

侍魂鬼

サムライスピリッツ鬼

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2011/10

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 297 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 54 枚時結束



9枚



9枚



9枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART
2. 規定轉數到達時當選 ART

轉輪凍結特典與確率

為單獨 BIG 成立的 25%抽選
特典為鬼羅刹突入確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1280G, 天井到達時經由前兆後突入 ART

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



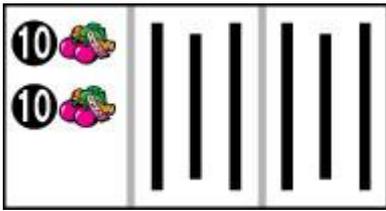
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段到中段瞄押 10 號紅櫻(黑 BAR 下方)



左轉輪中段紅櫻停止時為中段紅櫻確定，中右轉輪適當停止



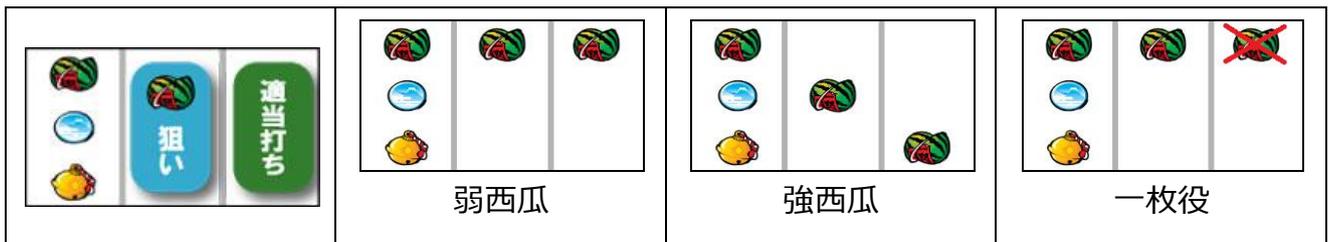
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，三連櫻為強櫻，未三連為弱櫻



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，斜線西瓜連線為強西瓜

平行西瓜連線為弱西瓜，西瓜聽牌不中時為一枚役



BIG 中的打法

切入演出發生時全轉輪瞄押紅七，其餘順壓消化即可

ART 中的打法

有押順指示照押順停止，其餘按一班時打法即可

各種演出說明

通常演出

小役提示系演出



衣服顏色與東西的顏色對應成立小役

當然也有發展連續演出的狀況

墮日墮登場演出



出現時為示唆前兆的角色

頻繁出現時可期待突入 ART!?

開眼模式



突入時 ART 期待度上升的
前兆場景，發生海浪很高或是
火山噴火時為好機

激走模式



比開眼模式期待度更高的場景
突入時期待度為激熱!

決斷之刻



發生時為前兆模式移行或是
開獎的激熱演出
金文字寫著天霸之刻期待更大

切入動畫演出



發生時期待度急速上升的演出，從此演出的連續演出失敗的話也有機會當選 ART

次回預告動畫演出



當選侍演出



當選侍出現時為開牌確定的特殊角色
長按住第三停止鍵時有時候會看的到!?

輪迴逆迴轉一百秒凍結



發生時為 BIG+鬼羅刹突入確定!

連續演出

霸王丸



霸王丸與師父對決
勝利的話則演出成功

服部半藏



使用爆炎龍將敵人粉碎
的話則演出成功

千兩狂死郎



石割之舞演出成功的話
則開牌確定

墮日墮



最後停止的圖案
對應獲得的東西

ナコルル



祈禱成功拯救大自然的話
則演出成功

リムルル



與熊進行打雪戰對決
勝利的話則演出成功

標題機會上升演出



連續演出發展時要注意標題
文字顏色，紅色時為好機

ART 中的演出

斬擊 RUSH 怒



為 ART 準備狀態，會進行修羅 ART 的上乘
不中或特殊小役成立時會加算點數
10 點獲得時則上乘確定

斬擊 RUSH 修羅



基本 30G 繼續的 ART，期間內不中或是
特殊小役成立時會進行羅刹 SET 數抽選



斬擊 RUSH 羅刹



羅刹周圍的火焰全部消失(連續 7G RP 成立)前會一直繼續的自力繼續 ART
繼續率約 92.2%，押順出現時出現強敵為繼續的期待大，10 回成功為十連斬
此時成立不中或特殊小役時為突入最終決戰的大機會



斬擊 RUSH 鬼羅刹



基本系統跟羅刹一樣，不過變成連續 14G RP 成立才會結束，繼續率為 99.4%!



最終決戰



羅刹中抽選當選的 30G 固定的對決 ART
成功討伐天草時則獲得鬼羅刹 ART



BIG BONUS 中的演出

切入演出



切入演出有兩種，右邊的演出七連線期待度較高

轉輪凍結



發生為紅七連線+ART 複數 SET 確定!

REG BONUS 中的演出

格鬥 REG



通常時幾乎都是成立格鬥 REG
對決勝利的話為 ART 確定，押順正確時期待度上升，連續三次失敗反而很有期待!?

天草 REG



ART 中成立的 REG 全部為天草 REG
對決勝利的話為鬼羅刹突入確定

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>

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/596		1/575		1/555	
REG BONUS	1/1214		1/1057		1/936	
BONUS 合算	1/400		1/372		1/349	
ART 初當	1/648	1/520	1/644	1/423	1/600	1/337
機械割	96.8%	98.5%	100.2%	104.8%	109.2%	113.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
滑落銅鐘	1/60.7	1/57.8	1/55.2	1/52.8	1/50.6	1/48.5	
中右銅鐘	1/10.2	1/10.3		1/10.4			
弱櫻	1/95.5		1/95.0		1/94.4		
強櫻	1/381		1/377		1/372		
弱西瓜	1/81.9		1/81.5		1/81.1		
強西瓜	1/241		1/239		1/237		
小役	RP		共通銅鐘		中段櫻		一枚役
確率	1/7.3		1/22.9		1/10923		1/4681

中右銅鐘順押時的 1/9 會形成銅鐘連線

BONUS 同時當選確率

設定	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	中段櫻	一枚役	RP	共通銅鐘
12	3.5	23.3	2.5	14.7	66.7	85.7	0.09	0.28
34	4.06	24.1	2.99	15.3				
56	4.61	25	3.47	15.9				

模式移行抽選

以下契機會進行高確移行抽選，有高確保證 G 數，保證 G 消化後不中成立時的 8.65% 轉落小役成立/設定變更當選的高確保證為 10G，BONUS/ART 後當選的高確保證為 30G

設定	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	BONUS 後	ART 後	設定變更後
135	7.81	25.0	6.25	12.5	50	100	25
2	9.38	26.6	7.81	14.1			
4	10.9	29.7	9.38	17.2			
6	12.5	32.8	10.9	20.3			

超高確只在滑落銅鐘成立的 6.25% 抽選，保證 G 數 20G，消化後不中的 12.5% 轉落

ART 規定 G 數抽選

規定 G 數	192-224	448-480	704-736	960-992	1216-1248
設定 1-3	10	10	10	20	50
設定 4	12.5	12.5	12.5	25	37.5
設定 5	15	15	15	25	30
設定 6	20	20	20	20	20

通常時 ART 抽選

通常時會根據成立小役與滯在模式進行 ART 抽選

小役	弱櫻			強櫻			弱西瓜		
	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
設定 13	0.2	8	12.5	6.25	50	100	0.39	10	15.6
設定 2	0.39	10	12.5	12.5	53.1		0.56	12.5	15.6
設定 4	0.56	10.9	14.1	18.8	56.3		0.78	14.1	17.2
設定 5	0.2	10	12.5	6.25	50		0.39	10	15.6
設定 6	0.56	12.5	15.6	25	62.5		0.78	15.6	18.8
小役	強西瓜			中右銅鐘			中段櫻/一枚役		
模式	低確	高確	超高	低確	高確	超高	不論		
設定 135	3.13	25	50	0.01	0.05	0.2	100		
設定 2	6.25	28.1	50	0.01	0.05	0.29			
設定 4	9.38	30	55	0.02	0.07	0.39			
設定 6	12.5	33.3	60	0.05	0.2	0.78			

斬擊 RUSH 怒中的抽選

怒 ART 中會進行修羅規定 G 數的上乘抽選，小役成立時會進行能量條抽選，MAX 時上乘

能量	弱櫻	強櫻	中櫻/一枚役	弱西瓜	強西瓜	不中/銅鐘
+1	95.3	75	100	96.9	87.5	99.6
MAX	4.69	25		3.13	12.5	0.39

怒 ART 中滑落銅鐘成立時的 6.25% 會進行激怒抽選

激怒中的能量條：不中/銅鐘與怒中的強櫻的抽選機率一樣，特殊小役 MAX 確定

上乘 G	10G	30G	50G	100G	300G
分配	65	25	8	1.5	0.5

斬擊 RUSH 修羅中的抽選

修羅 ART 中會進行羅刹 SET 數的上乘抽選

小役	弱櫻	強櫻	中櫻	一枚役	弱西瓜	強西瓜	不中
上乘率	35	90	100	100	30	75	20

上乘當選時的 SET 數分配

SET 數	1SET	2SET	3SET	5SET
分配	94.5	3.13	1.56	0.78

斬擊 RUSH 羅刹中的抽選

羅刹模式中會進行最終決戰的突入抽選，超高確為每 10 斬時移行

滞在	弱櫻	強櫻	中櫻	一枚役	弱西瓜	強西瓜	不中	銅鐘
低確	1.56	6.25	100	100	1	3.13	0.5	0.5
高確	4.69	25			3.13	12.5	1.56	1.56
超高	33.3	100			25	75	12.5	12.5

羅刹模式結束後會進行復活抽選

第一次 100% 復活，之後每進行復活抽選一次則復活機率依序減半(50%.25%...)

格鬥 REG 中的抽選

當選時會先進行對戰角色抽選：閑丸 12.5%、シャルロット 25%、幻十郎 62.5%

以下為我方與敵方角色的攻擊損傷數值

角色\招式	弱攻撃	中攻撃	強攻撃	超必殺
霸王丸	20	26	32	100
閑丸	16	22	28	
シャルロット	20	25	30	
幻十郎	24	28	32	

開始雙方都有 100 點體力，將對方的體力減為零的話則 ART 當選

押順銅鐘押順正確或是共通銅鐘成立時會進行己方攻擊抽選

如果已經被連續攻擊 3G，會進行機會抽選(強攻撃選擇機率高)

對決剩餘 1G 且強攻撃沒辦法將對方的體力減為 0 時移行必殺抽選(機會抽選成立優先)

押順銅鐘押順正確時

VS	閑丸				シャルロット				幻十郎			
攻撃	弱	中	強	超	弱	中	強	超	弱	中	強	超
一般抽選	14.1	21.9	39	25	46.9	21.9	39.1	25	61.3	25.8	12.5	0.39
機會抽選	12.5	12.5	25	50	25	25	25	25	25	25	25	25
必殺抽選	18.8	18.8	25	37.5	31.3	31.3	31.3	6.3	31.3	31.3	31.3	6.3

共通銅鐘成立時

VS	閑丸				シャルロット				幻十郎			
攻撃	弱	中	強	超	弱	中	強	超	弱	中	強	超
一般抽選	18.8	25	31.3	25	59.4	25	12.5	3.13	97.3	1.56	0.78	0.39
機會抽選				100	25	25	25	25	25	25	25	25
必殺抽選				100	31.3	31.3	31.3	6.3	31.3	31.3	31.3	6.3

押順銅鐘押順錯誤

VS	閑丸				シャルロット				幻十郎			
被攻撃	弱	中	強	防	弱	中	強	防	弱	中	強	防
一般抽選	10.9	15.6	28.1	45.3	37.9	27.3	15.8	18.6	26.1	38.1	26.5	9.4
機會抽選				100				100				100
必殺抽選	25	25	50		20.3	39.1	40.6		20.3	39.1	40.6	

格鬥 REG 敗北時會根據連敗數進行復活抽選：兩連敗以下 1.56%、三連敗以上 50%