

諸神之黄昏傳說

ラグナロクサーガ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2017/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成

GUNGNIR RB(中段揃いのみ有効)



8回入賞or8回遊技で終了
ダークサイドゾーン(ロングMB・中段揃いのみ有効)



149枚を超える払い出しで終了
EXTRA REPLAY



MB(中段揃いのみ有効)



9枚を超える払い出しで終了
中段or上下段or右下がり揃い 10枚
右上がり揃い REPLAY



CHANCE REPLAY



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. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，發生時會形成 K.A.9 連線其一
特典最少有 RUSH 中三次 7 連線+80%以上的
繼續率確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1499G，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



通常時全部轉輪適當停止即可

通常時的 BONUS 當選告知發生時，左中轉輪適當停止，右轉輪瞄押 G 圖案



以下為各種特殊小役的停止牌型

<p>特殊 RP</p>	<p>右斜上銅鐘</p>	<p>上段銅鐘</p>
<p>下段銅鐘</p>	<p>機會牌</p>	<p>中段銅鐘</p>

BONUS 中的打法

全部轉輪適當停止即可

ART 中的打法

有押順指示則照押順停止，其餘演出則照一般打法即可

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>

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



阿斯嘉特



人類世界



尼福爾海姆



神話模式

通常場景有好幾種存在，尼福爾海姆場景可以期待滯在高模式，神話模式則是期待模式上乘的特殊場景，文字變化則為模式上升濃厚，書本燃燒則會往前兆場景移行

前兆場景



風之冬



劍之冬



狼之冬

前兆場景上方越右邊的場景則期待度越高，滯在中有機會升格，升格後連 RUSH 中的繼續期待度也會跟著上升，風之冬期待度為 30%、劍之冬為 80%、狼之冬為 ART 突入濃厚！

RUSH



SEVEN RUSH



神話 RUSH

ART 突入時首先後以 RUSH 決定初期的轉數，每形成七連線則上乘 30G 或 100G

最高繼續率為 90%。SEVEN RUSH 基本保證兩次 7 連線，平均上乘 132G

神話 RUSH 基本保證三次 7 連線，平均上乘 248G

ART 「RAGNAROK」



純增 2.0 枚/G, 1Set 60G
以上繼續的 ART, 消化中會
抽選 G 數上乘與 RUSH 庫存

瓦爾哈拉



ART 結束後無庫存時突入
基本為 3G, 數字連線則拉回
特殊小役成立時拉回濃厚
3G 消化後如果還有三角拼片
則會消化一顆後延長 3G

永恆之槍 BONUS



7 連線保證五次以上且繼續率
80%以上的 RUSH 突入濃厚
為 PREMIUM BONUS
平均可期待 300G 的上乘

通常時的演出

斯雷普尼爾演出



連續出現則為好機
4G 連續出現的話...

冥界之火演出



畫面被冥界之火包圍, 如果
當轉沒成立特殊小役為好機

PUSH 按鍵演出



會告知場景變換或是好機等
ART 中也會發生此演出

芬里厄幻影演出



出現被鎖鏈綁著的芬里厄幻影
聽到咆嘯聲的話則期待度上升

全回轉凍結演出



發生時為 ART 與高繼續 RUSH 突入的大好機
有機會獲得大量代幣的激熱演出!

ART 中的演出

RUSH 中的演出



30G 上乘



100G 上乘



RUSH 庫存

RUSH 中七連線時則上乘 30 或 100G，不中或是特殊小役成立後為上乘 100G 的好機且上乘 100G 後的下一轉也上乘 100G 的期待度高。神話 RUSH 中到達第九章則會庫存 RUSH 之後會從第一章重新開始，到達第九章的期待度超過 60%

對決機會演出



對決機會演出發生時，押順正確則會形成機會 RP 連線且發展對決
闇模式發生時則會發生押順指示，所以比較容易突入對決演出

對決演出



機會 RP 連線時必定突入，其他小役當選時也會進行突入抽選，1SET 8G 繼續。銅鐘與特殊小役成立時會攻擊敵人，勝利則上乘 20/50/100G，且也有機會獲得三角拼片
完全擊破時會獲得 50G 以上的上乘且獲得 RUSH 庫存一個

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/549	1/475	1/496	1/355	1/300	1/164
機械割	98.1%	99.9%	101.5%	106.0%	110.1%	119.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
押順銅鐘	1/5.01					1/5.10
共通銅鐘	1/18.6	1/18.7		1/18.8		1/17.6
上段銅鐘	1/400	1/381	1/364	1/349	1/328	1/333
小役	中段銅鐘	下段銅鐘	特殊役	MB	DSZ	永恆之槍 B
確率	1/993	1/529	1/1024	1/44.6	1/400	1/8192

DSZ 為 DARKSIDE ZONE, 永恆之槍 B 為永恆之槍 BONUS

RT 狀態說明

RT 狀態	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
說明	BONUS 後	通常時	通常時	ART 中	RUSH 中	BONUS 成立中

MB 中小役確率 (RT5 中不抽選 MB)

RT 狀態	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
10 枚役	1/1.16	1/1.04	1/1.08	1/2.99	1/2.99
9 枚役				1/1.64	1/1.64
機會牌	1/7.88	1/37.1	1/14.8	1/22.1	1/27.1
中段銅鐘	1/99.9	1/99.3	1/99.3	1/99.3	1/54.3

REPLAY 小役確率

RT0 中

小役	維持 RP A	右斜上銅鐘	機會 RP A	機會 RP B
確率	1/8.3	1/99.3	1/328	1/328

RT1 中

小役	維持 RP B	右斜上銅鐘	機會 RP A	機會 RP B	押順七 RP	共通七 RP
確率	1/8.3	1/99.3	1/328	1/328	1/5461	1/16384

RT2 中

小役	RT1+RT3 RP	右斜上銅鐘	機會 RP A	機會 RP B	押順七 RP	共通七 RP
確率	1/2.7	1/99.3	1/328	1/328	1/5461	1/16384

RT3 中

小役	維持+RT1+RT4 RP	維持 RP B	右斜上銅鐘	押順機會 RP
確率	1/1.6	1/38.4	1/99.3	1/59.7
小役	機會 RP A	機會 RP B	押順七 RP	共通七 RP
確率	1/3277	1/936	1/1092	1/8192

RT4 中

RT1+RT3 RP 1/1.5

RT5 中

小役	維持 RP A	維持 RP B	右斜上銅鐘	機會 RP A	機會 RP B
確率	1/10923	1/8.3	1/99.3	1/328	1/328

通常時模式移行抽選

通常時有通常 A/通常 B/高確準備/高確/超高的五種模式

超高確移行時到 ART 當選前都不會轉落

ART 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
通 A	65.6	53.9	53.1	40.6	43.8	31.3
通 B	23.4	35.1	23.4	39	23.4	39
準備	9.38		18.8		28.1	
高確	1.56		4.69	1.56	4.69	1.56

小役成立時 (當選時上升一階)

非特殊小役

滯在	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
通 A	0.23	0.29	0.23	0.37	0.49	1.1
通 B	0.37	0.39	0.37	0.44	0.49	1.42
準備	0.95			1.07		2.06
高確	0.02					

右斜上銅鐘

滯在	設定 1-2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
通 A	23.4	27.3			28.1
通 B	19.9	21.1		22.7	25
準備	15.6	20.3			
高確	0.78				0.39

右斜上銅鐘

滯在	設定 1-2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
通 A	60.9	65.6		68.8	59.4
通 B	50		56.3		
準備	50				
高確	12.5				0.39

中段銅鐘

全模式上升率 100% (設定六高確滯在中除外, 只有 0.39%)

通常時 ART 直擊抽選

高確與超高確中每一轉都會進行 ART 抽選

滯在	設定 1-2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
高確	1/64.0	1/51.2	1/36.6	1/28.	1/16.0
超高	1/9.85				

神話模式抽選

大都在機會 RP 成立時會進行移行抽選, 以下為成立時的移行率

滯在	通常 A	通常 B	準備	高確	超高
設定 12	27.3	22.7	17.2	12.5	39.1
設定 34	31.3	26.2	20.3	15.6	
設定 5	35.2	29.7	23.4	19.5	35.2
設定 6	39.1	31.3	27.3		

其他小役會以以下機率抽選

滯在	通常 A	通常 B	準備	高確	超高
突入率	0.15	0.12	0.07	0.04	0.39

神話模式的保證轉數消化後不中與 RP 成立時的 14.1% 會進行轉落抽選

保證轉數	10G	50G
分配比例	93.8	6.25

神話模式中所有小役都有機會進行模式上升抽選

通常 A 滯在時

小役	機會 RP	上下段銅鐘	右斜上銅鐘	中段銅鐘	機會牌	其他小役
通常 B	78.1		78.1			2.34
準備	20.3	96.9	20.3		96.9	0.1
高確	1.6	3.1	1.6	93.7	3.1	0.01
超高				6.3		

通常 B 滯在時

小役	機會 RP	上下段銅鐘	右斜上銅鐘	中段銅鐘	機會牌	其他小役
準備	96.9	50	96.9		50	1.9
高確	3.1	48.4	3.1	93.7	48.4	0.1
超高		1.6		6.3	1.6	

準備滯在時

小役	機會 RP	上下段銅鐘	右斜上銅鐘	中段銅鐘	機會牌	其他小役
高確	48.4	93.7	48.4	75	93.7	1.8
超高	1.6	6.3	1.6	25	6.3	

高確滯在時

小役	機會 RP	上下段銅鐘	右斜上銅鐘	中段銅鐘	機會牌	其他小役
超高	25	100	25	100	100	0.1

闇模式抽選

通常時

ART 當選時的 RUSH 等級抽選較好、押順七連線 RP 成立時會發生押順後當選 ART

(其他小役不包含上中下段銅鐘以及機會牌)

闇模式轉數	DSZ	RT3.4 中不中	MB 中 9.10 枚	其他小役
2G	89.8	8.6	0.8	
5G		1.2		0.01
15G	10.2	0.4	0.8	0.01

前兆中與 RUSH 準備中

前兆中與 RUSH 準備中移行時 RUSH 會從闇模式開始，可期待上乘 100G 以上

闇模式轉數	DSZ	RT3.4 中不中	MB 中 9.10 枚
2G	89.8	8.6	0.4
5G		1.2	
15G	10.2	0.4	0.4

RUSH 中

七連線時則 100G 的上乘期待度上升 (其他小役不包含 MB 中 9.10 枚)

闇模式轉數	DSZ	RT3.4 中不中	上下段銅鐘 機會牌	中段銅鐘	其他小役
2G	93.7	8.6	25.8		0.189
5G	3.1	1.2	3.9	75	0.005
15G	3.1	0.4	0.8	25	0.002

ART 中

對決移行率上升，七連線的 RUSH 上乘率上升 (其他小役不包含上中下段銅鐘以及機會牌)

闇模式轉數	DSZ	RT3.4 中不中	MB 中 9.10 枚	其他小役
2G	89.8	5.1	0.8	
5G				0.01
15G	10.2	5.1	0.8	0.01

瓦爾哈拉中 拉回率上升且 RUSH 會從闇模式開始濃厚！

闇模式轉數	2G	5G	15G
DSZ	93.7	3.1	3.1
RT3.4 中不中	8.6	1.2	0.4

RUSH 等級抽選

RUSH 等級說明

RUSH 等級	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
七連線保證次數	2 次以上	3 次以上	5 次	10 次
繼續率	1~90%	80%以上濃厚	80%以上濃厚	1%或 90%

RUSH 等級分配

當選時	高確			超高確		
	Lv1	Lv2	Lv4	Lv1	Lv2	Lv4
設定 1	89.6	9.9	0.5	69.3	29.3	1.4
設定 3	81.7	17.6	0.7	62.3	35.5	2.2
設定 5	83.1	6.4	0.5	72.4	26.5	1.1
設定 24	95.9	3.7	0.4	74.8	24.4	0.8
設定 6	95.8	3.8	0.4			
當選時	闇模式+高確			闇模式+超高確		
等級	Lv1	Lv2	Lv4	Lv1	Lv2	Lv4
設定 1	70.5	28.6	0.9	47.1	49.4	3.5
設定 3	65.1	33.9	1	43.7	52.4	3.9
設定 5	73	26.2	0.8	48.7	48	3.3
設定 246	74.8	24.4	0.8	49.9	47	3.1

RUSH 等級升格抽選

ART 前兆中會依照成立小役進行 RUSH 等級升格抽選（以下未分配比例為原等級滯在）

小役	右斜上銅鐘/機會 RP		上.下段銅鐘/機會牌		中段銅鐘	
滯在	Lv2	Lv4	Lv2	Lv4	Lv2	Lv4
Lv1	1.17		14.8		100	
Lv2		0.39		1.56		50
Lv3		0.39		1.56		50

RUSH 中 7 連線時的上乘分配

滯在	30G	100G
通常模式	99.6	0.4
闇模式中	50	50

RUSH 中 7 連線保障次數抽選

保障次數	2 次	3 次	10 次
Lv1	89.4	10.2	0.4
Lv2		99.6	0.4

RUSH 中 7 連線繼續率抽選

繼續率	設定 1-5				設定 6			
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
1%	98.4			50				
30%					98.4			50
50%					1.2	94.9	69.9	
55%					0.4	5.1	30.1	50
80%	1.2	94.9	69.9					
90%	0.4	5.1	30.1	50				

ART 中狀態移行抽選

ART 中的狀態有通常與高確的兩種

高確移行：ART 開始時 6.25%、對決結束時 0.78%

通常轉落：全部小役的 1.56%

ART 中對決抽選

ART 中會依照滯在狀態與成立小役進行對決抽選

小役	右斜上銅鐘		上.下段銅鐘/機會牌		機會 RP	中段銅鐘
	通常	高確	通常	高確	共通	共通
對決 A	3.91	84.4	14	84.4	79.7	39.1
對決 B	0.39	7.81	2	7.81	15.2	27.3
對決 C	0.39	7.81	2	7.81	5.08	33.6

對決 TABLE 抽選

對決突入時與繼續時會進行 8G 間的對決 TABLE 抽選，以下標記★處為給予大傷害的好機

TABLE	A	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選率	44.9	15.6	12.5	12.5	9.38	2.73	1.17	0.78	0.39
1G	★	★	★	★	★	★	★	★	★
2G		★				★			★
3G		★			★		★		★
4G			★	★		★		★	★
5G	★		★		★		★	★	★
6G				★				★	★
7G						★	★		★
8G									★

傷害抽選

對決中會依照 TABLE、進行 G 數、成立小役進行傷害抽選

押順/共通機會 RP (押順正確時) : 給予 10pt 傷害確定

押順 7 RP/共通 7 RP/永恆之槍 BONUS : 給予 20pt 傷害確定

押順銅鐘/共通銅鐘/DARKSIDE ZONE/MB/MB 中 10 枚或 9 枚役

給予傷害	1pt	2pt	3pt	5pt	10t
一般	60.9	3.13	7.03	0.78	
★			93.8	5.86	0.39

右斜上銅鐘/中段銅鐘

給予傷害	右斜上銅鐘				中段銅鐘	
	2pt	3pt	5pt	10t	10pt	20pt
一般	50	43.8	6.25		96.9	3.13
★			96.9	3.13	50	50

上段銅鐘/下段銅鐘/機會牌

給予傷害	3pt	5pt	10t
一般	67.2	31.3	1.56
★		87.5	12.5

對決繼續抽選

對決每一 SET(8G)開始時，與最後一轉都會進行對決繼續抽選（再打 8G）

總給予傷害 10pt 以上時，下面的繼續抽選都不會抽選，強制結束

對決開始時

對決種類	對決 A	對決 B	對決 C
繼續率	10.2	60.2	10.2

最後一轉時

成立以下小役時繼續：DARKSIDE ZINE/MB/右斜上銅鐘/上段銅鐘/下段銅鐘/MB 中

對決勝利時的報酬

對決勝利時會依照傷害點數抽選上乘轉數

傷害點數	20G	50G	100G
10~14	95.9	4.1	
15~19	75	24.6	0.4
20~		91.9	8.1

接著會依照擊破的內容與上乘的轉數進行三角拵片以及 RUSH 的抽選

		通常擊破時			完全擊破時	
報酬抽選		20G	50G	100G	50G	100G
	拵片 x1	28.5	87.5			
	拵片 x2	3.91	10.1	50		
RUSH A		0.78	1.17	47.2	45.7	
RUSH B					29.3	
RUSH A	拵片 x1		0.39	1.56	4.3	50
RUSH B	拵片 x1		0.39	0.78	8.2	25
RUSH B	拵片 x2		0.39	0.39	12.5	25

RUSH 等級分配

RUSH	Lv1	Lv2	Lv3
RUSH A	96.4	3.2	0.4
RUSH B		95.9	4.1

瓦爾哈拉中的抽選

3G 間會依照成立小役進行拉回抽選，特殊小役 100%拉回、特殊小役以外 2.9%拉回
拉回當選時會依照當選契機進行 RUSH 等級抽選

等級	Lv1	Lv2	Lv4
機會 RP/中段銅鐘/七連線		99.6	0.4
其他小役	100		

轉輪凍結抽選相關

會依照當下狀態以及是否有達成特定條件來進行轉輪凍結抽選

條件 A：共通 7 連線 RP 成立+當選 RUSH Lv.2 以上

條件 B：RUSH Lv.2 以上的前兆中當選 DSZ 時

條件 C：永恆之槍 BONUS 當選時

以上條件成立時會依照當下狀態以表格內的機率來抽選是否凍結

當下狀態	條件 A	條件 B	條件 C
通常時/前兆中	39.1	39.1	7.8
ART 中	50		3.1

畫面數字組合的立直目

373	3AK	59J	753	7K3
J59	JA5	K73	A75	AK3
3K7	55A	5JK	759	9JQ
J93	K59	KA3	A9A	