

虎面人 タイガーマスク

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



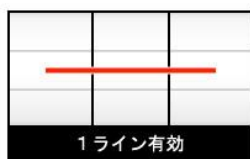
導入年月 2013/11

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 33G

小役構成

	SPECIAL REPLAY ◀
	BATTLE CHANCE ◀
	CB ◀
	1 or 9 or 13 or 14 枚 ◀
	3 枚 ◀
	2 枚 ◀
	1 枚 ◀
	REPLAY ◀

轉輪配列

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

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「死亡搏鬥」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為通常白 7 成立(確率 1/21845)
為上乘勝利之路+ART 庫存點數 4 點+
次回天國模式確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 結束後 1000G, ART 確定, 天國模式天井最大 100G

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



樂都



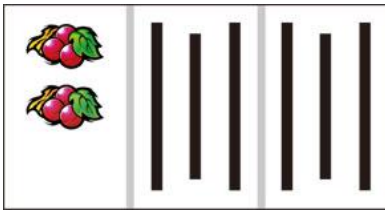
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



第一轉輪瞄壓 BAR 下方的紅櫻，約在上段或中段時瞄壓



中段紅櫻停止時，左右轉輪適當停止即可

下段紅櫻停止時，中右轉輪不需瞄壓

只要中轉輪中段停止 BAR 或黑色 V.S，或是右轉輪中段停止 BAR、黑色 V.S 或紅七
即為強紅櫻，其餘為弱紅櫻



BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，為不中牌型或 CB



西瓜上段停止時，中右轉輪需瞄壓西瓜（BAR 上方三格），西瓜不中時為機會牌

中段銅鐘停止為強銅鐘，左下至右斜上的銅鐘連線也為強銅鐘（CB 中除外）



ART 中打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押畫面指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式介紹

通常場景



通常場景有兩種，夜晚背景滯在為高確的好機



葛藤模式



移行時可能突入死亡對決或是特訓模式

死亡搏鬥



為 10G 繼續的自力 CZ

特訓模式



為死亡對決或是 ART 的前兆模式，最後特訓演出成功則突入 CZ 對決演出勝利的話則突入 ART，突入地獄的特訓為激熱



TIGER RUSH



純增約 2.4 枚/G 的 ART 會依照七連線顏色而有不同的初期 G 數

通常演出

台詞預告



台詞的文字顏色必須要注意，紅色為好機 櫻花紋或是大型台詞為發展的大好機



TV 預告



新聞的內容會隨著期待度變化 也有告知突入對決或是突入 ART



虎之穴幹部預告



面罩顏色對應成立小役

ルリ子輪盤



停止的圖案即為獲得的東西

PUSH 按鍵預告

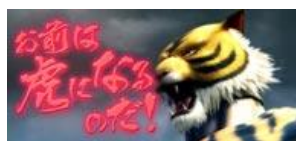


按鍵連打將畫面破壞之後 往對決發展或模式移行

覺醒擬似連預告



繼續越多轉期待度越高



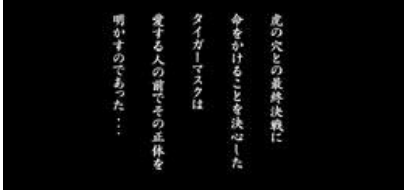
短凍結



發生時必須注意轉輪的動作，STEP UP 發生時 轉輪會跟著逆回轉，繼續越多期待越高



轉輪凍結



從短凍結發展到長轉輪凍結時的演出，特典非常的豐富！

勝利之路



轉輪凍結突入的勝利之路為八人全部勝利確定，每勝利一次則上乘一次轉數

連續演出

拳擊沙袋地獄

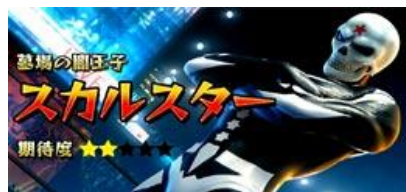


輸送帶地獄



維持訓練系的演出，成功的話則突入自力 CZ，死亡對決

對決演出



通常時發生的對決演出勝利時則 ART 確定，會依照對戰對手的不同而有期待度的變化

也有特殊的故事對決演出存在

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>

死亡搏鬥

對戰對手



對戰對手總共有三人，各有勝利期待度的不同，勝利則為自力解除=ART 確定

敵方攻擊



不中或一般小役成立時比較容易是敵方攻擊

使出必殺技時為大危機!

虎面人攻擊



特殊小役成立時為虎面人攻擊機率大!

必殺技炸裂時為勝利濃厚!?

ART 中的演出

BATTLE CHANCE 確變



ART 中特殊小役上乘時突入確變

期間內 BATTLE CHANCE 發生率上升到 1/3

BATTLE CHANCE



BATTLE CHANCE 發生時進行六擇押順挑戰

押順正確的話則往上乘對決發展

上乘對決



上乘對決中有不同的對手，每個對手的上乘期待度與勝利期待度都有所不同，可自由選擇

勝利期待度低則上乘期待度高，虎面人勝利時發生 COMBO ATTACK 的話則可期待大量上乘

上乘勝利之路



BATTLE CHANCE 成功的一部分突入，會連續三人對戰全勝

繼續對決



虎面人要是沒有敗北的話則 ART 繼續確定
對手攻擊時為危機，對決中的特殊小役也很重要

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/276.9	1/261.6	1/245.3	1/234.1	1/212.8	1/178.0
白 7	1/2337	1/2206	1/2104	1/1419	1/1310	1/1105
紅 7	1/314	1/297	1/278	1/280	1/254	1/212
機械割	96.5%	98.3%	100.1%	105.0%	107.7%	112.8%

通常時小役確率

小役	一般 RP	押順銅鐘	CB	弱紅櫻	強紅櫻	中段紅櫻
確率	1/7.3	1月4日	1/14.6	1/64	1/256	1/16384
小役	西瓜	機會牌	強銅鐘	BAR 連線	白 7 連線	
確率	1/128	1/170.7	1/3855	1/16384	1/21845	

ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
白 7 連線	1/512	1/516	1/520	1/524	1/528	1/532
紅 7 連線	1/4096	1/3855	1/3640	1/3449	1/3276	1/3120

規定轉數分配

會依照滞在模式而有不同的規定轉數分配

G 數	1-50	-100	-200	-300	-400	-500	-600	-700	-800	-900	-1000
通常 A	2.5	7.5	7	5	10	5	10	5	15	7	25
通常 B	2.5	7.5	5	20	7	20	7	30			
天國	100										

CZ「デスバトル」(死亡搏鬥)

一般遊戲中抽選突入率

會依照當下滯在狀態以及轉輪小凍結的階段數進行抽選

(SF0 為正常轉動、SF1 為小凍結一階、SF2 為二階)

低確滯在時

(CB 全設定共通 1%、高設定每升高一階設定時，機率多 1%)

	弱紅櫻			強紅櫻			西瓜		
設定	SF0	SF1	SF2	SF0	SF1	SF2	SF0	SF1	SF2
1	5	10	75	20	40	80	10	20	75
	機會牌			強銅鐘					
設定	SF0	SF1	SF2	SF0	SF1	SF2			
1	15	30	80	25	50	85			

高確 A/B 滯在時

(CB 全設定共通 5%、高設定每升高一階設定時，機率多 1%)

	弱紅櫻			強紅櫻			西瓜		
設定	SF0	SF1	SF2	SF0	SF1	SF2	SF0	SF1	SF2
1	10	35	75	40	65	80	20	45	75
	機會牌			強銅鐘					
設定	SF0	SF1	SF2	SF0	SF1	SF2			
1	30	55	80	50	75	85			

超高確滯在時

(CB 全設定共通 10%、高設定每升高一階設定時，機率多 1%)

設定	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌	強銅鐘
1	50	75	60	65	85

死亡搏鬥中的 ART 抽選

死亡搏鬥中會依照成立小役進行 POINT 的獲得抽選，結束時依照獲得 POINT 抽選 ART

對戰對手分配

設定	1	2	3	4	5	6
ミラクル 3	41	40	39	38	37	36
デビルスパイダーレディ	39					
ザ・ピラニアン	20	21	22	23	24	25

對戰對手各別 POINT 分配

對戰對手	ミラクル3		デビルスパイダーレディ		ザ・ピラニアン	
pt	青再/不中	銅鐘	青再/不中	銅鐘	青再/不中	銅鐘
0pt	90	75	90	25	50	25
1pt	9.2	24.2	9.2	74.2	49.2	74.2
2-9pt	各 0.1	各 0.1	各 0.1	各 0.1	各 0.1	各 0.1

全角色共通

pt	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌	CB	強銅鐘	
1pt					99.2		
2pt	80				各 0.1		
3pt	17.6		80				
4pt	1		18.6	80			
5pt	1	80	1	16			
6pt	0.1	17	0.1	1			25
7-9pt	各 0.1	各 1	各 0.1	各 1			各 25

獲得 POINT 數的各別 ART 當選率

10pt 獲得時 ART 確定

設定	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt
1	1.0	5.0	7.5	12.5	25	37.5	50	62.5	75
2	1.1	5.1	8.0	13.5	27	39.5	52	64.5	77
3	1.2	5.2	8.5	14.5	29	41.5	54	66.5	79
4	1.3	5.3	9.0	15.5	31	43.5	56	68.5	81
5	1.4	5.4	9.5	16.5	33	45.5	58	70.5	83
6	1.5	5.5	10.0	17.5	35	47.5	60	72.5	85

模式移行抽選

通常時的模式有通常 A/通常 B/天國 3 種，ART 結束時與設定變更時進行移行抽選

ART 結束時

滞在	通常 A			通常 B			天國		
設定	不移行	通常 B	天國	通常 A	不移行	天國	通常 A	通常 B	不移行
1	75	18	7	33	33.5	33.5	70	10	20
2	72.5	18	9.5	32	33.5	34.5	69	11	20
3	69	19	12	31.5	32	36.5	64.5	12.5	23
4	69	19	12	31.5	32	36.5	64.5	12.5	23
5	56.5	24	19.5	31.5	32	36.5	54	23	23
6	26	26	48	26	26	48	52	24	24

設定變更時

75%往通常 A、25%往通常 B

準備中&繼續 BATTLE 中的抽選

ART 準備中&繼續 BATTLE 中會依照成立小役進行 SET 數上乘抽選

上乘當選率

SF2 階段/中段紅櫻/BAR 連線時上乘確定

成立小役	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌	強銅鐘	CB
無 SF	10	40	20	30	50	1
SF1	20	50	30	40	75	1

ART SET 數分配

ART 開始時依照 7 連線的種類有不同的 SET 數及初期 G 數分配

初期 G 數：紅七為 30G 固定、白七各 1%抽選 200G.300G，其餘 98%全為 100G

第二 SET 以後的初期 G 數全部皆為 30G 固定

		七連線分配	1 SET	2 SET	3-5 SET	6-8 SET
設定 1-3	紅 7	90	50	45.5	各 1	各 0.5
	白 7	10	50	47	各 1	
設定 4-6	紅 7	85	50	45.5	各 1	各 0.5
	白 7	15	50	44	各 2	

BATTLE CHANCE 確變抽選

ART 中的特殊小役成立時會進行 BATTLE CHANCE(BC)確變抽選

BC 突入率

小役	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌	強銅鐘
突入率	25	70	50	60	80

BC 確變的繼續 G 數分配

G 數消化完畢時則 BC 確變結束

G 數	無 SF					SF1 階	SF2 階
	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌	強銅鐘		
5G	24	60	40	50	70	50	
10G	1	10	10	10	10	50	90
15G							10

BC 確變中押順提示發生率

中段紅櫻成立後突入 BC 超確變，押順提示發生率上升，押順正解時突入上乘 BATTLE

押順提示	無提示	第 1 押順	全提示
BC 確變	90	10	
BC 超確變		95-92.5	5-7.5

隱藏 BC 確變抽選

BC 確變非突入時會進行隱藏 BC 確變抽選

隱藏 BC 確變當選率

成立小役	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌	強銅鐘
當選率	50	80	60	70	90

隱藏 BC 確變中 BATTLE CHANCE 發生率

設定	1-3	4-6
發生率	33	40

上乘 BATTLE 中的抽選

上乘 BATTLE 會依照所選擇的角色，會有不同的上乘性能

各個敵人角色的勝率以及 G 數上乘分配

敵方角色	勝率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
ブラックタイガー	90%	55.6	44.4					
ビッグタイガー	41.7%		22.4	60.3	12	4.8	0.2	0.2
キングタイガー	17%				82.4	5.9	5.9	5.9

COMBO ATTACK 発生時

上乘 BATTLE 突入時有 10% 的機率當選 HIGH SPEED or SPECIAL COMBO ATTACK

此時勝利確定 & 50G 以上上乘確定

上乘	50G	100G	200G	300G
SPECIAL COMBO ATTACK	88	10	1	1
HIGH SPEED	97	1	1	1