

高校野球

ドカベン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/10

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊三線有效

50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成



BONUS

獲得枚數超過 465 枚時結束



ドカベン JAC

得分 1 次或是遊玩 9G 後結束



JAC GAME 遊玩 8G 後結束



SIN BONUS 遊玩 1G 後結束



10 枚



2 枚



6 枚



REPLAY



1 枚

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「特訓模式」抽選
3. BONUS 中抽選

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/32768, 特典為 BIG BONUS+
ART+超級高校野球機會當選確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1400G, 天井到達時經由最大 17G 的前兆後突入 ART

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最有效的活動廣告

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

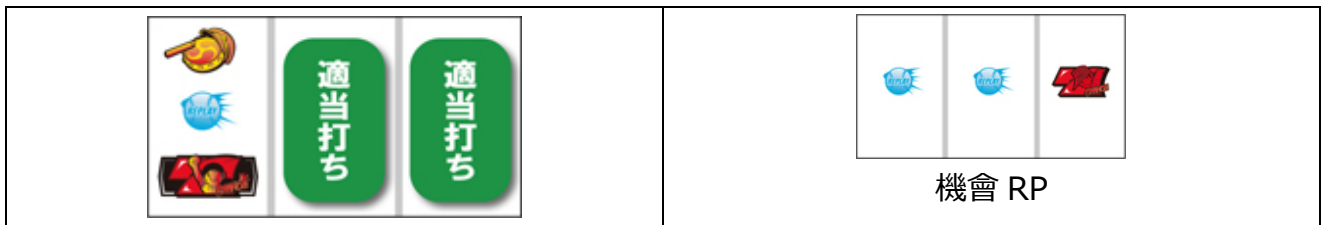


首先左轉輪在上方到上段附近瞄押黑 BAR 紅櫻

左轉輪紅櫻出現時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止紅七時為強櫻，反之為弱櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再紅七連線時為機會 RP



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，中段再再紅七連線時為機會 RP



特訓模式中逆押指示發生時，請逆押停止各轉輪

BONUS 中打法

基本上順押消化即可，切入演出發生時全轉輪瞄押同一個大牌圖案

ART 中打法

有押順時照押順停止，？出現時必須猜猜看押順，其他演出按照一般時打法即可

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>

本機基本演出說明

基本場景說明

上學路場景



社團教室場景



黃昏場景



通常場景有上學路與社團教室兩種，背景有白天與黃昏兩種，黃昏移行時為特訓模式突入的好機

通常時演出

背景預告



背景通過的東西或是物品的顏色對應成立小役

一大群通過時為大好機

角色預告



登場角色的衣服顏色示唆成立小役

好敵手登場時有機會往連續演出發展！？

海報預告



海報的顏色示唆成立小役

出現大會海報時則往連續演出

新聞預告



新聞的內容示唆期待度

超絕好調出現時則期待度大

武藏坊輪盤預告



武藏坊的神通力會示唆小役

或是接下來會發生連續演出

殿馬 STEP UP 預告



最大可發展到四階段

到達 STEP 4 時則為激熱！

淘汰賽預告



各種場面都有可能發生

會根據對戰學校會有期待度不同

依序為：白新<橫濱<土佐丸

連續預告



最大 3G 繼續的連續演出

越繼續的話則期待度越高

最終會往連續演出發展

岩鬼埠頭預告



台詞會示唆小役或是期待度
閃電出現的話為好機

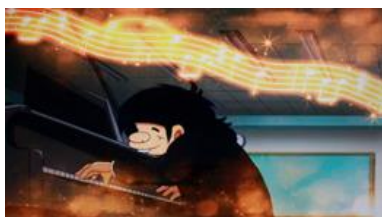
多重視窗預告



按鍵連打將畫面破壞
最後停止的畫面將往該演出發展

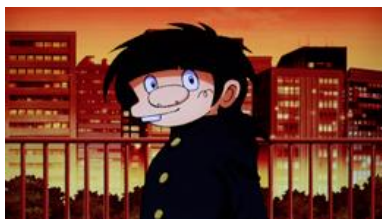
連續演出

殿馬鋼琴演出



彈鋼琴的方式會有期待度變化
最終能彈完整首的話則突入 CZ

殿馬鋼琴預告



樂譜的顏色對應成立小役
樂譜越多的話則期待度越高

切入演出預告



明訓的角色發生切入演出
出現山田太郎的切入為大好機

里中擊中目標預告



罐子的顏色示唆成立小役
球打中罐子的話則為好機

角色台詞預告



各種好敵手的名台詞一起登場
台詞文字是金色時為超激熱

岩鬼柔道演出



誰先攻擊會有期待度的變化
也有不是岩鬼而是山田登場！？

武藏坊復活演出



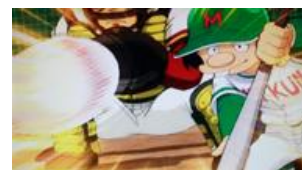
為 CZ 突入期待度高的演出
岩鬼拿著收音機的話為好機
氣的顏色也必須要注意

VS 白新高校



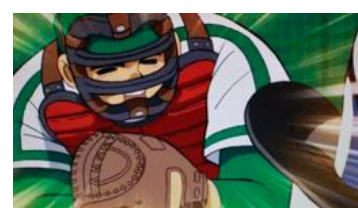
與白新高校的打擊對決演出，岩鬼戴上眼鏡的話
則期待度上升，打出全壘打的話則開獎確定

VS 橫濱學院



殿馬使用強迫取分的演出，殿馬的秘技炸裂的話
則期待度上升，成功使跑者回本壘則開獎確定

VS 土佐丸高校



為開獎期待度高的演出，有投出三振或是刺殺跑者的演出，只要成功的話則開獎確定

特訓模式專用演出

逆押演出



逆押時紅七連線的話
則突入高校野球機會
切入演出大小示唆期待

氣演出



氣的顏色變化會有期待
度的上升，彩虹色到達
時則為開獎確定

魚演出



魚的顏色示唆成立小役
魚有兩隻跳起的話
則為好機

閃電演出



第一停止時發生，如果
持續到第三停止的話
則為氣變化的好機

BIG 中的演出

BIG



藍 BAR 或白 BAR 連線的兩種
基本上沒有大差異

切入演出



切入演出總共有三階段
連線的話則突入高校野球 JAC

高校野球 JAC



會一直形成紅七連線上乘 G 數
最大會出現九次紅七

ART 中的演出

接球演出



邊框的顏色示唆小役
各角色能夠接到球的話
則往連續演出發展

STEP UP 演出



角色的切入演出越多
則期待度越高
到 STEP 3 時為大好機

加油演出



PUSH 按鍵按下後
山田太郎登場的話則
當選長打挑戰或高校野
球機會或是 BIG

應援旗演出



應援團員揮舞的旗子
顏色對應成立小役

長打挑戰



1SET 10G，最大一次當選 5SET

挑戰中 G 數減算會停止，特殊小役成立時會進行
G 數上乘抽選，？時猜中押順則突入高校野球機會



高校野球 RUSH



1G 最大發生四次上乘的 0G 連演出
為大量上乘的好機

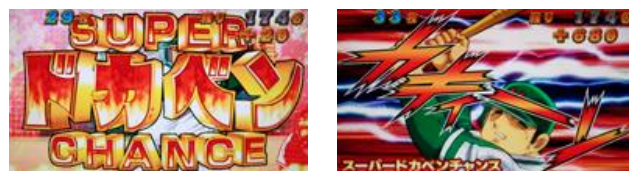


高校野球機會



為紅七連線的超高確率，三擇押順正確則上乘
押順指示有 0~80%的九種模式管理

超級高校野球機會



為高校野球機會的上位版本
紅七連線指示確率為 70%以上濃厚！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	1/2048	1/1928	1/1820	1/1725	1/1638	1/1560
ART 初當	1/254	1/236	1/237	1/217	1/215	1/183
BONUS+ART	1/226	1/210	1/210	1/193	1/190	1/164
機械割	96.8%	97.6%	100.6%	101.8%	105.1%	108.1%

通常時小役確率

銅鐘為押順紅櫻押順錯誤時出現

設定	1	2	3	4	5	6
押順左紅櫻	1/38.6	1/37.7	1/36.8	1/36.0	1/35.2	1/34.5
銅鐘	1/5.41	1/5.43	1/5.45	1/5.47	1/5.50	1/5.52
小役	弱櫻	強櫻	西瓜	通常 RP	機會 RP	SIN
確率	1/126	1/241	1/77.1	1/7.79	1/117	1/17.5

BONUS 當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.38	0.58	0.77	0.96	1.15	1.35
西瓜	0.24	0.35	0.47	0.59	0.71	0.82
小役	強櫻		通常 RP		機會 RP	
確率	5.15		0.02		1.43	

ART 中小役確率

明訓激闘中		長打機會中		高校野球機會中	
小役	確率	小役	確率	小役	確率
通常 RP	1/1.56	六擇紅七 RP	1/4.74	三擇紅七 RP	1/2.59
機會 RP	1/117	三擇紅七 RP	1/137	共通紅七 RP	1/7.77
不中	1/65536	共通紅七 RP	1/2979		

轉輪演出抽選

通常時每轉約 1/223 移行轉輪演出高確，轉輪演出高確中紅櫻成立時會進行短凍結(SF)/STEP UP(SU)準備狀態的移行抽選

狀態	押順左紅櫻	弱櫻	強櫻
SF 準備	6.25	18.8	25
SU 準備	81.3	80.9	74.6

轉輪演出高確在轉輪演出發生或是 5G 消化後每 1/8 進行轉落抽選

SF 準備狀態中 ART 抽選

SF 準備中紅櫻成立時的 54.4%會進行 SF 發生抽選，紅七連線則當選 ART 確定

成立小役	押順左紅櫻	弱櫻	強櫻
紅七連線率	76	82	94

SU 準備狀態中 ART 抽選

SU 準備中紅櫻成立時的 54.4%會進行 SU 發生抽選，會依照 SU 數進行 ART 抽選

成立小役	ART 當選率	押順左紅櫻	弱櫻	強櫻
SU1	25	53.9	38.9	24
SU2	50	32.9	38.9	
SU3	100	13.2	22.1	76

通常時模式/CZ/ART 抽選

小役成立時

通常時小役成立時會同時進行模式/CZ/ART 移行抽選

小役	強櫻					弱櫻						
滞在	低確			高確		低確			高確			
設定	高確	CZ	ART	CZ	ART	高確	CZ	ART	CZ	ART		
1	15.6	59.4	1.56	81.3	4.69	15.6	0.78	0.10	18.8	0.39		
2	16.4	59.8	1.76	82.8	4.88	16.4	0.88	0.10	19.5	0.54		
3	17.2	60.2	1.95	81.3	5.08	17.2	0.98	0.11	18.8	0.68		
4	18.0	60.6	2.15	82.8	5.27	18.0	1.17	0.12	20.3	0.98		
5	18.8	60.9	2.34	81.3	5.66	18.8	1.56	0.12	18.8	1.46		
6	19.5	61.3	4.69	82.8	6.06	19.5	1.95	0.29	21.9	1.95		
小役	西瓜					機會 RP						
滞在	低確			高確		低確			高確			
設定	高確	CZ	ART	CZ	ART	高確	CZ	ART	CZ	ART		
1	29.7	1.56	0.20	25.0	0.78	64.1	15.6	0.39	57.8	2.34		
2	30.1	1.76	0.22	25.8	0.98	64.5	16.4	0.44	59.4	2.73		
3	30.5	1.95	0.24	25.0	1.17	64.8	17.2	0.49	57.8	3.13		
4	30.9	2.34	0.27	27.2	1.76	65.2	18.0	0.54	59.4	3.52		
5	31.3	3.13	20.9	25.0	1.95	65.6	18.8	0.59	57.8	3.91		
6	31.6	3.91	0.59	27.3	2.34	66.0	19.5	1.17	59.4	4.69		
小役	不中/通常 RP/押順紅櫻											
滞在	低確					高確						
設定	高確	CZ	ART	低確	CZ	ART	低確	CZ	ART			
1	0.24	0.04	0.003	4.58	0.39	0.012	4.43	0.39	0.015			
2	0.28									0.006	4.41	0.51
3	0.25											
4	0.29											
5	0.26											
6	0.32	0.05	0.012	4.22	0.54	0.024						

其他狀況

CZ 結束時、ART 結束時、設定變更時會進行模式移行抽選

滞在	CZ 結束時			ART 結束時		設定變更時	
	高確	CZ	ART	高確	ART	低確	高確
1	43.6	6.25	0.2	98.4	1.56	93.8	6.25
2		6.64	0.39	98.1	1.95	90.6	9.38
3		7.03	0.78	97.7	2.34	93.8	6.25
4		7.42	1.56	96.9	3.13	90.6	9.38
5		7.81	2.34	96.1	3.91	93.8	6.25
6		9.38	3.13	95.3	4.69	90.6	9.38

CZ 中的 ART 抽選

特訓中 15G 間全部小役都會進行 ART 抽選，內部當選後還會進行另外的抽選

但是紅七連線時會立刻結束

ART 當選率

小役	BIG	強櫻	弱櫻	押順櫻	機會 RP	西瓜	不中	通常 RP
當選率	100	50	6.25	1.17	37.5	12.5	0.98	0.98

ART 當選後的剩餘 G 數會同時進行 CZ/ART 的抽選，BIG 成立時 100%當選 ART

小役	強櫻		弱櫻		機會 RP		西瓜	
	CZ	ART	CZ	ART	CZ	ART	CZ	ART
1	12.5	3.13	0.78	0.20	2.34	1.17	1.56	0.78
2		3.91		0.24		1.22		0.88
3		4.69		0.29		1.27		0.98
4		5.47		0.34		1.32		1.07
5		6.25		0.39		1.37		1.17
6		7.03		0.44		1.42		1.27

ART 中 RANK 抽選

ART 中有 A~D 的四階段 RANK，ART 突入時會從 RANK A 開始

每突入一次高校野球機會時則上升一個 RANK，到 ART 結束前都不會 RANK 下降

CZ 中紅七連線會從 RANK B 開始、轉輪凍結會從 RANK D 開始

ART 中長打挑戰抽選

ART 中會依照成立小役進行長打挑戰抽選，一次最多當選 5SET

BIG 成立時

RANK	當選率	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
A-C	25	95.5	3.13	0.78	0.29	0.29
D	32.9	95	3.56	0.89	0.3	0.3

不中成立時

RANK	當選率	3SET	4SET	5SET
A-D	100	50	25	25

強櫻成立時

RANK	當選率	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
A-C	60.1	96.3	22.6	0.65	0.24	0.24
D	75	95.5	3.13	0.78	0.29	0.29

弱櫻成立時

設定	1	2	3	4	5	6				
RANK A-C 當選率	10.1	10.2	10.3	10.4	10.5	10.6				
RANK D 當選率	15.2	15.5	15.7	15.9	16.1	16.3				
	RANK A-C					RANK D				
設定	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
1	96.1	1.94	0.97	0.49	0.49	94.9	2.56	1.28	0.64	0.64
2	96.0	1.98	0.99	0.50	0.50	94.8	2.61	1.30	0.65	0.65
3	96.0	2.02	1.01	0.51	0.51	94.7	2.65	1.32	0.66	0.66
4	95.9	2.06	1.03	0.51	0.51	94.6	2.69	1.34	0.67	0.67
5	95.8	2.09	1.05	0.52	0.52	94.6	2.73	1.36	0.68	0.68
6	95.7	2.13	1.06	0.53	0.53	94.5	2.77	1.38	0.69	0.69

機會 RP 成立時

RANK	當選率	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
A	25.0	94.7	4.69	0.39	0.10	0.10
BC	30.0	94.1	5.21	0.49	0.12	0.12
D	41.8	93.4	5.84	0.50	0.12	0.12

西瓜成立時

RANK	當選率	1SET	3SET	4SET	5SET
AB	6.84	91.4	4.29	2.14	2.14
C	8.59	90.9	4.55	2.27	2.27
D	10.4	90.6	4.72	2.36	2.36

押順紅櫻/SIN 成立時

RANK	當選率	1SET	3SET	3SET	4SET	5SET
A-D	0.21	92.8	4.35	1.45	0.72	0.72

通常 RP 成立時

RANK	當選率	1SET	3SET	3SET	4SET	5SET
A-D	0.08	90.6	3.77	1.89	1.89	1.89

ART 中繼續對決中的抽選

內部庫存 SET 數歸零時突入繼續對決的當下與對決中會進行 ART 抽選

突入繼續對決時：1SET 12.5%、2SET 0.78~1.03%

對決中 ART 抽選

小役	BIG	不中	強櫻	弱櫻	押順櫻	機會 RP	西瓜	通常 RP
當選率	75	75	50	4.69	0.2	37.5	10.9	0.15

BIG 當選時為 2SET、不中當選時為 4SET、其他為 1SET 確定

長打挑戰中的 G 數上乘抽選

特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選，單獨 BIG 當選時會以不中下去抽選

上乘當選率

小役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
不中	100			76.6	15.6	6.25	0.78	0.78
強櫻	100		50.0	37.5	9.38	1.56	0.78	0.78
弱櫻	50	75.4	12.5	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39
機會 RP	100	77.5	12.5	6.25	2.34	0.78	0.39	0.2
西瓜	20			59	19.5	15.6	3.9	1.95

紅七連線時會進行上乘且移行高校野球機會確定

上乘	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
設定 135	54.7	37.5	6.25	1.17	0.20	0.10	0.05
設定 246	63.1	31.3	4.69	0.78	0.10	0.05	0.02

高校野球機會中的上乘抽選

高校野球 RUSH 抽選

共通紅七成立時會依照紅七連續入賞賜數進行 RUSH 抽選，當選時會抽選 0G 連次數

連續次數	1	2	3	4	5	6	7~
當選率	16.4	25.4	34.4	43.4	52.3	61.3	84.4
0G 連 2 次	52.4	46.2	43.2	41.4	40.3	39.5	33.3
0G 連 3 次	38.6	30.8	31.8	32.4	32.8	33.1	33.3
0G 連 4 次	19.1	23.1	25.0	26.1	26.9	27.4	33.3

之後會依照上乘次數進行 G 數上乘（上乘 3 次時就會抽選第一次到第三次各一）

上乘	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
第一次	50.2	37.5	6.25	3.91	1.56	0.39	0.2
第二次	14.5	34.4	25.0	15.6	9.38	0.78	0.39
第三次		36.7	25.0	18.8	12.5	4.69	2.34
第四次			27.3	24.2	25.0	15.6	7.81

G 數上乘抽選

高校野球 RUSH 非當選時的共通紅七，會依照紅七連續入賞次數進行上乘 G 數抽選

連續次數	設定	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
1	135	54.7	37.5	6.25	1.17	0.2	0.1	0.05
	246	63.1	31.3	4.69	0.78	0.1	0.05	0.02
2	135	52.4	37.5	7.81	1.56	0.39	0.2	0.1
	246	54.6	37.5	6.25	1.17	0.29	0.15	0.07
3	1-6	50.2	29.7	12.5	6.25	0.78	0.39	0.2
4	1-6	39.5	31.3	15.6	9.38	3.13	0.78	0.39
5	1-6	33.6	25	18.8	12.5	7.81	1.56	0.39

三擇紅七成立時，押順正確時會進行 G 數上乘，錯誤時則 DC 結束

上乘	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
分配比例	68.0	28.3	3.13	0.39	0.1	0.05	0.02

特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

小役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
不中	100					50	25	25
強櫻	100			40.6	37.5	12.5	6.25	3.13
弱櫻	100	82.2	9.38	4.69	2.34	0.78	0.39	0.2
機會 RP	100		54.7	25	9.38	6.5	3.13	1.56
西瓜	40.2				77.7	19.4	1.94	0.97