

侍魂~劍豪八番勝負~

サムライスピリッツ~劍豪八番勝負~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



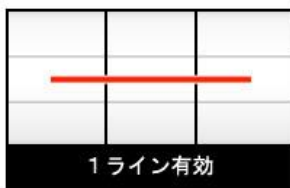
導入年月 2014/04

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



天下無雙 BONUS



劍豪 BONUS



REG BONUS



3 枚



1 枚/8 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	櫻桃	櫻桃	櫻桃
20	藍球	櫻桃	櫻桃
19	天龍	藍球	藍球
18	櫻桃	櫻桃	櫻桃
17	櫻桃	櫻桃	櫻桃
16	櫻桃	櫻桃	天龍
15	藍球	天龍	藍球
14	櫻桃	藍球	櫻桃
13	櫻桃	櫻桃	櫻桃
12	藍球	櫻桃	藍球
11	天龍	櫻桃	天龍
10	櫻桃	天龍	藍球
9	櫻桃	藍球	櫻桃
8	櫻桃	櫻桃	櫻桃
7	藍球	櫻桃	櫻桃
6	櫻桃	藍球	藍球
5	天龍	天龍	櫻桃
4	天龍	天龍	天龍
3	櫻桃	櫻桃	天龍
2	藍球	櫻桃	櫻桃
1	櫻桃	藍球	櫻桃

開獎條件

1. 規定轉數消化後突入 CZ「練氣模式」
2. 經由 CZ (CZ 共有五種) 抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

契機為通常時中段紅櫻成立(確率 1/32768)
特典為天霸神滅之刻+最終血戰突入

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 999G, 天井到達後突入確定「練氣模式」後突入 BONUS

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



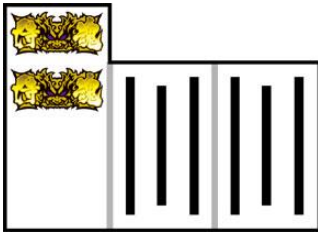
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在轉輪上方到上段瞄壓金 BAR



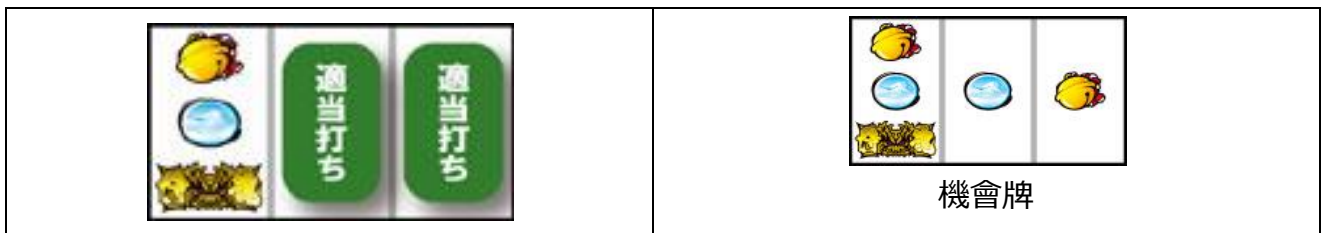
左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓黑 BAR

右轉輪中段黑 BAR 停止時為強紅櫻、紅七停止為超紅櫻、皆無停止時為弱紅櫻

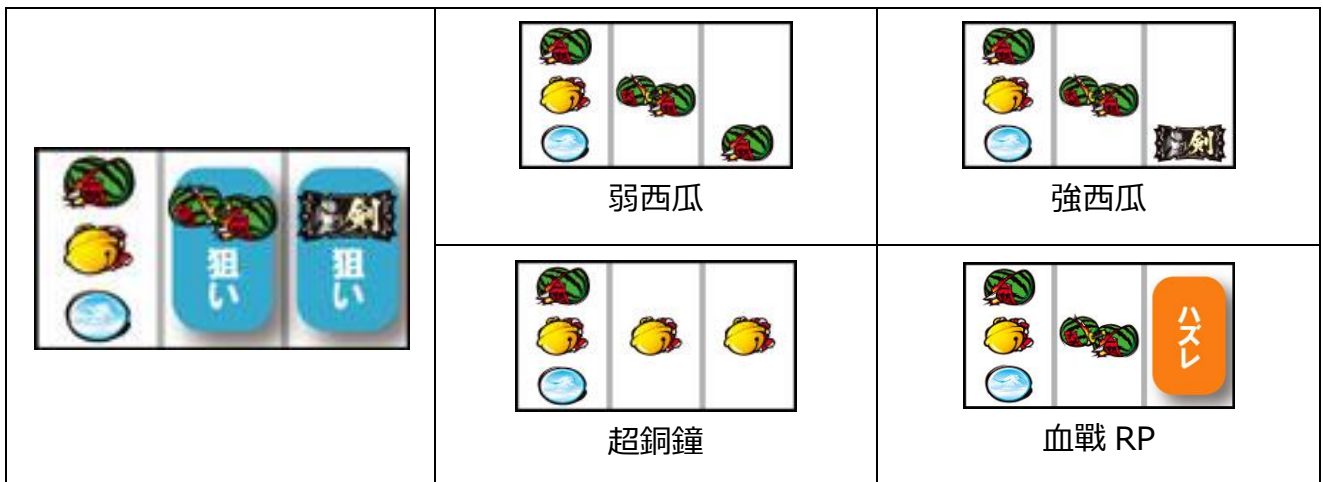


金 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再鐘連線時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄壓西瓜，右轉輪瞄壓黑 BAR。一般西瓜連線時為弱西瓜

瓜瓜 BAR 連線時為強西瓜、中段銅鐘連線時為超銅鐘、瞄壓小役都沒中時為血戰 RP



AT 與 BONUS 中的打法

有押順按照押順停止，切入演出時依照畫面提示瞄壓，其餘演出時依照一般時打法即可

各種演出說明

基本場景與各模式說明

通常時場景



通常時左邊兩個場景都有白天與黃昏的部分，而右邊的華諷院場景為高確示唆

怒之道



練氣模式突入前的前兆 STAGE，怒氣能量表上升的話期待度上升

練氣模式



15G 內白七連線成立的話則劍豪 or 天下無雙 BONUS 確定
BONUS 期待度 40%，特殊小役成立時進行狀態升格抽選
升格時白七連線確率提高，而且重新回到 15G

尋常機會



通常時突然發生的 1G CZ
按下 MAX BET 使紅七連線
則 BONUS 確定

劍豪八番勝負



為一 BATTLE 形式的 CZ，要是己方角色勝利時為 BONUS 確定，BONUS 後又會再突入此模式
敵方角色依照角色不同有勝利期待度的不同，七人連續擊破後天草登場
之後為 80%勝利期待度固定 LOOP，BONUS 大連莊期待度高

最終血戰



通常時特殊小役或是 G 數消化時突入
如果主角勝利的話則突入天霸神滅之刻
平手則突入劍豪八番勝負

天霸神滅之刻



最終血戰勝利或是練氣模式中抽選突入
全小役都會進行天下無雙 or 劍豪 BONUS 的抽選
繼續 G 數 10G 固定



天下無雙 BONUS



金 BAR 連線突入的 BONUS
為差枚數管理，初期 200 枚
RP 連續成立突入修羅區間
修羅區間中上乘枚數全部倍增

劍豪 BONUS



白七或紅七連線突入的 BONUS
初期差枚數為 100 枚
有三種告知類型可以選擇
上乘的時候為枚數上乘

REGULAR BONUS



黑 BAR 連線突入的 BONUS
銅鐘押順提示 8 次後結束
全小役會進行劍豪八番勝負的
勝利期待度上升抽選
當然中途也有機會 BONUS 升格

通常演出說明

各種役物



左上的櫻花役物為練氣模式的前兆示唆，左下的酒瓶役物 STEP UP 時為特殊小役告知
右方的劍役物動作時為特殊小役告知，右下的鬪玉有藍光與紅光的兩種存在

ナコルル登場



如果連續登場的話為前兆
期待度上升

STEP UP 小凍結



發生時為特殊小役成立
如果是弱特殊小役的話!?

鬼面具門



任何時機發生的話為超激熱
CZ or BONUS 確定!?

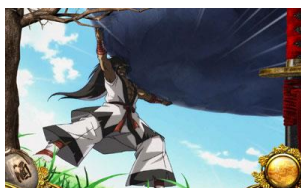
連續演出

奧義修練



發展奧義修練演出時，演出成功的話為練氣模式確定，上方越右邊的演出期待度越高

修行體



演出成功的話則突入劍豪八番勝負

修行技



要注意所留下的草人數目
演出成功的話則突入劍豪八番勝負

修行心



修行演出中期待度最高的演出，演出成功的話則突入劍豪八番勝負

黑龍的威脅



跟其他的演出不一樣是女主角專用的演出，將黑龍打倒的話則突入劍豪八番勝負

劍豪八番勝負中的演出

下方液晶畫面演出



劍豪八番勝負中下部液晶畫面出現文字時為好機，出現「決まりだ!!」為勝利確定!?

牙神幻十郎



劍豪八番勝負中會依照對手有不同的勝率與 BONUS 比例
第七戰戰勝牙神幻十郎時為天下無雙 BONUS 確定!?

橘右京



跟幻十郎一樣
劍豪 BONUS 佔的比例比較高
第六戰勝利時為劍豪 BONUS 以上確定!?

服部半藏



勝利時的 BONUS 比率約 1:1
高設定時比較容易在第一戰就出現

柳生十兵衛、千両狂死郎、王虎



勝利機率比較高，但是開出 REG 的機率也比較高的角色們

シャルロット



出現時勝利確定
BONUS 比率約 1:1

天草四郎時貞



基本在連續擊破七人之後登場，勝率為非常高的 80%，勝利時劍豪 BONUS 以上確定
BONUS 消化後繼續與他對戰，第二戰之後的戰鬥中會維持在 AT 狀態中，也會增加代幣枚數

劍豪 BONUS 中的演出

霸王丸(機會告知)



有多樣化的上乘演出，上乘圖案出現時或對決演出勝利時為上乘確定

擬似連發生時要注意框體右側的侍魂文字燈的顏色

黃 (30 枚以上) < 綠 (50 枚以上) < 紅 (70 枚以上) < 虹 (150 枚以上) (黃色不一定會上乘)

次回預告或是九字斬演出(最右邊的圖)發生時，100 枚以上上乘確定!?

ナコルル(育成型後告知)



ナコルル要是發現精靈的話則枚數上乘確定，上乘枚數必須等到最後一轉才會一併告知

精靈的顏色各有其枚數上乘的不同，而且中途精靈的顏色還會改變，甚至還會增殖

白 (10 枚以上) < 藍 (20 枚以上) < 黃 (30 枚以上) < 綠 (50 枚以上) < 紅 (70 枚以上)

< ドキドキ圖案 (150 枚以上)

幻十郎(即告知)



敲下起動桿發生花牌 STEP UP 演出時上乘確定!根據花牌的牌型大小決定上乘枚數

月見酒 (10 枚以上) < 花見酒 (20 枚以上) < 猪鹿蝶 (30 枚以上) < 三光 (50 枚以上)

< 雨四光 (70 枚以上) < 四光 (100 枚以上) < 五光 (150 枚以上)

花魁登場(中央圖片)時為隱藏上乘的機會!?!切入演出發生如右圖的七圖案時為紅七連線確定

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/250	1/240	1/228	1/216	1/201	1/185
天下無雙 BONUS	1/2093	1/2020	1/1889	1/1712	1/1495	1/1315
劍豪 BONUS	1/186	1/180	1/170	1/156	1/139	1/124
REG BONUS	1/360	1/341	1/313	1/281	1/245	1/214
BONUS 合算	1/116	1/111	1/104	1/94.8	1/83.9	1/74.2
機械割	96.9%	98.6%	99.9%	104.0%	108.3%	113.6%

CZ 確率

設定	1	2	3	4	5	6
練氣模式	1/388	1/383	1/377	1/371	1/370	1/378
尋常機會	1/1858					
劍豪八番勝負	1/191	1/181	1/171	1/162	1/154	1/144
最終血戰	1/4450	1/4400	1/4307	1/4297	1/4179	1/4086
天霸神滅之刻	1/4373	1/4315	1/4316	1/4418	1/4357	1/4322

小役確率

通常時

成立役	機會銅鐘	超銅鐘	弱銅鐘	強銅鐘	弱櫻
確率	1/16.7	1/1820	1/99.9	1/257	1/99.9
成立役	強櫻	超櫻	中段櫻	機會牌	血戰 RP
確率	1/257	1/1820	1/32768	1/257	1/8192

REG BONUS 中

成立役	白 7 連線	假白 7
確率	1/55.9	1/7.99

劍豪/天下無雙 BONUS 中

成立役	白 7 連線	假白 7
確率	1/2048	1/293

通常時規定 G 數分配

設定變更、練氣模式結束時、劍豪八番勝負結束時、最終血戰結束時會決定規定 G 數

規定 G 數消化後當選練氣模式

設定	設定變更時/練氣模式結束時					劍豪八番勝負/最終血戰結束時				
	1	2	3	4	56	1	2	3	4	56
1-128G	25.0	25.4	26.9	28.8	29.7	0.98				1.07
129-256G	25.0	25.8	26.9	27.5	28.1	40.6	43.8	46.9	48.7	51.6
257-384G	25.0	28.3	30.6	32.5	34.4	38.1				
385-512G	25.0	20.6	15.6	11.3	7.81	20.3	17.2	14.1	12.2	9.28

通常時狀態移行抽選

CZ 結束與小役成立時會進行狀態移行抽選，狀態會影響劍豪八番勝負/最終血戰的抽選

狀態有低確 AB/高確/血戰高確的 4 種，高確與血戰高確有保證 G 數

狀況	CZ 結束時				超特殊小役成立時					
	不論				低確 A			低確 B		高確
設定	低 A	低 B	高確	血高	低 B	高確	血高	高確	血高	血高
1	41.6	33.3	25.0	0.10	73.4	25.0	1.56	98.4	1.56	100
2	40.4		26.2		70.8	27.7				
3	39.2		27.3		68.5	29.9				
4	38.1		28.5		66.1	32.3				
5	36.9		26.7		62.7	35.8				
6	34.2		32.3		58.4	40.0				
狀況	弱特殊小役成立時									
滞在	低確 A			低確 B			高確			
設定	低 B	高確	血高	高確	血高	加算	血高			
1	40.0	40.0	0.10	60.0	0.10	12.5	0.78			
2	38.3	41.7		61.6		15.0				
3	36.4	43.6		65.4		15.6				
4	30.0	50.0		67.4		18.8				
5	27.4	52.6		71.4		22.8				
6	23.2	56.8		79.8		25.0				

狀況	強特殊小役成立時							機會銅鐘成立時							
	低確 A			低確 B		高確		低確 A			低確 B		高確		血高
設定	低 B	高確	血高	高確	血高	加算	血高	低 B	高確	血高	高確	血高	加算	血高	加算
1-6	6.25	6.25	0.20	3.13	0.20	1.56	0.78	16.0	0.20	0.01	6.25	0.01	0.10	0.05	12.5
狀況	押順銅鐘成立時														
滯在	低確 A			低確 B			高確			血高					
設定	低 B	高確	血高	低 A	高確	血高	低 A	低 B	血高	低 A	低 B	高確			
1-6	0.10	0.10	0.01	3.33	0.10	0.01	4.00	6.00	0.05	1.15	1.15	1.15			
狀況	通常 RP 成立時														
滯在	低確 A			低確 B			高確			血高					
設定	低 B	高確	血高	低 A	高確	血高	低 A	低 B	血高	低 A	低 B	高確			
1-6	0.20	0.10	0.01	3.33	0.10	0.01	4.00	6.00	0.05	1.15	1.15	1.15			

高確或血高滯在時，當選加算的話，模式不進行移行但是加算保證 G 數

保證 G 數分配

當選	10G	20G	30G	50G	100G
高確	58.4	25.0	12.5	3.13	1.00
血戰高確	28.3	50.0	18.5	3.13	0.10

設定變更時會進行狀態分配，當選高確、血戰高確時會進行另外的保證 G 數抽選

設定變更時狀態分配

設定	1	2	3	4	5	6
低確 A	58	56.8	55.6	54.2	52.3	50.2
低確 B	35					
高確	6.25	7.4	8.62	10	11.1	12.5
血戰高確	0.78				1.56	2.34

設定變更時保證 G 數分配

當選	10G	20G	30G	50G	100G
高確	40.4	40.5	12.5	5.00	1.56
血戰高確		50.0	48.2	1.56	0.20

通常時 CZ 抽選

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行 CZ(劍豪八番勝負/練氣/最終血戰)抽選

強特殊小役成立時

滯在	低確 A			低確 B			高確			血戰高確		
設定	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰
1	23.4	1.56	0.05	23.4	1.56	0.05	40.9	12.5	0.05	6.25	18.8	25.0
2	24.2			24.2								
3	26.1			26.1								
4	27.3			27.3								
5	29.5			29.5								
6	31.4			31.4								

弱特殊小役成立時

滯在	低確 A			低確 B			高確			血戰高確		
設定	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰
1	1.17	0.20	0.02	1.56	0.20	0.02	5.00	3.13	0.02	1.56	3.13	6.25
2	1.56			2.34								
3	1.95			2.73								
4	2.34			3.52								
5				4.30								
6	3.13			5.08								

超特殊小役成立時

滯在	低確 A			低確 B			高確			血戰高確		
設定	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰	八番	練氣	血戰
1-6	46.8	3.13	0.10	46.8	3.13	0.10	58.0	18.8	0.10	5.00	15.0	50.0

練氣模式中的抽選

練氣模式中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選，依照獲得 pt 決定 RANK(白/黃/紅/彩彩虹)

RANK 黃/紅昇格時，練氣模式回到 15G 再繼續，彩虹昇格時直到白 7 連線時一直繼續

獲得 pt 的對應 RANK

0-14pt	15-29pt	30-44pt	45pt-
白	黃	紅	彩虹

各小役獲得 pt 表

小役	中段櫻/血戰 RP			超櫻/超銅鐘			強櫻/強銅鐘/機會 RP			押順銅鐘/通常 RP		
RANK	白	黃	紅	白	黃	紅	白	黃	紅	白	黃	紅
1pt										99.5	99.5	99.9
10pt							68.7	75.0	75.0			
15pt				74.2	93.8	100	25.0	18.8	25.0	0.50	0.50	0.10
30pt				25.0	6.25		6.25	6.25				
45pt	100	100	100	0.78			0.10					
成立役	假白 7											
RANK	白				黃				紅			
剩餘 G	-11G	-6G	-1G	0G	-11G	-6G	-1G	0G	-1G	0G	-1G	0G
2pt	71.9	64.8	59.4	25.0	97.3	94.9	90.6	43.0	97.7	75.0		
3pt	18.8	25.0	28.1	25.0	1.56	3.13	6.25	25.0	1.56			
4pt	6.25	6.25	9.38	18.8	0.78	1.56	2.34	15.6	0.78			
5pt	3.13	3.91	3.13	15.6	0.39	0.39	0.78	9.38				
10pt				9.38				6.25				
15pt				6.25				0.78				25.0
成立役	弱櫻/弱銅鐘											
RANK	白			黃			紅					
剩餘 G	-1G	0G		-1G	0G		-1G	0G		-1G	0G	
3pt	68.8	62.5		84.4	83.6		92.2	91.8				
4pt	25.0	25.0		12.5	12.5		6.25	6.25				
5pt	6.25	6.25		3.13	3.13		1.56	1.56				
15pt		6.25			0.78							0.39

成立役	機會銅鐘									
RANK	白				黃				紅	
剩餘 G	-11G	-6G	-1G	0G	-11G	-6G	-1G	0G	-1G	0G
1pt					48.6	47.5	45.3		85.6	54.5
2pt	65.6	57.5	48.9	25.0	48.6	47.5	45.3	43.0	9.38	35.2
3pt	25.0	28.1	32.3	25.0	1.56	3.13	6.25	25.0	3.13	6.25
4pt	6.25	9.38	12.5	18.8	0.78	1.56	2.34	15.6	1.56	3.13
5pt	3.13	5.00	6.25	15.6	0.39	0.39	0.78	9.38	0.39	0.78
10pt				9.38				6.25		
15pt				6.25				0.78		0.20

15G 間切入演出一次都沒發生時，會進行 RANK 移行抽選

滯在	白	黃	紅
黃	100	50.0	
紅		48.4	93.8
彩虹		1.56	6.25

練氣模式中的 BONUS 抽選

練氣模式中白 7 連線時 BONUS 確定，白 7 連線的機率會依滯在 RANK 變化

RANK	白	黃	紅	彩虹
假白 7	1/6.07	1/7.41	1/17.9	1/67.1
白 7 連線	1/60.1	1/30.0	1/9.31	1/9.68
切入演出合算	1/5.52	1/5.95	1/6.13	1/8.46

練氣模式中的白 7 連線時會依照滯在 RANK 進行天下無雙 BONUS 昇格抽選

RANK	白	黃	紅	彩虹
上段連線	2.88	3.21	3.4	4.69
右斜上連線	7.11		3.68	4.69
中段連線	8.96		4.69	

尋常機會中的抽選

按下 MAX BET 按鍵後要是紅 7 或金 BAR 連線的話則 BONUS 確定

BONUS 當選率

BONUS 種類	劍豪	天下無雙
分配比例	35.0	5.00

最終血戰中的抽選

最終血戰勝利的話當選天霸神滅之刻，平手的话當選勝利確定的劍豪八番勝負

敗北的 25%當選劍豪八番勝負（要經由最大 72G 的前兆）

勝利期待度

結果	勝利	平手	敗北
初戰	50.0	50.0	
2 戰目以後	25.0		75.0

敗北最終血戰中的小役成立時會進行復活抽選

中段櫻/血戰 RP/超特殊小役	強特殊小役/機會牌	弱特殊小役	機會銅鐘
100	33.3	10.3	5

天霸神滅之刻中的抽選

天霸神滅之刻中的 10G 間會依照成立小役進行 BONUS 抽選

10G 間連 1 SET 都沒抽到的話當選天下無雙 BONUS

10G 間只抽到 1 SET 時，該 BONUS 絕對為天下無雙 BONUS

BONUS 抽選率

成立役	中段櫻 血戰 RP	超特殊小役	強特殊小役 機會牌	弱特殊小役	機會銅鐘	通常 RP	押順銅鐘
當選率	100				50	27.8	25
1 SET		75	93.8	100			
2 SET	100	25	6.25				

劍豪八番勝負中的抽選

初當時的 TABLE 分配

劍豪八番勝負初當時會決定 TABLE(T1-5)，直到劍豪八番勝負敗北前都不會變更

設定	1	2	3	4	5	6
T1	77.4	54.9	42.1	24.5	25	11.5
T2	15.6	32.3	34.4	42.2	25	15.6
T3	5	10	18.8	22.1	25	23.4
T4	1.56	2.34	3.13	6.25	15.6	38.7
T5	0.39	0.39	1.56	5	9.38	10.8

對戰對手分配

會依照 TABLE 決定初戰的對戰對手，第二戰之後目前還沒有相關資料

對戰對手	幻十郎	右京	半藏	十兵衛	狂死郎	王虎	シャルット
T1	54.8	25	9	5	3	2.1	1
T2	40.9	39.1					
T3	27	26.8	20	20			
T4	54.8	25	9	5			
T5	40.9	39.1					

各個對戰對手的勝利期待度

設定	幻十郎	右京	半藏	十兵衛	狂死郎	王虎	シャルット	天草四郎
1	35.1	40.4	55.6	64.7	74.3	82.9	100	80.2
2	35.3	40.5	55.7	64.9				
3	36	41.1	56	64.9				
4	38.4	42.8	57	65.6				
5	42.4	46.3	58.2	66.6	74.4			80.3
6	48.5	50.2	58.5					

勝利時會進行 BONUS 分配

對手	王虎			シャルット			天草四郎	
	REG	劍豪	無雙	REG	劍豪	無雙	劍豪	無雙
1357	83.6	16.4		50.0	50.0		91.3	8.75
246	70.0	30.0						

對手	幻十郎			右京			半藏			狂死郎		
	REG	劍豪	無雙	REG	劍豪	無雙	REG	劍豪	無雙	REG	劍豪	無雙
135	40.0	60.0		52.5	47.5		54.3	45.8		63.3	36.7	
7		100										
24	50.0	50.0		45.0	55.0		59.4	40.6		60.0	40.0	
6					25.0	75.0						

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>