

押忍!!豪炎高校應援團

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



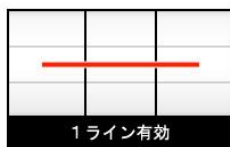
導入年月 2012/08

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



熱血 BONUS



ど根性激熱目



9 枚



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「荒行挑戰」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結特典為校歌齊唱，而校歌總共有三段
唱到越後面所獲得的 BONUS 庫存點數越多
發生確率:唱到第一段、第二段、第三段分別為
1/26045、1/43770、1/159197

天井情報與恩惠

最大天井為通常間 1280G 消化，天井到達時 ART 確定
超過 1000G 所開的 BONUS 為熱血 BONUS 確定

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
最種中文線上玩動廣
最的的的的的的的的

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



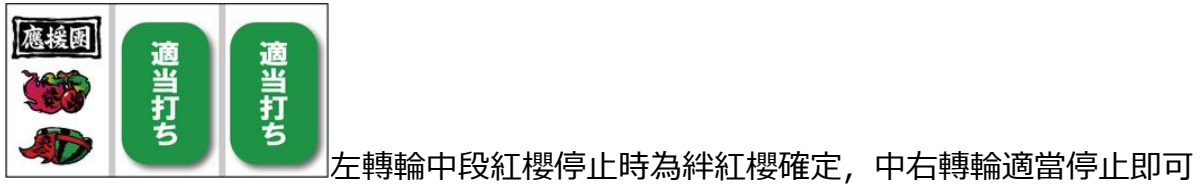
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



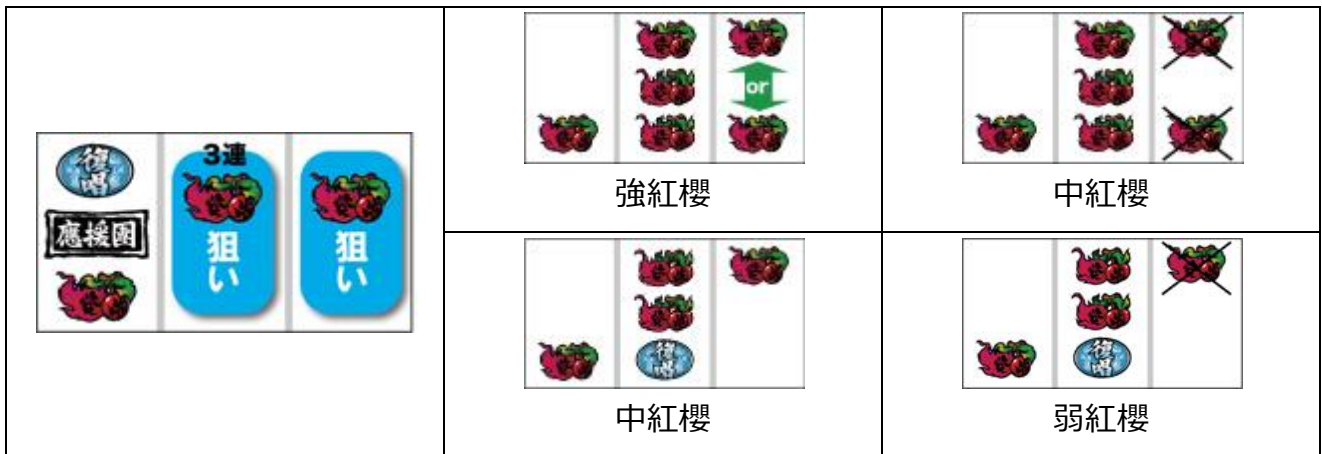
小役種類及瞄壓方式



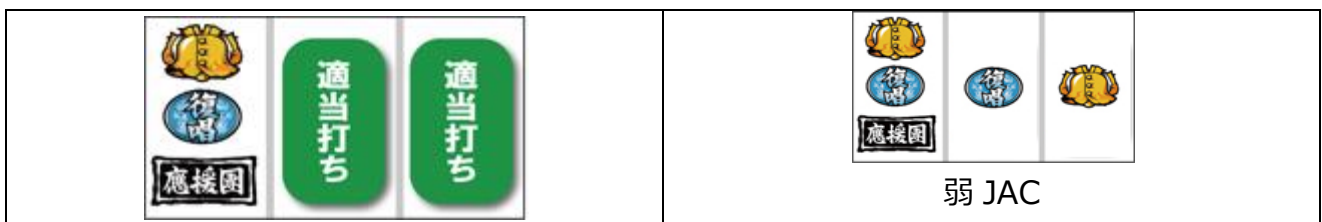
左轉輪角紅櫻停止時, 中轉輪瞄壓三連櫻, 右轉輪瞄壓紅櫻

中轉輪三連櫻停止時, 右轉輪停止的紅櫻形成左中右轉輪三連櫻時為強櫻, 反之為中櫻

中轉輪三連櫻未停止時, 右轉輪停止的紅櫻形成左中右轉輪三連櫻時為中櫻, 反之為弱櫻



BAR 下段停止時, 中右轉輪適當停止即可, 中段再再鐘停止時為弱 JAC



西瓜上段停止時, 中右轉輪瞄押西瓜, 斜線瓜瓜鐘停止時為強 JAC, 瓜連線時為西瓜

西瓜聽牌然後並非強 JAC 連線牌型又沒中時為確定役



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止, 切入演出時各轉輪瞄壓雙七, 其餘按照一般時打法即可

基本演出說明

場景介紹



通常時有校外場景與校內場景，上排是校外，下排是校內
越右邊的場景期待度越高

通常時演出

餵飼料演出



買東西演出



新聞演出



開發演出



螢幕或是物品的顏色對應成立小役，青蛙紋圖案出現時期待度大幅上升

入浴演出



背景的圖與人數必須注意

畫面搖晃演出



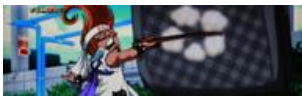
搖晃越久的話期待度越高

街頭場景演出



預報的內容示唆期待度

曬棉被演出



棉被顏色對應小役

塗鴉演出



書寫的文字必須注意

日曬文字演出



示唆期待度或是小役

拳擊演出



越繼續的話期待度越高

乾布摩擦演出



場景移行時容易發生此演出

兔子跳演出



按下按鍵之後可能往上位模式

服裝檢查演出



檢查合格往上位模式移行

回想演出



發生時為激熱的演出之一

翻開演出



彈或給瑠登場時期待度大

社團應援演出



應援成功時往上位模式移行

角色登場演出



繪瑠登場時期期待度上升

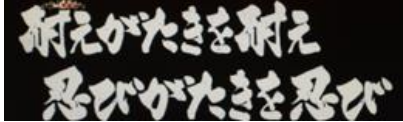
心得擬似連演出



按鍵連打使門連續打開，門的顏色會示唆期待度



次回預告演出



發生時為激熱的演出之一

五箇條團結力演出



完成金字塔時為好機

五箇條人情演出



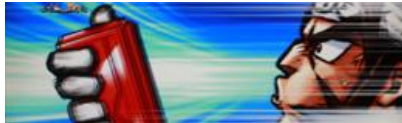
將衣服修復完成時為好機

五箇條筋力



將湯匙折彎時為好機

五箇條肺活量演出



將遊戲成功開機時為好機

五箇條忍耐演出



能成功做出好吃的麵為好機

連續演出

書法部應援演出



青年應援演出



小 BABY 應援演出



棒球部應援演出



沙灘排球部應援演出



大佛應援演出



應援演出成功的話則突入荒行挑戰或是直接 BONUS 確定，越下方右邊的演出期待度越大

牧場拍手勝負



丑之刻團旗勝負



細線電話演出



彈額頭演舞勝負



勝負演出會依照對戰對手的不同而有不同的期待度，勝利的話則 BONUS 或 ART 確定

演出中己方如果使出絕招的話則期待度大增

精進模式、荒行挑戰中的演出

精進模式



為 G 數解除的前兆模式，模式中會進行模式上升，越上升期待度越高，最後對決演出勝利的話則 BONUS 或 ART 確定

荒行挑戰



為 10/20G 間的自力解除 CZ 銅鐘或特殊小役成立時會進行解除抽選

佛像演出



光線越強期待度越高

漢氣入魂演出



為 STEP UP 演出之一
發展越多期待度越高

火炬演出



火柱越大的話期待度越高

火炬人影演出



喝出現的話為好機

匾牌落下演出



要注意書寫的文字

演舞演出



演舞繼續越多期待度越高



開眼演出

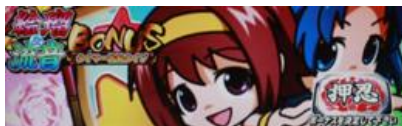


荒行挑戰中成功開眼的话則解除確定! BONUS 或 ART 獲得!



BONUS 中的演出

BONUS 告知類型



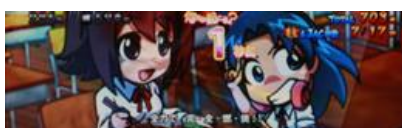
有三種告知類型可以選擇，消化中會抽選 1G 連、ART、ART 上乘等等的演出

機會告知演出



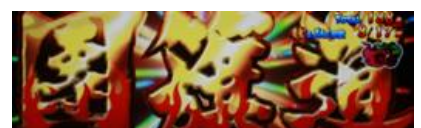
發生時為七連線或 ART 當選的好機

倒數演出



成功倒數到零的話則為七連線或是 ART 當選

一發告知演出



會以轉輪逆回轉或是第三停止按下時的時間點來告知

根性 ATTACK



為 0G 連 BONUS 庫存演出，發生時可期待
獲得大量 BONUS，最大繼續率 80%

百折不饒 BONUS 中的演出



銅鐘以外的小役儲存能量
將初代團長給打倒的話則 ART 確定

ART 中的演出

舉起團旗演出



將團起舉起為上乘的好機

應援的極意



可期待 G 數直上乘的演出

拉門演出



將拉門拉開則 G 數上乘確定

初代團長演出



登場時為上乘前兆機會大!

上乘炸彈演出



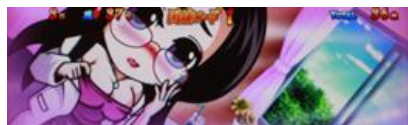
只要發生則為上乘的大好機

啦啦隊跳舞演出



啦啦隊登場時為上乘確定

保健室演出



只要發生則為上乘的大好機

解說演出



解說者的眼睛中有火時為好機

台詞演出



要注意台詞的文字內容與顏色

漢氣 ATTACK



MAX BET 按下後轉輪逆回轉的 0G 連演出
繼續率為 50~92%

究極 V ATTACK



會發生敲下搖桿、第一到第三停止、押忍按鍵
的五次上乘演出

森羅萬象



1SET 30G 的上乘特化區間
每 G 都會進行上乘抽選

輪迴轉生



森羅萬象中發生輪迴轉生的話則拉回到原本的 30G
而重新開始森羅萬象! 拉回率約 70%

繼續對決



輪盤演出



報上名來演出



復活演出



繼續對決演出勝利的話則 ART 繼續，一開始會以輪盤演出決定對戰對手
對決中要是發生報上名來演出的話則勝利期待度大幅上升，就算敗北也還可期待復活演出

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
熱血 BONUS	1/443	1/410	1/390	1/368	1/347	1/293
百折不撓 BONUS	1/520	1/485	1/471	1/458	1/437	1/374
BONUS 合算	1/239	1/222	1/213	1/204	1/193	1/164
ART 初當	1/780	1/731	1/705	1/676	1/640	1/554
機械割	96.8%	98.1%	100.6%	104.5%	108.6%	114.3%

通常時小役確率

小役	強櫻	絆櫻	確定銅鐘	確定役 A	確定役 B	弱 JAC	強 JAC
確率	1/910	1/32768	1/65536	1/65536	1/65536	1/15.4	1/512
設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/59.0	1/58.4	1/57.7	1/57.1	1/56.5	1/56.0	
中櫻 A	1/504	1/437	1/475	1/437	1/449	1/437	
中櫻 B	1/437	1/489	1/437	1/462	1/437	1/437	
西瓜	1/97.8	1/96.7	1/95.5	1/94.4	1/93.4	1/92.3	

BONUS 中小役確率

熱血 BONUS 中

小役	中段紅 7 連線	斜線紅 7 連線	斜線白 7 連線	中段白 7 連線
確率	1/354	1/590	1/2731	1/8192

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>

TABLE 移行與規定 G 數抽選

TABLE 移行抽選

設定變更、BONUS/ART 結束時會進行 TABLE 移行抽選

但是開獎契機為確定役的 BONUS, 50%抽選通常 A 往通常 B、通常 B 往天國

TABLE 會影響規定 G 數、荒行模式 D/E、ART-B 模式

設定變更時

狀況	變更為同一設定			變更為不同設定		
	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國
設定 135	50	25	25	45	25	30
設定 246	25	50	50	25	45	30

BONUS/ART 結束時

TABLE	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
通常 A	45	35	35	30	30	15
通常 B	20	30	25	30	25	35
天國	35	35	40	40	45	50

ART-B 模式抽選

G 數 \ TABLE	通常 A	通常 B	天國
1-64	25		50
65-128		25	50
129-192	25	25	
193-256		25	
321-368		33	
369-448	20		
513-672	40	50	
673-768		83.3	
833-928	50		
929-1008	100		
1009-1120	57.1		
1121-1200	100		
1201-1280	60		

規定 G 數抽選

天國 TABLE 滞在時

規定 G 數	1-64	65-128
設定 1-6	35	65

通常 A/B 滞在時

模式	通常 A						通常 B					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
-192	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	10	15	15	15	15	20
-256	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	20	15	15	15	15	10
-320	15	15	15	15	15	15	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
-368	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	11.5	18.1	12.3	18.3	12.6	18.5
-448	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12	28.5	21.9	27.8	21.8	27.5	21.5
-512	10	10	10	10	10	10	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
-672	15	15	15	15	15	15	15.1	15.1	15.1	15.1	15.1	15.1
-768	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	14.6	14.6	14.6	14.6	14.6	14.6
-832	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1						
-928	15	15	15	15	15	15						
-1008	20	20	20	20	20	20						
-1120	2.23	4.42	2.18	4.26	2.14	4.29						
-1200	7.12	4.94	7.17	5.06	7.22	5.06						
-1280	15	15	15	15	15	15						

荒行 D/E 模式抽選率

通常滞在時

G 數	1-64	65-128	129-192	257-320	369-448	513-672	673-768
通 A	5-7.5	35-40	30-32.5	30.0-32.5	8-12	6-9	6.67-10
通 B	55-60	30-35	35-45	30-35	13.3-26.7	27-32	3.33-6.67
G 數	769-832	833-928	929-1008	1009-1120	1121-1200	1201-1280	
通 A	55-57.5	40-43.3	24-26	17.1-18.6	24-26	44-46	

天國滞在時

G 數	1-64	65-128
機率	53.8-60	3.75-10

通常時的荒行挑戰與 ART 直擊抽選

心体能量表點燈抽選

通常時特定的小役成立時會進行心体能量表的點燈抽選

心能量五顆時突入荒行挑戰，体能量五顆時突入精進模式(當下抽選 BONUS/ART 直擊)

能量表點燈抽選

能量表	押順銅鐘	弱櫻	中櫻	強櫻	西瓜	弱 JAC	強 JAC
心	0.5	0.1	0.2	0.39	12.5	0.006	50
体	0.02	1	12.5	50	0.1	1.56	0.05

体能量表 MAX 時的 BONUS/ART 當選率

設定	135	246
當選率	25	33.3

荒行挑戰抽選

通常時會依照成立小役與滯在的荒行模式(A-E)進行荒行挑戰抽選

小役	荒行 A	荒行 B	荒行 C	荒行 D	荒行 E
強櫻	25	25	25	25	25
中櫻	4.69	6.02	7.34	8.67	10
弱櫻	0.2	0.5	1	1.56	2.5
西瓜	7.81	12.5	16.7	25	50
強 JAC	18.8	18.8	18.8	18.8	18.8
弱 JAC	0.003-0.011	0.005-0.012	0.006-0.014	0.008-0.015	0.009-0.017
不中 通常 RP 押順銅鐘	0.003	0.003	0.003	0.003	0.003

ART 直擊抽選

通常時會依照成立小役與滯在的 ART 模式(A/B)進行 ART 直擊抽選

小役	強櫻			中櫻			弱櫻	西瓜	強 JAC	弱 JAC
	1-4	5	6	1-4	5	6				
設定	1-4	5	6	1-4	5	6	1-6	1-6	1-6	1-6
ART-A	15	15	15	3.13	4.69	6.25	0.2	0.01	6.25	
ART-B	15	18.8	25	10	10	10	1.95	0.05	6.25	0.003-0.011

荒行挑戰中的 BONUS/ART 抽選

荒行挑戰中的特殊小役與押順銅鐘成立時會進行 BONUS/ART 抽選

10G 間押順銅鐘未成立任一次時延長 10G 確定、20G 間皆未成立時 BONUS/ART 確定

小役	強櫻	中櫻	弱櫻	強 JAC	西瓜	銅鐘
當選率	50	12.5	6.25	25	10	10

熱血 BONUS 中的抽選

門道夢用任務中

門道夢用任務中的成立小役會進行 pt 獲得抽選直到紅七連線入賞

小役\pt	1	5	10	20	50
絆櫻					100
強櫻			50		50
中櫻 A				93.8	6.2
中櫻 B		50			50
弱櫻	44.9	37.9	12.5	3.1	1.6
西瓜		46.9	43.8	4.7	4.7
確定役					
確定銅鐘		25	25	25	25
強 JAC					
不中/銅鐘					
RP					
弱 JAC	43.4	4.3	1.2	1.2	
JAC 中第 1G					
JAC 中第 2G		100			

紅七連線入賞當轉會依照獲得的 pt 進行 ART 抽選

pt	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-
當選率	1.56	3.13	6.25	12.5	25	100

ART 中的抽選

ART 中的特殊小役成立時會進行漢氣 ATTACK/森羅萬象的抽選

絆紅櫻/確定役/確定銅鐘成立時為漢氣 ATTACK 確定

成立小役	強櫻	中櫻	弱櫻	西瓜
漢氣 ATTACK	7.62	12.8	0.59	15.7
森羅萬象	1.76	1.01	0.2	0.1

漢氣 ATTACK 中的抽選

繼續率抽選

當選時會依照當選契機進行 0G 連的繼續率抽選

繼續率	絆櫻/確定役/確定銅鐘	強櫻	中櫻	弱櫻	西瓜
50.1%		7.2	20		15.7
66.7%		31.3	32.7	31.3	31.3
80.0%	67.2	42.8	32.1	50	42.8
92.1%	32.8	18.8	15.2	18.8	13

上乘 G 數抽選分配

G 數	10	30	50	100
比例	90	5	3	2

森羅萬象中的抽選

森羅萬象中成立小役會進行 G 數上乘抽選，且每轉的 1/25 會進行輪迴轉生抽選

小役	絆櫻/確定役 確定鐘	強櫻	中櫻	弱櫻	西瓜	強 JAC	弱 JAC	押順銅鐘	不中/RP
當選率		100					18.7		12.5
10G			16.7	50	33.3	12.5	33.3		59.2
30G		50	50	50	50	50	50	50	36.8
50G		30	20		10	22.5	16.6	50	1.6
100G	100	20	13.3		6.7	15			1.6