

# 新鬼武者 再臨

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



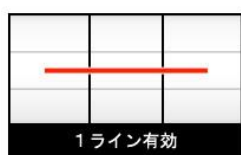
導入年月 2013/03

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



覺醒 REPLAY



8 枚/REPLAY



5 枚



1 枚



機會 REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	Blue Fish	Red Drum	Red Drum
19	White Fan	Yellow Bell	White Fan
18	White Fan	White Fan	White Fan
17	Red Drum	Blue Fish	Blue Fish
16	Yellow Bell	Red Grape	Yellow Bell
15	Blue Fish	White Fan	Red Drum
14	Red Drum	Yellow Bell	Red Grape
13	Red Grape	Red Drum	Red Drum
12	Red Drum	Blue Fish	Blue Fish
11	Yellow Bell	Red Grape	Yellow Bell
10	Blue Fish	Red Grape	Red Drum
9	Red Drum	Yellow Bell	Red Grape
8	Red Drum	Red Drum	Red Drum
7	Red Drum	Blue Fish	Blue Fish
6	Yellow Bell	Red Grape	Yellow Bell
5	Blue Fish	Red Drum	Red Drum
4	Red Drum	Yellow Bell	Red Grape
3	Red Grape	Red Drum	Red Drum
2	Red Drum	Blue Fish	Blue Fish
1	Yellow Bell	Red Grape	Yellow Bell

## 開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「鬼的試練」或 CZ「覺醒的試練」抽選
3. 特殊小役直擊

## 天井情報與恩惠

AT 間 1280G, AT「蒼劍 RUSH」確定、天國模式天井為 128G

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

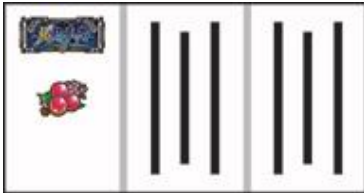
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



第一轉輪瞄壓黑 BAR，約在轉輪上方到上段時瞄壓



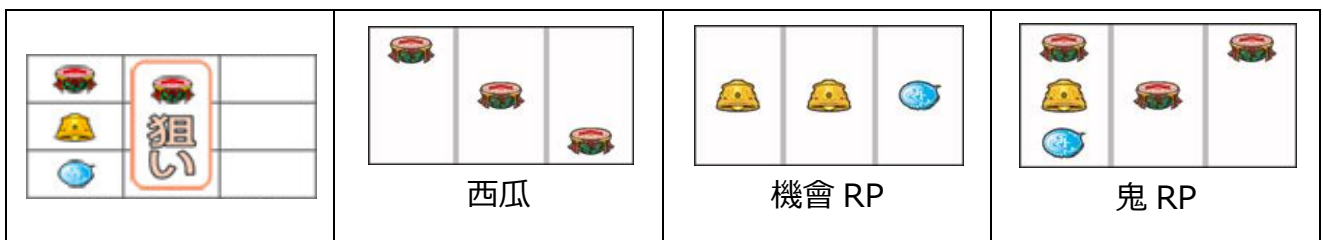
中段紅櫻停止時，鬼紅櫻確定，中右轉輪適當停止

角紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻（紅七附近），三連紅櫻停止時為強紅櫻、反之為弱紅櫻



西瓜停止時，中轉輪瞄壓西瓜（白 BAR 附近），右轉輪適當停止即可

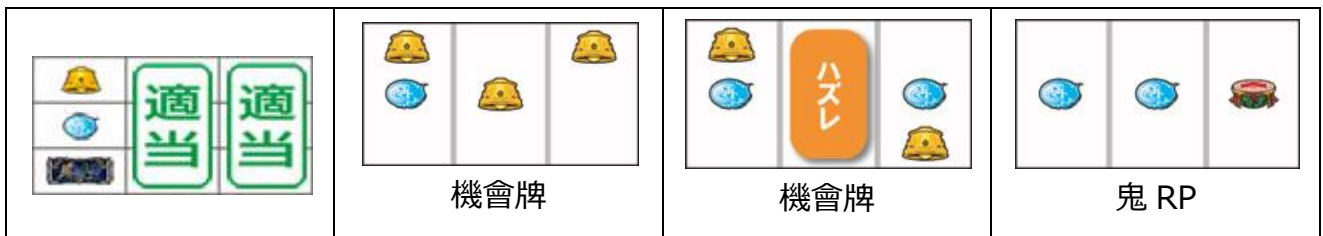
西瓜連線時為西瓜、中段鐘鐘再停止時為機會 RP、西瓜小 V 停止為鬼 RP



BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可

銅鐘小 V 停止或左右轉輪銅鐘青再雙聽牌不中為機會牌

中段再再瓜連線時為鬼 RP



### AT 中的打法

基本上按照指示順序瞄壓即可，有演出時跟一般時瞄壓方式相同



## 本機演出說明

### 場景與模式介紹

#### 通常場景

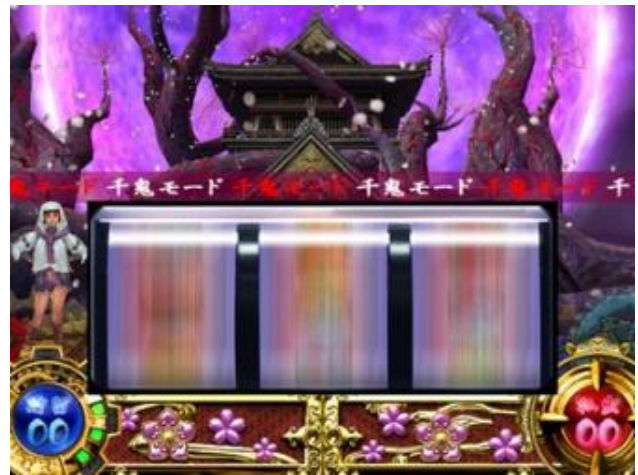


通常場景總共有四種，上方越右邊的場景期待度越高

#### 百鬼模式



#### 千鬼模式



主要為 G 數解除的前兆場景，跟前作一樣突入千鬼模式時為大好機

### 自力高確 CZ

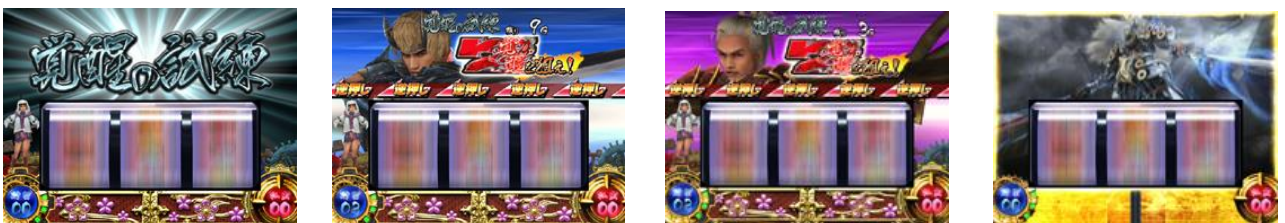
#### 鬼的試煉



通常時特殊小役抽選突入的自力 CZ，10/20G 繼續，滯在中小役成立時會抽選 AT 直擊

演出要是出現紅色按鍵或是鬼門演出時則期待度大增

#### 覺醒的試煉



通常時或蒼劍 RUSH 中特殊小役抽選突入，10/20G 繼續，在此模式中紅七連線成立的話

則突入 89%繼續率的蒼劍 RUSH!，切入演出各有不同的期待度



## AT 蒼劍 RUSH 基本介紹

### 蒼劍 RUSH



1SET 50G+a, 純增約 2.8 枚/G, 最大繼續率 89%的 AT

特殊小役成立時會進行直上乘、後上乘、上乘區間的抽選，一次最大上乘 300G!

在繼續對決中的特殊小役會進行次 SET 的繼續抽選

### 醍醐の花見



AT 中特殊小役抽選突入的機會區間，最後必定發展對決，滯在中模式升格時則勝利期待度上升

升格時旁邊火炬的顏色會有所變化，到紅色的話則為勝利的大好機!



### 島左近 BATTLE



AT 中醍醐の花見最後會突入島左近對決，勝利的話則會獲得櫻玉一顆！

同時獲得櫻花狂亂挑戰的權利，對決中使出必殺技的話為好機

### 櫻花狂亂挑戰



島左近對決勝利後突入，按鍵連打完成櫻花狂亂的文字時則突入櫻花狂亂

### 櫻花狂亂



最低 10G 繼續的上乘特化區間，RP 以外成立時會進行櫻玉抽選

櫻玉一顆代表上乘 100G 以上確定！，10G 消化後會進行繼續抽選，要是—直持續的話…

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/416.2	1/394.6	1/384.6	1/334.7	1/313.8	1/288.8
機械割	97.0%	98.7%	100.2%	104.4%	107.3%	114.4%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
通常 RP	1/3.11	1/3.12	1/3.13	1/3.13	1/3.14	1/3.14	
機會 RP	1/128	1/120	1/112	1/105	1/101	1/96.1	
小役	西瓜	弱紅櫻	強紅櫻	鬼紅櫻	機會牌	銅鐘 RP	鬼 RP
確率	1/99.9	1/99.9	1/200	1/32768	1/256	1/11.3	1/32768

### 通常時 AT 抽選

#### 轉輪鎖定發生抽選

紅櫻、西瓜、鬼 RP 成立時會抽選轉輪鎖定發生演出（會發生整體轉輪稍微往上的演出）

之後，要是是弱轉輪鎖定的話會全轉輪同時轉動、強轉輪鎖定的話會從左轉輪依序轉動

#### 轉輪鎖定發生率

成立役	鬼 RP	鬼紅櫻	強紅櫻	弱紅櫻	西瓜
弱轉輪鎖定			40	9.5	10.9
強轉輪鎖定	100	100			1.56

強轉輪鎖定發生時、CZ 覺醒的試練 or AT 確定，AT 中的鬼櫻+強轉輪鎖定為櫻花狂亂確定

狀況	鬼 RP/鬼紅櫻+強轉輪鎖定	西瓜+強轉輪鎖定
通常時	繼續率 67%以上的 AT	覺醒的試練
鬼	繼續率 67%以上的 AT	AT
通常:覺醒	繼續率 89%的 AT	覺醒的試練
AT	上乘 100G 以上	直上乘 50G 以上+覺醒的試練
AT:覺醒	繼續率 89%的 AT	寶玉 50G 以上+覺醒的試練
幻魔京	繼續率 80%的 AT	繼續率 80%的 AT

## 狀態升降格抽選

### 狀態上升抽選

通常時/AT 中，特殊小役成立時會進行狀態上升抽選

西瓜與機會 RP 不會往超高確模式移行

成立役	鬼櫻/鬼 RP	機會牌			強紅櫻			西瓜		機會 RP	
		低確	通常	高確	低確	通常	高確	低確	通常	低確	通常
設定	超高	高確		超高	高確		超高	通常	高確	通常	高確
135	100	80.0		50.0	5.00		10.0	30.0	30.0	33.3	33.3
246								20.0	20.0	25.0	25.0

### 狀態下降抽選

通常 RP/銅鐘 RP 成立時會進行狀態下降抽選

設定	通常→低確	高確→通常	超高→高確
1-5	6.75	6.75	6.75
6	6.22	6.22	6.22

### 設定變更時

設定變更時會進行狀態抽選

狀態	低確	通常	高確	超高
分配比例	75.0	20.0	4.00	1.00

## G 數解除抽選

### 模式移行抽選

AT 結束時會進行模式移行抽選

滞在	通常 A			通常 B			天國										
設定	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國								
1	10.0	80.0	10.0	65.0	10.0	25.0	46.7	20.0	33.3								
2							45.0	30.0	25.0								
3							36.5	30.0	20.0	50.0							
4		78.0	12.0	53.0	10.0	39.0	42.5	30.0	27.5								
5										67.5	22.5	46.7	20.0	33.3	40.0	20.0	40.0
6																	



設定變更時也會進行模式抽選

設定	通常 A	通常 B
135	75.0	25.0
246	60.0	40.0

### 規定 G 數分配

模式移行後會進行規定 G 數的抽選，規定 G 數消化時則 AT 當選

模式	通常 A		通常 B		天國
	1-3	4-6	1-3	4-6	
設定					1-6
1-32G	3		3		10
33-64G	3		3		20
65-96G	4	6	4	6	30
97-128G	5	8	5	8	40
129-192G	0.2	0.4	0.2	0.4	
193-224G			10		
225-288G	0.2	0.4	0.2	0.4	
289-320G	16.9		1		
321-448G	0.4	0.8	0.4	0.8	
449-480G			13.3		
481-544G	0.2	0.4	0.2	0.4	
545-576G	10.1		1		
577-704G	0.4	0.8	0.4	0.8	
705-736G			10		
737-800G	0.2	0.4	0.2	0.4	
801-832G	11.3		1		
833-960G	2	4	2	4	
961-992G			20	15	
993-1056G	0.2	0.4	0.2	0.4	
1057-1088G	20	15	1		
1083-1216G	6		6		
1217-1248G	16.9	13.7	1		
1249-1280G			16.9	13.1	

## CZ「鬼的試練」 & CZ「覺醒的試練」中的抽選

通常時(包含前兆中以及覺醒的試練中), 強紅櫻、西瓜、機會牌成立時會進行鬼的試練抽選  
 西瓜+強轉輪鎖定時, 覺醒的試練確定

### 鬼的試練抽選機率

成立小役	強紅櫻				西瓜				機會牌					
	設定	低確	通常	高確	超高	低確	通常	高確	超高	低確	通常	高確	超高	
1	14.5	66.7			1.00				50.0		1.00		25.0	
2	21.0													
3	16.0													
4	23.0	80.0			1.00				75.0		3.33		33.3	
5	17.5													
6	25.0													

### 前兆轉數抽選

CZ 當選時會抽選前兆轉數

前兆轉數	4/5G	6G	9/10G	11-14G	15G	16G	18G
分配比率	9.38	3.13	6.25	50.0	14.1	4.69	12.5

### CZ 中繼續 G 數抽選

CZ 當選當下會先決定繼續 G 數

10G	20G
80.0%	20.0%

鬼的試練中會依照成立小役進行 AT 抽選, 強轉輪鎖定發生時 AT 確定

小役	當選率
鬼紅櫻/鬼 RP/西瓜(強轉輪鎖定)	100%
強紅櫻	80.0%
西瓜(強轉輪鎖定以外)	25.0%
機會牌	12.5%
弱紅櫻·機會 RP·通常 RP	7.50%

覺醒的試練中, 鬼紅櫻/鬼 RP/覺醒 RP 成立時當選繼續率 89% AT 確定



## AT 繼續率分配

設定變更時以及 AT 結束時會預先抽選好下一次當選的 AT 繼續率

但是要是因為鬼紅櫻/鬼 RP 當選 AT 時，繼續率會上升 **1 階段**

設定	AT 結束時				設定變更時			
	50%	67%	80%	89%	50%	67%	80%	89%
1-5	85.0	12.0	2.00	1.00	85.0	12.0	2.00	1.00
6	80.0	17.0						

## AT 中上乘抽選

AT 中會依照成立小役以及滯在狀態進行上乘抽選(G 數直上乘/寶玉上乘/櫻花狂亂挑戰)

鬼紅櫻成立時為**上乘 100G+櫻花狂亂挑戰確定**

通常、機會 RP 上乘當選率為 **0.002%**，但上乘時為上乘 300G 確定

成立小役		鬼 RP	西瓜+強轉輪鎖定				機會牌			
滯在		低通高超	低通	高確	超高	覺醒	低通	高確	超高	覺醒
上乘率		<b>100</b>				25.0		<b>100</b>		
直上乘	10G						75.0			
	30G						13.0			
	50G		87.5				1.96			
	100G	50	12.5				0.64			
	200G	25					0.32			
	300G	25					0.32			
寶玉	30G						7.00		95.0	
	50G					87.5	1.04		3.00	
	100G					12.5	0.36		1.00	
	200G						0.16		0.50	
	300G						0.16		0.50	

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>

成立小役		強紅櫻			弱紅櫻				西瓜			
滯在		低通	高超	覺醒	低通	高確	超高	覺醒	低通	高確	超高	覺醒
上乘率		100			25.0	50.0	100		10.0	50.0	100	
直上乘	櫻花								29.5	3.28		
	10G	48.4	38.7		75.0	40.0	40.0					
	10G+櫻花	1.59	1.27									
	30G	17.4			9.00	18.0	18.0					
	30G+櫻花	0.57										
	50G	3.49	7.84		1.36	8.10	8.10		38.3	52.7	54.5	
	50G+櫻花	0.11	0.26						1.30	1.74	1.79	
	100G	0.44			0.44	0.46	0.45		11.5	15.8	16.3	
	100G+櫻花	0.01							0.40	0.52	0.54	
	200G	0.22			0.24	0.22	0.23		0.70	0.90	0.94	
300G	0.22			0.24	0.22	0.23		0.70	0.90	0.94		
寶玉	30G	21.3		77.5	11.0	22.0	22.0	80.0				
	30G+櫻花	0.70		2.54								
	50G	4.26	9.59	17.4	1.64	9.90	9.90	18.0	12.8	17.6	18.2	72.6
	50G+櫻花	0.14	0.32	0.57					0.40	0.58	0.60	2.38
	100G	0.53		0.97	0.56	0.54	0.55	1.00	3.80	5.26	5.45	21.8
	100G+櫻花	0.02		0.03					0.10	0.18	0.18	0.72
	200G	0.28		0.50	0.28	0.28	0.28	0.50	0.20	0.30	0.31	1.25
300G	0.28		0.50	0.28	0.28	0.28	0.50	0.20	0.30	0.31	1.25	

## 櫻花狂亂中的抽選

### G 數上乘抽選

櫻花狂亂中除了通常 RP 以外的全部小役都會進行 G 數上乘抽選

鬼 RP/鬼紅櫻成立時以及西瓜+強轉輪鎖定發生時上乘 300 確定

成立役	當選率	100G	200G	300G
強紅櫻	100	50.0	25.0	25.0
西瓜/機會牌		70.0	20.0	10.0
弱紅櫻/機會 RP		80.0	13.3	6.67
押順銅鐘	25.0	80.0	15.0	5.00



## 幻魔京 BATTLE 中的抽選

### 繼續 G 數分配

會依照話數與結果抽選繼續 G 數，繼續時有 4.69% 會以敗北→潛伏來演出

第十六話之後要是抽選到非繼續時會演出 45G 的 ENDING 畫面

話數	第十四話以前			第十五話			第十六話以後	
結果	9G	10G	11G	6G	7G	8G	6G	ED
勝利/逆轉	65.6	33.6	0.78	65.6	33.6	0.78	100	
敗北→潛伏		50.0	50.0		50.0	50.0		
非繼續時		93.8	6.25		93.8	6.25		100

### AT 抽選

幻魔京 BATTLE 中會依照成立小役以及滯在狀態進行 AT(繼續率點數)抽選

鬼 RP/鬼紅櫻成立時以及西瓜+強轉輪鎖定發生時當選 80% 確定

成立役	滯在	當選率	50%	67%	80%
強紅櫻	高確/超高	100	85.0	14.0	1.00
	低確/通常	10.0			
西瓜	高確/超高	50.0			
	低確/通常	5.00			
機會牌	高確/超高	25.0			100
	低確/通常	0.10			
弱紅櫻/機會 RP	共通	0.10			
押順銅鐘/通常 RP	共通	0.002			

### 結束時場景分配

幻魔京 BATTLE 敗北時會依照潛伏或滯在狀態分配場景，夜晚場景的話潛伏確定

滯在	蒼鬼	茜	天海	夜晚
低確	70.1	27.0	2.90	
通常	23.7	70.1	6.22	
高確/超高	14.9	14.9	70.1	
潛伏	22.0	22.0	43.6	12.5