

# 亂馬 1/2

# らんま 1/2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/02

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



**PREMIUM REG BONUS**

獲得枚數超過 81 枚時結束



**BIG BONUS**



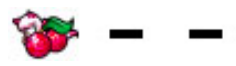
**REG BONUS**



9 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	Blue Bell	Green Bell	Yellow Bell
20	Yellow Bell	Green Bell	Blue Bell
19	Green Bell	Red Cherry	Pink Cherry
18	Blue Bell	Yellow Bell	Red Cherry
17	Yellow Bell	Blue Bell	Yellow Bell
16	Panda	Green Bell	Blue Bell
15	Blue Bell	Blue Bell	Blue Bell
14	Green Bell	Panda	Panda
13	Blue Bell	Yellow Bell	Green Bell
12	Yellow Bell	Blue Bell	Yellow Bell
11	Panda	Red Cherry	Blue Bell
10	Red Cherry	Yellow Bell	Green Bell
9	Pink Cherry	Blue Bell	Yellow Bell
8	Blue Bell	Pink Cherry	Blue Bell
7	Yellow Bell	Yellow Bell	Panda
6	Green Bell	Red Cherry	Red Cherry
5	Blue Bell	Red Cherry	Yellow Bell
4	Red Cherry	Green Bell	Yellow Bell
3	Red Cherry	Red Cherry	Blue Bell
2	Yellow Bell	Yellow Bell	Pink Cherry
1	Green Bell	Blue Bell	Red Cherry

## 開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役抽選
3. 經由 CZ「飛龍挑戰」
4. 經由 CZ「無差別對決」

## 轉輪凍結特典與確率

特典為銅鐘押順 50 次的 BIG BONUS 確定  
確率約 1/16384

## 天井情報與恩惠

天井為擬似 BONUS 間 999G, 天井到達時當選擬似 BONUS 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線線上論壇討  
最廣大的的電玩消費族群  
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



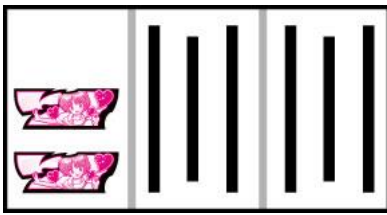
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪白七，約在轉輪中段到下段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段銅鐘停止時為弱紅櫻

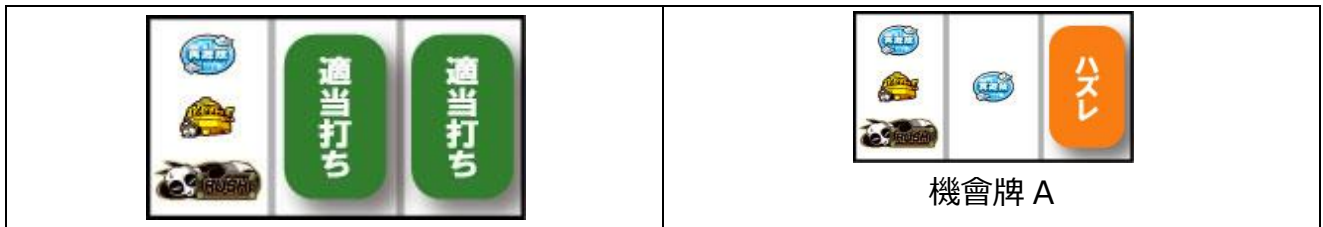
右轉輪中段西瓜或是大牌圖案停止時為強紅櫻



弱紅櫻

強紅櫻

左轉輪熊貓下段停止時，右斜下青再聽牌不中時為機會牌 A



機會牌 A

左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，下段銅鐘連線為滑落銅鐘

西瓜聽牌不中時為機會牌 B



西瓜

滑落銅鐘

機會牌 B

### 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



# 本機演出說明

## 基本模式說明

### 通常場景



有通學路跟風林館高校兩種

### 天童家場景



有機會突入無差別對決的  
機會場景

### 咒泉鄉場景



突入時為 BONUS 的前兆場景  
背景顏色會示唆期待度

### 飛龍挑戰



為 10G 完走型的自力高確 CZ, RP/銅鐘三連或特殊小役兩連時有機會突入  
滯在中不論成立小役直接進行抽選, 演出期待度: 綠玉 < 紅玉 < 紅玉 + 按鍵 < 按鍵連打  
如果還有剩餘 G 數就當選 BONUS 的話, BONUS 結束後會再度突入飛龍挑戰!?

### 無差別對決



特殊小役抽選突入的自力高確  
CZ, RP 以外小役成立時會攻擊  
對手, 將對手擊倒的話則  
BONUS 確定

### 鬪校機會



BIG 中藍七連線後直接突入的  
枚數管理 ART, 機會役與不中  
小役會進行枚數的上乘抽選

### 熊貓 RUSH



ART 中下段熊貓連線突入的  
上乘特化模式, 銅鐘 10 次成  
立前一直繼續, 每轉皆上乘  
6~600 枚



## 通常演出

### 小役提示系演出



原作的角色登場後，告知成立小役或發展演出，也有可能往 CZ 或是 BONUS

### 變身之窗



畫面左右側會出現小視窗，動物變身成人類的話  
為好機

### 角色看板



畫面下方出現角色，出現三個時為好機

### 迷你角色通過



頻發時為無差別對決的好機  
迷你角色群出現為激熱!?

### 次回預告



經由此演出的連續演出為激熱!

### 轉輪凍結演出



發生時為銅鐘押順次數 50 次的 BIG 當選確定



## 連續演出

### 二等邊三角關係



將所有女角的料理全部吃完的話則演出成功

### 永遠的路痴



路痴的良牙能無事的抵達あかねの所在之處的話則演出成功

### 最討厭男生了



能將所有男生給全部擊退的話則演出成功，紅色背景+五寸釘登場時為好機

### 炸裂!?飛龍昇天破



亂馬使出飛龍昇天破將八宝齋擊倒則演出成功，八宝齋所揸的包為櫻花色時為好機

### 你笑起來比較可愛



あかね和亂馬能和好的話則演出成功



### 熊貓茶



變成熊貓的玄馬拿出看板之後，上面所寫的文字必須要注意

### 無差別對決中的演出

#### 對決角色



弱的角色初期體力會比較少而勝率上升，上面越右邊的角色勝利期待度越高

#### 攻擊種類



RP 以外的小役成立時為亂馬攻擊，特殊小役成立時可期待大傷害

不中小役成立時有可能為敵人攻擊，期待亂馬迴避或防禦吧

女亂馬變身比較容易迴避對手的攻擊，期待度大幅上升

### BIG BONUS 中的演出

#### 切入演出



#### 1/2 機會



BIG 中發生切入演出為藍七連線成立的好機

上方越右邊的切入演出期待度越高

藍七沒連線時也會有機會，左右選擇後，轉輪選轉的跟自己選擇的一樣的話則無差別對決或

1G 連確定!?

## REG BONUS 中的演出

### 逆迴轉 STEP UP



REG 中發生 STEP UP 時為好機，逆迴轉發生到四階時為 1 G 連確定!?

## ART 中的演出

### 校長 BATTLE



ART 最終 G 會與校長對決，勝利的話則會發生上乘後繼續 ART，敗北時則回到 BIG

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
PREMIUM REG	1/32768					
BIG BONUS	1/357	1/335	1/343	1/298	1/308	1/254
REG BONUS	1/755	1/712	1/732	1/675	1/705	1/630
機械割	97.5%	98.5%	100.7%	105.0%	110.6%	113.5%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/39.2	1/39.6	1/40.0	1/40.4	1/40.8	1/41.2
滑落銅鐘	1/224	1/216	1/207	1/200	1/193	1/186
小役	中右銅鐘	強銅鐘	西瓜	弱櫻	強櫻	RP
確率	1/3.4	1/6554	1/99.9	1/165	1/270	1/7.3
小役	中段櫻	機會牌	立直目役	凍結役		
確率	1/4096	1/88.8	1/16384	1/16384		



## TABLE 移行抽選

BONUS 當選時會依照當選契機(G 數解除/小役解除/CZ 解除)進行 TABLE 移行抽選

	G 數解除時					小役解除時				
滯在	通 A		通 B	天國		通 A		通 B	天國	
設定	通 B	天國	天國	通 A	通 B	通 B	天國	天國	通 A	通 B
1	15.0	5.00	40.0	45.0	5.00	20.0	5.00	50.0	35.0	5.00
2		7.50	50.0	57.5	2.50		7.50	60.0	47.5	2.50
3		5.00	33.3	42.5	5.00		5.00	45.0	32.5	5.00
4		10.0	60.0	50.0	2.50		10.0	70.0	40.0	2.50
5		5.00	30.0	35.0	5.00		5.00	40.0	25.0	5.00
6		12.5	70.0	47.5	2.50		12.5	80.0	37.5	2.50
	CZ 解除時					設定變更時				
滯在	通 A		通 B	天國						
設定	通 B	天國	天國	通 A	通 B	通 A	通 B	天國		
1-6	7.50	2.50	20.0	35.0	5.00	70.0	10.0	20.0		

## 規定 G 數分配

TABLE 移行時會決定規定 G 數，百位數、十位數、個位數會各別進行抽選

### 個位數

設定	0G	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G	8G	9G
1	1	4	5	15	5	12.5	5	25	7.5	20
2			10							15
3			5	20						
4				15	15					10
5					5	22.5				
6			12.5	15						

## 十位數

滯在	設定	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
通常 A	1-6	1.5	1.5	1.5	12.5	3	10	7.5	17.5	20	25
通常 B	1-6		7.5	20	25	17.5		3	12.5	1.5	1.5
天國	1246	1	1	2	12.5	5	10	12.5	12.5	25	18.5
	3			2.5			22.5	15		10	18
	5			15	7.5	25	12.5	10	15.5		

## 百位數

天國滯在時的百位數為 0 確定

滯在	通常 A						通常 B					
設定	1	3	5	2	4	6	1	3	5	2	4	6
0	10					12.5	4					
1	2			1	1.5	2	10	12	12.5	10		
2	25	26	27	30		31.5	2					
3	2			1	2		17	14.5		20	21.5	22
4	20			25	27	25	2					
5	1			2	1.5	1	22.5	21.5	20	23.5	26.5	30
6	12.5			11.5	10		6.5			3.5	4	
7	1			2	1.5	1	9				6.5	10
8	9	8	5				1					
9	17.5		19.5	12.5	11.5	10	26	27.5	28.5	25	22.5	15

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>



## 模式移行抽選

以下文字寫「高」為高確,「超」為超高確

### BONUS 結束時

#### BIG 結束時

滞在	低確			高確			超高
移行	高 10G	高 30G	高 80G	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G
分配	29	20	1	20	4	1	25

#### REG 結束時

滞在	低確				高確				超高
移行	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G	超 10G
分配	90	7	1	2	45	2	1	2	25

### 特殊小役成立時

#### 強櫻成立時

滞在	低確			高確				超高	
設定	高 10G	高 30G	高 80G	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G	超 10G	
1	44.0	5.00	1.00	3.00	1.00	1.00	20.0	20.0	
3		6.00	2.00				22.5		
5		7.00	3.00				1.00		25.0
2	49.0	5.00	1.00	3.00		1.00	20.0	15.0	
4	54.0								1.00
6	60.7								1.00

#### 弱櫻成立時

滞在	低確			高確				超高
設定	高 10G	高 30G	高 80G	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G	超 10G
1	12.5	2.20	0.30	5.50	1.00	1.00	5.00	5.00
3		4.50	0.50	6.00			7.00	
5		7.00		5.50			10.0	
2	15.0	2.20	0.30	10.5			2.50	2.50
4	17.5			13.0				
6	20.0			15.5				

西瓜成立時

滯在	低確			高確				超高
設定	高 10G	高 30G	高 80G	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G	超 10G
1	22.0	2.00	1.00	8.00	1.00	1.00	10.0	10.0
3		3.00					11.0	
5		4.00	2.00			2.00	12.0	
2	24.0	2.00	1.00	10.0	1.00	1.00	10.0	7.50
4	25.0			2.00	2.00			
6	30.0	2.50		18.0	1.00			

機會牌成立時

滯在	低確			高確				超高
設定	高 10G	高 30G	高 80G	高 10G	高 30G	高 80G	超 10G	超 10G
1-6	3.00	1.00	1.00	3.00	1.00	1.00	5.00	50.0

滑落銅鐘成立時

滯在	低確			高確		超高
設定	高 10G	高 30G	高 80G	高 80G	超 10G	超 10G
1-6	1.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.50

不中/通常 RP 成立時會進行模式下降抽選與高確/超高確抽選，保證 G 數中不抽選下降

設定變更時會進行模式移行抽選

通常 RP 成立時

滯在	高確		超高	
移行	低確	超 10G	低確	高 10G
分配比例	22	3	15	10

不中成立時

滯在	高確	超高	
移行	低確	低確	高 10G
分配比例	4	3	1

設定變更時

移行	低確	高 10G	高 30G	高 80G
分配比例	74	15	10	1



## 通常時 BONUS 直擊抽選

小役成立時會根據滯在 TABLE 進行 BONUS 直擊抽選，確定役為立直目役&凍結役

設定	不中		滑落銅鐘		強銅鐘/中段櫻		確定役	
	通常	天國	通常	天國	不論		不論	
1-6	0.01	0.02	0.25	6.25	50.0		100	
設定	弱櫻		強櫻		西瓜		機會牌	
	通常	天國	通常	天國	通常	天國	通常	天國
1	0.25	12.5	4.00	25.0	0.25	6.25	2.00	12.5
3		16.7		30.0		8.00		14.3
5		25.0		40.0		10.0		16.7
2	0.50	12.5	4.17	25.0	0.50	6.25	2.27	12.5
4	0.67		5.00		0.67		2.50	
6	1.00		6.25		1.00		3.13	

## 通常時 CZ 抽選

### 飛龍挑戰

紅櫻 2 連、西瓜 2 連時為飛龍挑戰確定，RP3 連、銅鐘 3 連時會進行飛龍挑戰抽選

RP3 連、銅鐘 3 連時當選率：設定 1235 為 6.25%、設定 4 為 10%、設定 6 為 15%

### 無差別 BATTLE 抽選

通常時(低確/高確/超高確)、BONUS 後會依照成立役進行無差別 BATTLE 抽選

小役	不中				滑落銅鐘				中段櫻·強銅鐘			
設定	低確	高確	超高	B 後	低確	高確	超高	B 後	不論			
1-5	0.01	0.1	1	20	0.5	2	20	13.3	100			
6	0.02											
小役	強櫻				弱櫻·西瓜				機會牌			
設定	低確	高確	超高	B 後	低確	高確	超高	B 後	低確	高確	超高	B 後
1	3.33	25	50	33.3	0.5	2	20	13.3	5	36.1	100	50
3		30				2.78				40		
5		40				4				50		
2	6.25	25	50	33.3	1	20	13.3	5	6.25	36.1	100	50
4	6.80				6.8				40			
6	10				50							

成立	BIG 當選				REG 當選			
狀態	低確	高確	超高	B 後	低確	高確	超高	B 後
當選率	1.00	10.0	100		1.00	20.0	100	

## 飛龍挑戰中的 ART 抽選

飛龍挑戰每 G 直接進行 BONUS 抽選，當選率：設定 1264 4%、設定 3 5%、設定 5 6.7%

## 無差別 BATTLE 中的抽選

### BATTLE 模式抽選

無差別 BATTLE 當選時會依照滯在的 BATTLE 模式決定敵人的 HP

BATTLE 模式	A	B	C	D	E
敵人的 HP	HP5	HP4	HP3	HP2	HP1
敵人	久能 良牙 ムス			シャワー	五寸釘

無差別 BATTLE 結束時(LOOP BATTLE 敗北時除外)會進行 BATTLE 模式昇格抽選

### BATTLE 模式 A(HP5)滯在時

設定	完勝				勝利				敗北			
	B	C	D	E	B	C	D	E	B	C	D	E
1	66.5	1	20	12.5	1	1	12	6	9.5	0.2	0.2	0.1
2	72		18	9			10	3	12			
3	60		21.5	17.5			13	7.5	7			
4	66.5		20	12.5			11.5	4	12			
5	50		24	25			10	13	4.5			
6	66.5		20	12.5			12	6	12			

### BATTLE 模式 B(HP4)滯在時

設定	完勝			勝利			敗北		
	C	D	E	C	D	E	C	D	E
1	66.5	20	13.5	2	12	6	19.7	0.2	0.1
2	72	19	9		10	3			
3	60	21.5	18.5		13	7.5			
4	66.5	21	12.5		11.5	4			
5	50	24	26		10	13			
6	66.5	21	12.5		12	6			



BATTLE 模式 CD(HP3.2.)滯在時

模式 C 完勝		模式 C 勝利		模式 C 敗北		模式 D 完勝	模式 D 勝利	模式 D 敗北
D	E	D	E	D	E	E	E	E
20	13.5	12	8	24.9	0.1	33.5	20	50

LOOP BATTLE 敗北時

滯在	A	B	C	D	E
AB	95.0	4.50	0.20	0.20	0.10
C		0.20	4.50		
D			0.20	4.50	
E		0.10		4.50	

無差別 BATTLE 當選時會依照當選契機決定 **BATTLE RANK**

機會牌、不中、LOOP BATTLE、1/2 機會

設定	LOW	MID	HI	SP
135	69	20	10	1
2	64	25		
4	61.5		12.5	
6	50		20	5

其他小役契機

契機	強櫻·弱櫻·西瓜				強銅鐘·滑落銅鐘			中段櫻
設定	LOW	MID	HI	SP	MID	HI	SP	SP
135	58	25	15	2	50	40	10	100

傷害及回避抽選

傷害抽選：中段櫻·強銅鐘 5pt、強櫻·機會牌 3pt、弱櫻·西瓜 2pt、滑落銅鐘 1pt

押順銅鐘	1pt	2pt	3pt	5pt
LOW	90.0	5.00	4.00	1.00
MID	80.0	10.0	8.00	2.00
HI	75.0	12.0	10.0	3.00
SP	20.0	20.0	30.0	30.0

不中成立時會依照滯在 RANK 進行回避抽選，回避失敗時則 HP-1

LOW	MID	HI	SP
30.0	42.0	55.0	100

## BONUS 中的抽選

### BONUS 分配

BONUS 當選時會依照滞在 TABLE 進行 BONUS 分配(紅 BIG/白 BIG/REG)

但是無差別 BATTLE 完全勝利時、1G 連、轉輪凍結時為特殊分配，此時 BIG 確定

滞在	通常 A	通常 B	天國	特殊
紅 BIG	54	18.7	52.5	66.7
白 BIG	6	6.3	17.5	33.3
REG	40	75	30	

BIG 當選時會進行銅鐘次數抽選，但是轉輪凍結時為 50 次確定

20 次	30 次	40 次	50 次
37.5	50.0	10.5	2.00

### 1G 連抽選

REG 當選時會進行 1G 連抽選，當選時會發生逆回轉凍結

當選率為：設定 13 為 10%、設定 2 為 9%、設定 5 為 15%、設定 46 為 12.5%

BONUS 準備中/BONUS 消化中會依照成立小役進行 1G 連抽選

凍結役、立直目役、中段櫻、強銅鐘成立時為 1G 連確定

成立役	設定	準備中	紅 BIG 中	白 BIG 中	REG 中
機會牌	1246	6.25	0.05	4.00	0.05
	3		0.39	5.55	
	5		0.78	8.33	
強櫻	1-6	3.13	0.05		
弱櫻/西瓜/滑落銅鐘	1-6	0.10	0.02		
不中	1-6				

### 銅鐘次數上乘抽選

BIG 中特殊小役成立且 1G 連非當選時會進行銅鐘次數上乘

成立役	1 次	2 次	3 次
機會牌	75.0	18.5	6.50
強櫻		60.0	40.0
弱櫻/西瓜/滑落銅鐘/不中	90.0	8.00	2.00



## ART 中獲得枚數上乘抽選

ART 中會依照成立小役進行獲得枚數上乘抽選

### 上乘當選率

強櫻、1/2RP、強銅鐘、中段櫻、藍七連線、立直目役、凍結役成立時 100% 上乘

設定	滑落銅鐘	弱櫻	不中	機會牌	西瓜
1	0.50	12.5	3.13	33.3	10.0
3	1.00	16.7	5.00	41.7	12.5
5	2.00	20.0	6.25	50.0	14.3
2	0.39	12.5	3.13	33.3	10.0
4	0.45	15.4	3.33	37.0	11.1
6	0.52	15.4	3.33	37.0	11.1

### 上乘枚數分配

以下所有上乘枚數分配，設定六時有 0.1% 為 396 枚(從 300 枚的比例分過去)

枚數	30	42	60	90	120	150	180	240	300	420	600
滑落銅鐘		91.0	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
弱櫻			1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
不中/機會牌 1/2RP/強櫻	50.0	7.00	30.0	1.00	5.00	1.00	3.00	1.00	1.00	0.50	0.50
西瓜/強銅鐘 中段櫻/確定役			25.0	16.5	35.0	3.00	10.0	2.00	5.00	1.00	2.50
藍七連線					25.0	19.5	35.0	3.00	10.0	2.50	5.00

### 最終 G 上乘率

上乘當選時，60% 為 30 枚、40% 為 60 枚

設定	經由紅 BIG	經由白 BIG
1235	20.0	33.3
4	25.0	44.4
6	33.3	50.0

## ART 中熊貓 RUSH 的抽選

### 熊貓 RUSH 抽選

ART 中會依照成立小役進行熊貓 RUSH 抽選

成立役	BAR 連線	立直目役/凍結役	強銅鐘	中段櫻	強櫻/機會牌	弱櫻/西瓜/不中
當選率	100	6.25	25	1	0.05	0.02

#### 滑落銅鐘當選率

設定	1	3	5	2	4	6
當選率	0.5	1	2	0.39	0.45	0.52

### 熊貓 RUSH 中的抽選

熊貓 RUSH 中會依照成立小役進行獲得枚數上乘抽選

枚數	6	12	18	30	42	60	90
通常 RP	90.0	2.50	5.00	1.00	0.10	0.50	0.01
押順銅鐘		35.0	50.0	10.0	1.00	2.40	0.10
滑落銅鐘・弱櫻・西瓜・機會牌				3.50	5.00	32.5	17.5
強櫻・不中						5.00	15.0
枚數	120	150	180	240	300	420	600
通常 RP	0.50	0.01	0.20	0.01	0.20	0.01	0.01
押順銅鐘	1.00	0.10	0.20	0.02	0.20	0.02	0.02
滑落銅鐘・弱櫻・西瓜・機會牌	25.0	5.00	7.50	1.00	2.50	0.30	0.20
強櫻・不中	25.0	3.50	20.0	4.00	20.0	2.50	5.00
藍七連線・確定役・1/2RP・中段櫻・強銅鐘					40.0	10.0	50.0