

兔-野性的鬪牌-

兎-野性の鬪牌-

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/08

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 31.5G

小役構成



天衣無縫 BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



9 枚



5 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「鬪牌挑戰」抽選

轉輪凍結特典

BIG BONUS 成立時的一部份發生
發生時為 BIG BONUS 確定

天井情報與恩惠

最大天井為 ART 間 1280G, 天井到達後 ART 突入確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業時大的的
最即時大的的
最廣大的的
最有效大的的
各種中文線上玩活動
情報機論壇消費廣告
查詢攻討族群平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : slotto.tainan@gmail.com



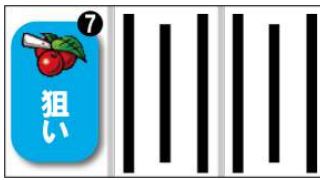
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上段到中段瞄壓七號紅櫻(黑 BAR 下方)

左轉輪紅櫻中段停止時，中轉輪瞄押藍七，右轉輪適當停止即可

中轉輪中段西瓜停止時為最強紅櫻，未停止時為中段紅櫻



左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押黑 BAR，形成三連紅櫻時為強紅櫻



BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押藍七，右轉輪適當停止，斜線西瓜連線時為弱西瓜

平行西瓜連線時為強西瓜，斜線青再連線時為滑落 RP



BONUS 與 ART 中的打法

AT 中有押順按照押順停止，切入演出時轉輪瞄押指定圖案，其餘演出時照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景

兔場景



ZOO 場景



通常時為這兩個場景互相移行，ART 前兆則移行開眼 ZONE，抽選到 CZ 時移行鬪牌挑戰

通常時演出

淋浴演出



最終出現的角色很重要
女性角色的話則往連續演出
也有男性或是沒有人的演出

暗轉演出



表示的文字示唆接下來的發展

輪盤機會演出



輪盤停止的角色示唆期待度

STEP UP 演出



STEP UP 次數以及
外框顏色示唆期待度

RUSH 按鍵演出



按下後登場的角色
示唆期待度

百點棒演出



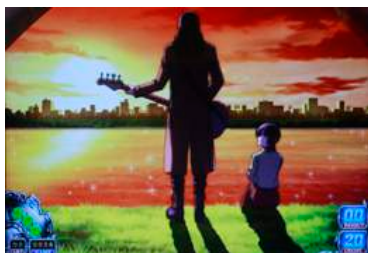
點棒外包圍著特效
要注意其顏色

切斬圖形演出



最終留下的圖案為成立
的小役或是發展

吉他演出



吉他的顏色示唆成立役
也要注意對話的內容

撞球演出



球的顏色對應成立的小役
如果球進洞的話為好機

全員集合演出



角色全部集合的話
則期待度大增

通常時連續演出

百人組手



足球對決



騎馬戰



二十一點



以上的連續演出，只要連續演出成功的話則開眼 ZONE 或是突入鬪牌挑戰

有時也會直接突入 ART

抽中東!



只要園長抽到東則演出成功
如果抽到 CHANCE 則繼續

兔 VS 玄人



與玄人的麻將對決，如果能查知危險並勝利的話則 ART 確定



ユキヒヨウ VS 仙道



掉入陷阱的ユキヒヨウ與仙道的對決

聽牌的人數越少的話機會越大



兔 VS 香那



測試香那打牌能力的演出，發展時即為大好機

如果成功通過測試的話則 ART 確定



轉輪凍結演出



起動時直接發生的超激演出，會有一段的影片撥放

開眼 ZONE、鬪牌挑戰中的演出

開眼 ZONE



台詞演出



特效顏色



角色



規定 G 數即將到達的 ART 前兆演出場景，STEP UP 後角色聚集越多的話則期待度越高
角色的台詞、特效的顏色會示唆 ART 當選期待度

鬪牌挑戰



背景



牌



按鍵



特殊小役抽選突入的自力 CZ，ART 突入期待度約 40%，背景要是為紅色時為大好機
牌的白色牌越少的時候期待度上升，按下按鍵後破壞的話則突入 ART!

BONUS 中的演出

天衣無縫 BONUS



BIG BONUS



切入演出



BONUS 有天衣無縫羽 BIG 的兩種，純增約 204 枚
天衣無縫 BONUS 的藍七連線確率大幅提升!

切入演出有三個階段
藍七連線成功的話則獲得
ART SET 數的庫存!

ART 中的演出

打牌演出



畫面用牌敲擊的演出，畫面要是破裂的話

則突入覺醒 MISSION

輪盤演出



畫面上出現輪盤的演出，同樣的角色連線時

則突入覺醒 MISSION

覺醒 MISSION



為移行上乘特化區間的期待演出，繼續 G 數越多或是等的牌越多的話機會越大

最終獲得等的牌的話則突入覺醒或是豪運 RUSH

覺醒 RUSH



角色



切入演出



上乘機會演出



為 G 數上乘區間，登場的角色會有八連莊期待度的變化，繼續率為 50~90%

只要成功胡牌的話則 G 數上乘，八連莊成功的話則突入豪運 RUSH

切入演出越大的話則繼續的機會越大，點棒的閃光越大時為繼續與上乘的好機會

豪運 RUSH



切入演出



上乘



上乘繼續率最高 90% 的 G 數上乘超特化區間，每轉至少都有 50G 以上的上乘

標題顏色為金色或是銀色時為高繼續率的好機會

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
天衣無縫 BONUS	1/16384					
BIG BONUS	1/16384					
鬪牌挑戰	1/343	1/276	1/336	1/275	1/326	1/265
鬪牌 MODE	1/285	1/256	1/277	1/231	1/267	1/205
覺醒 MISSION	1/33.5	1/33.3	1/33.2	1/33.0	1/32.9	1/32.9
覺醒/豪運 RUSH	1/87.7	1/87.2	1/85.2	1/92.3	1/83.4	1/91.9
機械割	96.5%	98.6%	100.4%	103.2%	106.1%	112.6%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
強紅櫻	1/468	1/455	1/443	1/431	1/420	1/410	
弱西瓜	1/131	1/130	1/128	1/127	1/125	1/124	
強西瓜	1/468	1/455	1/443	1/431	1/420	1/410	
成立役	左銅鐘	共通銅鐘	弱紅櫻	中段紅櫻	最強紅櫻	通常 RP	滑落 RP
確率	1/61.8	1/328	1/54.6	1/1008	1/32768	1/7.31	1/3855

唯一會與 BONUS 重複當選的小役為“滑落 RP”，重複當選率為 **5.88%**

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>

通常時模式移行抽選

ART 結束時會根據該 ART 的當選契機進行模式移行抽選

以下未被分配到的比例為原模式滯在

規定 G 數到達當選時 (1248G 以下)

滯在	通常 A		通常 B		天國		超天國		
移行	通常 B	天國	通常 A	天國	通常 A	通常 B	通常 A	通常 B	天國
設定 1	33.6	10.2	34.0	20.2	34.9	25.0	0	0	87.5
設定 2	30.5	7.6	43.5	18.3	34.6				
設定 3	33.6	14.5	32.3	25.0					
設定 4	27.5	7.6	43.5	18.3					
設定 5	33.6	18.3	29.8	30.5					
設定 6	25.0	25.0	25.0	25.0	37.5	12.5	25.0	25.0	43.8

經由鬪牌挑戰當選時

滯在	通常 A		通常 B			天國			超天
移行	通 B	天國	通 A	天國	超天	通 A	通 B	超天	天國
設定 1	25.0	33.0	34.4	50.0	0.3	20.0	20.0	10.0	10.0
設定 2			34.6		0.2				
設定 3			34.4		0.3				
設定 4			34.6		0.2				
設定 5			34.4		0.3				
設定 6		25.0	34.6	0.2	32.9	12.5	4.6		

規定 G 數到達(1249G 以上)當選時、BONUS 結束後

滯在	通常 A			通常 B			天國	超天國
移行	通常 B	天國	超天國	通常 A	天國	超天國	超天國	超天國
移行率	12.5	25.0	12.5	12.5	25.0	12.5	50.0	100

設定變更時

移行模式	通常 A	通常 B	天國
設定 135	47.5	37.5	15.0
設定 24	46.5	33.4	20.1
設定 6	54.9	25.0	20.1

通常時規定 G 數分配

模式移行之後會進行規定 G 數抽選，通常時規定 G 數消化後突入 ART

通常 A			通常 B			模式	天國	超天
設定	1235	46	設定	1-5	6	設定	1-6	
1-16	0.5	0.5	1-16	0.1	0.1	1-16	0.5	0.5
17-24	2.7	2.7	17-24	2.1	2.1	17-24	6.9	25.0
25-32	0.6	0.6	25-32	0.1	0.1	25-32	0.6	0.6
33-64	3.0	3.0	33-64	2.0	2.0	33-48	3.8	10.7
65-80	0.5	0.5	65-80	0.1	0.1	49-64	11.4	63.2
81-112	1.6	1.6	81-112	1.4	1.4	65-80	2.7	
113-128	7.6	7.6	113-128	3.0	3.0	81-96	2.4	
129-160	1.1	1.1	129-256	0.4	0.4	97-112	12.5	
161-192	10.1	15.1	257-288	2.1	2.1	113-128	59.1	
193-224	1.1	1.1	289-320	10.2	14.0			
225-256	11.3	20.8	321-352	2.1	2.1			
257-384	0.8	0.8	353-384	10.2	14.0			
385-512	0.4	0.4	385-512	0.4	0.4			
513-544	21.	2.1	513-576	0.4	0.4			
545-576	15.1	26.4	577-608	1.2	1.2			
577-640	0.4	0.4	609-640	15.3	25.0			
641-768	0.4	0.4	641-768	0.4	0.4			
769-800	2.1	2.1	769-832	0.4	0.4			
801-832	13.7	7.1	833-864	3.1	3.5			
833-960	6.4	3.2	865-896	12.7	25.0			
961-992	19.0	3.1	897-1024	3.2	1.1			
			1025-1152	0.8	0.2			
			1153-1216	5.2	0.2			
			1217-1248	19.1	0.8			
			1249-1280	5.0	0.2			

通常時鬪牌挑戰與 ART 抽選

通常時最強紅櫻成立時為 ART 確定，其他的小役會依照當下的滞在模式進行鬪牌挑戰抽選

鬪牌挑戰當選率

小役	弱西瓜			強西瓜	弱櫻			強櫻		中段櫻	
設定	135	24	6	1-6	135	24	6	135	246	1-5	6
通常 AB	5.3	7.8	8.5	25	2.5	3.7	5	25	33.	50	25
天國	8.9	8.9	11	25	6	5	5	50	50	50	25
超天	20.1	20.1	20.1	50	18.3	18.3	18.3	50	50	50	25

鬪牌挑戰當選時會決定背景以及 G 數，背景會影響到鬪牌挑戰中的 ART 抽選率

背景分配				G 數分配			
背景色	設定 135	設定 24	設定 6	設定	10G	20G	無限
藍	93.8	89.9	87.5	1-3	74.6	25.0	0.39
紅	6.25	10.1	12.5	4-6	73.4	25.0	1.56

鬪牌挑戰中每一轉會依照成立小役以及背景顏色進行 ART 抽選

小役	中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘
藍	100	75	25	50	25	25	7.5
紅	100	75	50	75	50	50	20

BONUS 中的 ART 抽選

天衣無縫 BONUS 成立時：

通常時為 ART 4SET 確定、ART 中為 3 SET+100G 上乘確定

1249G 之後開出天衣無縫 BONUS 時為 ART 9SET 確定!

BIG BONUS 成立時：

通常時為 ART 2SET 確定、ART 中為 1 SET+50G 上乘確定

(以上如果是在 MISSION 中、覺醒/豪運 RUSH 中、ART 準備中、拉回中 除外)

BONUS 中藍七連線時為 SET 數上乘確定，以下表格為上乘的 SET 數分配

SET 數	1	2	3	4	5
設定 1-5	89.1	10.1	0.7	0.003	0.003
設定 6	88.9	11.1			

ART 中的抽選

初當時 SET 數抽選

SET 數	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1	40.5	44.7	39.9	44.5	38.2	34.7
2	40.4	42.2	39.5	42.7	37.4	50.0
3	17.5	12.5	19.1	12.2	22.9	15.3
4	1.0	0.4	1.0	0.4	1.0	
5	0.5	0.2	0.5	0.2	0.5	

準備中 SET 數上乘抽選

ART 準備中特殊小役成立時會進行 SET 數上乘抽選

小役		最強櫻						中段櫻					
上乘率		100						100					
1 SET								62.5					
2 SET		50						25					
3 SET		50						12.5					
小役	強櫻						弱櫻						
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
上乘率	15.9	20.4	25.0	29.6	34.2	38.1	2.46	4.75	7.03	9.32	11.6	12.2	
1 SET	96.2	97.0	97.6	97.9	98.2	100	93.2	96.5	97.6	98.2	98.6	100	
2 SET	2.88	2.24	1.83	1.55	1.34		6.21	3.22	2.17	1.64	1.31		
3 SET	0.96	0.75	0.61	0.52	0.45		0.62	0.32	0.22	0.16	0.13		
小役	強西瓜						弱西瓜						
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
上乘率	21.1	23.4	25.7	28.0	31.1	33.6	7.80	8.56	9.32	10.1	10.8	11.4	
1 SET	97.5	97.7	97.9	98.1	98.3	100	97.8	98.0	98.2	98.3	98.5	100	
2 SET	2.17	19.5	1.78	1.63	1.47		1.96	1.78	1.64	1.51	1.41		
3 SET	0.36	0.33	0.30	0.27	0.25		0.20	0.18	0.16	0.15	0.14		

ART 中 MISSION/ART SET 數上乘/RUSH 抽選

ART 中小役成立時會進行 ART/MISSION/RUSH 的抽選

成立小役	最強櫻	中段櫻	強櫻	弱櫻	不中小役	共通銅鐘	押順銅鐘
ART SET 上乘				0.38		0.15	0.04
兔 MISSION		48.5	96.3	48.8	68.7	19.1	2.29
園長 MISSION		48.5	3.05	0.46	0.31	0.31	
覺醒 RUSH	50	1.53	0.61	0.15		0.31	0.03
豪運 RUSH	50	1.53	0.01	0.002		0.002	
成立小役	強西瓜				弱西瓜		
設定	12	34	5	6	12	34	56
ART SET 上乘	14.7	18.3	22.9	27.5	6.10	9.16	11.4
兔 MISSION	82	78.3	73.8	69.2	39.7		
園長 MISSION	1.07				0.76		
覺醒 RUSH	2.29				2.29		
豪運 RUSH	0.002				0.002		

ART SET 上乘當選時的 SET 數分配 (設定六為 1 SET 固定)

1 SET	2 SET	3 SET
94.3	5.3	0.4

ENDING 中超天國抽選

ART 1000G 以上繼續且剩餘 G 數與 SET 數都沒有的時候, 此時突入 50G 的 ENDING

ENDING 中的特殊小役成立時會進行超天國的抽選, 當選時 ART 結束後移行超天國

小役	最強櫻	中段櫻	強櫻	弱櫻	不中	強西瓜	弱西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘
當選率	100	100	12.5	2.5	12.5	12.5	8.9	0.1	0.1

覺醒 MISSION 中的抽選

覺醒 MISSION 突入時會決定 RANK 以及繼續 G 數 (G 數 93.1%為 5G、6.9%為 10G)

	RANK A	RANK B	RANK C	RANK D	RANK E
兔 MISSION 時	29.8	29.6	15.3	15.3	10.1
園長 MISSION 時	24.8	24.8	16.8	16.8	16.8

覺醒 MISSION 中會依照 RANK 以及成立小役進行 RUSH 抽選

當選時如果在園長 MISSION 中則移行豪運 RUSH、兔 MISSION 中則移行覺醒 RUSH

但是兔 MISSION 也有低確率的機率移行豪運 RUSH

小役	最強櫻 中段櫻 強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	不中小役	共通銅鐘	押順銅鐘	通常 RP
RANK A	100	50.1	50	25	50	12.5	5.1	1
RANK B		68.9	100	46.3	50.1		8	1.5
RANK C		76.8		61.5	50.2		10	2.4
RANK D		84.5		76.8	50.4		12.5	4
RANK E		92.4		100	100		25	7.6

兔 MISSION 中當選豪運 RUSH 的機率

小役	最強櫻 中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	不中小役	共通/押順銅鐘 通常 RP
RANK A	0.8	0.1	0.1	0.1	0.002	0.002	0.002
RANK B		0.2	0.2	0.8	0.5	0.1	
RANK C	8.4	0.4	0.5			0.2	
RANK D		0.5	0.6			0.4	
RANK E		0.8	0.8	0.8			

MISSION 或 RUSH 潛伏中, 小役成立時會進行 SET 數上乘抽選

小役	最強櫻	中段櫻	強櫻	弱櫻	不中	強西瓜	弱西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘
當選率	100	100	50	5	50	50	10.1	0.1	0.1

覺醒/豪運 RUSH 中的抽選

RUSH 突入時繼續率抽選 (設定六時為 60%繼續確定)

繼續率	50%	60%	70%	80%	90%
覺醒/豪運 RUSH 中	35.0	33.6	22.1	8.9	0.5
八連莊後往豪運 RUSH 中		73.2	24.4	2.3	0.02

覺醒 RUSH 中 G 數上乘抽選

覺醒 RUSH 中，直到繼續率抽選失敗以前，每轉都會進行 G 數上乘抽選

小役	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G
BONUS					91.6	7.6	0.8
確定櫻/中段櫻					99.2	0.8	0.1
強櫻			15.3	30.5	54.2	0.03	0.02
弱櫻/不中小役		30.5	30.5	30.5	8.4	0.03	0.02
強西瓜			22.9	45.8	31.3	0.03	0.02
弱西瓜			45.8	45.8	8.4	0.03	0.02
共通銅鐘	24.5	44.3	24.4	6.1	0.8		
押順銅鐘	30.6	38.1	24.4	6.1	0.8		
通常 RP	74.9	19.8	5	0.2	0.1		

豪運 RUSH 中 G 數上乘抽選

豪運 RUSH 中，直到繼續率抽選失敗以前，不論成立的小役，每轉都會進行 G 數上乘

50G	100G	200G
99.9	0.03	0.03

RUSH 結束時會進行拉回抽選

種類\設定	1	2	3	46	5
覺醒	18.6	18.6	19.5	12.5	20.6
豪運	0.1	0.05	0.1	0.05	0.1

ART 拉回抽選

ART G 數消化後到押順銅鐘押順錯誤前的 RT 中，特殊小役成立時會進行拉回抽選

小役	最強櫻	中段櫻	強櫻	弱櫻	不中	強西瓜	弱西瓜	共通銅鐘
拉回率	100	100	50	5	50	50	8.9	0.4