

七夜怪談

リング 呪いの7日間

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



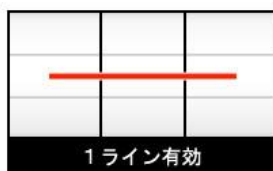
導入年月 2014/07

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

中段一線有効

50枚約可遊技轉數 32G

小役構成



貞子 BONUS



9枚/3枚/REPLAY



3枚



1枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數消化
2. 經由 CZ「亡魂 ZONE」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

發生確率為 1/65536

為 66%以上繼續率 AT+超貞子 ATTACK+
AT 3SET 以上確定

天井情報與恩惠

最大天井為通常時消化 999G, 天井到達經由前兆後當選貞子 BONUS 確定

超過 995G 時開出的貞子 BONUS 則次回天國濃厚



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
最有效的活動廣告平台

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/>



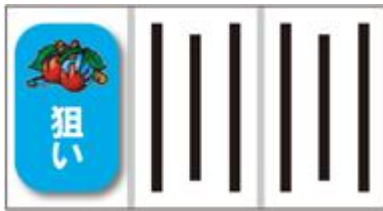
樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 七夜怪談

<https://www.youtube.com/watch?v=yotqWmmSPMw>

小役種類及瞄壓方式



左轉輪先瞄壓紅櫻(黑 BAR 下方)

左轉輪中段紅櫻出現時，中右轉輪瞄壓黑 BAR

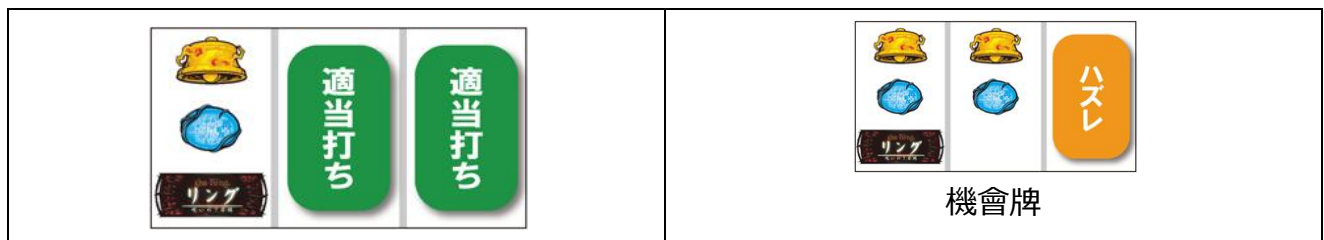
BAR 連線時為確定紅櫻，中轉輪中段 BAR 否定時為強紅櫻



左轉輪角紅櫻出現時，中右轉輪適當停止即可，右轉輪中段大牌圖案或西瓜停止時為強紅櫻

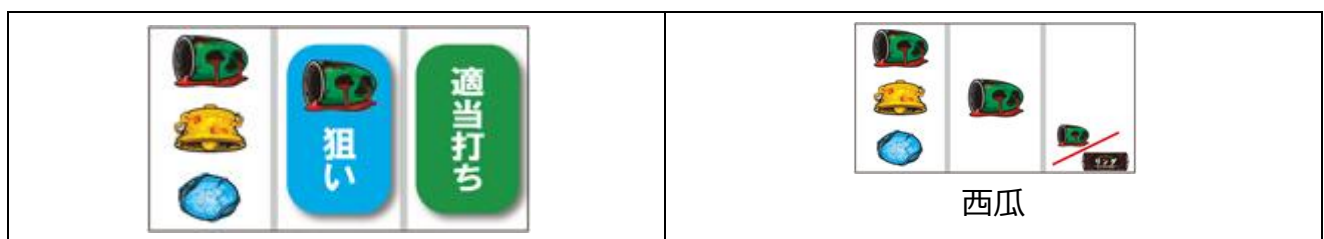


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，銅鐘青再雙聽牌不中時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可

三顆西瓜或是瓜瓜 BAR 連線時為西瓜牌型



AT 與 BONUS 中的打法

有押順指示時照著押順指示停止，切入演出發生時逆壓描紅 7，其他演出時照一般打法即可

本機基本說明

基本場景說明

一般場景



通常時有好幾個場景，而右側兩個場景「小旅館」「被詛咒的記憶」為可期待高確狀態的場景

水井 STAGE



為通常滯在的場景之一
滯在中要是抽到連續兩次 RP
則突入 CZ「亡魂 ZONE」

真相究明



貞子 BONUS 或是 CZ 的前兆演出場景，畫面上方的雙手役物
要是只有一隻手掉落時為 CZ 確定、雙手掉落時為 BONUS 確定
裡面會有各式各樣將期待度提高的演出發生

亡魂 ZONE



亡魂 ZONE 為自力解除 CZ，成功的話則當選貞子 BONUS 確定

繼續 G 數為 10G or 20G or 無限，整體期待度約 35%

青再或是特殊小役成立時進行抽選，PUSH 按鍵演出發生時為大好機？

也有青再或是特殊小役都沒抽選到的時候上方雙手役物突然掉落而當選 BONUS

BONUS 與 AT 基本說明

貞子 BONUS



初當突入時為 40G 確定，純增約 3 枚/G

為主要突入 AT 的契機，AT 期待度約 40%

消化中特殊小役成立時為好機

貞子強襲演出發生時會發生最大 3G 的連續演出

要是智子被詛咒的話則當選 AT 確定！

貞子的距離越近時則 AT 期待度越高

AT「呪縛 RUSH」



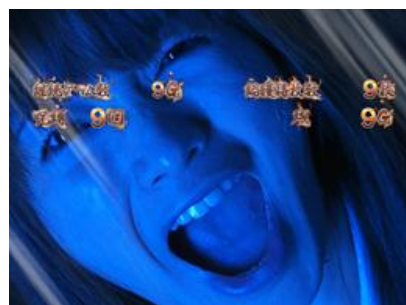
一關至少 40，純增約 3 枚/G

為繼續率+SET 數管理型的 AT

特殊小役會進行 G 數與 SET 數的雙重抽選

還有兩種的上乘特化區間

詛咒的審判



呪縛 RUSH 轉數歸零時所發生的演出，會依照場景有期待度的高低不同

要是貞子詛咒女高中生成功的話則繼續呪縛 RUSH 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>

通常時的演出

智子逃走演出



必須要注意逃走的智子所到達的地點

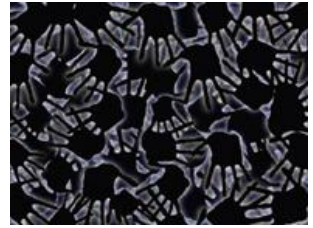
此演出一直連續發生時為好機

手印演出



出現的手印數量越多時期期待度越高

畫面全部都被手印蓋滿時發展連續演出

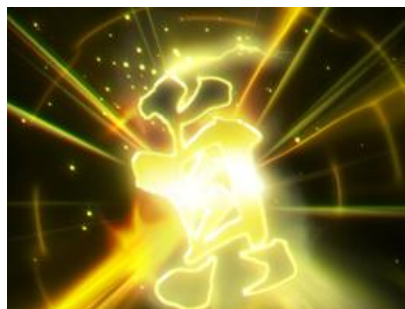


來電答鈴演出



畫面要是出現「ブルル」以外
或是紅色的文字則為好機

きつとくる連續演出



從來電答鈴演出發展而來出現「貞」的文字的連續演出

繼續越多次的話則期待度越高



水井輪盤演出



水井中的輪盤演出，會示唆
所接的演出發展的期待度

名言演出



會依照名言的內容有其小役
或是期待度的示唆

貞子凝視切入演出



讓人嚇一跳的切入激熱演出
AT 中發生時上乘期待度大

畫面四周特效演出



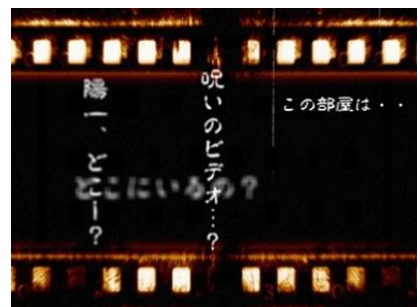
畫面四周的特效顏色各有
不同的期待度

女高中生傳言演出



要是有關詛咒的影片的對話
持續下去的話則期待度上升

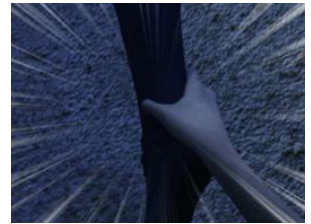
次回預告演出



出現次回預告時期期待度大增
接貞子覺醒演出的話…!?

連續演出

一般連續演出



有五種演出,「影片與陽一」「鏡子映照出的東西」「詛咒影片」「智子與雅美」「水井的底部」

要是演出成功(附帶畫面上的手役物掉落)時則突入亡魂 ZONE 以上濃厚

要是又加上貞子凝視切入演出或是危險紋圖案的話則為大好機

要是接貞子覺醒演出的話則為高期待, 各連續演出突入時的文字色會示唆該次演出的期待度

貞子覺醒演出



發展當下為突入亡魂 ZONE 或是貞子 BONUS 的超激熱演出

發展後要是畫面上方的雙手役物的單手掉落時為亡魂 ZONE、雙手掉落時為貞子 BONUS

貞子 BONUS 中的演出

貞子接近



特殊小役成立時的一部份發生, 智子轉身面向的門打開後貞子登場的話則發展貞子強襲演出

貞子強襲

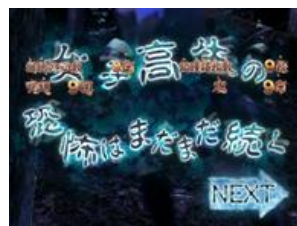


要是智子被詛咒成功時則突入 AT 呪縛 RUSH 確定, 詛咒的演出最大 3G

與貞子的距離越近則期待度越高, 最終按下 PUSH 鍵後雙手役物掉落則當選 AT!

呪縛 RUSH 中的演出說明

デジャヴパニック(既視感恐慌)



主要是特殊小役的一部份所發展的連續演出，女高中生要是被貞子詛咒的話則上乘 SET 數
被詛咒的女高中生的期待度依序為：ユイ<ハルカ<レイナ<チヅル<モエ<ナナ

畫面抓裂演出



抓裂後貞子登場為上乘的好機
畫面顏色為紅或危險紋時
則上乘期待度上升

女高中生切入演出



既視感恐慌的演出預告
切入演出的顏色期待度依序
為 藍<綠<紅

詛咒的刻印演出



連打 PUSH 鍵完成「貞」字
成功時上乘 G 數確定

瞄押七切入演出



瞄押 7 連線成功的話突入貞子 ATTACK
背景顏色是紅色或是金色時為大好機



鏡子上乘演出



兩面鏡子中會映照出所上乘的 G 數
哪邊的手掉落則上乘另外一邊的 G 數
雙手同時掉落時則兩邊 G 數都上乘!

絶恐亂舞



部份特殊小役所突入的每轉上乘特化區間，青再以外成立時還會上乘抽選絶恐亂舞的 G 數
結束時要是發生「運命を巻き戻せ！」則再度突入絶恐亂舞

(超) 貞子 ATTACK



紅 7 連線成立時所突入的 0G 連上乘特化區間，敲下起動桿使紅 7 連線時至少上乘 30G
繼續率高達 80%，突入時要是是雙線紅 7 的話則為超貞子 ATTACK 每次皆會上乘 50G 以上！

呪いの審判



呪縛 RUSH 剩下 0G 時所發生的連續演出

被選擇到的女高中生要是被詛咒的話則再度突入呪縛 RUSH 確定

各個女高中生有不同期待度，依序為ユイ<ハルカ<レイナ<チヅル<モエ<ナナ

要是場景為トンネル(隧道)的話則期待度大增！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
貞子 BONUS	1/243	1/233	1/219	1/196	1/183	1/160
呪縛 RUSH	1/574	1/550	1/517	1/465	1/433	1/379
出玉率	97.2%	98.6%	100.6%	104.1%	107.2%	113.2%

小役確率

通常時

小役	通常 RP	銅鐘 RP	機會牌	西瓜	弱紅櫻	強紅櫻	確定櫻
確率	1/3.1	1/10	1/65.7	1/119	1/146	1/284	1/65536

AT 中

9 枚銅鐘 1/2.0、3 枚銅鐘 1/20.8

通常時模式移行抽選

BONUS/AT 結束時會依照滞在模式以及成立小役進行模式移行抽選

未分配到的比例為滞在原模式

滞在	通常 A			通常 B		天國準備		天國		
設定	通 B	準備	天國	準備	天國	準備	天國	通 A	通 B	準備
1	28.5	4	2	23	11	25	75	40	15	5
2	23.5	8.49		31	6	50	50	35	20	
3	25	6	7	23.3	14.5	25	75		17	8
4	30	14	5	37.2	10	50	50	23	26	11
5		11	11	25	19.1	25	75		25	12
6	37	22	11.6	29.5	12.5	25	75	20.5	18.5	21

通常時規定 G 數分配

天國模式

G 數	1	-10	-20	-30	-40	-50	-60	-70	-80	-90	-99
天國	0.39	5.62	6.02	6.85	14.8	3.91	10.6	13.4	3.91	3.91	30.7

天國模式以外

G 數	通常 A	通常 B	天國準備	G 數	通常 A	通常 B
1	0.04	0.02	0.01	501-550	2.94	0.1
2-50	3.72	1.86	1.24	551-600	9.43	0.4
51-100	6.24	3.12	2.16	601-650	3.52	0.32
101-150	0.12	0.1	3.92	651-700	11.25	1.38
151-200	0.38	0.51	15.39	701-750	0.24	7.13
201-250	0.12	5.75	3.14	751-800	0.89	27.86
251-300	0.49	22.48	12.52	801-850	7.99	0.32
301-350	6.35	0.1	12.56	851-900	25.49	1.27
351-400	20.25	0.47	49.06	901-950		1.55
401-450	0.12	4		951-999		5.63
451-500	0.43	15.62				

通常時狀態移行抽選

通常時會依照成立小役進行狀態移行抽選(狀態在 CZ/BONUS 當選後繼續繼承)

小役	西瓜			機會牌			強櫻			弱櫻			銅鐘 RP		
滞在	低		高	低		高	低		高	低		高	低		高
設定	高	超	超	高	超	超	高	超	超	高	超	超	高	超	超
12	40	1	10	20	0.5	5	10	0.5	5	10	0.5	5	0.5	0.01	1
3	49					15									
45						20									
6	60					15	25								

押順銅鐘成立時

高確轉落低確機率為 4.58%，超高確轉落高確機率為 5%

通常時 CZ 抽選

通常時會依照滞在狀態以及成立小役進行 CZ 抽選

小役	強櫻			弱櫻			機會牌			西瓜			銅鐘
設定	低	高	超	低	高	超	低	高	超	低	高	超	超
1	25	50	100	5	15	50	8.33	20	50	1.56	10	50	2
2										2.5			
3				6.25	16		9	22		3.33	15		
45										4			
6										8			

井戶場景 CZ 抽選

通常時押順銅鐘錯誤獲得 1 枚役時會依照已經擁有的點數進行點數獲得抽選

當下\獲得	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt	10pt
0-3pt	70	13.8	10	3.13	1.56	0.78	0.39	0.2	0.1	0.05	0.02
4-6pt	80	13.8	3.13	1.56	0.78	0.39	0.39				
7-9pt	87.5	8.59	3.13	0.78							

獲得 10 點後則往水井場景

水井場景消化 10G 後到押順銅鐘成立會一直滞在

消化中通常 RP 連續 2 轉成立時則突入 CZ

CZ 繼續 G 數分配

CZ 開始時會決定繼續 G 數，選擇 21G 時在第 21G 時會直接顯示 BONUS 確定

設定	1	2	3	4	5	6
10G	90.2					86.4
20G	8.98	8.99	8.98	9	8.99	12.9
21G	0.78			0.79	0.78	

BONUS 抽選

CZ 中會依照成立小役進行 BONUS 抽選

設定	確定櫻	強櫻	機會牌	弱櫻 西瓜	通常 RP
1-4	100	50	18	16	8.97
5-6					10

通常時 BONUS 抽選

通常時會依照成立小役進行 BONUS 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻/西瓜	0.16	0.2	0.39	0.78	1.56	2
機會牌	0.33		0.5	0.78	1	2
強櫻	1.56				2	
確定櫻	100					

貞子 BONUS 中的抽選

開始時 AT 抽選

BONUS 當選時會依照當選 BONUS 的契機役進行 AT 抽選

確定櫻為 100%、其他小役為 0.05%

BONUS 突入時雙線 7 連線則為 AT 確定，雙線 7 連線的比例為 9.74%(其餘為單線)

消化中的 AT 抽選

貞子 BONUS 中 40G 間會依照成立小役進行 AT 抽選

還有在 AT 當選後會以同樣的確率進行 SET 數上乘抽選

確定櫻	強櫻	機會牌	弱櫻 西瓜	押順 3 枚銅鐘	押順 9 枚銅鐘
100	50	20	12.5	6.67	0.1

貞子 ATTACK 抽選

AT 中切入演出發生時，如果成立紅 7 連線的話則突入貞子 ATTACK

要是形成雙線紅 7 連線的話則為超貞子 ATTACK 確定

成立役	出現率	貞子	超貞子
單線連線	1/5593	87.5	12.5
雙線連線	1/22308		100

(超) 貞子 ATTACK 中直到 80% 的繼續抽選失敗之前，每敲一次起動桿就會進行上乘

ATTACK	30G	50G	100G
貞子	95.7	3.33	1.00
超貞子		99.0	1.00

AT 中的抽選

繼續率分配

AT 當選時會依照當選契機決定繼續率，繼續抽選只在沒有 SET 數庫存的狀況下進行抽選

當選契機	50%	66%	80%
轉輪凍結		50.0	50.0
確定櫻		75.0	25.0
其他	87.9	9.00	3.13

G 數上乘抽選

AT 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	上乘率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
押順 3 枚銅鐘	5	94.9	5	0.05	0.02	0.01	0.01	
弱櫻	16.7	80.4	10	5	2.5	2	0.1	0.05
強櫻	50	61.1	20	10	5	2.5	1	0.39
確定櫻	100					50	40	10
西瓜	12.5			70	20	5	3	2
機會牌	23.8	70	20	5.35	2.5	2	0.1	0.05

SET 數上乘抽選

成立役	確定櫻	強櫻	機會牌	弱櫻 西瓜
呪縛中	100	25	8.54	3.24
繼續中	100	25	2.5	

絕恐亂舞抽選

AT 中押順 3 枚銅鐘成立時的 1.7%突入絕恐亂舞

絕恐亂舞中，通常 RP 以外成立時會上乘絕恐亂舞的 G 數

成立役	銅鐘 RP	9 枚銅鐘	3 枚銅鐘	弱櫻	強櫻	確定櫻	機會牌	西瓜
1G	100							
2G		2.50	44.8	87.5	60.0		87.5	77.5
3G		1.00	5.00	10.0	30.0	50.0	10.0	20.0
5G		0.10	0.20	2.50	10.0	50.0	2.50	2.50

絕恐亂舞中全部小役都會進行呪縛 RUSH 的 G 數上乘

成立役	銅鐘 RP 通常 RP	9 枚銅鐘	3 枚銅鐘	弱櫻	強櫻	確定櫻	機會牌	西瓜
5G	92.4	85.7	67.2					
10G	3.33	10.0	25.0	68.4			52.3	
20G	1.56	1.56	3.33	25.0	81.1		20.0	
30G	1.56	1.56	3.33	5.00	10.0		20.0	70.0
50G	1.00	1.00	1.00	1.00	5.00		5.00	20.0
100G	0.10	0.10	0.10	0.39	2.50	50.0	2.50	5.00
200G	0.01	0.01	0.03	0.20	1.39	50.0	0.20	5.00