

御伽屋 HANZO

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/05

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



下中下一線有效

小役構成

BIG BONUS



御伽屋 BONUS



月鬪之刻



中段 9枚 / 右下がり 6枚



右下がり 6枚 / 上段リプレイ



リプレイ



轉輪配列

リール配列

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「FUJIYAMA RISING」抽選

轉輪凍結特典與確率

為全回轉凍結(確率 1/65536)
特典為 BIG+ART 300G 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS&ART 間 999G+最大 41G 前兆
天井到達時為 BIG2~4 連+ART 當選確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線上海壇討
最廣大的的電玩消費族
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



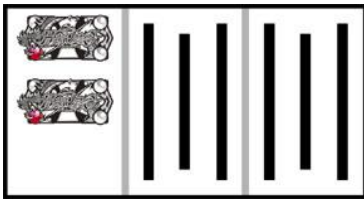
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



左轉輪上段到中段瞄押三連龍的正中央部分



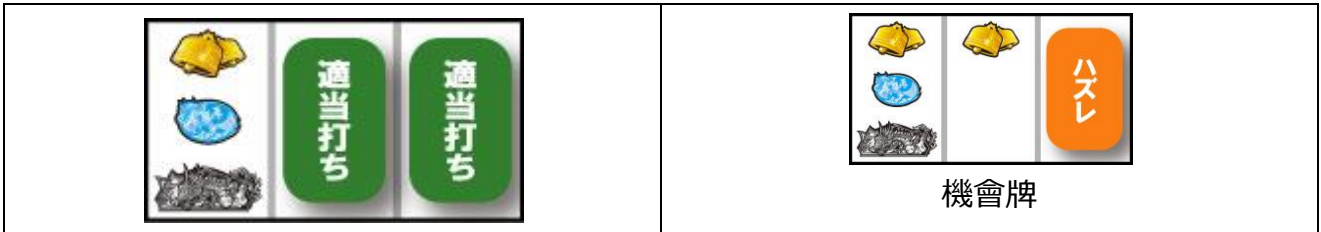
左轉輪三連龍停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪中下段龍停止時，中右轉輪瞄押三連龍，中右轉輪三連龍皆未停止時為弱紅櫻

中右轉輪其中之一有三連龍停止時為強紅櫻，中右轉輪皆三連龍停止時為最強紅櫻



左轉輪下段龍停止時，中右轉輪適當停止，上段銅鐘聽牌不中時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜西瓜連線時為弱西瓜，平行西瓜連線時為強西瓜

有確實瞄押但西瓜聽牌未連線時為機會牌



ART 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時瞄押畫面指定圖案，其餘按一般打法即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



通常場景有上面的三種，最右邊的大釋迦掌場景移行時為高確或前兆滯在的好機

大釋迦潛入模式



BONUS 或 ART 當選的前兆場景，夥伴增加越多期待度越高，最後往對決發展!?

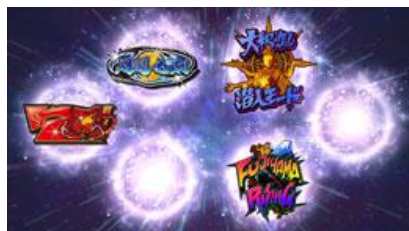
FUJIYAMA RISING



10/20/無限繼續的自力解除 CZ，逆壓切入演出發生時為紅 7 或月鬪之刻連線的好機

紅 7 連線則為 BIG+ART、月鬪之刻連線則為 ART 確定

御伽屋 BONUS



平均約 18G 繼續的擬似 BONUS，RP 以外的小役會獲得 ICON(包含不中的 ICON)

ICON 獲得六個之後會突入御伽屋輪盤，之後停止的 ICON 即為之後所發展的目標

BIG BONUS



銅鐘押順 15 次的擬似 BONUS，之後 ART 突入
 確定，特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選
 逆壓發生形成紅 7 連線為 1G 連
 月鬪之刻連線則 G 數上乘確定!?

土佐覺醒挑戰



BIG 中逆壓切入演出失敗時有可能突入
 按鍵連打之後使土佐覺醒的話
 則突入土佐覺醒模式!?

土佐覺醒模式



為 1SET 5G 繼續的上乘特化模式，每轉都會發
 生上乘，經過 5G 後會進行繼續抽選
 按鍵按下後轉輪逆回轉則次 SET 繼續確定
 切入演出發生時為紅 7 或月鬪之刻連線的好機

ART 月鬪之刻



初期 G 數 50G+ 上乘對決 8G 繼續的 ART
 純增約 2.0 枚/G，特殊小役成立時會進行直上
 乘、DRAGON RUSH、上乘對決的三重抽選
 剩餘 G 數歸零時則突入上乘對決

DRAGON RUSH



全轉輪瞄押三連龍，只要停止一個三連龍則上乘一次轉數的上乘特化區間
 全轉輪都停止龍時則還會再上乘一次! 轉輪都沒有停止龍時為結束的危機

上乘對決



為 8G 繼續的上乘對決，對決中會依照攻防先進行預先上乘 G 數的抽選
 第 8G 的定勝負演出勝利的話才能獲得預先上乘的轉數，而且還有機會當選 BIG!?

通常演出

半藏忍法演出



使出術式名稱示唆期待度



半藏演出



為特殊小役成立的好機，要注意氣的顏色



切入演出



發生即為大好機

ART 中發生為上乘濃厚!?

次回預告



與次回預告的影片一起發生

預告發展目標的激熱演出

手裏劍花紋



本機的激熱圖案

在何時出現都為大好機

轉輪凍結演出



只在通常時發生，為 BIG+ART 300G 確定!?



連續演出

寛和 挑戰開花之卷



使枯掉的樹木開花則演出成功

使用自動灰灑吹風機時為好機



稻草富翁對決



土佐在稻草富翁對決中勝利則演出成功

交換的物品有價值比較高的



午夜龍宮 let's go 半藏之卷



半藏成功抵達龍宮俱樂部的話則演出成功，半藏攻擊是紅色時為好機，要注意打倒的敵人數量



真鬼島戰記



半藏將大鬼討伐則演出成功，必須注意特效顏色及切入演出的顏色

對決演出



半藏將敵人打倒的話則演出成功，會依照敵人的不同而有不同的勝利期待度

勝利期待度依序為：真・佐助 < 村雲 < 紫音 < 帝

半藏攻擊時有夥伴參戰或是追擊時為好機，敵方攻擊時則期待忍下來或是反擊演出發生

ART 中的演出

機會役高確率



移行時小役確率上升到 1/2!?
為 G 數上乘的大好機

斬擊畫面上乘演出



只要發生為上乘或是突入上乘
區間的好機，人物有不同期待

半藏忍法上乘演出



半藏忍法成功時則發生上乘或
是突入上乘特化區間

究極全入力上乘



切入演出逆押失敗時發生轉輪凍結的話則發動! 機台上總共 12 顆按鈕

每按下一顆即上乘一次的上乘演出

上乘對決中的演出

預先上乘演出



上乘對決的第 1G 會先決定敵人角色，2~7G 中會發生最大三次的預先上乘
半藏使出強朝會示唆上乘 G 術以及勝利期待度，打到敵人的話則預先上乘確定
敵人攻擊到的話則次 G 的預先上乘期待度下降，迴避成功的話則預先上乘確定

決定演出



8G 目要是半藏勝利的話則獲得全部的
預先上乘轉數，PUSH 按鍵出現時為大好機

上乘亂舞



上乘對決的途中，半藏要是已經勝利的話
剩下的 G 數會突入上乘亂舞，每轉發生上乘

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/722	1/731	1/703	1/618	1/594	1/479
ART	1/333	1/304	1/279	1/251	1/226	1/188
初當合算	1/228	1/215	1/200	1/179	1/164	1/135
機械割	96.9%	98.2%	100.5%	102.9%	106.0%	111.2%

通常時小役確率

小役	通常 RP	銅鐘	弱櫻	強櫻	中段櫻
確率	1/8.9	1/6.9	1/95	1/273.1	1/32768
小役	最強櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	
確率	1/21845	1/101.8	1/780.2	1/113.8	

通常時模式移行抽選

設定變更時、BONUS/ART 結束時會進行模式分配

設定變更時

模式	低	通常	高	天國	超天
分配	14.5	25.0	35.2	20.3	5.08

BONUS/ART 結束時

超天國滯在時 50%轉落天國、50%原模式滯留，其他模式滯在時如下表

設定	低	通常	高	天國	超天
1	53.3	30.5	5.08	10.2	1.03
2	51.9	27.5	7.52	12.5	0.59
3	37.3	37.5	12.5	10.2	2.54
4	42.7	26.3	13.8	16.3	1.03
5	20.2	45.3	20.3	10.2	4.00
6	32.8	25.0	20.3	20.3	1.56

通常時每一轉都會進行模式昇格抽選，但是 500G 到達時會使用專用的抽選

每一轉

滯在	設定	1	2	3	4	5	6
低	通常	0.39	0.59	0.49	0.88	0.59	1.46
通常	高	0.2	0.29	0.24	0.44	0.29	0.73
高	天國	0.1	0.15	0.12	0.22	0.15	0.37

500G 到達時

滯在	低		通常		高
設定	通常	天國	高	天國	天國
1-3	99.5	0.50	99.3	0.75	1.00
4	99.3	0.75	99.0	1.00	1.25
5	97.0	3.00	96.0	4.00	5.00
6	9.00	6.01	92.0	8.01	10.0

通常時狀態移行抽選

設定變更時、BONUS/ART 結束時會進行狀態移行抽選，設定變更時 **33.3%**移行高確

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS/ART 結束時	15.6	18.8	21.9	25	28.1	31.3

通常時會依照滯在模式與成立小役進行高確移行抽選

模式	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	不中
低	22.3	3.13	10.9	3.13	5.47	0.5
通常/天國	33.4	4.69	16.4	3.13	8.2	0.5
高/超高	33.4	4.69	16.4	3.13	8.2	1.25

通常時 BONUS/ART 抽選

通常時會依照滯在模式、滯在狀態、成立役進行 BONUS/ART 抽選

設定	低確中實質當選率			高確中實質當選率		
	低	通常/天國	高/超高	低	通常/天國	高/超高
1	1/421	1/328	1/69.2	1/212	1/157	1/54.7
2	1/416	1/325		1/209	1/155	
3	1/400	1/307		1/205	1/152	
4	1/353	1/301		1/180	1/149	
5	1/307	1/273		1/157	1/142	
6	1/255	1/231		1/129	1/117	

通常時 RANK 與 CZ 抽選

設定變更時與 ART 結束時會進行 RANK 分配，設定變更時 **75%**為 MID、**25%**為 HIGH

ART 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
LOW	96.8	98.4	93.6	96.8	90.3	87.1
MID	3.13	1.56	6.25	3.13	9.38	12.5
HIGH	0.1	0.05	0.2	0.1	0.29	0.39

御伽屋 BONUS 結束時與 CZ 結束時會進行 RANK 昇格抽選

御伽屋 BONUS 結束時

昇格	LOW→MID	LOW→HIGH	MID→HIGH
機率	50.0	1.56	25.0

CZ 結束時

滯在	設定	1	2	3	4	5	6
LOW	MID	4.69	1.56	14.8	5.47	25	30.5
	HIGH	0.15	0.05	0.46	0.17	0.78	0.95
MID	HIGH	4.69	1.56	14.8	5.47	25	30.5

通常時會依照滯在 RANK 與成立小役進行 CZ 抽選

小役	強西瓜			機會牌			強櫻		
	LOW	MID	HI	LOW	MID	HI	LOW	MID	HI
1-2	30.1	45.1	67.7	5.08	7.62	11.4	1.56	2.34	3.52
3-4				6.64	9.96	14.9	1.95	2.93	4.39
5-6				9.77	14.7	22.0	2.34	3.52	5.27
小役	弱西瓜			弱櫻					
設定	LOW	MID	HI	LOW	MID	HI			
1	15.2	22.9	34.3	2.34	3.52	5.27			
2	16.0	24.0	36.0	2.73	4.10	6.15			
3	16.8	25.2	37.8	3.52	5.27	7.91			
4	17.6	26.4	39.6	4.10	6.15	9.23			
5	18.4	27.5	41.3	5.27	7.91	11.9			
6	19.1	28.7	43.1	7.62	11.4	17.1			

通常時三位數相同 G 數時的抽選

通常時到達三位數相同 G 數(111.222G 等)會進行 CZ/BONUS/ART 抽選

到達	CZ	御伽屋	ART	BIG
奇數三位數相同 G	1/32.0	1/256	1/256	1/32768
偶數三位數相同 G	1/16.0	1/512	1/512	1/65536

但 999G 到達時為天井，此時為 BIG2~4SET+ART 確定

BIG 2SET+ART	BIG 3SET+ART	BIG 4SET+ART
25.0	50.0	25.0

BONUS 中的抽選

確定畫面中

BONUS 確定畫面中特殊小役成立時會進行昇格抽選

已確定的 BONUS	ART	BIG	BIG 庫存+1
御伽屋 BONUS	5.50	0.30	
ART		1.20	
BIG			0.60

御伽屋 BONUS 中

御伽屋 BONUS 中會依照成立小役進行 ICON 獲得抽選

最終會獲得六個 ICON 後，移行其中的一個 ICON 所表示的東西

ICON 還是 0 個時

成立役	最強櫻 中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌	共通銅鐘	6 枚銅鐘	中右銅鐘
大釈迦							74.2	80.7	87.1
CZ			87.4		84.3	81.1	25	18.8	12.5
ART		99.7	12.5	99.4	15.6	18.8	0.78	0.59	0.39
BIG	100	0.29	0.07	0.59	0.1	0.12			

ICON 不是 0 個時

成立役	最強櫻 中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌	共通銅鐘	6 枚銅鐘	中右銅鐘
大釈迦			46.8		42.1	37.4	87.1	90.3	25
CZ		49.9	46.9		50	53.1	12.5	9.38	6.25
ART		50	6.25	99.7	7.81	9.38	0.39	0.29	0.2
BIG	100	0.15	0.04	0.29	0.05	0.06	0.002	0.002	0.002

大釈迦潛入模式移行時會先進行 ART/BIG 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
非當選	79.7	78.1	76.5	74.9	73.3	71.7
ART	20.3	21.9	23.4	25	26.6	28.1
BIG	0.02	0.05	0.07	0.1	0.12	0.15

BIG 中

BIG 當選為 ART 確定，消化中月鬪之刻連線時為 G 數上乘確定，紅 7 連線為 BIG 1G 連
還有月鬪之刻連線與紅 7 連線的一部份會突入土佐覺醒模式

	出現率	平均上乘	土佐覺醒
直上乘	1/72.3	20.4G	
月鬪之刻連線	1/86.0	30.3G	約 50%
紅 7 連線	1/222	1G 連	約 67%

土佐覺醒模式中

土佐覺醒模式中全部小役都會進行 G 數上乘，5G 消化時會以 50%進行繼續抽選

成立小役	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
最強櫻						40.6	43.8	15.6
中段櫻 強櫻 or 強西瓜+先讀矛盾						25	50	25
弱西瓜			88.2	9.08	2.27	0.29	0.1	0.02
強櫻				75.6	20.3	3.13	0.78	0.2
強西瓜					90	8.5	1.37	0.17
弱櫻		41.7	45.7	11.3	1.17	0.07	0.04	0.01
共通銅鐘		86.8		12.5	0.59	0.05	0.02	0.01
上段銅鐘/右斜下銅鐘		74.6	23.4	1.76	0.2	0.04	0.01	0.01
機會牌			66.9	25	7.62	0.33	0.11	0.04
押順 RP/銅鐘 RP	73.9	18.8	6.25	1.03	0.07	0.02	0.01	0.003
通常 RP/不中		74.6	23.4	1.76	0.2	0.04	0.01	0.01

ART 中的抽選

G 數直上乘抽選

ART 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘抽選

成立役	最強櫻	中段櫻 強櫻/強西瓜+先讀矛盾	強西瓜	強櫻	月連線	弱西瓜	弱櫻	機會牌
當選率	100		30.8	100		7.52	25.0	50.0
10G				27.6			60.2	44.5
20G			49.8	35.2		69.6	30.5	37.5
30G			30.2	25.0	50.0	20.1	7.52	12.5
50G			15.1	10.2	44.3	7.55	1.56	5.08
100G	95.7	79.7	3.53	1.56	4.17	1.95	0.15	0.33
200G	3.52	15.6	1.14	0.39	1.04	0.65	0.07	0.11
300G	0.78	4.69	0.28	0.10	0.52	0.16	0.02	0.04

上乘對決抽選

ART 中會依照成立小役進行上乘對決抽選

裏模式在 ART 剩餘 51G 以上時，按照順序按十字鍵的上→下→左→右→PUSH 即可選擇

裏模式勝利時的上乘 G 數會上升，但是敗北時會倒扣 ART G 數

小役	強西瓜	中段櫻/最強櫻			弱西瓜	強櫻	機會牌	弱櫻	共通銅鐘
上乘對決當選率	100	50			18.8	10.2	6.05	2.54	1.03
	表對決中				裏對決中				
對戰對手	真佐助	村雲	紫音	帝	真佐助	村雲	紫音	帝	
選擇率	35.2	38.1	17.9	8.80	35.2	38.1	17.9	8.80	
勝率	15.7	28.1	56.9	85.4	19.8	31.4	59.9	85.4	
平均預先上乘	130G	80.6G	65.5G	110G	176G	114G	76.2G	115G	
上乘亂舞突入率	9.30	5.70	4.10	2.20	25.0	16.0	13.0	19.0	

繼續對決中的抽選

對戰對手	真佐助	村雲	紫音	帝
選擇率	46.9	34.4	15.6	3.10
勝率	7.10	11.2	50.2	80.2
平均預先上乘	55.6G	49.2G	41.4G	43.4G
上乘亂舞突入率	0.70	1.00	1.50	0.50

ART 拉回抽選

ART 結束後的 RT 中特殊小役成立時會進行拉回抽選

設定		124	3	5	6
中段櫻 最強櫻 強櫻/強西瓜+先讀矛盾	ART				
	BIG	100			
強西瓜	ART	50.0	54.7	59.4	68.8
	BIG	0.05	0.06	0.07	0.15
弱西瓜	ART	7.52	8.69	9.86	12.2
	BIG	0.005		0.006	0.012
強櫻	ART	25.0	28.1	31.3	37.5
	BIG	0.018	0.023	0.027	0.055
弱櫻	ART	5.08	5.86	6.64	8.20
	BIG	0.003		0.005	0.009
機會牌	ART	10.2	11.7	13.3	16.4
	BIG	0.006	0.008	0.009	0.018

SPECIAL ENDING

將 ART 中上乘對決中的四個對手全部都打倒，並且 ART G 數歸零時

會發生 SPECIAL ENDING

此時突入 75G 的結局 ART，ART 消化完後突入 BIG BONUS

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>