

# 企業傭兵

## ブラックラグーン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Spiky

導入年月 2012/02

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 34G

小役構成



**SUPER BIG BONUS**



**BIG BONUS**

獲得枚數超過 304 枚時結束



**REG BONUS**

獲得枚數超過 59 枚時結束



**SPECIAL REPLAY**



**2BET 12 枚**



**2BET 12 枚**



**3BET 9 枚**



**3BET 1 枚**



**2BET 12 枚**



**REPLAY**



**3BET 3 枚**

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ 「BULLET BATTLE」

轉輪凍結特典與確率

通常時確率為 1/65536

為 SUPER BIG+300G ART 確定

BONUS 中確率為 1/6553, 為上乘 300G 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1480G

天井到達時會經由前兆後突入無限 ART 直到 BONUS 成立+獲得六個子彈

然而在此天井 ART 中上乘轉數, 會在天井中的 BONUS 開獎完畢後的 ART 中一併放出

**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



**f** 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



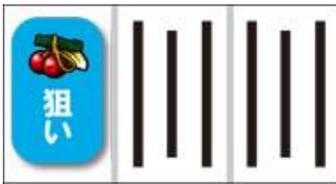
**樂都頻道相關機台影片推薦**



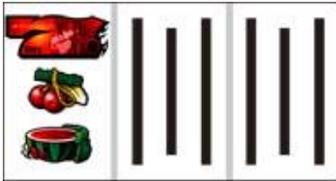
奈落葉斯洛小賣部 企業傭兵

<https://www.youtube.com/watch?v=8XbmvCDArr4>

## 小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪紅櫻，約在轉輪上段到中段附近瞄押

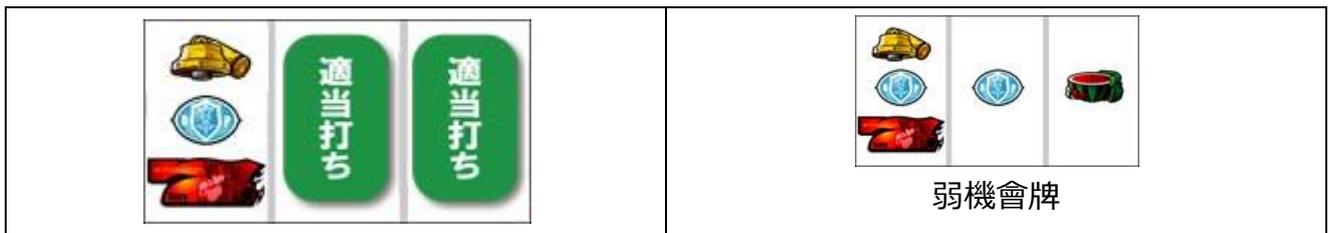


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，三連櫻為強櫻，未三連時為弱櫻



左轉輪黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止，中段再再瓜連線時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

中段鐘瓜瓜連線時為強機會牌，中段銅鐘聽牌不中時為超機會牌



### BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘按一般打法即可

上乘特化區間中切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案

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>

# 本機演出說明

## 基本場景說明

街道場景



通常時基本為上面兩個場景

LAGOON 商會



酒吧場景



有可能為高確滯在的場景

## VIOLENCE ZONE



有可能為 BULLET BATTLE 或是 ART 潛伏的前兆場景

## 通常演出

STEP UP FLASH



畫面左右的役物動作時，會面會隨之 STEP UP

骷髏役物



對話演出



台詞是紅字時為好機

張輪盤



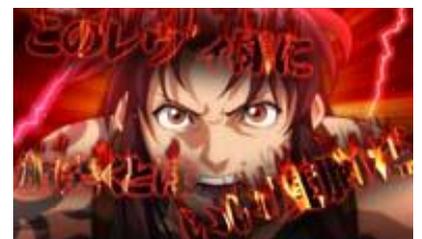
最後停止的圖案或文字對應發展的目標或是成立小役

暴力教會演出



瓶子顏色與衣服顏色對應小役

切入演出



發生時可期待特殊小役成立

### バラライカ演出



大幹部バラライカ登場時  
為激熱演出之一

### 次回預告



示唆發展目標的激熱演出  
最後出現的說話內容必須注意

### BULLET 裝填



按鍵連打裝填子彈後  
突入 BULLET BATTLE

### 喝酒對決



レヴィ沒有先倒下的話  
則演出成功

### 直升機迎擊作戰



攻擊到 RPG 時為好機

### ロック救出作戰



夜視鏡中敵人比較少時  
為好機

### 船上對決



敵人攻擊時的火焰放射  
器沒出火焰時為好機

### 襲擊拖出作戰



能夠無事的從事務所中脫逃的話則演出成功，ロック抱著的盒子是銀色時為激熱演出



### BULLET BATTLE



為 15G 間的 CZ，レヴィ勝利的話則突入 ART

對戰對手期待度依序為ロベルタ<銀次<ヘンゼル&グレーテル<シェンホア

最終 G 要是小役入賞或是 BULLET 還有剩餘時則 BATTLE 繼續

### EPISODE 轉輪凍結



本当に残念だわ...坊やには悪いけど



發生時可期待 ART 長繼續的超激熱演出，發生的故事在通常時、BONUS、ART 中會有不同

## ART 中的演出

### BULLET 獲得抽選



BULLET 獲得時會庫存在畫面的左上方，上限六個存滿時會進行 G 數上乘抽選

### 瞄準演出



背景顏色是紅色時為好機  
可期待 BAR 連線上乘轉數

### HEAVEN'S CHANCE



猜押順的演出，猜中時會形成  
下段 REPLAY 連線後  
突入 HEAVEN'S RUSH

### (SUPER)HEAVEN'S RUSH



BAR 連線高確率出現，可期待 ART G 數大量上乘的特化區間，繼續率約 87%

SUPER 的突入契機為 HEAVEN'S RUSH 中 BAR 斜線連線

SUPER 中上乘發生率及上乘 G 數大幅上升

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
SUPER BIG	1/16384					
BIG BONUS	1/410	1/405	1/395	1/377	1/364	1/349
REG BONUS	1/728	1/669	1/643	1/607	1/565	1/546
BONUS 合算	1/258	1/248	1/241	1/229	1/218	1/210
ART 初當	1/686	1/631	1/650	1/540	1/498	1/386
機械割	97.2%	98.6%	100.3%	104.9%	109.7%	114.5%

## 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
強櫻	1/260	1/254	1/243	1/228	1/218	1/210	
西瓜	1/99.3	1/99.1	1/99.0	1/98.6	1/98.1	1/98.0	
弱機會牌	1/194	1/187	1/181	1/175	1/169	1/159	
強機會牌	1/178	1/175	1/176	1/170	1/166	1/164	
小役	通常 RP	BAR 連線	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	中段櫻	超機會牌
確率	1/7.3	1/65536	1/4.3	1/950	1/99.3	1/1820	1/16384

單獨 S-BIG 1/65536、單獨 N-BIG/REG 1/32768

## BIG 中小役確率

小役	中段銅鐘	上段銅鐘	斜線銅鐘	BAR 連線	不中小役
確率	1/1.22	1/7.04	1/42.2	1/6554	1/84.3

## ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
通常 RP	1/1.39				1/1.40	
不中小役	1/358	1/336	1/312	1/273	1/240	1/218
小役	共通下段 RP		三擇下段 RP		中段 BAR 連線	
確率	1/607		1/607		1/964	

## (SUPER)HEAVEN'S RUSH 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
假 BAR	1/8.76	1/8.79	1/8.82	1/8.87	1/8.91	1/8.97
小役	中段 BAR 連線		斜線 BAR 連線		五擇 RP	
確率	1/2.18		1/364		1/6.55	

## BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
弱機會牌	8.01	8	8.01	8	8.01	8.01	
強機會牌	25	26.4	27.2	28.5	29.9	31	
西瓜	5	5.14	5.29	5.71	6.14	6.42	
小役	超機會牌	弱櫻	強櫻	中段櫻	共通銅鐘	通常 RP	BAR 連線
確率	75	0.61	16.7	55.6	33.3	0.04	100

## 模式移行抽選

通常時與 ART 中特殊小役或 BONUS 成立時會進行模式上升抽選

不中小役在通常時，通常 RP 在 ART 中會進行模式下降抽選

### 低確滯在時

成立	S-BIG/REG	N-BIG/共通銅鐘	中段櫻	強櫻/弱機會牌	弱櫻	強機會牌	西瓜
高確	95	49.5	99	19.5	3	9.5	4.5
超高	5	0.5	1	0.5	2	0.5	0.5

### 高確滯在時

成立	S-BIG/REG	N-BIG /弱櫻/強機會牌	中段櫻	強櫻/弱機會牌/共通銅鐘/西瓜
超高	75	5	25	2

不中小役 5.6%往低確、通常 RP 4.6%往低確

### 超高確滯在時

不中小役 11.3%往高確、通常 RP 9.3%往高確

### ART 後 BULLET BATTLE 敗北時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	80	79	78	77	76	75
高確	19	20	21	22	23	24
超高	1					

## BULLET BATTLE RANK 移行抽選

BULLET BATTLE 敗北時會根據連敗回數進行 BULLET BATTLE RANK 上升抽選

BULLET BATTLE 九連敗之後為 HIGH 確定

BULLET BATTLE 各連敗次數的 RANK 升格抽選（當選時上升一格）

連敗次數	1	2	3	4	5	6	7	8
LOW 時	10	20	30	40	50	75	100	
MID 時	5	10	15	20	25	33.3	50	75

設定變更與 ART 後的 BULLET BATTLE 敗北時會重新進行 RANK 抽選

RANK	LOW	MID	HIGH
設定 1-4	85	12.5	2.5
設定 5	80	15	5
設定 6	75	20	5

## 通常時 BULLET BATTLE 抽選

通常時小役成立時會根據滞在模式進行 BULLET BATTLE 抽選（只在 ART 非當選時抽選）

小役	中段櫻			強櫻			弱櫻/西瓜	共通銅鐘		
設定	136	24	5	136	24	5	1-6	136	24	5
低確	25	20	33.3	5	2.5	7.5	0.5	16.7	10	25
高確	33.3			10			2.5	25		
超高	100			75			50	100		
小役	強機會牌				弱機會牌					
設定	136	24	5	13	24	5	6			
低確	3	1.5	5	10	6.67	12.5	7.5			
高確	10				16.7					
超高	66.7				100					

## 獲得 BULLET 數分配

設定	一發	兩發	三發	四發	五發	六發
135	57	20	15	5	2	1
24	81	10	5	2.5	1	0.5
6	67	15	10	5	2	1

## 通常時 ART 直擊抽選

通常時特殊小役成立時會根據滯在模式進行 ART 抽選，超機會牌當選確定

### ART 當選率

小役	中段櫻					強櫻					共通銅鐘			
設定	13	2	4	5	6	13	2	4	5	6	13	2	46	5
低確	7.5	10	20	10	25	1	2	3	2	5	5	10	16.7	6.7
高確	15	20	25	15	33.3	5	6.67	6.67	5	10	10	16.7	20	10
超高	66.7					33.3					33.3			
小役	強機會牌					弱機會牌					弱櫻/西瓜			
設定	13	2	4	5	6	13	2	4	5	6	135	2	46	
低確	2	3	5	3	10	0.5	1.5	1.5	1	2.5	0.25	0.25	0.5	
高確	7.5	10	10	7.5	16.7	2.5	2.5	3	2.5	5	0.5	1	1	
超高	50					25					10			

### ART 當選時的 G 數分配

#### 中段櫻

滯在	低確				高確			超高
設定	13	25	4	6	135	4	26	1-6
50G	99.4				99.4			99.5
100G	0.53	0.52	0.5		0.51	0.5		0.5
200G	0.04	0.03		0.04	0.04		0.02	0.03
300G	0.04	0.03	0.02		0.03		0.02	0.01

#### 強櫻

小役	強櫻							
滯在	低確				高確			超高
設定	13	25	4	6	135	24	6	1-6
50G	98.8	99.1	99.3	99.3	99.3	99.4		99.5
100G	0.61		0.51	0.55	0.55	0.5	0.52	0.5
200G	0.3	0.15	0.1	0.06	0.06	0.05	0.03	0.03
300G	0.3	0.15	0.1	0.06	0.06	0.05	0.03	0.02

弱櫻

小役	弱櫻				
滞在	低確		高確		超高
設定	1235	46	135	246	1-6
50G	96.3	98.2	98.2	98.8	99.4
100G	1.22	0.61	0.61	0.61	0.52
200G	1.22	0.61	0.61	0.3	0.03
300G	1.22	0.61	0.61	0.3	0.03

共通銅鐘

滞在	低確				高確			超高
設定	13	2	46	5	135	2	46	1-6
50G	99.3	99.4			99.4		99.5	99.5
100G	0.55	0.52	0.51	0.5	0.52	0.51	0.5	0.5
200G	0.06	0.03	0.04	0.05	0.03	0.04	0.03	0.03
300G	0.06	0.03	0.04	0.05	0.03	0.02	0.02	0.01

超機會牌&強機會牌

設定一超機會牌在超高確中成立時為 200G 確定

小役	超機會牌	強機會牌							
滞在	不論	低確				高確			超高
設定	1-6	13	25	4	6	135	2	46	1-6
50G		99.1	99.3		99.4	99.4			99.5
100G	98.5	0.61	0.51	0.55	0.52	0.53	0.52	0.51	0.5
200G	1	0.15	0.1	0.06	0.03	0.04	0.03	0.04	0.03
300G	0.5	0.15	0.1	0.06	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02

弱機會牌

滞在	低確				高確			超高
設定	13	24	5	6	1235	4	6	1-6
50G	98.2	99	98.8	99.2	99.2	99.3		99.4
100G	0.61				0.61	0.51	0.55	0.5
200G	0.61	0.2	0.3	0.12	0.12	0.1	0.06	0.04
300G	0.61	0.2	0.3	0.12	0.12	0.1	0.06	0.02

## BONUS 中的抽選

### SUPER BIG 成立時

S-BIG 成立時為 ART 確定，轉輪凍結所成立的 S-BIG 為 300G 以上確定

ART G 數	50G	100G	200G	300G	555G
轉輪凍結				98	2
一般 S-BIG	99.5	0.5	0.03	0.02	

### BIG 中 BULLET BATTLE/ART 抽選

BIG 中 BAR 連線成立時為 ART 300G 確定（會發生轉輪凍結）

不中小役與銅鐘成立時會進行 BULLET BATTLE 抽選

不中小役當選率 100%、銅鐘設定 1-4 當選率為 0.15%、設定 5-6 為 0.23%

#### 獲得 BULLET 發數分配

小役	設定	一發	兩發	三發	四發	五發	六發
不中小役	1-4	98.3	1	0.34	0.16	0.09	0.09
	56	97.8	1.25	0.5	0.25	0.1	0.1
銅鐘	1-4	89.6	2.08	2.08	2.08	2.08	2.08
	56	58.1	21.6	10.8	5.41	2.7	1.35

BULLET 最大可獲得六發，六發填滿的狀態下再度當選時會變換成上乘 G 數

狀態	30G	50G	100G	300G
通常時		98.5	1	0.5
ART 中	96.5	2	1	0.5

### REG 中 BULLET BATTLE/ART 抽選

REG 中會依照二擇押順正確數進行 BULLET BATTLE/ART 抽選

全部不正確時為 BULLET BATTLE 確定、全部正確時為 ART 確定

其餘正確數量會依照下表的機率進行 BULLET BATTLE 抽選

正確數量	一次	兩次	三次	四次
設定 1-5	1	5	10	50
設定 6	2	6.67	12.5	50

## BULLET BATTLE 中的抽選

BULLET BATTLE 中會根據滯在 RANK 決定對戰角色

以下表格 A 為ロベルタ、B 為銀次、C 為ヘンゼル&グレーテル、D 為シェンホア

RANK	LOW				MID	HIGH
設定	1-3	4	5	6	1-6	1-6
對戰 A	40	38.5	38	37.5	37.5	16.7
對戰 B	40	38.5	38	37.5	37.5	16.7
對戰 C	15	17	17.5	18	18	33.3
對戰 D	5	6	6.5	7	7	33.3

BULLET BATTLE 會依照成立小役以及已經給予的傷害次數（當下該次不算）進行 ART 抽選

BONUS/超機會牌/中段紅櫻成立時，不論傷害次數皆 ART 確定

### V.S.ロベルタ

傷害次數	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/西瓜	強櫻/強弱機會牌	不中/RP
0-1	2.5	20	5	10	0.1
2-3	5	40	10	20	0.25
4-5	10	80	20	40	0.5
6-7	20	100	40	60	1
8	40		100	100	2
9	100				100

### V.S.銀次

傷害次數	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/西瓜	強櫻/強弱機會牌	不中/RP
0-1	2.5	40	10	20	0.25
2-3	5	80	20	40	0.5
4-5	10	100	40	60	1
6	20		60	100	2
7	40		100		
8	100				100

V.S.ヘンゼル&グレーテル

傷害次數	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/西瓜	強櫻/強弱機會牌	不中/RP
0-1	7.5	80	20	40	0.5
2-3	15	100	40	60	1
4-5	30		60	100	2
6	100		100		100

V.S.シエンホア

傷害次數	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/西瓜	強櫻/強弱機會牌	不中/RP
0-1	15	100	40	60	1
2	30		60	100	2
3			100		
4	100				100

BULLET BATTLE 敗北時會進行 ART 及 BULLET BATTLE 拉回抽選

設定	12	3	4	5	6
ART	1			1.5	2
BULLET BATTLE	6	7	7.5	10	

BULLET BATTLE 拉回時 BULLET 數抽選

設定	一發	兩發	三發	四發	五發	六發
1	56.9	20	15.1	5.03	2.03	1.02
2	80.9	10	5.03	2.54	1.02	0.51
35	56.9	20	15	5.01	2.01	1
4	80.9	10	5	2.52	1.02	0.53
6	67	15	10	5	2.01	1.01

BULLET BATTLE 拉回時對戰角色會使用專用的抽選

設定	1-3	4	5	6
對戰 A	32.5	31	30.3	30
對戰 B	32.5	31	30.3	30
對戰 C	25	27	28	28
對戰 D	10	11	11.5	12

## ART 中 BULLET/G 數上乘抽選

LAGOON RUSH 中特殊小役成立時會依照滯在模式(含準備中)進行上乘抽選

以下除了通常 RP 以外抽選到上乘時，在設定六的狀況下有 0.5% 為 200G(從 300G 分走)

### G 數上乘抽選

小役	超機會		強機會		弱機會		中段櫻		強櫻	
	準/低	高/超	準/低	高/超	準/低	高/超	準/低	高/超	準/低	高/超
上乘率	100	100	15	50	10	25	100	100	50	75
10G					72.7	51			68.6	46
20G					20	30			20	30
30G			86.7	67	1.01	2			10	15
50G			10	20	1.01	2	82	70	1	5
100G	66.7	66.7	3.01	10	5	10	15	25	0.31	3
300G	33.3	33.3	0.3	3	0.31	5	3.01	5	0.1	1
小役	弱櫻		共通銅鐘		西瓜		BAR 連線		通常 RP	
	準/低	高/超	準/低	高/超	準/低	高/超	低	高/超	低	高/超
上乘率	1	2	50	75	10	20	100	100	0.05	0.1
10G	84.8	74.9	75	50	85.8	67.9				
20G	3.05	5.03	5	10	2.01	4.03				
30G	3.05	5.03	5	10	2.01	4.03	78.9	54		
50G	3.05	5.03	5	10	10	20	20	40	100	100
100G	3.05	5.03	5	10	0.12	3.02	1	5		
300G	3.05	5.03	5	10		1.01	0.1	1		

### BULLET 獲得抽選

特殊小役成立時也同時會進行 BULLET 獲得抽選，已經獲得六發時會轉換成 G 數上乘抽選

獲得率	共通銅鐘	強櫻	弱櫻	強機會	弱機會	西瓜
低確	100	50	1	20	30	5
高/超	100	75	2	40	60	10

獲得	共通銅鐘	強櫻	弱櫻	強機會	弱機會	西瓜	
						低確	高確/超高
一發	98.5	98.5	95.4	98.5	98.5	95	85
兩發	0.5	0.5	1.52	0.5	0.51		
三發	0.4	0.4	1.22	0.4	0.41		
四發	0.3	0.31	0.91	0.31	0.31		
五發	0.2	0.2	0.61	0.21	0.2		
六發	0.1	0.1	0.3	0.11	0.1	5	15

**BULLET 六發時的 G 數上乘**

小役	共通銅鐘	超機會	強機會	弱機會	中段櫻	強櫻	弱櫻	BAR 連線	西瓜
上乘率	100	50	15	25	25	30	1	25	5
10G	80			66		56	59.8		84.9
20G	5			20		30	10.1		2.01
30G	5		87	2		10	10.1	79	2.01
50G	5		10	2	90	3.02	10.1	20	10
100G	5	100	3.01	10	10	1.01	10.1	1	1.04

**BONUS 成立時 G 數上乘抽選**

成立	S-BIG		BIG		REG	
	準/低	高/超	準/低	高/超	準/低	高/超
10G			95.9	81	86	52
30G			3.01	15	10	40
50G	75	66.7	1	3.01	3.01	5
100G	25	33.3	0.1	1	1	3

## (SUPER)HEAVEN'S RUSH 中的上乘抽選

HR 中特殊小役成立時為上乘確定，押順銅鐘在 HR 中 10%抽選上乘，在 SHR 中上乘確定

### HEAVEN'S RUSH 中

成立	10G	20G	30G	50G	100G	150G	200G	300G
S-BIG								100
N-BIG/REG					90			10
斜線 BAR				81	10	5	3	1
中段 BAR	71	25	3	1	0.01			0.003
共通銅鐘			90	5	5			
超機會					100			
強機會			87	10	3			
弱機會		74	20	5	1			
中段櫻				66.7	33.3			
強櫻			92	5	3			
弱櫻	88.4	10	1	0.5	0.1			
西瓜	80.5	15	3	1	0.5			
押順銅鐘	98.3	1.01	0.52	0.12	0.03			

### SUPER HEAVEN'S RUSH 中

S-BIG/N-BIG/REG/斜線 BAR 成立時上乘 300G 確定

成立	10G	20G	30G	50G	100G	300G
中段 BAR				96.9	3.01	0.1
押順銅鐘	78.7	15	5	1	0.3	

其餘上述未講到的特殊小役皆上乘 100G 確定