

# 物語系列第二季

パチスロ〈物語〉シリーズ セカンドシーズン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



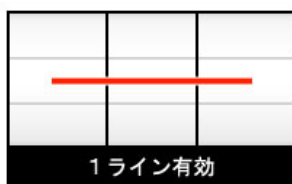
導入年月 2020/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 50G

小役構成



BONUS



怪異連線



3 枚/10 枚



3 枚



3 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

- 週期到達抽選 CZ/AT
- 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

發生確率為 1/65536, 特典為 BONUS+  
高模式 AT+倍倍機會

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 500G, 天井到達後該週期消化完畢時當選傾物語確定

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



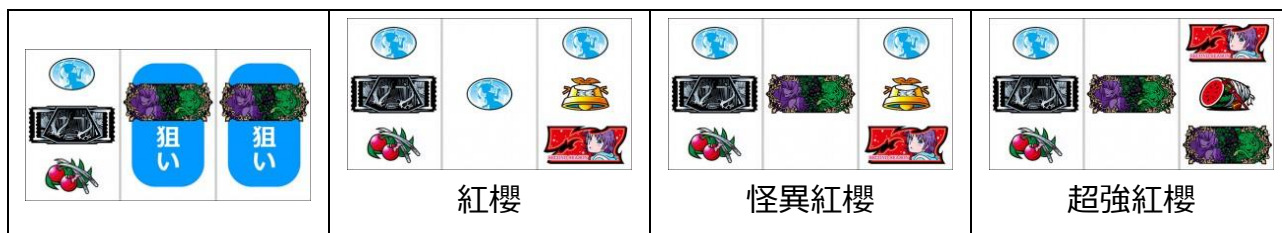
首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR



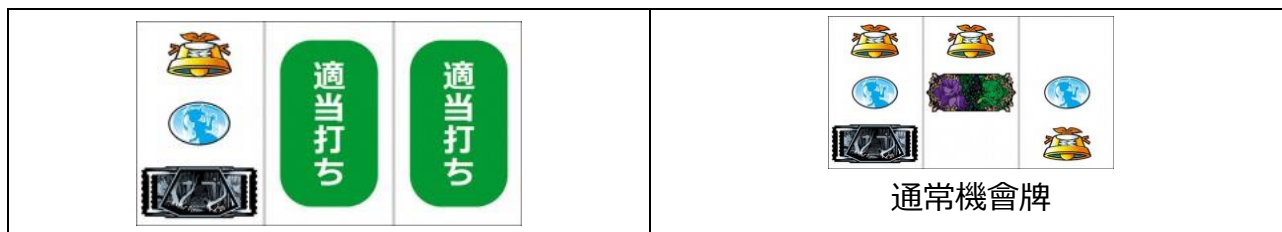
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押怪異圖案，沒有停止任一怪異圖案時為一般紅櫻

有停止一個時為怪異紅櫻，停止兩個時為超強紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中右轉輪有停止怪異圖案為通常機會牌 2



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押怪異圖案，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押西瓜但是沒有連線時為滑落機會牌



左轉輪上段怪異圖案停止時，中轉輪瞄押怪異圖案，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

下段銅鐘連線時為強銅鐘（或通常機會牌），西瓜沒有連線時為滑落機會牌



### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時請瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

## 各種演出說明

### 模式與 BONUS 介紹

#### 通常場景



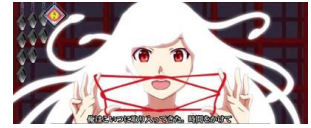
物語場景



日常部分



怪異部分



連續演出



MAP



紅綠燈



忍模式

通常時的抽選為一週期約 45G 的物語進行型週期抽選，會依序從物語場景→日常部分→怪異部分→連續演出移行，目標為突入 CZ「結末之儀」。畫面左上的 MAP 會示唆期待度，越往右邊的話則期待度越高。藍燈時會往物語部分、黃燈時則 MAP 會往上走、紅燈則 MAP 會往右上走  
特殊小役成立時會進行 AT「傾物語」直擊、移行忍模式、或是天井轉數短縮抽選  
怪異圖案出現時則下一轉移形怪異部分濃厚。忍模式滯在時則忍的演出會頻繁發生  
忍模式中的特殊小役成立時為直擊傾物語的好機

#### 結末之儀



15G/30G/無限 G+3G 繼續的 CZ。怪異圖案出現率大幅上升到 1/8，出現會進行氣顏色升格抽選  
顏色上升越高則傾物語當選期待度越高，規定轉數消化後會突入 3G 的演出，成功則當選傾物語  
規定轉數消化前就發展最終演出時為大好機！結末之儀中為選擇的女角時則期待度上升

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>

## 傾物語



傾物語



傾挑戰



姫絲秀忒對決



為大多數初當時會突入的 AT，為三個部分組成，最初 15G 間的傾物語中特殊小役會進行 姫絲秀忒對決的勝率加算抽選。畫面右上角的圖案顏色上升時期待度也上升，接著突入的傾挑戰會持續到怪異圖案成立，怪異圖案的停止牌型會使加算的勝率變化。最後 8G 會發生姫絲秀忒對決

會依照前面兩部分獲得的勝率進行勝敗抽選，勝利則突入 AT「倖時間 SS」

對決中「忍」的攻擊次數越多，好機的文字出現等等時為期待度上升

## 倖時間 SS (HAPPY TIME SECOND SEASON)



並



萌



蕩

初期枚數為 150 枚，純增約 2.8 枚/G 的差枚數管理型 AT。初當時一定突入倍倍機會

實際上一定超過 150 枚。AT 中特殊小役成立時為場景上升的好機

場景越高則越有機會當選倍倍機會或是 BONUS

## HEROINE QUEST



AT 中特殊小役成立或是怪異圖案停止時獲得的女角點數到達 MAX 時突入

到達最上面那層樓則升格蕩模式濃厚

## 倍倍機會



AT 初當時所突入的枚數上乘特化區間。每一轉會進行配當與倍率的上乘抽選  
 結束時會上乘配當乘上倍率的枚數。畫面右側的保留會告知即將上乘什麼，演出成功則上乘濃厚  
 繼續轉數不固定，要是發生注意燃燒殆盡演出且成立再再鐘連線時為結束濃厚

## 發怒撫子



倍倍機會突入時的一部分發生的新要素，每轉  
 所表示的初期配當會變化，RP 成立當轉停的  
 配當即為初期配當，特殊小役為 20 枚確定!?

## 保留反對運動



倍倍機會中可能發生的新要素，發生時 2~4 倍  
 的保留全部都有機會變成上位保留  
 反對的種類總共有三種

## 詐欺師的調戲



倍倍機會中貝木保留出現時為  
 突入好機，會發生 4G 的演出  
 貝木要是付了錢則獲得 30 倍

## 超倍機會



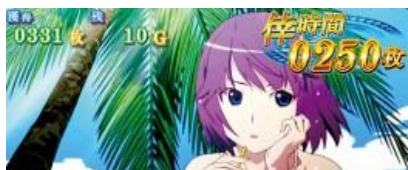
倍倍機會的上位版本，倍率與  
 配當的上乘率大幅上升，這次  
 有機會在突入時就是超的

## EXTRA SERVICE



特殊小役、RP 的一部分、或是  
 怪異圖案連線時突入，會連續  
 發生倍數上乘

## BONUS



AT 中有機會當選的 30G 固定枚數上乘特化區間。BONUS 中每一轉都是上乘枚數的好機  
 銅鐘成立時期期待度高，特殊小役則上乘期待度大幅上升，切入演出發生時出現怪異圖案則上乘  
 BONUS 開始時的 7 顏色也要注意，白 7 連線則上乘性能會比較高

## 故事的後續



導入部分



樂曲部分



繼續判定

AT 中確定獲得 1500 枚以上時會突入的繼續率管理型 AT，1SET 100 枚，由上面三個部分組成  
 繼續判定成功則繼續，目標為有利區間完走！

## 通常時演出

### 高漲時刻



為轉輪凍結的演出，發生時會經由白 7 連線的 BONUS 後突入倖時間 SS 的蕩模式  
當然也會突入倍倍機會

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
結末之儀	1/149.4	1/147.6	1/146.9	1/145.2	1/141.1	1/133.1
傾物語	1/331.4	1/323.8	1/311.9	1/273.9	1/250.2	1/221.8
機械割	97.3%	98.9%	101.1%	105.1%	109.0%	112.8%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/90.0	1/88.8	1/87.6	1/86.5	1/85.3	1/84.2
10 枚銅鐘	1/11.1	1/11.0	1/10.9	1/10.7	1/10.6	1/10.5
小役	不中小役	RP	紅櫻	怪異紅櫻	滑落機會牌	
確率	1/4.8	1/8.7	1/99.9	1/199.8	1/199.8	
小役	機會牌	強銅鐘	超強紅櫻	中段紅櫻		
確率	1/399.6	1/993	1/16384	1/16384		

超強紅櫻成立時直擊傾物語確定，中段紅櫻則多追加突入倖時間 SS 的期待度大！

## 通常時的週期抽選相關

一週期約 45G，畫面左上角的 MAP 會示唆現在所處位置

移動到最上面一排時會進行 CZ 等等的抽選，此時的顏色會示唆 CZ 的當選率

MAP 顏色	藍色	綠色	紅色	紫色
當選率	15.4%	38%	67%	100%

### 週期等級

通常時內部有三個週期等級在管理

週期等級 0：演出 MAP 不移行怪異部分直接結束週期（只會消化 30G）

週期等級 1：演出 MAP 移行怪異部分後但是演出失敗後結束週期

週期等級 2：演出 MAP 移行怪異部分後且演出成功當選 CZ「結末之儀」，傾物語直擊率上升

內部每一轉都會進行週期等級上升抽選，只要等級上升了這一週期的消化轉數就會增加

滯在等級	0		1
小役	1	2	2
紅櫻/西瓜	15.2	5.1	10.2
怪異櫻/機會牌	89.8	10.2	25
強銅鐘	50	50	50

### 結末模式

週期開始時會抽選 LOW 或是 HIGH，抽到 HIGH 時則週期等級會有優遇+有 LOOP 性

有利區間開始時

設定	1	2	3	4	5	6
LOW	79.7	77.3	75	72.3	69.5	66.4
HIGH	20.3	22.7	25	27.7	30.5	33.6

其他狀況依照消化轉數抽選

前次模式	消化轉數小於 249G		消化轉數大於 250G	
	LOW	HIGH	LOW	HIGH
LOW	94.9	5.1	50	50
HIGH	12.5	87.5		

抽選完結末模式的種類之後會進行週期等級抽選

週期等級	Lv.0	Lv.1	Lv.2
LOW	75	21.9	3.1
HIGH	50	25	25



## 機會週期

通常時要是週期種類對應到了玩家選的角色時則為機會週期（進入週期後才變更角色無效）

角色	戰場原黑儀 忍野忍 斧乃木余接	八九寺真宵	神原駿河	千石撫子	羽川翼
對應週期	戀物語	鬼物語	花物語	囮物語	貓物語

機會週期會依照週期突入時的週期等級與結末模式來進行抽選

	週期等級 0	週期等級 1	週期等級 2
LOW	6.3	50	87.5
HIGH	12.5	31.3	62.5

## 忍模式

通常時紅櫻成立時會進行忍模式移行抽選，移行後忍的相關演出會頻繁的發生

滯在忍模式中，當紅櫻成立時的 50%會抽選直擊傾物語，當選前都不會轉落

設定	1	2	3	4	5	6
忍模式移行	5.1	5.5	7.4	7.8	9.8	10.2

## 結末之儀中的抽選

突入時會先進行繼續的轉數抽選

繼續轉數	15G	30G	無限
分配比例	94.9	4.7	0.4

消化中會依照成立小役進行 AT 抽選

## 主要部分

小役	其他小役	西瓜/中怪異	停止兩個怪異	左怪異
當選率	0.4	2.7	10.2	16.8
小役	紅櫻	怪異櫻/機會牌	強銅鐘	怪異連線/確定役
當選率	25	39.8	50	100

## 演出部分

小役	紅櫻/西瓜	怪異櫻/機會牌	強銅鐘	確定役
當選率	2.7	16.8	50	100

## 傾物語直擊抽選

不論滯在的週期等級，紅櫻成立時會進行傾物語直擊抽選

設定	1	2	3	4	5	6
其他	0.8	1.6	2.3	7	8.6	10.2
忍模式中	50					

滯在週期等級 2 時，會進行結末之儀與傾物語的直擊抽選

小役	RP	強銅鐘	怪異櫻/機會牌
結末之儀		12.1	23.4
傾物語	0.02	0.4	1.6

中段紅櫻與超強紅櫻成立時為傾物語直擊確定

## 傾物語中的抽選

消化中會進行勝率加算抽選，加算會每一次都加 1%，然後以抽到的繼續率進行 LOOP 加算  
例如是抽到 80%繼續，然後繼續了五次，那就是勝率+5%

確定櫻/中段櫻/怪異連線時為勝利濃厚

繼續率	50%	70%	80%	90%
中怪異/西瓜/紅	50	50		
停止兩個怪異		87.5	12.5	
左怪異/怪異紅		50	50	
強銅鐘			50	50

## 傾挑戰中的抽選

準備中跟傾物語中的抽選一樣會進行勝率加算抽選

繼續率	50%	70%	80%	90%
不中/押順銅鐘/共通銅鐘	10.2			
西瓜	50	50		
強銅鐘			50	50

對決突入的當轉，會依照怪異圖案的停止型進行勝率加算抽選（以下為設定 1 的抽選）

突破率最低保障為 26%，低於 25%時會強制加到 26%，怪異連線為勝利確定

停止怪異	只有中間		停止兩個		只有左邊	
繼續率	90%	99%	95%	99%	95%	99%
分配比例	94.9	5.1	94.9	5.1	75	25

## 倖時間 SS 中的模式移行抽選

AT 開始時會進行初始模式抽選（但是表面上都會顯示「並」，從高漲之刻突入時除外）

模式	並	萌	蕩
分配比例	79.7	19.9	0.4

消化中會依照成立小役進行模式移行抽選

滯在	並	萌		蕩	
小役	萌	並	蕩	並	萌
不中/押順 3 枚銅鐘/共通銅鐘	12.1				
押順 10 枚銅鐘		14.1		7	7
西瓜	50		5.1		

HEROINE QUEST 發生時也會進行模式移行抽選

滯在模式	萌	蕩
並	94.9	5.1
萌	50	50

## 各特化區間的抽選

以下都是弱 AT 滯在時的抽選機率，強 AT 的機率目前尚未公布

### 並模式滯在時

項目	強銅鐘	紅櫻	西瓜	怪異櫻 機會牌	超強櫻	中段櫻	逆押怪異	怪異連線	紅 7 連線
倍倍機會	41.8			31.6			2.3	76.9	
超倍倍機會	4.7		2.7	0.4	50	50		23.1	
倍倍機會 +發怒撫子	0.4	2.7		0.4					
超倍倍機會 +發怒撫子	0.4			0.4					
紅 7 BONUS	2.3			0.4	25				76.9
白 7 BONUS	0.4			0.4	25	50			23.1

### 萌模式滯在時

項目	強銅鐘	紅櫻	西瓜	怪異櫻 機會牌	超強櫻	中段櫻	逆押怪異	怪異連線	紅 7 連線
倍倍機會	41.8			48			4.3	76.9	
超倍倍機會	4.7		2.7	0.4	50	50		23.1	
倍倍機會 +發怒撫子	0.4	2.7		0.4					
超倍倍機會 +發怒撫子	0.4			0.4					
紅 7 BONUS	2.3			0.4	25				76.9
白 7 BONUS	0.4			0.4	25	50			23.1

### 蕩模式滯在時

項目	不中 其他銅鐘	強銅鐘	紅櫻	西瓜	怪異櫻 機會牌	超強櫻
倍倍機會		44.5			89.1	
超倍倍機會	2.3	44.5		44.9	5.1	50
倍倍機會 +發怒撫子	0.4	0.4	89.8		0.4	
超倍倍機會 +發怒撫子		0.4	10.2	5.1	0.4	
紅 7 BONUS		7.8			3.9	25
白 7 BONUS		2.3			1.2	25
項目	中段櫻	中怪異	兩個怪異	左怪異	怪異連線	紅 7 連線
倍倍機會		32.7	43.6	65.4	87.5	
超倍倍機會	50	0.6	0.9	1.3	12.5	
紅 7 BONUS						76.9
白 7 BONUS	50					23.1

## 倍倍機會中的抽選

首先突入時會抽選初期配當：5枚 99.6%、10枚 0.4%

然後會抽選倍倍機會的種類：倍倍機會 95%、超倍倍機會 5%

接著抽選保留的 TABLE

保留 TABLE	A	B	C	D	E
分配比例	89.8	2	5.1	2.7	0.4

各 TABLE 的保留種類抽選

TABLE	2倍	3倍	4倍	5倍	10倍	曆	女角	忍	超倍	貝木
A	44.5	18	10.2	5.1	0.4	20.3	0.4	0.4	0.4	0.4
B	23	20.3	20.3	10.2	1.2	20.3	1.2	1.2	1.2	1.2
C		45.3	20.3	10.2	0.8	20.3	0.8	0.8	0.8	0.8
D			37.9	37.9	0.8	20.3	0.8	0.8	0.8	0.8
E				37.1		37.1	10.2	2.7	2.7	10.2

消化中會依照成立小役進行保留獲得抽選

小役	獲得率	小役	獲得率	小役	獲得率
RP	21.4	1枚/無押順指示 10枚銅鐘	40.2	押順 3枚銅鐘/共通銅鐘	80
中段再再鐘	42.2	有押順指示 10枚銅鐘	66.8	特殊小役/怪異圖案停止	100

獲得保留時，配當+1枚的當選率

小役	獲得率	小役	獲得率	小役	獲得率
特殊小役以外/怪異連線	0.4	逆押左怪異	7.7	怪異紅櫻/機會牌	25
逆押中怪異	4.9	紅櫻/西瓜	12.5	強銅鐘/中段櫻/超強櫻	100
逆押停止兩個怪異	6.6				

獲得角色保留時的變換目標抽選

變換內容	配當	倍率	保留	配當+倍率	配當+保留	倍率+保留	全部
曆保留	91.8	3.1	1.6	0.8	0.8	0.8	1.2
女角保留	25	25	25	7	7	7	3.9
忍保留				29.3	29.3	29.3	12.1

抽到配當變換時，配當的上乘枚數

配當上乘	+1	+2	+3
分配比例	96.5	3.1	0.4

抽到保留變換時的保留變換種類

2 倍→4 倍、3 倍→5 倍、4/5 倍→10 倍、10 倍/曆→75%變女角/25%變忍、女角→忍  
 倍倍機會中會依照成立小役進行超倍倍與 EXTRA SERVICE 抽選

小役	超倍倍	EXTRA SERVICE	都當選
RP		0.1	
紅櫻/西瓜	0.4		
怪異櫻/機會牌	0.4	0.8	0.4
強銅鐘	9.4	0.4	0.4
逆押中怪異	0.1	0.3	
逆押中右怪異	0.1	0.8	0.7
逆押左怪異	0.1	0.7	0.2
逆押左中怪異		80.9	19.1
怪異連線		50	50
中段櫻/超強櫻			100

### 超倍倍機會中的抽選

如果以下沒有列出的部分，則跟倍倍機會中的抽選一樣

消化中會依照成立小役進行保留獲得抽選

小役	獲得率	小役	獲得率	小役	獲得率
RP	58.5	無押順指示 10 枚銅鐘	75	其他小役	100
中段再再鐘	76.5	有押順指示 10 枚銅鐘	83.6		

獲得保留時，配當+1 枚的當選率

小役	獲得率	小役	獲得率	小役	獲得率
特殊小役以外/怪異連線	50	逆押停止兩個怪異	61.7	特殊小役	100
逆押左怪異	60.9	逆押中怪異	68.7		

獲得角色保留時的變換目標抽選

變換內容	配當	倍率	保留	配當+倍率	配當+保留	倍率+保留	全部
曆保留	25	25	25	7	7	7	3.9
女角保留	7	7	7	25	25	25	3.9
忍保留							100

## 詐欺師的調戲中的抽選

成功的話則+30 倍，會依照成立小役進行成功抽選

小役	不中/RP/10 枚銅鐘	3 枚銅鐘/共通銅鐘	特殊小役
成功率	10.2	20.3	100

## EXTRA SERVICE 中的抽選

會依照當選時的契機役進行繼續率抽選，會依照繼續率持續上乘倍率

小役	怪異連線/怪異櫻 機會牌/強銅鐘	逆押怪異停止 12 個 超強櫻	中段櫻
50%	89.8	50	
80%	10.2	50	100

## BONUS 中的抽選

BONUS 中內部有三種等級，會依照 BONUS 的種類先抽選等級

等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3
紅 7 BONUS	89.8	9	1.2
白 7 BONUS		89.8	10.2
高漲之刻			100

### 不中小役成立時

上乘枚數	10	30	50	100
Lv.1	89.8	4.7	4.7	0.8
Lv.2	81.3	9.4	8.8	0.6
Lv.3	68.8	23.4	7.3	0.5

### 押順銅鐘/共通銅鐘成立時

上乘枚數	10	30	50	100
Lv.1	44.9	2.3	2.3	0.4
Lv.2	54.3	6.3	5.9	0.4
Lv.3	55.1	18.8	5.9	0.4

## 其他小役成立時

上乘枚數	中怪異	中右怪異	左中怪異	左怪異	怪異連線
30 枚	50.0	80.7	89.8	94.9	
50 枚	38.5	17.5	7.8	3.9	
100 枚	3.8	0.6	0.8	0.4	79.7
200 枚	3.8	0.6	0.8	0.4	10.2
300 枚	3.8	0.6	0.8	0.4	10.2
上乘枚數	RP	紅櫻/西瓜	機會牌	強銅鐘	怪異紅櫻
30 枚	5.9	75.0	50.0		
50 枚	93.5	23.8	46.5	50.0	
100 枚	0.3	0.4	1.2	25.0	33.3
200 枚	0.2	0.4	1.2	12.5	33.3
300 枚	0.2	0.4	1.2	12.5	33.3

中段櫻/超強櫻成立時上乘 300 枚確定

## 故事的後續中的抽選

當預計獲得枚數超過 1500 枚時則會強制移行此模式

但是內部要是當時還滯在 BONUS 或是倍倍機會等等，還是會在內部照常抽選

內部獲得的枚數，假設是 2000 枚，則直到獲得 2000 枚以前這故事的後續都會強制繼續

如果超過內部預計獲得枚數時則會進行繼續抽選

初始每一 SET 都會以 50% 進行繼續抽選，沒抽到的話則消化中特殊小役會抽選

西瓜為 5.1%、中押特殊 RP 為 10.2%（此模式中所有特殊小役都會變換成此特殊 RP）

當內部還沒超過預計獲得枚數時，則特殊小役會進行繼續庫存抽選

西瓜為 2.7%、中押特殊 RP 為 5.1%

## AT「倖時間 SS」的獲得枚數突破示唆

777 枚突破：設定 2 以上確定+高設定期待度上升

456 枚突破：設定 4 以上濃厚

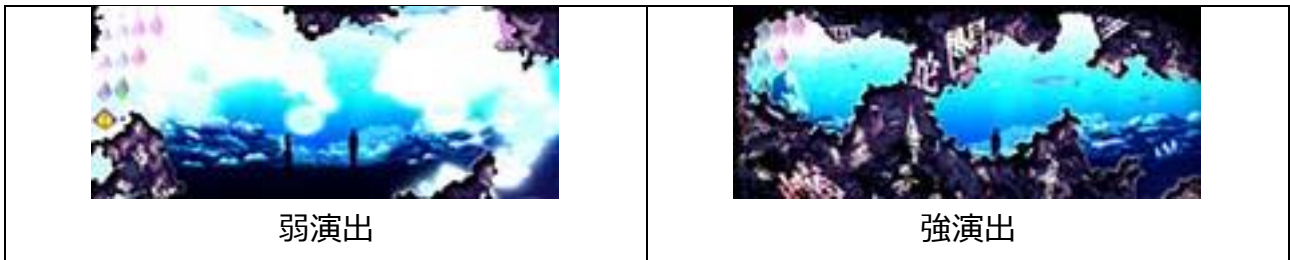
666 枚突破：設定 6 濃厚



## 畫面雜訊演出

畫面雜訊演出發生時為示唆接近了天井轉數，強演出的期待度較高

但是西瓜成立時是示唆天井轉數減少所以不算是上面的示唆這點請注意



## Sammy 獎盃示唆

AT「倖時間 SS」結束時左下角出現的獎盃顏色會示唆設定

出現黑色獎盃時，次回 AT 結束時一定出現下面其中一個獎盃

獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 濃厚

## BONUS 確定畫面示唆



## 姬絲秀忒對決的突破率示唆

55%為設定 5 以上濃厚、66%為設定 6 濃厚

## 超嬌切入演出

出現以下確定開牌演出時為高設定濃厚

