役成立時為 **VB 確定**

設定	弱櫻	強櫻	MB 弱櫻	MB 強櫻	西瓜	機會牌	機會銅鐘
1	0.30	25.0	10.0	50.0	1.00	18.0	50.0
2			11.0		1.20	18.5	
3	0.40	26.0	12.0		1.40	19.0	
4	0.70	28.0	13.0		2.00	20.0	
5	1.00	31.0	14.0		3.00	21.0	
6	1.50	33.3	15.0		4.00	22.0	

VICTORY CHALLENGE 中昇格抽選

VB 當選時會進行 VB 分配

圖案	G 數	分配
777	50G	5%
77BAR	25G	95%

VICTORY CHALLENGE 中特殊小役成立時會進行 VB 昇格抽選

當選時會升格 50G 的 VB, VC 30G 以上繼續的話為昇格確定

小役	機會牌	機會銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜
昇格率	33.3	50.0	1.00	20.0	5.00

昇格後小役成立時會進行 G 數上乘抽選, VC 繼續 30G 以上時為上乘確定

成立役	機會銅鐘	西瓜	機會牌	MB 強櫻	強櫻	MB 中弱櫻	弱櫻	一般銅鐘	
當選率	-29G	100	12.5	100	66.7	50	33.3	20	1
	30G-	100							
G 數	10G	50	99						
	20G	40	0.9						
	30G	10	0.1						

VICTORY BONUS 中攻擊挑戰抽選

通常時成立的 VB 中，特殊小役成立時會進行 AC 抽選

設定	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	機會銅鐘	BAR 連線	其他
1	2.00	20.0	8.00	25.0	100	4.00	0.01
2	2.20	21.0	8.50	25.5			
3	2.50	22.0	9.00	26.0			
4	3.00	24.0	10.0	28.0			
5	3.50	27.0	11.0	30.0			
6	4.00	30.0	12.0	33.3			

VB 最終 G，會依照消化中所成立的押順銅鐘次數進行 AC 抽選

0 回	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回+
100	33.3	5.00	2.00	1.00	0.10

攻擊挑戰中的抽選

繼續 G 數分配

AC 當選時會決定繼續 G 數，AC 最終 G 要是成立 MB 的話 50%升格無限

設定	10G	20G	30G	無限
1	90.0	8.50	1.00	0.50
6	86.5	12.0		

ART 抽選

AC 中全部小役都會進行 ART 抽選

小役	MB 弱櫻/西瓜	弱櫻	通常 RP	共通銅鐘
ART 當選率	33.3	20	5	25
小役	強櫻	機會牌	押順銅鐘	MB 強櫻/機會銅鐘/BIG
ART 當選率	50	80	10	100

ART 中以 G 數解除的 VICTORY BONUS 抽選

ART 初當時會決定 TABLE, 各 TABLE 會有 VB 當選模式

之後會依照 VB 當選模式進行規定 G 數抽選, 8 次 VB 當選後會回到最初的第一個

各 TABLE 的 VB 模式分配

1	2	3	4	5	6	7	8	分配率
A	A	A	A	A	A	A	A	25
A	B	C	B	C	B	C	B	0.5
C	A	A	A	A	A	A	A	25
C	A	A	A	B	A	A	A	24
C	A	A	A	C	A	A	A	23
C	A	B	A	B	A	B	A	1
C	A	C	A	C	A	C	A	1
C	B	C	B	C	B	C	B	0.5

各 VB 當選模式的規定 G 數抽選

G 數	20	40	60	80G	100	120	140	160	180	200	220	240
A	4	4	0.5	0.5	1	1	2	4	8	12	18	45
B	8	8	0.5	1	1	3	10	23.5	45			
C	20	20	1	1	13	45						

ART 中場景移行抽選

ART 初當時會依照當選契機進行場景分配

契機	VS 升口	VS 引連	契機	特訓	VS ケア	VS 升口	VS 引連
天井	80.0	20.0	G 數解除		90.0	8.00	2.00
			其他	80.0	18.0	1.90	0.10

ART 中 BONUS 當選時會進行場景移行抽選

	BIG 當選時				VB 當選時			
滞在	特訓	VS ケア	VS 升口	VS 引連	特訓	VS ケア	VS 升口	VS 引連
特訓	30.0	60.0	8.00	2.00	67.0	30.0	2.00	1.00
VS ケア		70.0	26.0	4.00	67.0	23.0	8.00	2.00
VS 升口			90.0	10.0		67.0	30.0	3.00
VS 引連				100			20.0	80.0

ART 中以小役解除的 VICTORY BONUS 抽選

ART 中特殊小役成立時會依照滯在場景進行 VB 抽選

契機	特訓	VS ケア	VS 升口	VS リ連
弱櫻	1.50	3.00	6.00	25.0
強櫻	30.0	40.0	50.0	66.7
西瓜	5.00	10.0	20.0	50.0
機會牌	40.0	50.0	66.7	80.0
機會銅鐘	100			

ART 拉回抽選

ART 結束時會以 25% 進行拉回抽選，非當選時 25% 會移行 AC 高確

ART 中的 VB 中的上乘抽選

小役	上乘率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
MB 中弱櫻	33.3	85	10	3	1.5	0.45	0.04	0.01
弱櫻	50	85	10	3	1.5	0.45	0.04	0.01
MB 中強櫻	66.6	70	17	8	4	0.9	0.08	0.02
強櫻	100	70	17	8	4	0.9	0.08	0.02
西瓜	20			80	17	2.85	0.1	0.05
機會牌	100	60	25	8	5	1.95	0.03	0.02
機會銅鐘	100				98	1.95	0.03	0.02
BAR 連線	100		75	15.5	6	3	0.3	0.2
押順銅鐘/RP	0.01	96				3.5	0.3	0.2