

秘寶傳

秘宝伝

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2006/07

四號機 A TYPE

框體圖片



有效線



五線有效

小役構成

15枚+BIG BONUS

3x PYRAMID

1枚+REG BONUS

3x Watermelon 15枚

3x Bell 7枚

2x Cherry 2枚

3x Blue Horse REP

JAC IN

3x Blue Horse 1枚

JAC GAME

1x Watermelon / 3x Blue Horse 15枚

轉輪配列

リール配列

| | | | |
|----|------------|------------|------------|
| 21 | Blue Horse | Bell | Watermelon |
| 20 | Cherry | Blue Horse | Cherry |
| 19 | Watermelon | PYRAMID | Blue Horse |
| 18 | Blue Horse | PYRAMID | Blue Horse |
| 17 | Bell | PYRAMID | Bell |
| 16 | Blue Horse | Bell | Watermelon |
| 15 | Watermelon | Blue Horse | PYRAMID |
| 14 | Blue Horse | Watermelon | Blue Horse |
| 13 | Bell | Cherry | Blue Horse |
| 12 | PYRAMID | Bell | Bell |
| 11 | Cherry | Blue Horse | Watermelon |
| 10 | Blue Horse | Blue Horse | Blue Horse |
| 9 | Watermelon | Bell | Bell |
| 8 | Bell | Blue Horse | Watermelon |
| 7 | Watermelon | Cherry | Watermelon |
| 6 | Blue Horse | Watermelon | Blue Horse |
| 5 | Watermelon | Bell | Watermelon |
| 4 | Blue Horse | Blue Horse | Bell |
| 3 | Bell | Watermelon | Watermelon |
| 2 | Watermelon | Blue Horse | Blue Horse |
| 1 | Bell | Watermelon | Bell |

開獎條件

1. 特殊小役抽選高確率或 BONUS
2. 高確率中抽選 BONUS

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 後消化 1200G (REG 後會短縮到 900G), 天井到達時當選 BONUS 確定 (高確率中以及高確率潛伏中的轉數不計算, 所以一定會超過上述轉數)

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
最查詢攻討論群
最報台壇消費族平
最情機論壇消費族平
最種中文線上玩動
最的的的的的的的的

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



首先左轉輪約在中段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）

左轉輪紅櫻出現時，中右轉輪適當停止即可



左轉輪下段黑 BAR 停止時為一般小役，中右轉輪適當停止

左轉輪出現西瓜時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可，西瓜連線時為西瓜



左轉輪上段金字塔圖案出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

西瓜連線時為西瓜，金字塔連線時為強機會牌



機會牌牌型

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | <p>枠内 絵柄停止で小役揃わず</p> <p><small>※チェリー・スイカの取りこぼしを除く</small></p> |

BONUS 中的打法

畫面沒有小役指示時請瞄押紅櫻，西瓜出現時請瞄押西瓜，其他適當停止即可

JAC 剩下最後一次時，轉數剩下十轉以上時，畫面出現青再的話則逆押回避 JAC IN

本機基本演出說明

通常演出

小役演出



幽靈從右到左飄過的演出

顏色會對應成立小役，白色對應全部小役

壁畫告知演出



出現時瞄押小役，會依照畫的種類對應小役

小役不中或是強幣爆破時則往發展演出

拉們告知演出



基本會告知成立小役，小役不對應或女角登場時則發展演出，從右邊出現時則往輪盤系演出

從左邊出現時則往陷阱系或台車系的演出，拉門右邊打開出現銅鐘時為激熱

地震告知演出



起動時發生搖晃，拉門也會晃動，上面掉下小役時則對應役，女角落下不成立小役時則往演出發展

掉下來的小役比平常的大的話則為好機

發展演出

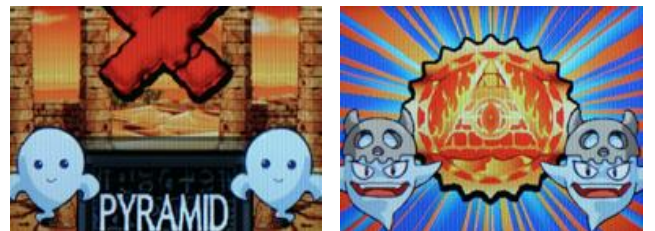
石板輪盤



停在 x 以外的圖案時為 BONUS 或高確率確定

石板的配列有五種，x 越少時為好機

鬼輪盤



通常時沒什麼期待，用拉進演出時為好機

發展ガイコツ輪盤時為激熱

往高確率演出時很多都會經由此演出

發展連續演出

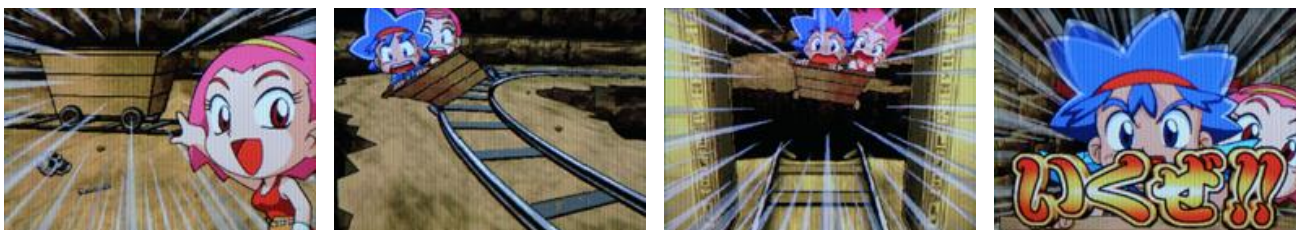
陷阱演出



突入後第二轉沒掉進地洞、第三轉沒被石頭壓扁則繼續，第四轉逃出怪獸的火焰的話則突入高確率

第二轉直接出現怪獸時為大好機

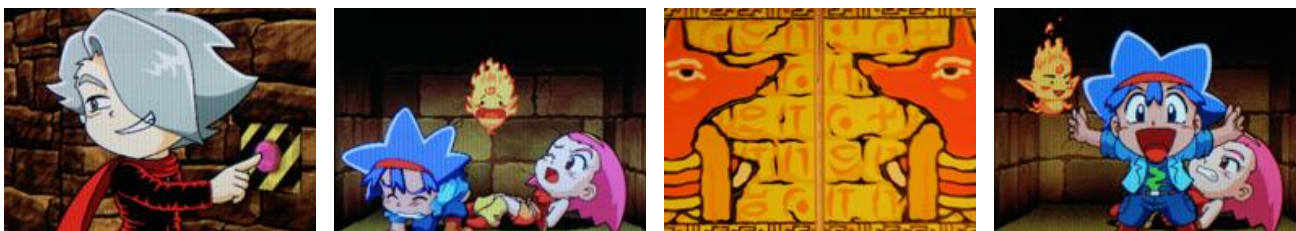
台車演出



女角發現台車則往台車演出發展，能轉過轉彎與跳越過地裂的話則突入高確率

突入時台車上有引擎或是男角喊いくぜ！的話則為好機

脫出演出

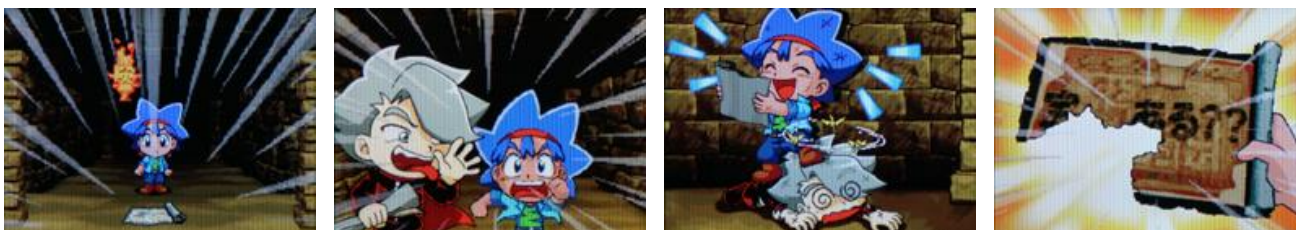


通常遊戲中轉輪停止時出現的人將主角兩人引入陷阱，將門打開的話則突入高確率

被門壓扁的話則失敗，失敗時次轉也有機會復活

1G 演出

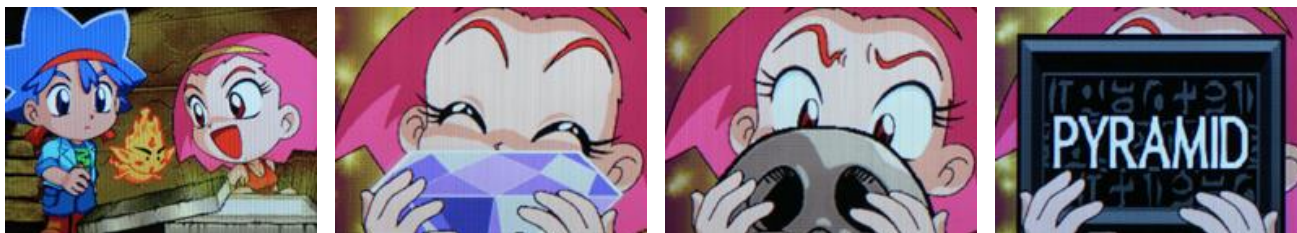
搶回地圖演出



男主角發現的地圖被敵人搶走的機會牌對應演出，敵人出現兩人時為激熱，搶回則有機會突入高確率

搶回的地圖是一整面的話則突入高確率確定，出現一般小役的話則突入高確率確定

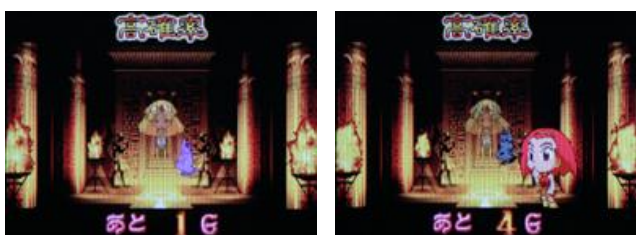
發現寶藏演出



女主角開寶箱，出現鑽石時則成立特殊小役，骷髏頭對應不中，也有可能直接出現 BONUS 圖案

高確率中的演出

漂浮物演出



出現黑色漂浮物為開獎確定

出現紫色的則約 50%當選 BONUS

克蕾雅低期待度演出



起動時出現克蕾雅，%數示唆開獎期待度

出現敵人時如果小役連線則開獎確定

克蕾雅高期待度演出



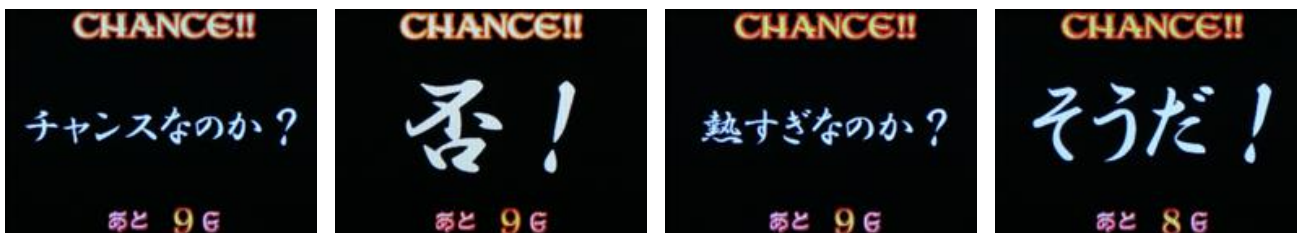
轉輪每停止一個時期待度會上升，出現 50%以上時則為好機!

發現寶藏演出



跟通常時的演出差不多，如果拿起鑽石沒有成立小役的話則開獎確定

神之聲演出



為期待度特高的演出，講話的句數越多的話則開獎期待度越高

高確率濃厚演出



出現鬼魂或是輪盤出現 x，或是連續演出失敗一直頻繁出現時可能為高確率潛伏機會牌成立之後可能會一直出現演出，超過 8 轉還一直在演出的話則期待度大增

BONUS 確定演出



上面這些演出出現時為 BONUS 開獎確定，因為 BONUS 大部分都是經由高確率放出所以高確率中的確定演出也會比較多

各種確率

基本 SPEC

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| BIG BONUS | 1/348 | 1/322 | 1/301 | 1/282 | 1/274 | 1/259 |
| REG BONUS | 1/350 | 1/321 | 1/300 | 1/282 | 1/274 | 1/261 |
| 機械割 | 97.1% | 98.5% | 100.7% | 105.3% | 109.1% | 113.5% |

通常時小役確率

| 設定 | 1-4 | | 5 | 6 |
|--------|---------|------|--------|---------|
| 銅鐘 | 1/9.04 | | 1/8.74 | 1/8.51 |
| 內部 REG | 1/239.2 | | | 1/238.3 |
| 小役 | 內部 BIG | 紅櫻 | 西瓜 | RP |
| 確率 | 1/238.3 | 1/64 | 1/93.6 | 1/7.3 |

BONUS 中小役確率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|--------|--------|--------|--------|----------|--------|
| 銅鐘 | 1/1.77 | 1/1.75 | 1/1.72 | 1/1.70 | 1/1.68 | 1/1.66 |
| 西瓜 | 1/32.8 | 1/29.3 | 1/27.3 | 1/25.2 | 1/23.4 | 1/21.8 |
| 不中 | 1/10.0 | 1/11.2 | 1/12.6 | 1/14.5 | 1/17.1 | 1/20.7 |
| 小役 | 紅櫻 | | JAC IN | | JAC 中 不中 | |
| 確率 | 1/32 | | 1/3.7 | | 1/65536 | |

通常時模式移行抽選

通常時主要有三種模式：通常模式、傳說 SHORT、傳說 LONG 三種

會影響高確率的突入機率，以下為各契機發生時的模式移行抽選

BIG BONUS 放出時

| 滞在 | 通常 | | | 傳說 S | | | 傳說 L | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 移行 | 通常 | 傳說 S | 傳說 L | 通常 | 傳說 S | 傳說 L | 通常 | 傳說 L |
| 機率 | 66.4 | 26.6 | 7 | 0.4 | 80.9 | 18.7 | 0.4 | 99.6 |

REG BONUS 放出時

| 滞在 | 通常 | | 傳說 S | | | 傳說 L | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|
| 移行 | 通常 | 傳說 S | 通常 | 傳說 S | 傳說 L | 通常 | 傳說 L |
| 機率 | 81.3 | 18.7 | 0.4 | 99.2 | 0.4 | 0.4 | 99.6 |

機會牌成立時

高確率中、高確率發動前兆中、BONUS 放出前兆中不進行抽選

| 契機 | 通常滞在高確率突入 | 通常滞在高確率未突入 | | 傳說 S 滞在時 |
|----|-----------|------------|-------|----------|
| 移行 | 傳說 S | 傳說 S | 傳說 L | 傳說 L |
| 機率 | 1/4.65 | 1/256 | 1/256 | 1/8 |

傳說模式中的轉落率

當選時轉落通常，高確率中與高確率發動前兆中不會進行抽選

| 設定 | 1-5 | 6 |
|----------|---------|--------|
| 傳說 S 滞在時 | 1/41.9 | 1/47.4 |
| 傳說 L 滞在時 | 1/102.3 | 1/65.6 |

機會牌詳細內容

內部有機會牌與強機會牌兩種，金字塔連線時為傳說目，會在強機會牌成立時的一部分出現

機會牌出現率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 機會牌 | 1/78.1 | 1/74.0 | 1/70.9 | 1/67.5 | 1/66.3 | 1/63.4 |
| 強機會牌 | 1/1933 | 1/1547 | 1/1289 | 1/1074 | 1/967 | 1/859 |
| 機會牌合算 | 1/75.1 | 1/70.6 | 1/67.2 | 1/63.5 | 1/62.1 | 1/59.0 |

機會牌成立時 BONUS 放出抽選

通常模式滯在時：機會牌無抽選、強機會牌 1/4 抽選 BONUS 放出

傳說模式滯在時：機會牌 1/8 抽選、強機會牌成立滯在傳說 S 時為 1/2、L 滯在時為 3/4

機會牌成立時的高確率抽選

機會牌成立時

| 滯在 | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|----|------|------|------|------|------|------|
| 通常 | 31.2 | 32.4 | 34.0 | 35.1 | 35.5 | 38.7 |
| 傳說 | 37.5 | | | | | |

強機會牌成立時

| 滯在模式 | 通常 | 傳說 S | 傳說 L |
|------|----|------|------|
| 當選率 | 75 | 50 | 25 |

其他小役成立時

通常模式滯在時 1/2557.9、傳說模式滯在時 1/15.05

高確率中的抽選

高確率 G 數分配

| G 數 | 10G | 20G | 255G |
|-----|-----|------|------|
| 分配率 | 75 | 21.9 | 3.1 |

高確中每一轉 1/16.8 進行解除抽選，機會牌成立時解除確定

BIG 中的高確率抽選

BIG 中高確率突入契機成立時，則 BIG 結束後第一轉會突入高確率

| 成立小役 | 強紅櫻 | JAC 中 不中 | 機會牌 | 稀有西瓜 |
|--------|---------|----------|----------|-----------|
| 內容 | 紅櫻的 1/4 | 1/65536 | 不中的 1/32 | 西瓜的 1/128 |
| 高確率突入率 | 87.5 | 99.6 | 87.5 | 99.6 |

機會區間中的抽選

BIG 後 901~980G 與 REG 後 601~680G 間為機會區間

機會區間中成立機會牌時則傳說模式突入率上升

但是這消化轉數中間有突入高確率時，高確率潛伏轉數不會計算在內

通常模式滯在時

設定 1-5 25%移行傳說 S、設定 6 50%移行傳說 L

傳說 S 滯在時

設定 1-5 25%移行傳說 L、設定 6 50%移行傳說 L

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>