

GTO~突破極限~

GTO~Limit Break~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



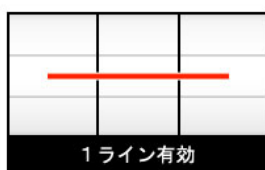
導入年月 2012/06

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 32G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 306 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 63 枚時結束



轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「GREAT CHALLENGE」

轉輪凍結特典與確率

凍結為單獨 BIG 成立 (確率 1/21845)
特典為 TURBO BIG BONUS 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1200G, 天井到達時突入超高確模式, 所以其實沒有保證開獎的天井

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線上海壇討
最廣大的的電玩消費族
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



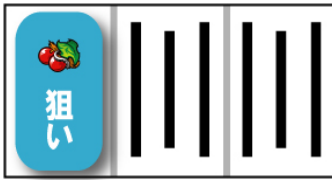
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

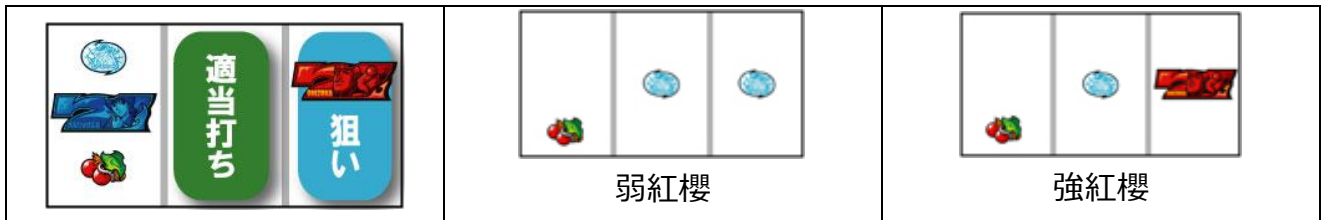


首先左轉輪先瞄押紅櫻（藍 7 或黑 BAR 下方）

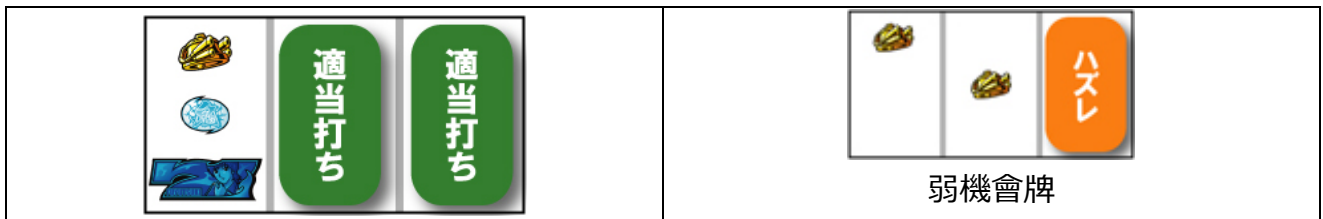


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅 7，左轉輪中段紅 7 停止時為強紅櫻
反之未停止時為弱紅櫻



左轉輪藍 7 下段停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘斜線聽牌不中時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押藍 7，右轉輪適當停止，中段銅鐘連線時為強銅鐘
西瓜連線時為西瓜，西瓜聽牌時不中時為強機會牌



BONUS 中的打法

有切入演出發生時，全轉輪瞄押藍 7，其餘時間適當停止即可

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出照通常打法即可

本機演出說明

基本場景說明

學校



街道



ネオン街



暴走準備模式



通常時場景示唆內部狀態，ネオン街滯在時為高確的好機，暴走準備模式為高確以上濃厚高確中突入 GREAT CHALLENGE 的期待度會比較高，各場景有專用演出與共通演出

預告演出

拉門演出



門的種類與 LOGO 的顏色要注意
角色登場則往連續演出

臉三分割演出



角色臉完成時為好機，登場角色必須要注意

GTO 機會



按鍵停止輪盤後決定發展目標

GTO LOGO



第三停止時完成 LOGO 的話
為好機，決定之後發展的目標

倒數演出



倒數發生時為大好機
倒數到零時發展

漫畫內頁演出



漫畫第一頁出現時，是彩色時為好機

機車引擎演出



油表的顏色與模樣要注意
引擎發動的話則往連續演出

漫畫 STEP UP 演出



發展到第四格時為好機，變成全畫面的話為大 CHANCE，還有邊框的顏色是紅色時則期待度上升

鬼塚輪盤

名場景預告



輪盤停止 x 以外的話為激熱！

播放原作的名場景，越繼續則期待度越高

活字預告

切入演出

次回預告



登場的角色與活字顏色要注意

伴隨著短凍結的預告

示唆即將發展的連續演出或是

活字是紅色時為好機

全畫面的長凍結為激熱

任務，期待度大幅上升

轉輪凍結演出

特殊影片



為 BONUS 的大好機的激熱演出，BONUS 以外的特典也滿載？

掉落系物品預告



會根據滯在場景而會有不同的掉落物，掉落物的顏色對應成立小役

紙飛機



紙飛機顏色對應小役
有貼紙時為好機

察覺演出



在街道上遇到的角色
角色所拿出的道具要注意

氣演出



紅色氣體出現為大好機，發展時要注意台詞

裝飾卡車



決定玩者之王的話...?

黑板



黑板寫的文字
對應成立小役

人影



要注意街上遇到的人是誰
遇到的人不同會有期待度變化

通過預告



旗子的種類會有期待度變化

角色登場



要注意登場角色
!?.的顏色要注意

門連續開關



越繼續則期待度越高
最後的場景要注意

汽機車通過



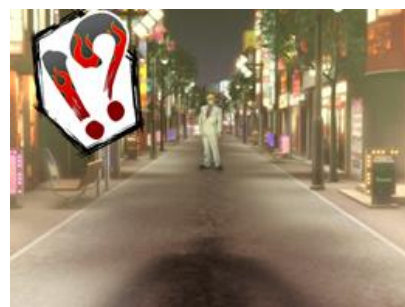
大車通過要注意上面的圖案
機車通過要注意後面的旗子

排氣瓦斯與頭燈



排氣的氣顏色與頭燈的顏色對應成立小役

人影預告



誰登場則會有期待度的不同

連續演出

トロコ選抜會



演出成功的話則 BONUS 確定

雅，大危機



鬼塚突破旅館的窗戶將雅
從不良少年救出則 BONUS 確定

救回雅



將落下的雅給救回為 BONUS
窗簾的顏色是紅色時為好機

GTO 動作



體育篇比教室篇來得有期待度



麗美的課外教學



工事中的道路能飛過去的話
則演出成功

被拐走的 PTA 會長女兒



期待度最高的連續演出，能將會長女兒從誘拐犯那救出則 BONUS



GREAT CHALLENGE

考試中獲得第一名



學力測驗成功獲得第一名的話則成功突入 ART



比腕力贏過 100 人



比腕力贏過 100 人則 ART 確定



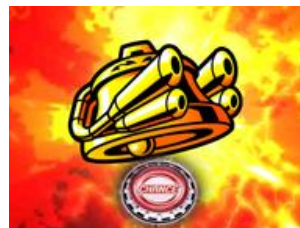
救出麗美



期待度最高的任務，避開教頭將麗美給救出的話則 ART 突入

三個上乘區間

加速 ZONE



ART 初當或 ART 中 BONUS 結束後突入的上乘特化區間，按照押順後每轉都可以獲得銅鐘押順次數
突入時的背景顏色會有繼續期待度的變化，

超加速 ZONE



ART 中斜線 RP 連線所突入的超上乘特化區間，上乘性能跟加速 ZONE 一樣，但是繼續率為兩倍
所以上乘期待度也為兩倍，上乘時的特效顏色會有期待度的變化

超鬼塚 RUSH



RP 連續時或特殊小役會進行突入抽選，RP 以外的全部小役會上乘複數個押順銅鐘
RP 的約 20%時結束，最低也會有一次上乘

ART 中的演出

對話框演出



紅色文字則期待度上升

卡車演出



卡車通過時出現按鍵為好機

機車演出



旗子的文字與顏色必須要注意

看板



停車時發生特效的話則有機會成立特殊小役



加速



油表的顏色與樣子會有期待度的變化



賽車比賽



與教頭互相賽車，獲勝的話則 BONUS 確定，途中登場的角色必須要注意



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
BIG BONUS	1/395	1/388	1/381	1/368	1/362	1/356
REG BONUS	1/669	1/655	1/643	1/618	1/607	1/455
BONUS 合算	1/248	1/244	1/239	1/231	1/227	1/200
ART 初當	1/311	1/292	1/298	1/257	1/241	1/206
機械割	97.0%	98.4%	100.2%	104.0%	107.6%	112.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/85				1/84.5	1/83.6
弱機會牌	1/108					1/106
強機會牌 A	1/285	1/279	1/273	1/267		1/257
小役	通常 RP		左銅鐘	中右銅鐘		強銅鐘
確率	1/7.3		1/17.4	各 1/11		1/2185
小役	弱紅櫻		強紅櫻	中段櫻		強機會牌 B
確率	1/162		1/299	1/2048		1/662

BONUS 中小役確率

BONUS	BIG 中			REG 中		
小役	藍 7	中段櫻	凍結銅鐘	藍 7	中段櫻	凍結銅鐘
確率	1/164	1/1638	1/16384	1/3277	1/3277	1/273

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	6.25					8.21
強機會牌 A	30.4	31.9	33.3	34.7		37.2
強紅櫻	14.2			16.1		19
西瓜	2.98				3.61	4.59
小役	強機會牌 B	弱紅櫻	中段櫻	通常 RP		強銅鐘
期待度	29.3	1.98	50	0.27		66.7

模式移行抽選

低確與高確中在特殊小役成立時，RP 連續成立時會進行高確抽選

高確為 G 數管理，重複當選時也會上乘，消化完 G 數後則轉落低確

小役	弱櫻		強櫻		西瓜	弱機會牌		強機會牌		RP 三連	RP 四連
設定	135	246	135	246	1-6	135	246	135	246	1-6	
當選率	9.98	12.5	25	27.5	3	3	5	12	14.5	40	100
10G	85	88	60.1	63.8	16.7	80.3	88.2	70.9	75.9	100	100
20G	10	8	34	30.9	16.7	9.96	5.98	25	20.7		
30G	3	2.4	4	3.63	33.3	6.5	3.9	2.5	2.07		
50G	1.96	1.57	1.93	1.75	33.3	3.25	1.95	1.63	1.35		

超高確抽選

高確與超高確中特殊小役成立時會進行超高確抽選，超高確一樣是 G 數管理（10G 固定）

小役	弱櫻		強櫻		西瓜		弱機會牌		強機會牌		RP 三連	RP 四連
滯在	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	不論	
設定 135	5	10	10	20	2	5	1	2	2	5	25	100
設定 246	2.5	10	5	20			0.5	2	1	5		

設定變更時高確/超高確抽選

高確	10G	20G	30G	50G
分配率	10	10	2.5	2.5

BIG 當選時高確/超高確抽選

滯在	當選率	高確 10G	高確 20G	高確 30G	高確 50G	超高 10G
低確	50	50	44	4	2	
高確	60	41.7	36.7	3.33	1.67	16.7
超高	20					100

REG 中押順正確時高確/超高確抽選

滯在	當選率	高確 10G	高確 20G	高確 30G	高確 50G
不正確	1	100			
正確	35.1	69.8	21.7	5.7	2.9

GREAT CHALLENGE 抽選

通常時小役成立時會依照滞在模式進行 GC 抽選

小役	西瓜	弱櫻	弱機會牌	強櫻/強機會牌		西瓜/弱櫻/弱機會牌	右列小役
設定	低確			低確	高確	高確	超高
135	1	1	3	5	16.7	33.3	90
2	1.43	1.13	4	5.55	16.7	33.3	90
4	1.67	1.29	4.44	6.25	16.7	33.3	90
6	2	1.5	5	8.33	16.7	33.3	90

不中小役

設定	1	2	3	4	5	6
低確	0.03	0.06	0.03	0.08	0.03	0.09
高確	8.93	8.93	8.93	9.61	11.9	9.61
超高	37.9	37.9	51.6	37.9	58	37.9

GC 中 ART 抽選

GC 當選時會依照當選契機決定 GC 的 G 數

強銅鐘/中段櫻為契機當選時：100%無限

西瓜/弱櫻/弱機會牌/不中：1%抽選無限（設定六低確高確中 2%無限）

強紅櫻/強機會牌：2%抽選無限（設定六低確高確中 4%無限）

GC 當選時會依照當選契機決定 GC 的 RANK

小役	西瓜/弱櫻/弱機會牌/不中						強紅櫻/強機會牌					
	低確		高確		超高		低確		高確		超高	
RANK	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
設定 135	90	10	85	15	80	20	85	15	80	20	75	25
設定 2	87.5	12.5	82.5	17.6			82.5	17.6	77.5	22.5		
設定 4	80	20	75	25			75	25	66.7	33.3		
設定 6	75	25	66.7	33.3			66.7	33.3	50	50		

強銅鐘/中段櫻為 RANK B 確定

GC 中會依照 RANK 與成立小役進行 ART 抽選

小役	強銅鐘/中段櫻	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌	不中小役	RP
RANK A	100	33.3	66.7	0.1	0.4
RANK B	100	66.7	100	0.5	0.5

押順銅鐘：RANK A 設定 1~5 25%、設定 6 28.6% (RANK B 為兩倍機率)

BONUS 中 ART 中銅鐘指示次數抽選

BONUS 中藍 7 連線、中段紅櫻、凍結銅鐘為當選確定，當選時會直接抽選次數

次數	5	10	15	20	30	50	77
藍 7 連線	94.7	5	0.2	0.05	0.05	0.02	0.01
中段紅櫻		85.9	10	3.3	0.75	0.05	0.01
凍結銅鐘		37.8	11.3	22.5	22.5	5	1

加速 ZONE 中

通常時當選 ART 時會依照當選契機決定加速能量條的數量 (有一個會發生迴避指示一次)

次數	0	1	2	3	5	33
押順 RP/RP/弱櫻/西瓜/弱機會牌	66.9	27.5	5	0.4	0.2	
強櫻/強機會牌		50	20	20	10	
強櫻/中段櫻					90	10
GC/ART/復活機會中當選 BONUS	80	15	4.7	0.2	0.1	
轉輪凍結				50	50	
BONUS 中藍 7 連線		95	4.7	0.2	0.1	
BONUS 中中段紅櫻			75	20	5	
BONUS 中凍結銅鐘				50	50	

銅鐘次數上乘抽選

次數	設定	1	2	3	5	10	15	20	30	50	77
押順銅鐘/RP 不中小役	1246	94.4	2	1.5	1.5	0.5	0.05	0.05	0.05	0.01	0.01
	3	93.4	2	1.5	1.5	1.2	0.2	0.1	0.07	0.02	
	5	91	2.5	2.5	2	1.5	0.2	0.15	0.1	0.04	
弱櫻/西瓜 弱機會牌	1-6	54.6	25	12.5	5	2.5	0.2	0.1	0.05	0.02	0.01
強櫻/強機會牌 強銅鐘/中段櫻	1-6				75	20	4	0.5	0.25	0.2	0.05

(超)鬼塚 RUSH 中的抽選

鬼塚 RUSH 中超鬼塚 RUSH 抽選

鬼塚 RUSH 中特殊小役成立或 RP 連續時會進行超鬼塚 RUSH 的升格抽選

小役	弱櫻	西瓜	弱機會牌	RP 10 連~	RP 15 連~	RP 20 連~
突入率	1	3.3	1	1.2	5	20

強櫻/強機會牌

設定	12	3	4	5	6
突入率	9.7	16.2	12.7	18.5	17.7

(超)鬼塚 RUSH 中押順次數抽選

超鬼塚 RUSH 突入時會決定保證押順次數

保證次數消化後的通常 RP 成立時的 1/5 會轉落，轉落之前會一直繼續

設定	1	3	5	246
1 次	45	40	35	47.5
3 次	50	50	50	50
5 次	5	10	15	2.5

鬼塚 RUSH 中特殊小役會進行押順次數上乘抽選

強銅鐘/中段紅櫻成立時為上乘確定，超鬼塚 RUSH 在 RP 以外成立時為上乘確定

小役	強銅鐘	中段櫻	強櫻	強機會牌	西瓜
上乘率	100	100	5	5	1.29
上乘率	設定 135		設定 2	設定 4	設定 6
弱櫻/弱機會牌	1		1.13		
不中小役	10			12.5	16.7

上乘的押順次數分配

次數	設定	3	5	10	15	20	30	50	77
強銅鐘/中段櫻 強機會牌	1-6		50	41.2	2	5	1.6	0.2	0.01
強櫻	1-6		90	7.7	2	0.2	0.1	0.01	0.01
弱櫻/不中小役 西瓜/弱機會牌	1246	92.7	5	2	0.2	0.05	0.05	0.01	0.01
	3	93.3	5	1	0.2	0.05	0.43	0.01	0.01
	5	92.3	5	2	0.2	0.05	0.05	0.44	0.01

復活挑戰中的押順指示抽選

復活挑戰中押順銅鐘入賞時，特殊小役成立時會進行拉回抽選

當選時會獲得 5 個或 10 個的押順銅鐘次數然後回到鬼塚 RUSH

小役	強銅鐘 中段櫻	強櫻 強機會牌	弱櫻/西瓜 弱機會牌	押順銅鐘 (設定 135)	押順銅鐘 (設定 246)
拉回率	100	66.7	50	40	50