

老虎機玩家心態

主講人：
Michael 楊宗憲

賭客心態

遊玩節奏
刺激感
中大獎

KNOW YOUR PLAYER

BE THE PLAYER

相同材料的兩碗牛肉麵
也有可能一碗極其好吃
另一碗卻不好吃

同樣道理可應用在老虎機

牛肉麵店老闆沒吃過
各種牛肉麵卻能做出
最好吃的牛肉麵？

做出好玩的老虎機唯一方法：**賭**

老虎機設計

美術設計: 包裝

機率設計: 核心

Art attracts the player, **Math** keeps him

什麼是老虎機

趣味 娛樂 **賭博**

玩老虎機玩家的優勢在哪裡？

- 享受動畫音效
- 不需要技術
- 多種玩法
- **以小博大**



老虎機的架構

- NG (Normal Game)
- **FG (Free Game)**
- BG(Bonus Game)



以小博大

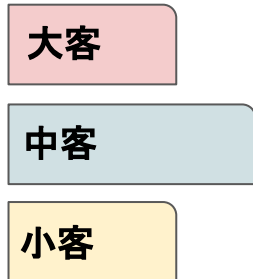
- 獎多大(賠率設計 + 玩法設計)
- 怎麼中(玩法設計)
- 多久中(機率設計)



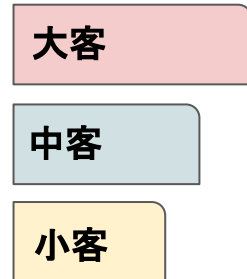
老虎機分類

小客	中客	大客
<ul style="list-style-type: none">● 震盪小● 最大獎百倍~千倍	<ul style="list-style-type: none">● 震盪中● 最大獎千倍● 秦皇傳	<ul style="list-style-type: none">● 震盪大● 最大獎千倍~萬倍● 玉皇大帝

客群分布



Lightning link
Buffalo Gold
秦黃傳



麻雀無雙
台灣黑熊
lucky 88

設計師最常犯的錯

玩家喜歡大獎，最大獎越大越好	給玩家很多小獎，以至於給不出大獎
<ul style="list-style-type: none">● 特色玩法出現率太低● 無法聽牌 沒有near miss● 玩家看不到希望● 震盪太大	<ul style="list-style-type: none">● 大獎RTP不夠● 沒有大獎● 玩家失去耐心● 震盪過低

所有遊戲都圍繞在一個重點

中大獎

哪一種感受度最佳？

1. RTP 95%, 平均30局進FG
2. RTP 95%, 平均90局進FG
3. RTP 95%, 平均300局進FG



最佳感受度

平均80 ~ 120局進入免費遊戲

老虎機族群

歐美 玩法

- FG 局數長 (10 ~ 200局)
- 遊戲機以中客為主
- 客群廣(賭客, 遊客)
- RTP低(80~95%)
- 玩法多(趣味, 賭味)
- 趣味度高

台灣 玩法

- FG 局數短 (5 ~ 40局)
- 遊戲機以中大客為主
- 客群(賭客)
- RTP高(92 ~ 98%)
- 玩法簡單明瞭(賭味)
- 刺激度高

如何從玩家感受度來設計老虎機

NG

- 最大獎
- 特色玩法

FG

- 最大獎(或更大)
- 中大獎機率提升
- 加強特色玩法
- 雲霄飛車感受度
- (聽牌)Near miss



你會買哪一種彩票？雲霄飛車理論

- **A彩票**：買100張彩票，一張要花1000塊，80張沒中獎，10張中100~500，5張中1000 ~ 5000不等，4張中1 ~ 2萬，**1張中10萬~100萬**。
- **B彩票**：買100張彩票，**90張中10 ~ 1000**，10張沒中獎。

哪一款比較容易聽牌?

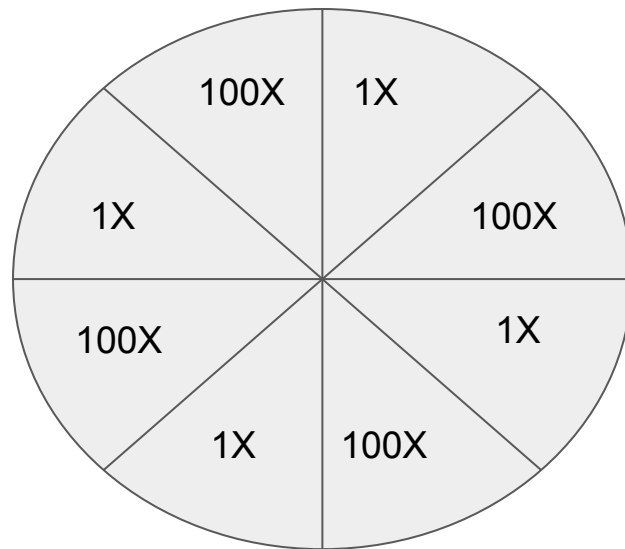
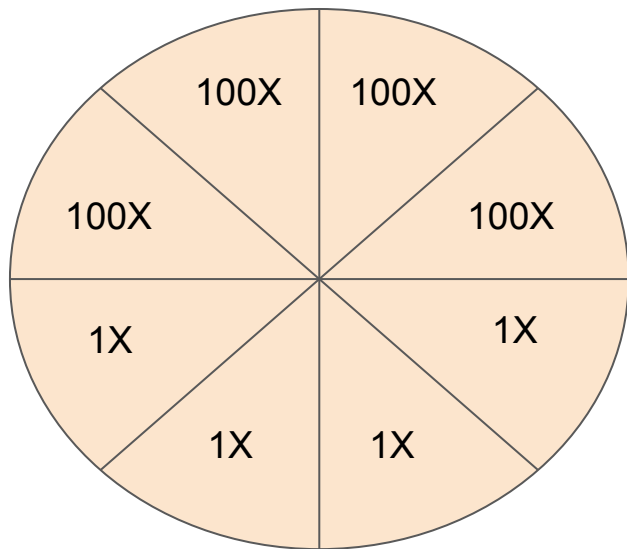
A遊戲:

- 規格: 3X5
- 目標: WILD全盤
- FG平均WILD數: 6顆

B遊戲:

- 規格: 3X5
- 目標: WILD全盤
- FG平均WILD數: 2顆

NEAR MISS, RTP一樣, 哪個刺激？



舉例: 台灣黑熊

NG:

- 玩法特色 長條形百搭
- 目標 全盤



FG: (Sticky Wild)

- 玩法特色 長條形百搭 若覆蓋整輪則停留
- 目標 全盤

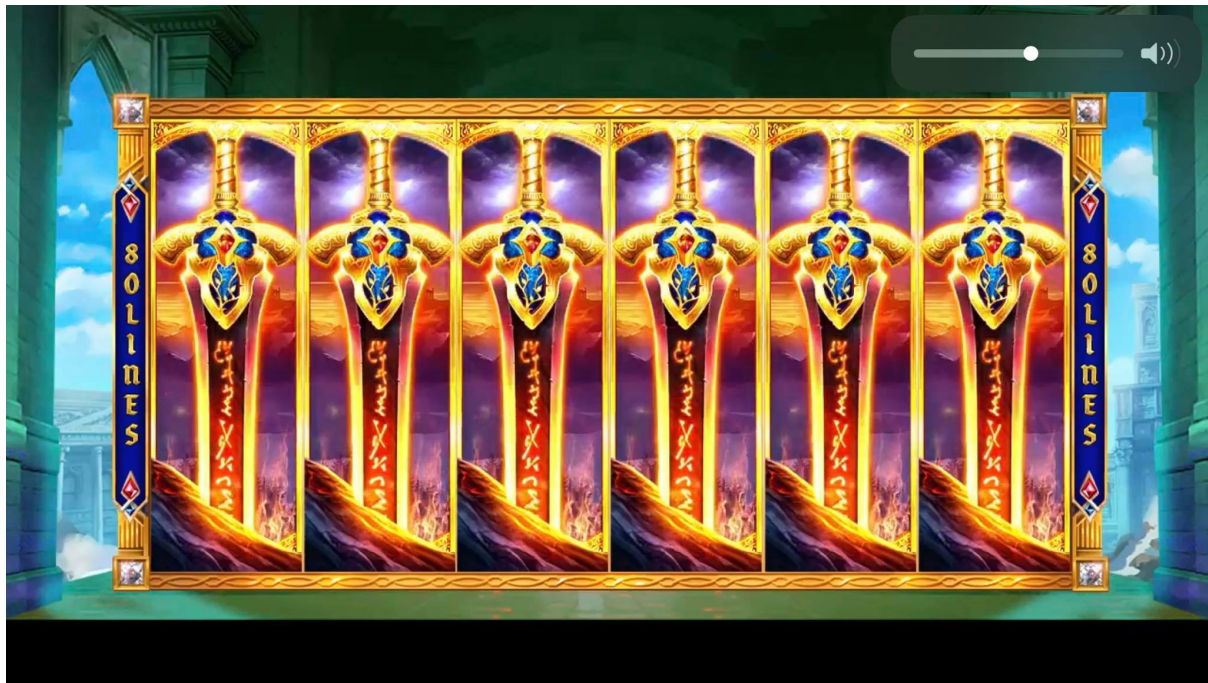
滿足了哪些條件？

- 有大獎目標
- 全盤1000倍, 10局=1萬倍, 加局可能>2萬
- 中獎的機率提升(Sticky wild)
- Near miss(4條WILD)
- 雲霄飛車(1, 2, 3, 4, 5條)



中大獎的設計方式

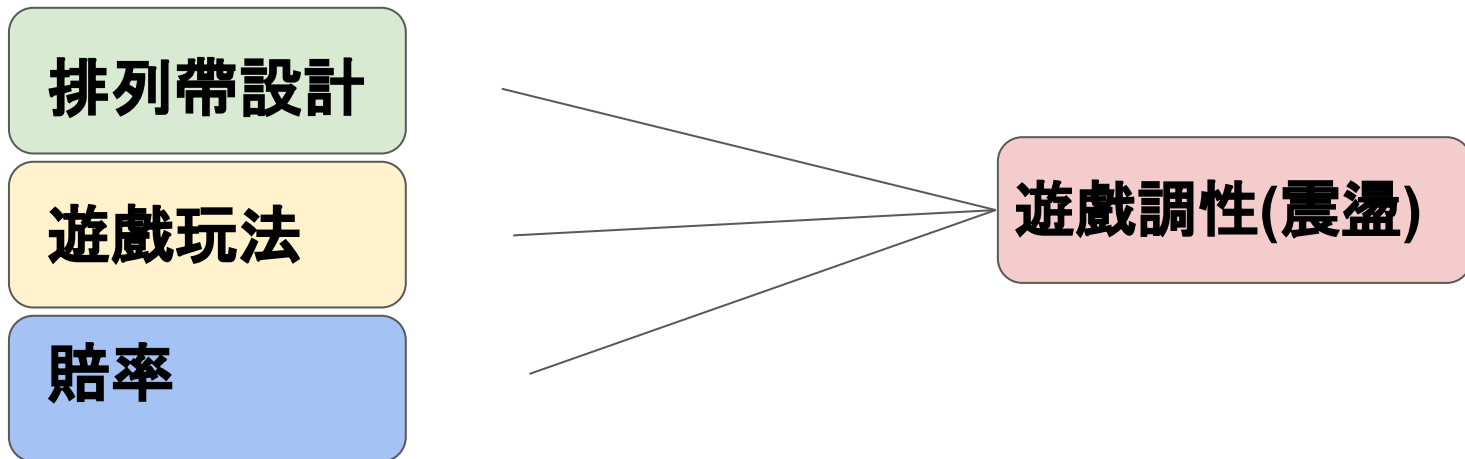
- 5連線(outdated)
- 全盤
- 大乘倍
- 乘倍+百搭 搭配
- 特殊玩法



老虎機數學製成

目前做法	過去做法
<ul style="list-style-type: none">● 設計玩法+參考玩法● 請數值企劃建構數學● 與製作人討論● 調整(2~3次)● RD製成● 試玩版本● 繼續調整● 完成	<ul style="list-style-type: none">● 參考玩法● 請數值企劃建構數學● RD製成● 試玩版本● 完成

遊戲感受度組成三元素



玉皇大帝FG玩法總結

- 每一個回合乘倍增加
- 出現玉帝才有乘倍
- 有可能FG結束低分
- 有可能FG結束千倍萬倍
- 玩家每一回合心態期待感持續增加
- 越玩越嗨
- 雲霄飛車設計
- 感受: **生死一瞬間(刺激度:大)**



紅牛FG玩法總結

- WILD持續增加
- 增加的WILD不會消失
- 分數越來越高
- 分數較平均
- 玩家每一回合心態期待感持續增加
- 越玩越嗨
- 雲霄飛車設計
- 感受: **漸入佳境(刺激度:中)**



玩法哪個刺激？(1) 同樣最大獎都是1000倍

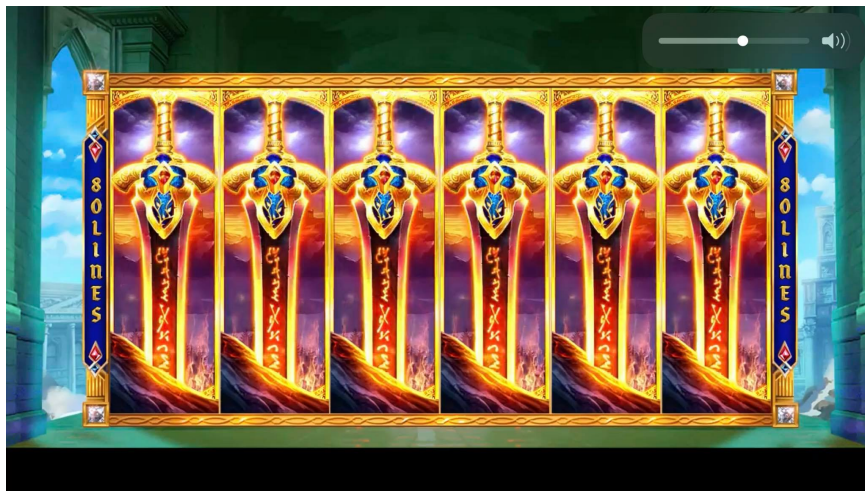
- **A遊戲:** FG所有得分X2
- **B遊戲:** FG每一局乘倍+1, 十局X10, 二十局X20。

(情緒堆疊, 期待感上升, 越玩越刺激)



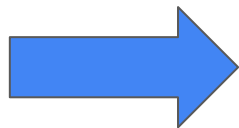
玩法哪個刺激？(2) 同樣最大獎都是1000倍

- **A遊戲:** WILD是長條形



- **B遊戲:** WILD是長條形，若出現整條WILD會鏡向反射到另一邊

10X



20X



10X



1000X



END
THANK YOU