

鬥牌傳說

SLOT アカギ~闇に降り立った天才~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



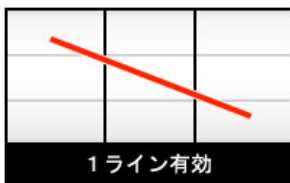
導入年月 2017/04

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 36G

小役構成



狂氣之刻

獲得枚數超過 27 枚時結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



9 枚



4 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	White Bell	Watermelon	Watermelon
19	Blue Diamond	Red Cherry	Red Cherry
18	Watermelon	Watermelon	Red Cherry
17	Blue Diamond	Blue Diamond	Yellow Bell
16	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Diamond
15	Red Cherry	Red Cherry	Red Cherry
14	Red Cherry	Red Cherry	Red Cherry
13	Red Cherry	White Bell	Red Cherry
12	Blue Diamond	Blue Diamond	Yellow Bell
11	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Diamond
10	Watermelon	Red Cherry	Watermelon
9	Red Cherry	Red Cherry	Blue Diamond
8	Red Cherry	White Bell	White Bell
7	Blue Diamond	Blue Diamond	Yellow Bell
6	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Diamond
5	Watermelon	Red Cherry	Watermelon
4	Red Cherry	Blue Diamond	Red Cherry
3	Red Cherry	Watermelon	Red Cherry
2	Blue Diamond	Blue Diamond	Yellow Bell
1	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Diamond

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. 週期消化後抽選 ART
3. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為狂氣之刻當選確定
(狂氣之刻確率 1/32768)

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



通常時首先左轉輪約在上方到上段附近瞄押紅 7

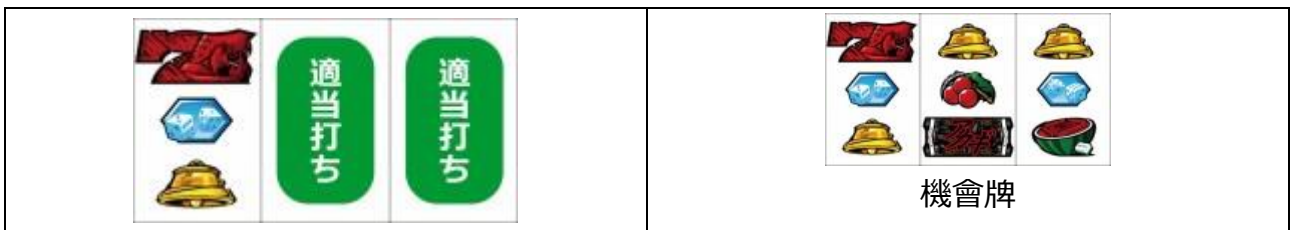


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段大牌停止時為強紅櫻，反之為弱紅櫻



左轉輪上段紅 7 停止時，中右轉輪適當停止，形成下圖排列時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但是不中時為機會牌



BONUS 中的打法

BONUS 中基本上適當停止即可，切入演出發生時則全轉輪瞄押鬪圖案

ART 中的打法

有押順指示時必須照押順停止，其餘演出照一般時打法即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常時



起



承



轉



決 (決戰)

通常時一個故事由四個部分所組成，起承轉的各個部分為 16~39G，決戰部分為 5G 繼續
應付之刻成功的話則往下一部分前進，前進到決戰部分的話則當選 ART 的期待度大增
會依照成立小役而故事會進行，進行到越後面則 ART 期待度會上升

應付之刻



起承轉各部分的最後 4G 突入
成功則往下一部分移行
失敗則從別的故事重新開始

BIG



純增 204 枚的 BONUS
BIG 中演出故事且勝利則當選
ART 濃厚，切入演出發生時
形成鬪圖案連線可獲得點數
獲得五點則當選 ART 濃厚

狂氣之刻



銅鐘連線四次前會一直繼續
高確率發生鬪圖案連線
只要連線一次則獲得 ART
庫存 1SET

ART「鷺巢麻雀」



純增約 1.6 枚/G 的 SET 數庫存型 ART，消化中赤木會與鷺巢展開麻將對決
赤木勝利的話則 ART 繼續

通常時的演出

通常故事



通常故事有四種，應付
之刻失敗時則往另外
一個故事

機會故事



比通常故事的 ART
期待度要高
機會故事總共有三種

特殊故事



以鷺巢為主角的特殊
故事，會直接從最終
決戰開始！

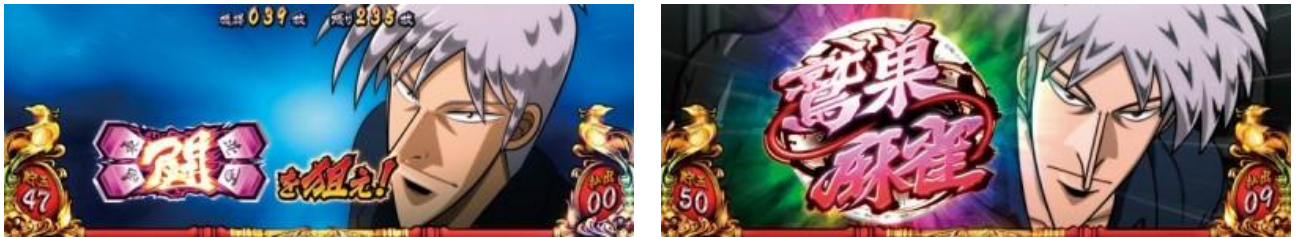
BREAK DRAMA



特殊小役成立後發生
演出時為好機，有可能
升格機會故事或是
直接往決戰移行

BONUS 中的演出

BIG 中的演出



BIG 開始時首先期待會往故事發展，決戰時的文字出現煙火紋時則為大好機
還有消化中鬪圖案連線時獲得的點數是另外抽選的，如果故事失敗也是有機會當選 ART

狂氣之刻中的演出



狂氣之刻中希望不要銅鐘連線而是抽到大量的切入演出
切入演出的背景顏色會有鬪圖案連線的期待度。還有此 BONUS 當選時的 ART 繼續率為 80% !
就算沒有獲得很多庫存也是有機會使 ART 繼續的較久

ART 中的演出

配牌部分



ART 前 4G 為配牌，會依照拿
到的牌內容與目標的小役
而有期待度的不同

鬪牌部分



配牌結束後的 21G 為鬪牌部分
如果進展對赤木有利的話
則為好機

頂峰對決



鬪牌部分結束後會突入 10G 此
如果赤木勝利的話則
ART 繼續

親家



如果是親家時則該關為高確濃厚，特殊小役
成立時為獲得庫存的大好機
EPISODE 發生時則 30G 以內保證為高確

胡牌大小



赤木勝利時要注意胡的牌型大小
牌型越大越容易獲得點數
獲得五點的話則會發生 EPISODE

庫存獲得



會經由 ART 中各種的演出來告知獲得庫存
特殊小役成立後的幾轉內演出必須注意

倍 PUSH



庫存獲得時如果倍 PUSH 燈點亮的話
則獲得的庫存數會倍增！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
狂氣之刻	1/32768					
BIG BONUS	1/607			1/546		1/455
ART 初當	1/392	1/362	1/320	1/289	1/240	1/192
機械割	98.3%	99.8%	102.1%	106.8%	110.5%	119.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/128			1/127		1/126
弱櫻	1/99.9	1/95.1	1/90.8	1/86.7	1/83.1	1/79.2
強櫻	1/273			1/266		1/256
機會牌	1/150			1/149		1/148
小役	中段櫻		RP		押順銅鐘	共通銅鐘
確率	1/32768		1/7.30		1/4.00	1/30.9

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>

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	2.34			2.72		3.85
弱櫻	1.22	1.16	1.11	1.19	1.14	1.69
強櫻	16.7			18.7		21.9
機會牌	8.22			8.84		9.46
共通銅鐘	0.09					
中段櫻	50					

BONUS 中小役確率

小役	銅鐘	RP	假鬪	單線鬪	雙線鬪	三線鬪
BB 中	1/1.1		1/17.4	1/23.9	1/71.6	1/655
狂氣之刻中	1/3.2	1/6.2	1/19.0	1/4.1	1/6.6	1/12.8

主要故事系統相關抽選

通常時一個故事會分成四個部分，各部分的最後 4G 會突入應付之刻判定是否故事前進
會依照成立小役進行故事展開、ART、BONUS 的抽選

MAP 抽選

各 MAP 的各個進行部分

MAP1	MAP2	MAP3	MAP4	MAP5	MAP6	MAP7	MAP8	MAP9
起	起	↓	起	起	↓	↓	起	↓
x	承	↓	↓	承	↓	↓	↓	↓
x	x	轉	轉	轉	↓	轉	轉	轉
x	x	x	x	x	決	決	決	決

MAP 選擇抽選

ART	週期	前次	1	2	3	4	5	6	7	8	9
非 當選	n+1	起承	66.8	32	0.39	0.39			0.39		
		轉決	65.2	32	0.39	1.95			0.39		
	其他	起承	99.6		0.39						
		轉決	97.2		0.39	1.95			0.39		
當選	不論	不論						12.5	50	12.5	25

MAP 置換抽選

滯在起承轉的部分時會依照成立小役、是否當選 ART、是否有剩餘的故事部分進行

MAP 置換抽選、當選時 MAP 會被換掉並且移行更進行下去的故事

「起」滯在時

狀況	ART 非當選時, 已無下個部分						ART 非當選時, 尚有下列部分			
小役	不中/銅鐘	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
MAP2	1.56	4.69	19.1	30.9	44.9	85.5				
MAP3			0.78	1.56	3.13	10.2	3.13	6.25	12.5	25
MAP4			0.39	0.78	1.56	3.13				
MAP6					0.39	1.17				
狀況	ART 當選時			ART 當選後						
小役	弱櫻/西瓜		中段櫻/機會牌		強櫻	弱櫻/西瓜/機會牌		強櫻	中段櫻	
MAP6	25		43.8		100	12.5		43.8	100	
MAP7	25		43.8			12.5		43.8		
MAP9	50		12.5							

「承」滯在時

狀況	ART 非當選時, 已無下個部分						ART 非當選時, 尚有下列部分			
小役	不中/銅鐘	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
MAP3			0.78	1.56	3.13	10.2				
MAP5	0.78	2.34	19.5	31.6	46.5	88.7	3.13	6.25	12.5	25
MAP6					0.39	1.17				

ART 當選時/ART 當選後跟「起」滯在時一樣

「轉」滯在時

中段櫻成立時移行 MAP6 確定

狀況	ART 非當選時, 已無下個部分					ART 當選時		ART 當選後
小役	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	非特殊小役	其他特殊小役	其他特殊小役
MAP6							1.17	1.17
MAP9	1.17	6.25	12.5	33.2	100	100	98.8	

「決」滯在時

不抽選移行

通常時 ART 抽選

目前故事開始時的 ART 當選率不明，只有小役部分的抽選

通常時會依照滞在部分進行 ART 抽選，中段櫻不論滞在部分皆當選 ART 確定

ART 當選後也還會再進行庫存獲得抽選

起/承滞在時

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.39	0.78	1.95	2.73	5.08	
西瓜	0.39	0.78	1.95	2.73	5.08	10.2
機會牌	1.17	2.73	5.08	5.86	8.20	12.9
強櫻	10.2	11.7	14.1	14.8	20.3	30.5
BIG	0.03					7.81

轉/決滞在時

滞在	不中/銅鐘	RP	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/BIG
轉	0.39	1.17	5.08	10.2	25	50
決			10.2	20.3	50	100

BIG BONUS 中的抽選

BIG 中每成立一次鬪連線時會獲得點數，連一條線則獲得 1pt

成立三連線鬪時則獲得 3pt 加上當選 ART

最後會依照累計的獲得 pt 進行 ART 抽選，獲得 5pt 以上時則每多 1pt 多 1SET

0pt 當選 ART 時則該 ART 繼續率為 80%確定

pt	0	1	2	3	4	5
當選率	5.08	5.08	10.2	20.3	33.6	100

親番（莊家）TABLE 抽選

每 8SET 為一輪，會進行 TABLE 抽選決定該 SET 是否為莊家，莊家時則為高確確定

下面表格橫向數字為 TABLE 編號，直向數字為 SET 數

TABLE 抽選率：No.1 24.7%、No.2~3 各 25%、No.4~16 各 1.95%

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1													莊		莊	莊
2														莊	莊	莊
3							莊	莊	莊	莊	莊	莊	莊		莊	莊
4	莊		莊					莊	莊	莊	莊	莊		莊	莊	莊
5						莊			莊	莊	莊	莊	莊			莊
6					莊	莊				莊	莊	莊		莊		莊
7				莊	莊	莊					莊	莊	莊			莊
8		莊	莊	莊	莊	莊						莊		莊		莊

ART 中繼續轉數抽選

每一 SET 開始時會依照當關是否繼續決定當關的轉數

繼續時會依照預先抽選可以獲得的鷺巢麻雀點數來下去作當關轉數抽選

G 數		15	16	17	18	32	33	34	35
繼續	0pt					4.30	14.8	4.30	14.8
	1~3pt	1.56	0.78	1.56	0.78	4.30	14.1	4.30	14.1
	4~5pt	3.13	1.56	3.13	1.56	3.91	13.7	3.91	13.7
非繼續						14.8	5.48	14.8	5.08
G 數		36	37	38	39	40	41	42	
繼續	0pt	4.30	14.8	4.30	14.8	4.30	14.8	4.30	
	1~3pt	4.30	14.1	4.30	14.1	3.91	14.1	3.91	
	4~5pt	3.91	13.3	3.91	13.3	3.91	13.3	3.91	
非繼續		14.8	5.08	14.8	5.08	14.8	5.08		

ART 中 SET 數庫存抽選

ART 中特殊小役會依照滯在狀態進行 SET 數庫存抽選

中段櫻成立時當選狂氣之刻 or 繼續率 80%的 ART+2SET 以上

狀態	共通銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	BIG
低確		0.78	3.13	10.2	25	100
高確	0.39	12.5	33.2	50	100	100

ART 中 EPISODE 抽選

ART 繼續時所胡的牌型大小，達到一定大小時會獲得點數

累計獲得 5pt 時則突入 EPISODE，EPISODE 為 30G 繼續，內部狀態強制為高確

牌型	1~4 翻	滿貫	跳滿	倍滿	三倍滿	役滿
點數	0	1	2	3	4	5