

食靈零 命運亂

喰霊-零- 運命乱~うんめいのみだれ~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2019/12

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 50G

小役構成



食靈 BONUS

20G, 約可獲得 80 枚



食靈 BONUS

30G, 約可獲得 120 枚



EPISODE BONUS

30G, 約可獲得 120 枚+命運亂



葵上

轉輪配列



開獎條件

1. 週期到達抽選 CZ
2. 經由 CZ 抽選疑似 BONUS

轉輪凍結特典與確率

通常時約 1/28000, 高確中約 1/123 發生
特典為當選葵上確定

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 20 週期, 天井到達時當選 CZ 確定

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



f 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



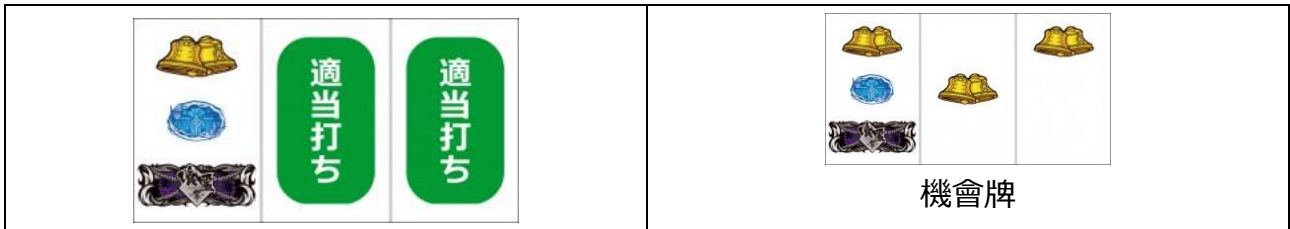
首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止大牌圖案時為強紅櫻

反之停在上段時為弱紅櫻

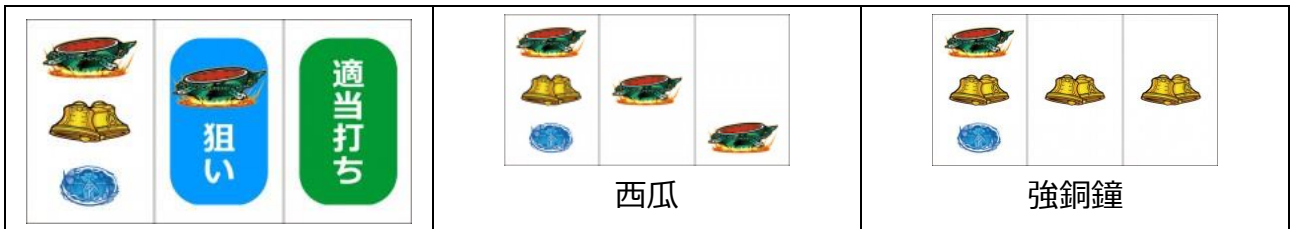


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小 V 型時為機會牌



左轉輪上段停止西瓜時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

中段銅鐘連線時為強銅鐘



AT (擬似 BONUS) 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

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 BONUS 介紹

通常場景



對策室



出勤



三年前

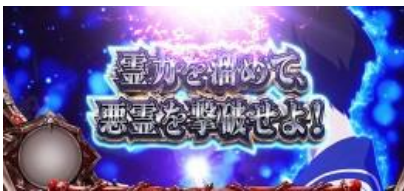


探索 ZONE

出勤場景可期待前兆或高確，三年前場景會讓零計數器的期待度上升

探索 ZONE 為零計數器發動後移行的 CZ 前兆場景，超災害或特異點發生時突入 CZ 濃厚

CHANCE ZONE



食靈機會



復仇的去向



特戰四課模式

CZ 有上面的三種，食靈機會中小役會進行點數抽選，勝利則當選食靈 BONUS 濃厚

復仇的去向中全部小役都會進行勝利抽選，勝利則突入罪螺旋濃厚

特戰四課模式突入時為 BONUS 濃厚，突破 STEP3 則當選特戰四課 BONUS 濃厚！

BONUS (AT)



食靈 BONUS



EPISODE BONUS



罪螺旋



特戰四課 BONUS

BONUS 總共有四種，純增都是 4.0 枚/G 的擬似 BONUS。食靈 BONUS 如果是紅 7 為 20G

藍 7 則為 30G，消化中會發生零挑戰。EPISODE BONUS 為 30G，結束後突入命運亂

罪螺旋為 30G，結束後突入共鳴 ZONE 零。特戰四課 BONUS 為 30G，結束後突入葵上

共鳴 ZONE (零)



BONUS、命運亂、葵上結束後突入的拉回區間。30G 繼續，RP 與特殊小役會進行任務抽選

任務成功則當選 BONUS。共鳴 ZONE 零因為銅鐘成立時的一部分會發生押順指示

純增約 0.8 枚/G，所以可以在有純增的狀態下進行拉回抽選

命運亂



8G 以上繼續的任務庫存特化區間。全部小役都會進行任務庫存抽選

突入率約 1/660，突入時的期待枚數約 1200 枚

葵上



10G 繼續的任務庫存特化區間，全部小役都會進行任務庫存抽選

為大量庫存獲得的大好機，特戰四課 BONUS 結束後或是轉輪凍結發生時突入

零計數器系統

零計數器發動



通常時每一轉都會進行零計數器的減算，到達零時為 CZ 當選的好機

且下一轉成立 RP 或特殊小役時則會發動零計數器，約 50%當選 CZ

SD 角色



轉輪右方的 SD 角色會示咬期待度，黃泉為零計數器發動期待度 50%，冥為零計數器發動時當選 CZ 濃厚

特殊計數器



零計數器變成紅色或紫色時為好機，到達零時可期待發生轉輪凍結

轉輪凍結



發生時則突入葵上確定！可期待獲得大量任務庫存

食靈 BONUS 中的演出

零挑戰



食零 BONUS 中會發生目標獲得全部六種押順的銅鐘的零挑戰，全部收集到的話則 BONUS 結束後會突入共鳴 ZONE 零或命運亂，全部收集到後銅鐘會進行任務的庫存抽選

共鳴 ZONE

共鳴 ZONE



神樂場景



黃泉場景

食靈 BONUS 中零挑戰失敗時突入，30G 繼續，基本上不會發生銅鐘的押順指示
消化中會進行任務抽選，神樂場景期待度約 65%、黃泉場景期待度約 78%

共鳴 ZONE 零



神樂場景



黃泉場景

食靈 BONUS 中零挑戰成功或是從罪螺旋後突入，30G 繼續，銅鐘的一部分會發生押順指示
純增約 0.8 枚/G，消化中會進行任務抽選，神樂場景期待度約 79%、黃泉場景期待度約 89%

任務

任務成功則當選 BONUS



斬擊任務



神樂 VS 火車



黃泉 VS 室長&桐



櫻庭 VS 紀之 VS 魍魎



亂紅蓮&黃泉 VS 岩端&ナブー



封印之儀

任務會繼續 2~3G, 成功則當選 BONUS 濃厚, 消化中小役連線為大好機

銅鐘約 25%、RP 約 50%、特殊小役 100%當選 BONUS, 共鳴 ZONE 零中因為會發生押順指示
所以成功期待度也會上升。發展封印之儀時為大好機！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 初當	1/349.7	1/315.7	1/290.3	1/252.1	1/213.1	1/168.3
機械割	97.5%	99.2%	100.9%	102.9%	105.2%	108.8%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/89.8	1/88.0	1/84.0	1/79.9	1/77.1	1/74.5
強銅鐘	1/1311	1/1311	1/1170	1/1130	1/1029	1/923
小役	西瓜		強櫻		機會牌 A	
確率	1/73.1		1/297.9		1/257	
					機會牌 B	
					1/257	

通常時 TABLE 與 CZ 抽選

有利區間移行時會先抽選 TABLE 種類

設定	1	2	3	4	5	6
TABLE 1	64.1	53.9	48.4	41	32.4	20.3
TABLE 2	7	11.7	12.5	14.1	15.6	18.8
TABLE 3	12.5			12.9		
TABLE 4	4.7	8.6	9.4	12.5	15.6	21.5
TABLE 5	7		9.4	10.2	12.5	14.1
TABLE 6	4.7	6.3	7.8	9.4	10.9	12.5

接著各 TABLE 對應到各週期有不同的 CZ 當選率

第幾週期	TABLE 1	TABLE 2	TABLE 3	TABLE 4	TABLE 5	TABLE 6
1~3	◎	◎	◎	◎	★	◎
4	○	○	○	◎	○	○
5	◎	◎	○	◎	★	○
6	○	○	○	◎	○	○
7	○	◎	○	◎	○	○
8	○	○	○	◎	○	○
9	○	◎	○	◎	○	★
10	◎	◎	◎	天井	★	天井
11~12	○	○	○		○	
13	○	○	◎		○	
14	○	○	◎		★	
15	★	◎	◎		天井	
16	○	○	○			
17~18	○	○	★			
19	★	★	★			
20	天井	天井	天井			

上面 TABLE 週期表的 CZ 當選率

代號	○	◎	★
食靈機會	15.6	63.3	
復仇的去向		0.4	50.4

通常時各小役の抽選

低確滞在時

	設定	1	2	3	4	5	6
共通 一枚役	高確	0.8	1.6	2		2.7	3.1
	BONUS	0.01	0.05	0.07	0.1	0.15	0.27
西瓜	假前兆	0.8	1.2				1.6
	食靈機會	0.8		1.2	1.6	2	2.3
	特戰四課	0.8					
弱櫻	高確	30.1	37.5	39.5	50	52	57.8
	BONUS	0.4		0.8		1.2	
強櫻 強銅鐘	假前兆+高確	7.8	14.5	17.2	25	27.3	35.2
	假前兆	53.9	46.9	43	30.5	23.4	12.9
	食靈機會	37.5	37.9	39.1	43	46.9	48.8
	BONUS	0.8			1.6	2.3	3.1
機會牌	假前兆+高確	13.3	17.6	20.3	25	30.9	36.3
	假前兆	72.3	66.4	59	46.9	37.1	30.1
	食靈機會	13.3	14.8	19.5	26.6	30.5	31.3
	特戰四課	0.8					
	BONUS	0.4			0.8		1.6

高確滞在時

共通 一枚役	設定	1	2	3	4	5	6
	BONUS	0.01	0.05	0.07	0.1	0.15	0.27

其他小役

小役	假前兆	食靈機會	特戰四課	BONUS
強櫻/強銅鐘	34.4	62.5		3.1
機會牌	62.5	35.2	0.8	1.6
西瓜	1.2	2.3	0.8	
弱櫻				1.2

假前兆中

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
食靈機會	0.4	0.8	31.3	50.4

食靈機會中的抽選

消化中會依照成立小役進行點數抽選，其點數即為成功期待度

點數超過 100 點時會進行 BONUS 升格抽選，超過 155 點時為 EPISODE BONUS 濃厚

小役	10	15	20	30	40	50	100
RP	94.1		5.1	0.4		0.4	
銅鐘	87.1	11.3	0.4	0.8		0.4	
弱櫻	74.6		25		0.4		
西瓜		87.1		12.5		0.4	
機會牌			68.8	25		5.9	0.4
強櫻/強銅鐘				50	37.5	6.3	6.3

復仇的去向中的抽選

首先一開始會先以 5% 進行成功抽選，沒抽到的話則消化中會依照小役進行抽選

小役	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
當選率	20	25	31	75	100

食靈 BONUS 中的抽選

押順銅鐘的六種押順都出現的話則會當選共鳴 ZONE 零，其中一部分會抽選命運亂

	共鳴 ZONE 零	命運亂
其他狀況	99.6	0.4
內部有確定任務時	80.4	19.6

BONUS 消化中會依照成立小役進行任務庫存抽選

小役	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
一般任務	0.8		10.2	26.6	50
確定任務		0.8	3.1	12.5	50

共鳴 ZONE (零) 中的抽選

共鳴 ZONE 中會依照成立小役進行任務抽選

共鳴 ZONE (神樂)

小役	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
一般任務	34.4	49.6	66.4	96.9	37.5
確定任務	0.4	0.4	0.8	3.1	62.5

共鳴 ZONE (黃泉)

小役	一枚役	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
一般任務	0.4	60.9	74.2	82.8	87.5	25
確定任務		1.6	0.8	4.7	12.5	75

神樂跟黃泉的出現順序會以下面 TABEL 進行管理

SET 數	1	2	3	4	5	6	7	8
TABLE 1	神樂	神樂	神樂	神樂	神樂	神樂	神樂	神樂
TABLE 2	神樂	神樂	神樂	黃泉	黃泉	神樂	神樂	黃泉
TABLE 3	神樂	神樂	黃泉	神樂	神樂	神樂	黃泉	黃泉
TABLE 4	神樂	黃泉	神樂	黃泉	神樂	黃泉	神樂	黃泉
TABLE 5	黃泉	黃泉	神樂	黃泉	黃泉	神樂	黃泉	黃泉
TABLE 6	黃泉	黃泉	黃泉	黃泉	黃泉	黃泉	黃泉	黃泉

上面 TABLE 的抽選率如下表

TABLE	1	2	3	4	5	6
初當時	75	10.9	12.5	0.8	0.4	0.4
第二巡時		25	25	18.8	18.8	12.5

三途河場景的抽選

共鳴 ZONE 結束時會依照設定進行此場景的突入抽選，突入時拉回期待度約 50%

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	9.9	15.2	18	24.2	32.4	42.6

任務中的抽選

任務突入時首先會抽選繼續轉數，選擇 4G 時為勝利確定

繼續轉數	2G	3G	4G
分配比例	47.1	51.4	1.6

消化中會依照成立小役進行 BONUS 抽選

小役	銅鐘連線	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	強銅鐘
當選率	23.4	50	25	62.5	100	100	100

當選 BONUS 時會進行 BONUS 種類抽選，強櫻/強銅鐘為藍 7 以上確定

BONUS 種類	紅 7 連線	藍 7 連線	EPISODE BONUS
分配比例	70.1	28.4	1.5

BONUS 當選後如果有剩下的轉數會進行 BONUS 升格抽選

小役	銅鐘連線	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	強銅鐘
藍 7	0.4	9.4	24.6	12.5	49.2	87.5	87.5
EP			0.4	12.5	0.8	12.5	12.5

命運亂中的抽選

消化中會依照成立小役進行任務的庫存抽選

小役	銅鐘	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	強銅鐘
一般任務	39.8	57	75	68.8	50		
確定任務	10.2	43	25	31.3	50	100	100

葵上中的抽選

消化中會依照成立小役進行任務的庫存抽選

小役	一枚役	銅鐘	RP	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
一般任務	100	52.7	59	50	25	
確定任務		25	51	50	75	100

BONUS 中角色介紹示唆

藍 7 連線的 BONUS 中最後的角色介紹兩人的組合會進行設定示唆

第二人出現三途河(金)為設定 5 以上、且第一人是紅色的時候為設定 6 確定

第一人	第二人	示唆內容	第一人	第二人	示唆內容
神樂	黃泉	設定 3 否定	紀之 or 櫻庭	室長 or 桐	偶數期待高
	冥	設定 1 否定		冥	設定 1 否定
	黃泉(紅)	設定 1 否定		黃泉	設定 1 否定
黃泉	神樂	設定 2 否定		神樂(紅)	高設定示唆
	櫻庭 or 紀之	設定 1 否定		黃泉(紅)	設定 4 以上
	神樂(紅)	設定 2 否定	神樂(紅)	黃泉	設定 1 否定
ナブーor 岩端	室長 or 桐	偶數期待高		黃泉(紅)	設定 5 以上
	冥	設定 1 否定	黃泉(紅)	神樂	設定 1 否定
	神樂(紅)or 黃泉(紅)	高設定示唆		神樂(紅)	設定 5 以上

共鳴 ZONE 結束畫面示唆

 <p>設定 2 以上確定</p>	 <p>設定 4 以上確定</p>
--	---