

蝙蝠俠

バットマン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/09

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



BIG BONUS



CRAZY BAR



BAT SYMBOL REPLAY



4 枚



1 枚



1 枚/9 枚/13 枚/14 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 經由 CZ「BLACKGATE CHALLENGE」
2. 經由 CZ「JOKER CHANCE」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，特典為斷罪之刻突入
斷罪之刻為 0G 連上乘的特化區間
一次上乘 100G，最低保障 300G

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 999G，天井到達後經由前兆突入內部為確定的 BLACKGATE CHALLENGE
BLACKGATE CHALLENGE 間天井為 600G，到達時經由前兆後突入 BLACKGATE CHALLENGE

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
最廣大有效
最有的
的的的的
機中線電活
種文上玩動
情機論消廣
報台壇費告
查攻討族平
詢略論群台

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



首先左轉輪上段瞄押紅櫻(黑 BAR 下方)

左轉輪中段櫻停止時，中右轉輪瞄押 BAR，BAR 連線時為 CRAZY BAR，沒連線時為中段櫻



左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連為強櫻，未三連為弱櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘為 MB

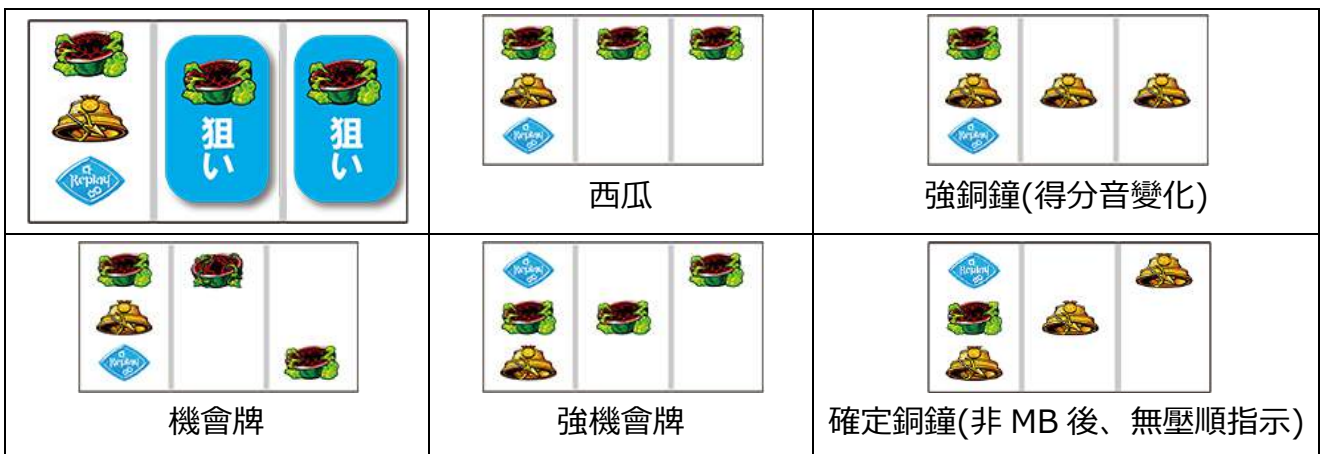
銅鐘排列同下右圖時為機會牌



左轉輪西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，中段銅鐘連線時為銅鐘

西瓜上上下下段停止時為機會牌、西瓜中中上段停止時為強機會牌

13 或 14 枚銅鐘獲得時沒押順指示時且非 MB 後的為確定銅鐘



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常場景



通常時的場景有城市跟港口兩種，還有三種期待度較高的場景，摩天樓場景移行時為前兆的大好機
貓女場景時貓女如果從畫面左方到右方移動的話則期待度上升

BLACKGATE CHALLENGE



特殊小役成立或是規定 G 數消化時突入的 ART 期待度 50% 以上的自力 CZ
繼續 G 數為 15G+a，切入演出時瞄押蝙蝠俠 LOGO 圖案連線成功時則 ART 當選
圖案連線確率為內部狀態在管理，特殊小役成立時會使狀態上升

SUPER BLACKGATE CHALLENGE



SUPER 的 ART 當選期待度上升到 90%，蝙蝠俠從空中 1000m 成功降下到 0m 的話則 ART 確定
小役成立會有不同的降下 m 數，不中為 20m、青再為 50m、銅鐘為 100m、特殊小役為 300 以上
還有要是小役連線畫面變成紅色時，剩餘 G 數不會減少

JOKER CHANCE



ART 當選期待度 20%，但是失敗時也會突入 SUPER BLACKGATE CHALLENGE
為本機最強的 CHANCE ZONE，蝙蝠俠將牆壁破壞後出現即將要移行的目標
如果出現的是 DARK KNIGHT RUSH 時為 ART 高確開始+上乘選擇庫存確定

DARK KNIGHT RUSH



1 SET 50G+a, 純增約 2.3 枚/G 的 ART, 會影響上乘的狀態會以滯在場景告知
場景期待度依序為「通常通路」<「豪華通路」<「闘技場」<「逆境」

BIG BONUS



主要在 ART 中當選的 30G 擬似 BONUS

滯在中會進行上乘選擇及 CRAZY JOKER BATTLE 的庫存抽選

蝙蝠俠圖案連線時為上乘選擇庫存, CRAZY JOKER BATTLE 表示時為該項庫存
當選時的紅七連線, 雙線連線比單線連線的期待度要高

CRAZY JOKER BATTLE



10+a G 繼續的"上乘選擇"庫存特化區間, 滯在中全部小役都會進行庫存抽選

庫存期待度會根據成立小役不同

要是在裡面成立 BIG BONUS 或是 BAR 連線的話則上乘 CRAZY JOKER BATTLE 的轉數

斷罪之刻



不管任何時間都有可能發生的轉輪凍結演出, 按鍵按下成功時會進行 100G 上乘的 0G 連上乘區間
最低 300G 上乘保證! 沒有最高上乘的限制!

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>

通常時演出

アメコミ予告演出



畫面四分割後出現圖案
將四格全填滿為好機

JOKER 禮物演出



盒子出現的東西要注意
出現量越多期待越高

背面閃光演出



每按下停止鍵出現白黑
的切入演出，直到第三
停止鍵都發生的話...

小螢幕演出



螢幕表示的內容示唆期
待度以及成立小役
事件發生則往連續演出

貓女輪盤



貓女前進到越深處期待度越高
特殊小役成立後可期待往演出

看板演出



屋頂上的看板顏色告知小役
也會寫著事件後往演出發展

事件預告演出



感覺到事件將發生的預告
擬似連繼續越多期待度越高

JOKER 切入演出



與 JOKER 的笑聲一起出現在螢幕上的 HAHAHA，出現時為突入 JOKER CHANCE 的好機
連續演出中也有可能發生

STEP UP 連續演出



事件發生之類的發展演出，最大會 STEP UP 到三階段，上面越右邊則 STEP 階數越高
也有可能直接從第二或第三階段開始演出，演出成功時則突入 CZ

事件演出



從事件發生之類的演出發展的對決系演出，對戰對手依照上面的期待度所示而有所不同
如果成功擊破對手的話則 CZ 突入確定，敗北時也有機會用貓女登場演出來復活

ART 中的演出

闘技場螢幕演出



螢幕表示的內容示唆期待度
COOL 為好機
也會往演出或是上乘選擇

監視房演出



JOKER 選擇的卡片
卡片上的圖案示唆期待度
或是發展的目標

JOKER 螢幕演出



四個螢幕最後映照的內容
示唆期待度或是發展的目標

囚人大擊破演出



還有另外一個擊破幻覺面具的演出
演出成功時則 BONUS 確定或是突入上乘選擇

豪炎演出



蝙蝠俠纏繞著火登場，按鍵停止時會使出攻擊
最終按下 PUSH 鍵後告知發展目標

對決演出



對決的對手總共有四個人，對戰對手期待度依照上面越右邊的期待度越高
對決時會依照中央的硬幣表示來發展，誰的 HP 先歸零則為另外一方勝利

上乘選擇



由自己來選擇寶箱，寶箱中出現的 G 數則上乘，為完全自力的選擇上乘系統

寶箱從 1 個~15 個都有，而其中一個一定有一位數以上的上乘

也有期待度上升的演出，紅色寶箱必定為 50G 以上，三位數以上也有機會有多個寶箱

還有可能會發動可以透視寶箱的情形

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/264.0	1/254.5	1/240.8	1/213.5	1/193.9	1/168.1
BIG BONUS(通常時)	1/8683.3					
BIG BONUS(ART中)	1/391.9	1/390.7	1/389.5	1/388.4	1/386.9	1/384.9
機械割	97.6%	99.1%	101.3%	106.0%	110.8%	115.7%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/80.9	1/78.0	1/75.1	1/72.8	1/69.0	1/65.5
小役	RP (通常時)	RP (ART 中)	MB	押順銅鐘		
確率	1/7.3	1/1.54	1/16.7	1/3.92		
小役	強銅鐘	西瓜	強紅櫻	機會牌 A		
確率	1/655.4	1/98.1	1/198.6	1/2184.5		
小役	機會牌 B	機會牌 C	中段紅櫻	確定銅鐘		
確率	1/187.3	1/655.4	1/65536	1/65536		

狀態移行抽選與 BC 抽選(G 數管理模式)

有通常 A/通常 B/天國 A/天國 B/逆境 A/逆境 B 共 6 種的 BC 發動 G 數管理的內部狀態

移行抽選在設定變更與 BC 結束時會進行

BC 失敗時比較容易移行逆境，移行後到 ART 當選前會比較容易連續出現

各狀態直到 BC 發動的最大 G 數

狀態	通常 A	通常 B	天國 A	天國 B	逆境 A	逆境 B
G 數	600	300	89	39	39	39

狀態移行抽選

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	天國 A	天國 B	逆境 A	逆境 B
1	62.98	24.41	9.16	3.05	0.31	0.09
2	52.91	36.62	7.63	2.44	0.31	0.09
3	59.93	24.41	12.21	3.05	0.31	0.09
4	52.91	36.62	7.63	2.44	0.31	0.09
5	56.88	24.41	15.26	3.05	0.31	0.09
6	31.77	39.67	21.36	6.10	1	0.09

BC 失敗時

BC 失敗時的狀態移行會依照 BC 的發動契機而有所不同

會先依照契機分類成 NORMAL/CHANCE/天國確定 3 種，之後以這三種去進行移行抽選

NORMAL...因為 G 數到達而發動 BC，但 BC 失敗時

設定	1		2	3	4	5		1-5		6			
滞在	通常	天國	通/天 AB			通常	天國	逆 A	逆 B	通常	天國	逆 A	逆 B
通 A	73.4	73.4	70.3	69.2	50.6	61.6	56.1			40.5	34.4		
通 B	13.7	13.7	18.3	15.3	30.5	18.3	18.3			36.6	36.6		
天 A	11	11	9.16	11	15.3	12.8	18.3			15.3	21.4		
天 B	1.83	1.83	2.14	3.97	3.05	3.66	3.66	25		4.58	4.58	10	
逆 A	0.10	0.01	0.10	0.61	0.61	2.44	2.44	65	25	2.44	2.44	80	10
逆 B	0.01	0.01		0.02		1.22	1.22	10	75	0.61	0.61	10	90

CHANCE...因為特殊小役而發動 BC，但 BC 失敗時

設定	1		2		3		4	
滞在	通 A	通 B/天國	通 A	通 B/天國	通 A	通 B/天國	通 A	通 B/天國
通 A	71.8	72.7	67.9	69.7	67.6	68.5	48	50.7
通 B	13.7	13.7	18.3	18.3	15.9	15.9	30.5	30.5
天 A	11	11	9.16	9.16	11	11	15.3	15.3
天 B	2.44	2.44	2.75	2.75	3.05	3.97	3.05	3.05
逆 A	1	0.10	1.83	0.10	2.44	0.61	3.05	0.31
逆 B	0.01	0.01	0.02	0.02	0.06	0.06	0.15	0.15

設定	5		1-5		6		
滯在	通 A	通 B/天國	逆 A	逆 B	通常/天國	逆 A	逆 B
通 A	60.3	61.6			39.9		
通 B	18.3	18.3			36.6		
天 A	12.8	12.8			15.3		
天 B	3.66	3.66	25.0		4.58	10.0	
逆 A	2.44	2.44	65.0	25.0	3.05	80.0	10.0
逆 B	2.44	1.22	10.0	75.0	0.61	10.0	90.0

天國確定...因為部分特殊小役而發動 BC, 但 BC 失敗時 (詳細分類請看 BC 抽選模式)

設定	12						3					
滯在	通 A	通 B	天 A	天 B	逆 A	逆 B	通 A	通 B	天 A	天 B	逆 A	逆 B
天 B	74.7	74.9	74.9	49.9			74.0	74.0	74.0	49.9		
逆 A	25.0	25.0	25.0	50.0	50.0		25.0	25.0	25.0	50.0	50.0	
逆 B	0.31	0.09	0.09	0.09	50.0	100	1	1	1	0.09	50.0	100
設定	4			5			6			456		
滯在	通 A	通 B	天 A	通 A	通 B	天 A	通 A	通 B	天 A	天 B	逆 A	逆 B
天 B	74.0	74.0	74.0	45.0	45.0	45.0	25.0	25.0	25.0			
逆 A	25.0	25.0	25.0	50.0	50.0	50.0	65.0	65.0	65.0	50.0	50.0	
逆 B	1	1	1	5	5	5	10.0	10.0	10.0	50.0	50.0	100

ART 結束時

設定	1	2	3	4	5	1-5		6			
滯在	通 B/天國					逆 A	逆 B	通 A	通 B/天國	逆 A	逆 B
通 A	45.6	43.8	39.5	39.5	32			29.8	26.8		
通 B	13.7	13.7	13.7	13.7	13.7			15.3	18.3		
天 A	27.5	29.3	32.0	30.5	36.6			36.6	36.6		
天 B	12.2	12.2	13.7	15.3	15.3	90		15.3	15.3	75	
逆 A	1	1	1	1	1.83	10	100	2.44	2.44	25	90
逆 B	0.02	0.02	0.02	0.02	0.61			0.61	0.61		10

BC 抽選的規定 G 數分配

通常 A 滞在時

G 數	2-79	80-89	90-93	94-95	96-99	100-103	104
分配	各 03	各 0.02	各 0.61	各 0.92	各 1.53	各 0.31	0.28
G 數	105-183	184-188	189-191	192-194	195-199	200-203	204
分配	各 03	各 0.15	各 0.46	各 0.61	各 0.92	各 0.31	0.17
G 數	205-387	388-390	391-392	393-394	395-396	397	398-399
分配	各 03	各 0.15	各 0.31	各 0.61	各 0.92	1.39	各 1.53
G 數	400-404	405-479	480-485	486-489	490-494	495	496
分配	各 0.31	各 03	各 0.03	各 0.15	各 0.31	1.14	1.22
G 數	497-499	500	501-503	504	505-568	569-599	600
分配	各 1.53	0.61	各 0.31	0.15	各 03	各 0.15	50.82

通常 B 滞在時

G 數	2-285	286-290	291-296	297	298-300
分配	各 03	各 3.05	各 6.10	10.63	各 12.21

天國 A 滞在時

G 數	4	6-7	9-10	11-12	14-15	16	17-20	22-33	35-38
分配	0.03	各 0.03	各 0.03	各 0.06	各 0.61	0.31	各 0.09	各 0.09	各 0.09
G 數	39-53	54	55-56	57	58-64	65-68	69-82	83-86	87-89
分配	各 0.92	2.44	各 3.05	4.94	各 6.10	各 1.53	各 0.46	各 0.92	各 3.05

天國 B 滞在時

G 數	4	6-7	9-10	11	12	14-15	16	17-20
分配	0.03	各 0.03	各 0.03	7.09	6.1	各 6.10	4.94	各 1.53
G 數	22-24	25-27	28-29	30	31-32	33	35-38	
分配	各 1.53	各 3.05	各 6.10	7.02	各 7.63	3.05	各 3.05	

逆境 A/B 滞在時

G 數	2-10	11-12	13	14	15	16	17	18-20
逆境 A	各 0.03	各 6.10	9.16	4.58	4.21	3.05	0.61	各 0.61
逆境 B	各 0.03	各 6.10	9.16	3.97	3.05	3.05	0.61	各 0.31
G 數	21	22-29	30-31	32	33	34	35-38	
逆境 A	9.16	各 1.53	各 3.05	12.21	3.05	9.16	各 3.05	
逆境 B	9.16	各 1.53	各 3.05	6.1	3.05	11.84	各 4.58	

狀態移行抽選與 BC 抽選(BC 抽選模式)

通常時有管理特殊小役的 BC 當選率的**低確**/**高確準備**/**高確**三種內部狀態存在

移行抽選會在特殊小役成立移行時等會進行抽選

狀態移行抽選

模式昇格抽選只在強銅鐘/西瓜/強櫻成立時進行

有短轉輪鎖定 (SL) 的西瓜與 SL 3 or 4 階段的強櫻為 BC 確定，所以不進行模式移行

滯在	低確			高確準備	
	低確	高確準備	高確	高確準備	高確
西瓜	79.86	20.14		79.86	20.14
強銅鐘		90	10		100
強櫻		100			100

高確滯在時純槓成立的 **12.21%**轉落高確準備

特殊小役成立時的 BC 抽選

特殊小役成立時會依照滯在狀態、設定、SL 的有無進行 BC 抽選

當選 BC 有「CHANCE」「天國確定」的 2 種，是 BC 失敗時在 **G 數管理模式**移行抽選使用
 以下的確定役：西瓜/弱櫻…SL1~4、強櫻…SL3·4、機會牌…SL4、確定銅鐘、中段櫻
低確/高確準備滯在時

設定	1		2		3	
	CHANCE	天國確定	CHANCE	天國確定	CHANCE	天國確定
強銅鐘					0.46	
西瓜	0.02		0.1		1.22	
弱櫻	0.03		0.1		0.46	
強櫻(SL0-1)	10		10		10.4	
強櫻(SL2)	30.5		30.5		30.5	
機會牌(SL0-1)	25		25		25	
機會牌(SL2)	50		50		50	
機會牌(SL3)	85.5		85.5		85.5	
強機會牌	75	25	75	25	75	25
確定役	100		100		100	

設定	4		5		6	
小役\當選	CHANCE	天國確定	CHANCE	天國確定	CHANCE	天國確定
強銅鐘	3.05		4.58		6.1	
西瓜	3.66		4.88		6.1	
弱櫻	1.98		2.44		3.05	
強櫻(SL0-1)	11.6		12.8		15.3	
強櫻(SL2)	30.5		30.5		30.5	
機會牌(SL0-1)	25		25		25	
機會牌(SL2)	50		50		50	
機會牌(SL3)	85.5		85.5		85.5	
強機會牌	75	25	75	25	75	25
確定役	100		100		100	

高確滞在時

小役\當選	CHANCE	天國確定
強銅鐘/強櫻(SL0-1)	50	
西瓜(設定 1-3)	20.1	
西瓜(設定 4-6)	25	
弱櫻	10	
強櫻(SL2)/機會牌/確定役	100	
強機會牌	75	25

BLACKGATE CHALLENGE 中的抽選

BLACKGATE CHALLENGE(BC)中蝙蝠俠連線或轉輪演出後形成蝙蝠俠連線時則 ART 確定
轉輪演出的抽選狀態有 **NORMAL**/**CHANCE**/**大 CHANCE**/**確定準備**/**確定的** 5 種存在
當然滯在較高狀態時轉輪演出抽選當選率比較高

狀態移行抽選

BC 中純槓成立時進行轉輪演出發生抽選及狀態移行抽選，純槓以外會進行狀態上升抽選
這狀態在通常中也有可能進行移行抽選，所以有可能 BC 突入時就是高狀態

BC 中的法則

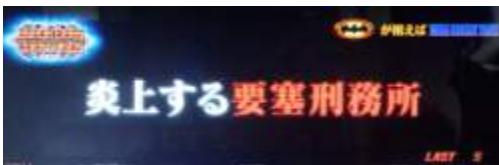
BC 剩餘 G 數歸零時、轉輪演出發生抽選狀態為 **NORMAL** 以外的話，必定發生 **+5G**
(**NORMAL** 也有機會抽選+5G)

CHANCE 以上狀態濃厚演出



CHANCE 帶表示、wating 視窗演出「CHANCE」

大 CHANCE 以上狀態濃厚演出



ティザー演出發生、wating 視窗演出⇒「COOL」表示

狀態昇格確定演出

帶電演出發生⇒押順銅鐘

「狙え」演出的法則

「狙え」演出發生時為大 CHANCE 以上的狀態必定會關起拉門

「狙え」的紅色切入演出發生時必定會關起拉門



JOKER CHANCE

JOKER CHANCE (JC) 突入時点為 ART or SBC 確定的 CZ

與狀態無關係，特殊小役成立時會進行突入抽選

JC 當選時不會發動 BC/SBC 而優先發動 JC

以下的確定役：西瓜/弱櫻…SL1~4、強櫻…SL3·4、機會牌…SL4(SL 為短轉輪鎖定)

JC 當選率

設定	西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌	強機會牌	確定役	確定銅鐘/中段櫻
1	0.02	1	2.44	1	3.05	5	100
2	0.07	1.22		1.37	3.51		
3	0.1	1.31		1.68	3.97		
4	0.14	1.47		1.98	4.58		
5	0.22	1.68		2.44	5.34		
6	0.31	1.83		3.05	6.1	25	

ART 中狀態移行抽選

ART 中有低確/高確準備/高確 SHORT/高確 LONG/逆境的 5 種內部狀態

會影響上乘選擇的當選率

狀態主要在銅鐘/特殊小役成立時會進行模式上升抽選、REPLAY 會進行模式下降抽選

逆境模式移行主要是在低確中的 MB 成立時

ART 中的滯在狀態會示唆當下滯在的狀態，逆境場景移行時為逆境狀態滯在濃厚

模式昇格期待度

MB<銅鐘<弱櫻<西瓜<強銅鐘<強櫻

上乘セレクト（上乘選擇）

上乘選擇為選擇寶箱後上乘 ART 轉數的完全自力選擇上乘系統

寶箱的數量有 $15 \cdot 9 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$ 個全七種，其中必有一個三位數上乘（MAX300G）

寶箱組合種類全部有 100 種，有時在選擇時會抽選 1 more

各組合抽選 1 more 的機率皆不同，而要是在選擇寶箱時成立特殊小役則必發生 1 more

而且 1 more 本身存在著繼續率，繼續率最高為 90%，有可能連續發生

還有特殊小役成立時有可能抽選「潰し」（可以看到低轉數的寶箱後該寶箱不能選擇）

或是「のぞき見」（可以完全透視所有寶箱）

ART 中的 BIG BONUS 抽選

ART 中會依照成立小役進行 BIG BONUS 抽選

成立役各別的當選率

當選雙線時，BB 消化中當選上乘選擇的庫存機率比較高

小役	西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌	確定銅鐘	CRAZY BAR
單線	2.2	1.9	12.7	21.1	84.8	96.1
雙線	0.07	0.01	0.01	0.01	15.2	3.91

CRAZY JOKER BATTLE

CRAZY JOKER BATTLE (CJB) 為 10G+a 繼續的上乘選擇庫存區間

全部小役都會進行上乘選擇的庫存抽選

REPLAY 庫存期待度 25%、銅鐘為 50%、特殊小役庫存確定!?

BIG 當選或是 BAR 連線時為 CJB 的 G 數+5