

賞金首 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2017/05
五號機 A+ART TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



BULLET BONUS



BIG BONUS



REWARD BONUS

(DEAD or ALIVE BONUS)



3 枚



3 枚



3 枚/REPLAY



9 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
20	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
19	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
18	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
17	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
16	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
15	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
14	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
13	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
12	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
11	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
10	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
9	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
8	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
7	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
6	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
5	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
4	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
3	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
2	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2
1	賞金賞2	賞金賞2	賞金賞2

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ 抽選 ART
3. BONUS 中抽選 CZ 與 ART

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時經由前兆當選 ART 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的中文機台攻
最即時的線上市論壇討
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

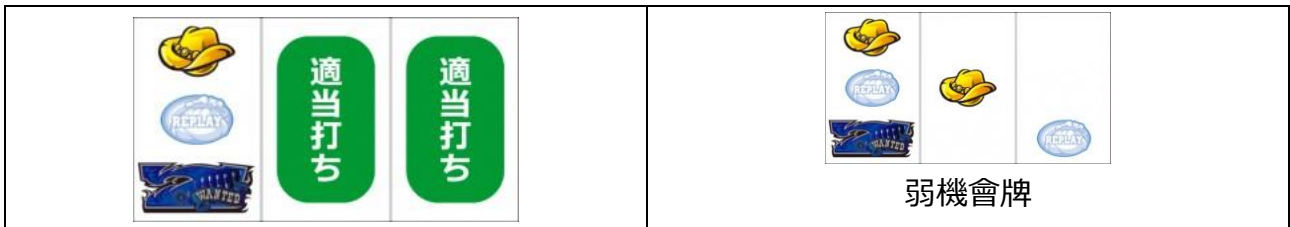


通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押大子彈圖案

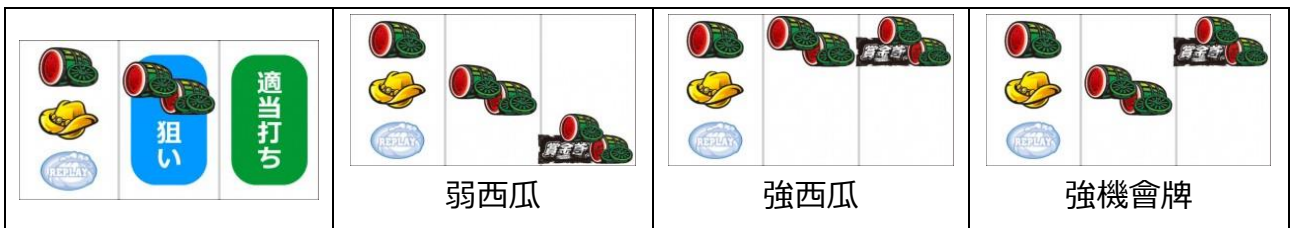
左轉輪大子彈圖案停止時，中右轉輪瞄押大子彈圖案，依照大子彈停止數量而有所不同
停止一個為弱大子彈、停止兩個為中大子彈、停止三個為強大子彈



左轉輪下段藍七停止時，中右轉輪適當停止，左上右斜下鐘鐘再連線時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜斜線連線時為弱西瓜
西瓜平行連線時為強西瓜，西瓜形成小 V 型為強機會牌



BONUS 中的打法

基本上全部順押消化即可，切入演出發生時則全轉輪瞄押子彈圖案

REWARD BONUS 中則必須押順

ART 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押子彈圖案

其餘演出照一般時打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

CZ「防衛馬車！」



ART 當選期待度約 33%的自力 CZ。不中或 RP 成立時會進行轉落抽選
將 15G 消化完畢則當選 ART，特殊小役成立時也會進行 ART 抽選

CZ「將暴走的火車給破壞」



為 ART 當選期待度 66%的 CZ，銅鐘或特殊小役會進行點數獲得抽選
15G 間到達規定點數時則會當選 ART，WANTED 按鍵越大時則期待度越高

ART「BOUNTY RUSH」



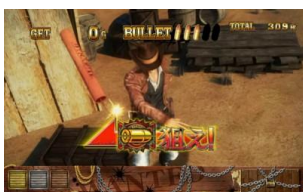
1SET 50G，純增 1.6 枚/G 的 ART，押順銅鐘或是突入特化區間時會獲得賞金，到達畫面右下角的金額時會獲得 G 數，還有機會突入上乘特化

賞 TIME



ART 中 RP 連續或特殊小役成立時突入為賞金獲得的特化區間，10G 間為大子彈高確且獲得賞金額會比通常多，成立特殊小役不止會獲得賞金，且下一轉獲得量會是兩倍以上!?

DYNAMITE DESTORY



ST 型上乘特化區間，為子彈的高確率狀態
5G 間抽到銅鐘以上的小役時則會獲得上乘
且此特化區間的轉數會回到 5G
實質繼續率高達 90% !

BULLET RUSH



最大繼續率 93% 的上乘特化區間，每轉會依照小役進行轉數上乘，RP 與不中為結束的危機會依照使用武器而有不同上乘期待度
武器是手槍為危機，格林機關槍則期待度大

BONUS 說明

BIG BONUS



為紅七或藍七連線的 BONUS，可獲得 204 枚，切入演出發生時
瞄押大子彈圖案，只要有停止一個時，在結束後就可以拉手槍
役物幾次，會進行 CZ 或 ART 的抽選，一次停止三個為 ART 確定
ART 中 BIG 當選時則會轉換成賞金

BULLET BONUS



BAR 連線 PREMIUM BONUS
可獲得 204 枚，當選時為
ART 當選濃厚，還有消化中
停止大子彈圖案可獲得賞金

REG BONUS



REWARD BONUS



DEAD or ALIVE BONUS

可獲得 48 枚的 BONUS，會發生猜押順的演出
通常時為 REWARD BONUS，押順正確時會獲得賞金，獲得越多越有機會當選 CZ 或 ART
ART 中為 DEAD or ALIVE BONUS，押順正確時會獲得賞金，BOSS 出現為大量獲得的好機

連續演出

Battle of Dagge City



主角的兩人將敵方的 BOSS 給打倒的話則演出成功

ART 中的演出

場景演出



レッド・ロッド溪谷



デッド・ロック城



グラッチ家

ART 中總共有三種場景，上面越右邊的場景期待度越高
期待度越高的比較有機會突入賞 TIME 或是對決

對決



RP 連續或是特殊小役成立時抽選突入，會進行 4G 的自力抽選，銅鐘以上進行攻擊
成功將敵人擊破則獲得高額賞金！勝利期待度依序為：「ジェームズ（5 万 G）<フレディ（3 万
G）<エレン（2 万 G）<グラッチ（10 万 G）<オリバー（1 万 G）」

販售道具



ART 中有時會獲得道具，會收在畫面左下的道具欄，剩餘轉數歸零時則商人會登場並且可販售
之後可獲得賞金，如果到達規定數則可獲得轉數則 ART 會繼續

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BULLET BONUS	1/65536					
BIG BONUS	1/565	1/560	1/555	1/533	1/512	1/504
REG BONUS	1/923	1/910	1/874	1/851	1/809	1/745
BONUS 合算	1/349	1/345	1/338	1/326	1/312	1/299
ART 初當	1/324	1/301	1/282	1/247	1/221	1/193
機械割	97.0%	98.1%	100.1%	104.2%	106.4%	109.0%

通常時小役確率

設定	1	23	4	5	6
弱西瓜	1/125	1/124	1/123	1/122	1/120
小役	RP	押順銅鐘	共通銅鐘	弱大子彈	中大子彈
確率	1/7.3	1/3.7	1/1260	1/97.2	1/232
小役	強大子彈	強西瓜	弱機會牌	強機會牌	
確率	1/4369	1/504	1/131	1/840	

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	4.76	5.12	5.48	6.02	7.24	8.09
小役	RP	共通銅鐘	弱大子彈	中大子彈	強大子彈	強西瓜
確率	0.02	3.85	2.67	9.93	46.7	20
小役	弱機會牌	強機會牌				
確率	10	33.3				

通常時狀態移行抽選

通常時有三種的狀態，有很多契機會使狀態移行

設定變更時

狀態	低確	通常	高確
分配比例	34.4	33.6	32

BONUS 結束時

	BIG 結束時			REG 結束時	
滞在	低確	通常	高確	通常	高確
低確	80.5	16.4	3.13	79.7	20.3
通常		96.9			

小役成立時

小役	RP/押順銅鐘			弱大子彈		強西瓜	
滞在	低確	通常	高確	通常	高確	通常	高確
低確				99.2	0.78	66.4	33.6
通常	10.2	89.8		50	50		100
高確		7.81	92.2				
小役	中/強 大子彈、弱/強 機會牌			弱西瓜			
滞在	低確	通常	高確	通常	高確	通常	
低確	96.9	3.13	0.01	50	37.5	12.5	
通常		89.8	10.2		50	50	

保證轉數抽選

狀態升格後會抽選保證轉數，保證轉數中不會抽選轉落

設定	1	2	3	4	5	6
10G	94.5	92.2	89.8	87.5	85.2	69.5
15G	3.13	3.91	4.69	5.47	6.25	18.8
20G	1.56	2.34	3.13	3.91	4.69	6.25
50G	0.78	1.56	2.34	3.13	3.91	5.47

通常時 CZ/ART 抽選

特定轉數到達時會進行 CZ/ART 的抽選

G 數	111.555.999		222.666		333.777		444.888	
設定	CZ	ART	CZ	ART	CZ	ART	CZ	ART
1	10.9	0.01	2.33	0.01	16.4	3.13	8.59	0.01
2	13.3		3.91			5.47	10.9	0.02
3	15.6	0.1	5.47	0.1	18.8	6.25	12.5	0.1
4	20.3	0.78	7.03	0.78	23.4	7.03	14.1	0.78
5	22.7	1.56	8.59	1.56	25	10.2	15.6	1.56
6	25	2.34	10.2	2.34	28.1	12.5	17.2	3.13

小役成立時會依照滯在狀態進行 CZ/ART 抽選

共通銅鐘成立時

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	0.01					
ART	12.5	13.3	16.4	21.9	26.6	33.6

其他小役成立時

小役	RP/押順銅鐘	弱機會牌			強機會牌			弱西瓜		
滯在	不論	低確	通常	高確	低確	通常	高確	低確	通常	高確
CZ	0.01	3.13	3.13	50	3.13	3.13	50	0.01	0.01	0.78
ART		0.01					3.13	8.59	25	
小役	強西瓜			弱大子彈			中大子彈			強大子彈
滯在	低確	通常	高確	低確	通常	高確	低確	通常	高確	不論
CZ	25	40.6	29.7	0.01	8.59	20.3	25	40.6	95.3	
ART	0.78	0.78	20.3	0.01					100	

CZ/ART 拉回抽選

ART 結束時的抽選只在道具販賣額未滿 10000, 且復活抽選未當選時進行

	設定	1	2	3	4	5	6
CZ 結束時	CZ	20.3	22.7	25	27.3	29.7	32.8
ART 結束時	CZ	8.59	10.2		11.7	13.3	16.4
	ART	2.34	3.13		5.47	7.03	9.38

CZ 中的相關抽選

首先 CZ 當選時會進行 CZ 種類的分配

設定	1	2	3	4	5	6
防衛馬車	75	73.4	71.9	70.3	68.8	66.4
暴走火車	25	26.6	28.1	29.7	31.3	33.6

CZ「防衛馬車！」

15G 完走時則當選 ART 確定，不中與 RP 的 9.27% 會進行 CZ 結束抽選

特殊小役成立時會進行 ART 抽選（強大子彈/BONUS 成立時則 100% 當選 ART）

小役	弱大子彈	弱西瓜	弱機會牌	中大子彈	強西瓜	強機會牌
當選率	3.13	3.13	3.13	33.6	50	50

ART 當選後會進行剩餘轉數短縮抽選，之後會進行賞金獲得抽選

抽選的 G 數大於剩餘 G 數時，則此抽選無效

短縮到	4G	5G	6G	7G	8G
分配比例	25	25	25	12.5	12.5

CZ「將暴走的火車給破壞」

消化中會依照成立小役進行點數獲得抽選，到達十點則當選 ART 確定

小役	銅鐘	弱西瓜	弱大子彈	弱機會牌	中大子彈	強特殊小役
1pt	32					
2pt	32	87.5				
3pt	32		87.5	87.5		
5pt	3.13		11.7	11.7	93.8	
10pt	0.78	12.5	0.78	0.78	6.25	100

累計獲得 10 點後會進行剩餘轉數短縮抽選，之後會進行賞金獲得抽選

抽選的 G 數大於剩餘 G 數時，則此抽選無效

短縮到	4G	5G	6G	7G	8G
分配比例	25	25	25	12.5	12.5

如果沒有獲得 10 點的話，則最後一轉的成立小役還會進行一次 ART 抽選

強西瓜/強大子彈/強機會牌成立時則 100% 當選 ART

小役	RP/銅鐘	弱大子彈	弱西瓜	弱機會牌	中大子彈
當選率	3.13	12.5	25	25	25

BULLET BONUS 中的抽選

此 BONUS 中成立大子彈的小役時會進行賞金獲得抽選

小役	成立確率	0	100	1000	5000	10000
大子彈 x1	1/21.8	49.9	32.9	15.6	0.78	0.78
大子彈 x2	1/10.9				99.2	0.78
大子彈 x3	1/13.1					100

BIG BONUS 中的抽選

通常時 BIG 中大子彈成立時會進行 CZ/ART 抽選

小役	成立確率	非當選	CZ	ART
大子彈 x1	1/15.6	92.9	7.03	0.01
大子彈 x2	1/48.5	68.8	30.5	0.78
大子彈 x3	1/2048			100

還有停止子彈個數到達 6 的倍數時會進行 CZ/ART 抽選，12 個獲得時則當選 CZ 確定

抽選內容	非當選	CZ	ART
分配比例	82.8	16.4	0.78

ART 中 BIG 中大子彈成立時會進行賞金獲得抽選

小役	成立確率	0	100	1000	5000	10000
大子彈 x1	1/15.6	49.9	32.9	15.6	0.78	0.78
大子彈 x2	1/48.5				99.2	0.78
大子彈 x3	1/2048					100

REWARD BONUS 中的抽選

押順正確時會依照此 BONUS 成立時的狀態獲得賞金，結束時會進行 CZ 抽選

滞在	低確	通常	高確
平均獲得賞金	2203	3365	5192

CZ 當選率（獲得賞金 10000 則當選 ART 確定）

賞金	1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000
當選率	4.73	12.4	21.9	37.3	49.4	62.6	70.1	74.5	100

DEAD or ALIVE BONUS 中的抽選

REG 成立時會依照成立時的狀態決定賞金首，押順正確時則擊破賞金首後獲得賞金

賞金首	賞金	低確	通常	高確
ジョン	1000	46.1	33.6	20.3
サイモン	3000	46.1	33.6	20.3
ヘクター	5000	7.03	14.8	20.3
オリバー	10000	0.20	14.8	14.8
エレン	20000	0.20	2.34	14.8
フレディ	30000	0.20	0.39	3.13
ジェームス	50000	0.19	0.38	3.13
グラッチ	100000	0.01	0.01	3.13

ART 中賞金獲得抽選

銅鐘連線時會抽選基本賞金，之後會依照銅鐘連續次數有對應的倍率

而獲得的賞金數則為基本賞金乘上倍率

共通銅鐘成立時則倍率為 10 倍，而且之後以五連以上處理

基本賞金	100	300	500	1000	5000	10000
分配比例	99.2	0.76	0.01	0.01	0.01	0.01
銅鐘連續次數	1	2	3	4	5~	
倍率	1 倍	2 倍	3 倍	4 倍	5 倍	

特殊小役成立時會進行賞金獲得抽選

小役	弱機會牌	強機會牌	弱西瓜	強西瓜	弱大子彈	中大子彈	強大子彈
100			6.25				
1000	14.8	39.8		75	14.8	39.8	
5000	0.78	0.78		18.8	0.78	0.78	
10000	0.01	0.01	3.13	6.25	0.01	0.01	100

ART 中道具獲得抽選

ART 中會依照成立小役進行道具獲得抽選

小役	押順 銅鐘	共通 銅鐘	弱 機會牌	強 機會牌	弱 大子彈	中 大子彈	強 大子彈	弱西瓜	強西瓜
木箱	0.01	0.45	0.16	0.31	0.14	0.39	0.26	0.09	4.41
書	0.003	0.28	0.1	0.18	0.09	0.23	0.37	0.13	3.23
壺	0.002	0.18	0.07	0.14	0.06	0.17	0.37	0.13	2.88
胸針	0.08	0.27	0.1	0.19	0.09	0.25	0.19	0.1	2.61
耳環	0.04	0.26	0.11	0.21	0.1	0.27	0.16	0.08	2.9
護手環	0.01	0.41	0.14	0.27	0.13	0.36	0.22	0.07	3.79
項鍊	0.01	0.67	0.22	0.44	0.2	0.57	0.31	0.1	6.02
手錶	0.002	0.14	0.06	0.11	0.05	0.13	0.38	0.13	2.32
音樂盒	0.001	0.05	0.02	0.03	0.02	0.04	0.31	0.09	1.22
水晶	0.29	0.43	0.16	0.34	0.14	0.4	0.2	0.23	3.72
戒指	0.005	0.39	0.14	0.25	0.13	0.34	0.39	0.13	4.18
藍寶石	0.22	0.44	0.16	0.35	0.14	0.44	0.23	0.18	4.08
綠寶石	0.1	0.32	0.12	0.24	0.1	0.3	0.24	0.12	3.1
紅寶石	0.01	0.33	0.12	0.22	0.1	0.29	0.19	0.07	3.1
鑽石	0.01	0.48	0.17	0.33	0.15	0.44	0.37	0.1	4.71

ART 最後一轉時會進行道具的販賣，如果有達到目標金額則可獲得報酬

如果沒有達到目標金額的話，則押順銅鐘押順錯誤時則結束 ART

道具	木箱	書	壺	胸針	耳環
平均販賣額	858	907	1041	1061	1260
道具	護手環	項鍊	手錶	音樂盒	水晶
平均販賣額	2228	2515	2720	2826	3118
道具	戒指	藍寶石	綠寶石	紅寶石	鑽石
平均販賣額	3551	4362	5038	5564	7539

ART 復活抽選

ART 開始時會預先以 20% 進行復活抽選，當選時則當 ART 結束時會上乘 50G

ART 中對決、賞 TIME 的突入抽選

小役成立時會依照滞在狀態與成立小役進行對決、賞 TIME 的突入抽選

小役	銅鐘	弱大子彈	弱機會牌	弱西瓜	強大子彈	其他特殊小役
低確	0.01	7.03	14.8	14.8	100	50
通常		14.8		25		100
高確		50		50		100

RP 連續次數到達五的倍數與十的倍數時也會抽選：五的倍數 0.39%、十的倍數 10.2%

以上抽選當選時，會抽選對決或是賞 TIME

抽選內容	對決	賞 TIME
分配比例	89.1	10.9

ART 中「BATTLE」中的抽選

首先會抽選對戰組合

我方	Harry					Judith				
對手	Oliver	Ellen	Freddy	James	Grach	Oliver	Ellen	Freddy	James	Grach
比例	13.2	21.9	1.75	3.51	0.23	15.8	1.75	21.9	19.3	0.65
勝率	55	22.6	48.4	36.2	45.8	30.4	53.9	16.5	9.14	27.7

之後會依照對戰組合抽選保證 G 數

我方	Harry				Judith			
對手	4G	8G	14G	無限	4G	8G	14G	無限
Ellen	97.7	0.78	0.78	0.78	62.5	25	9.38	3.13
其他	62.5	25	9.38	3.13	97.7	0.78	0.78	0.78

保證 G 數消化後，不中/RP 成立時，會依照對戰組合進行敗北抽選

對手	Oliver	Ellen	Freddy	James	Grach
Harry	18	32	25	10.9	10.9
Judith	32	13.3	75	32	16.4

各對手會有不同的規定點數，到達規定點數則勝利

對手	Oliver	Ellen	Freddy	James	Grach
規定點數	50	60	50	100	80

對決中會依照成立小役進行點數抽選

大子彈小役出現率：弱大子彈 1/57.1、中大子彈 1/126、強大子彈 1/1371

成立役	銅鐘	弱大子彈	中大子彈	強大子彈	弱西瓜	強西瓜	弱機會牌	強機會牌
10pt	86.7	37.5			50.0		50.0	
20pt	12.5	37.5	37.5				31.3	
30pt	0.77	24.2	31.3		43.8		12.5	
50pt	0.01	0.78	28.1			50.0	3.13	50.0
100pt	0.01	0.01	3.13	100	6.25	50.0	3.13	50.0

賞 TIME 中的抽選

大子彈小役出現率：弱大子彈 1/18.4、中大子彈 1/37.9、強大子彈 1/305

首先會依照成立小役進行賞金抽選

小役	弱大子彈/弱機會牌	銅鐘	弱西瓜	其他特殊小役
500		28.1	39.8	
1000		28.1		
3000	89.8	21.9		
5000	10.2	21.9	60.2	100

特殊小役成立時會發生 BOOST，下次獲得賞金時則會乘上倍數

小役	弱大子彈	弱西瓜/弱機會牌	中大子彈	強西瓜/強機會牌	強大子彈
倍數	2 倍	3 倍	4 倍	6 倍	10 倍

DYNAMITE DESTROY 中的抽選

大子彈小役出現率：弱大子彈 1/18.4、中大子彈 1/37.9、強大子彈 1/305

會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

小役	10G	20G	50G	100G
弱大子彈/銅鐘	95.3	4.69		
中大子彈/弱西瓜/弱機會牌		89.8	9.38	0.78
強大子彈/強西瓜/強機會牌				100

BULLET RUSH 中的抽選

首先突入時會先進行繼續抽選

繼續率	65%	83%	93%
分配比例	75	24.2	0.78

會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

小役	10G	20G	50G	100G	GATLING
RP/銅鐘	93	7.03			
弱西瓜		60.2			39.8
弱大子彈/弱機會牌			96.9	1.56	1.56
中大子彈				75	25
強大子彈/強西瓜/強機會牌					100

上面抽到 GATLING 上乘時會進行以下抽選，首先抽選繼續率：50%與 90%各一半

接著會以繼續率進行上乘抽選，直到抽選失敗（最低有十次的抽選保證）

上乘 G	2G	3G	5G	10G	20G	50G
比例	22.7	22.7	22.7	22.7	7.81	1.56