

混沌武士-流轉輪迴

サムライチャンプルー 流轉輪迴

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



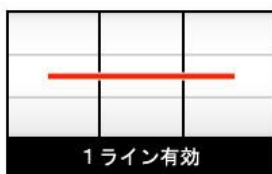
導入年月 2014/05

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



BONUS REPLAY



百花繚亂 REPLAY



9 枚



8 枚



2 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Blue Globe	Blue Globe	Yellow Bell
20	Red Dragon	Yellow Bell	Blue Globe
19	Green Apple	Red Dragon	Green Apple
18	Yellow Bell	Blue Globe	Yellow Bell
17	Blue Globe	Yellow Bell	Blue Globe
16	Blue Dragon	Red Dragon	Green Apple
15	Red Dragon	Red Dragon	Red Dragon
14	Green Apple	Blue Dragon	Blue Dragon
13	Yellow Bell	Blue Globe	Yellow Bell
12	Blue Globe	Yellow Bell	Blue Globe
11	Girl	Red Dragon	Green Apple
10	Green Apple	Blue Globe	Yellow Bell
9	Yellow Bell	Green Apple	Blue Globe
8	Blue Globe	Blue Globe	Green Apple
7	Green Apple	Yellow Bell	Red Dragon
6	Yellow Bell	Red Dragon	Red Dragon
5	Blue Globe	Yellow Bell	Yellow Bell
4	Red Dragon	Yellow Bell	Blue Globe
3	Green Apple	Green Apple	Green Apple
2	Green Apple	Girl	Girl
1	Yellow Bell	Green Apple	Green Apple

開獎條件

1. 規定 G 數到達
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為確定紅櫻成立時發生轉輪凍結(確率 1/16384)
 特典為紅 7 疾風怒濤 BONUS+旭日昇天模式+
 BONUS LOOP 率 80%以上確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時突入「疾風怒濤 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



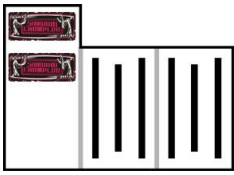
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



先左轉輪上方到上段瞄押黑 BAR

左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR、BAR 連線時為確定櫻、未連線時為中段櫻



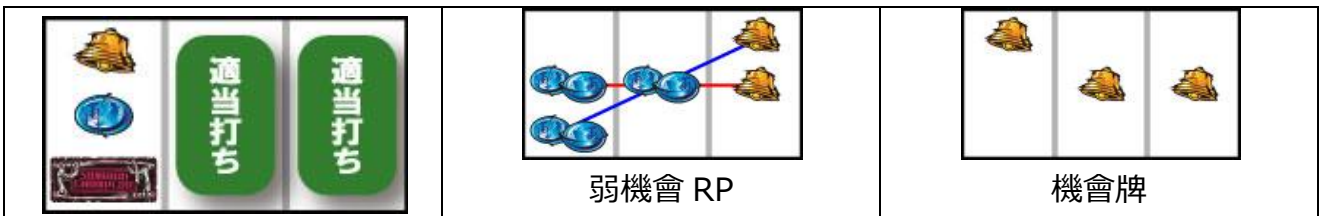
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可，右轉輪中段藍七或銅鐘停止時為強紅櫻

右轉輪中段青再停止為弱紅櫻



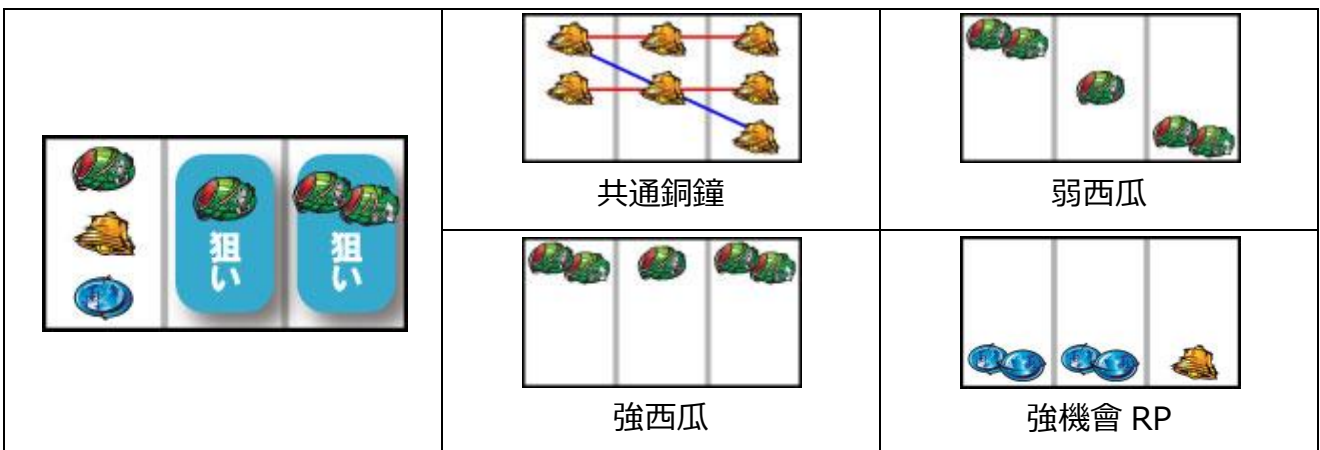
左轉輪 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再鐘連線為弱機會 RP

中段再鐘鐘連線時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可，銅鐘連線時為共通銅鐘

西瓜斜線為弱西瓜、平行線為強西瓜，下段再再鐘連線為強機會 RP



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押畫面指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常場景



通常場景中有兩種一般場景，各場景有各自的專用的通常以及連續演出

茶屋六助場景



規定 G 數消化或是期待 BONUS 當選的前兆場景，如果三人登場的話則 BONUS 確定!?

(スーパー) ムゲンチャンス



10G 繼續的 CZ，銅鐘成立時進行 BONUS 抽選

特殊小役的話為大好機，將川上打倒的話則

BONUS 確定，SUPER 的話期待度更高

(スーパー) ジンチャンス



20G 繼續的 CZ，RP 達到規定次數的話

則 BONUS 確定(1~12 次)，特殊小役成立的話

最終 G 會!?, SUPER 的話則會獲得複數次?

回想模式



通常時的機會 RP 突入的模式，為潛伏確變(BONUS 確率上升)潛在的機會!?

機會 RP 成立時獲得的保留玉顏色會示唆回想模式突入的期待度

回想模式中發生回想演出的話則模式上升，要是播放「四季ノ唄」這首歌的話...!?

疾風怒濤 BONUS



1 SET 23G 繼續的擬似 BONUS，通常時初當必定是這個 BONUS，結束後突入騷亂 TIME 消化中會進行旭日昇天的點燈抽選

騷亂 TIME



20+aG 繼續的 ST 型 ART，BONUS 後必定突入機會 RP 成立時會獲得保留玉
保留玉為 NORMAL/HYPER BONUS 當選的好機
有「關東」「關西」「九州長崎」三種場景
越後面場景的繼續期待度越高

旭日昇天模式



疾風怒濤 BONUS 中旭日昇天全點燈時或騷亂 TIME 中特殊小役升格後突入最大 10G 繼續的 ART，第 10G 必定 BONUS 當選，所以突入時為 BONUS 當選確定

BONUS



1 SET 30G+a繼續的擬似 BONUS，藍七連線為 NORMAL BONUS，紅七連線為 HYPER BONUS
不管哪個出玉性能都相同，但是 HYPER BONUS 消化後一定會 1G 連
BONUS 中會進行 G 數上乘、1G 連抽選及上乘法區間的抽選
G 數完全消化後如果有 BONUS 1G 連庫存時則放出 BONUS，沒有的話則突入騷亂 TIME

拔刀一閃機會



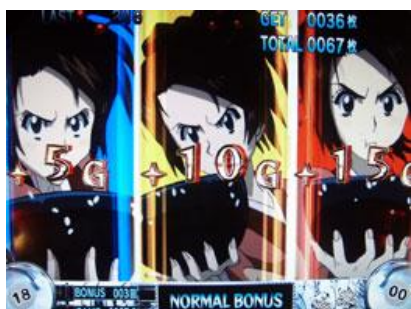
BONUS 中特殊小役成立所突入の上乗特化
繼續 G 數為 10G+a, 期間內七連線確率上升
七連線成功的話則獲得 1G 連庫存

亂刃機會



瞄押七連線失敗後發生凍結突入の上乗特化
期間內依照壓順指示按押即可獲得上乘 G 數
結束後還有可能繼續, 最高繼續率 75%

チャンプルーEPISODE RUSH



ART 中的銅鐘連續或是機會 RP 成立時一發抽選突入の上乗特化區間, 有三種故事
每個故事的上乘方式與轉數不同, 每個上乘演出都有最低 2G 繼續的保障
街頭藝術為連打次數較多時則上乘 G 數會增加? 野球為第三停止時上乘, 之後有可能追擊
大胃王是每按下一個按鍵則上乘一次轉數

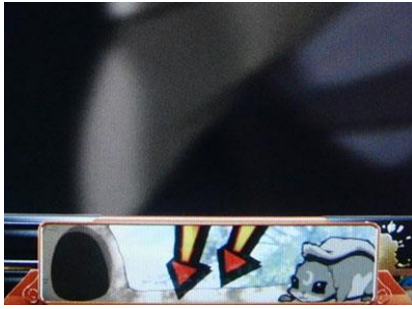
百花繚亂 RUSH



切入演出後的フウ圖案連線時突入の上乗特化區間, BONUS 入賞時有時也會突然突入
畫面轉輪與機台轉輪會發生演出後進行 0G 連的上乘, 最低 2G 保證, 最高繼續率 75%

通常演出

モモさん



注意畫面下方モモさん拿出的東西
モモさん要是飛到前方的話則發展演出!?

SEG



畫面右下方的 SEG 停止形狀可以判別成立役
以及上乘，模式或場景移行時也要注意

旋轉唱片演出



最大持續 4G 的演出，完全出現
時則往連續演出發展
也有 BONUS 確定的文字

畫面斬擊演出



按鍵按下後ムゲン斬擊畫面的
機會演出，斬擊顏色必須注意

チャンプルー花紋



為本機的激熱花紋，出現時為
大好機！要是虎紋出現的話…

連續演出

猪突猛進



ムゲン抓到ルイス的話則突入ムゲンチャンス
依賴的團子數量多時為好機



勸善懲惡



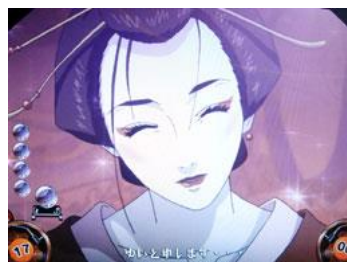
將偽黃門様御一行擊退則突入ムゲンチャンス
町人出的小判數量越多為好機



鏡花水月



在遊郭ジン指名「ゆい」的話則突入ジンチャンス
自信滿滿時為好機，也要注意拉門顏色



愛別離苦



將あやめ擊退則突入
ジンチャンス

自業自得



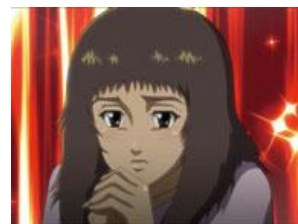
將敵人擊退則 BONUS 確定，團子的數量及小判的枚數必須要注意



弱肉強食



將對方打倒的話則 BONUS 確定，祈禱發生的話則為好機



報恩謝德



將山賊擊退救出親子的話則 BONUS 確定，少女應援的話則為好機



对牛弹琴



將野牛三連星全員擊退的話則 BONUS 確定，標題的文字顏色會示唆期待度
按鍵演出發生時為文字顏色變化的好機



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>

騷乱 TIME 中的演出

BATTLE CHANCE



騷乱 TIME 中機會 RP 成立時會獲得保留玉，為對決演出發展的機會狀態

保留玉的顏色有不同的對決發展期待度，BONUS 當選的話，剩餘的保留玉會保留到下次

對決演出



主角勝利的話則 BONUS 當選確定，對戰對手會依照滯在的場景會有所不同

勝利期待度會標示在對決標題的正下方，對決昇竜・沙羅・刈屋景勝利時還會有模式升格

BONUS 中的演出

畫面轉輪演出



出現畫面轉輪時為大好機
可期待上乘或特化區間

八葉演出



這也是發生即為大好機的演出
按鍵連打後變換姿勢
則期待度上升

拉回演出



剩餘 G 數歸零時發生的後上乘
最高會發生四階段的演出

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/271	1/257	1/243	1/236	1/212	1/181
機械割	97.0%	98.8%	100.2%	101.7%	104.8%	109.7%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/164	1/145	1/155	1/135	1/150	1/131
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱機會 RP A	確定櫻	
確率	1/122	1/285	1/3277	1/131	1/16384	
小役	強西瓜	機會牌	弱西瓜	弱機會 RP B	強機會 RP	
確率	1/354	1/199	1/93.6	1/131	1/420	

通常時模式移行抽選

ART 結束時會進行模式移行抽選，未被分配到的比例為原模式滯在

天國模式移行時為 128G 內解除確定

滯在	通常 A			通常 B			天國 A			天國 B
設定	通 B	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B	通 A	通 B	天 B	天 A
1	50.0	19.0	1.00	32.5	35.0	2.50	50.0	10.0	5.00	50.0
2	55.0			27.5	32.5	5.00	45.0	15.0	2.50	
3	60.0			22.5	35.0	2.50	40.0	20.0	5.00	
4	65.0			17.5	32.5	5.00	35.0	25.0	2.50	
5	70.0			12.5	35.0	2.50	30.0	30.0	5.00	
6	75.0			7.50	32.5	5.00	25.0	35.0	2.50	

通常時確變抽選

回想模式中播放「四季ノ唄」時為確變確定，以下為回想模式的突入率

設定	1	2	3	4	5	6
回想模式	1/1028	1/849	1/952	1/809	1/901	1/579

通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役成立時會進行 CZ 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	4.5	4.5	5	5	8	8
弱櫻	6	6	6.9	6.9	10	10
機會牌	10	10	11.1	11.1	15	15
強西瓜	18	20	22	20	24	20
強櫻	25	15	27	15	30	15
小役	弱機會 RP		共通銅鐘		中段櫻	強機會 RP
期待度	1.00		1.00		50.0	50.0

SUPER-CZ 昇格抽選

CZ 前兆中特殊小役成立時會進行 SUPER-CZ 昇格抽選

中段櫻成立時升格率 **100%**、強櫻/弱櫻/強西瓜/弱西瓜/共通銅鐘的升格率皆為 **5.5%**

ムゲンチャンス中

ムゲンチャンス中 10G 間會依照成立小役進行 BONUS 抽選，確定櫻/中段櫻 100%當選

還有 10G 間要是銅鐘沒有成立任何一次的話則延長 10G

再一次 10G 間都沒成立銅鐘的話則 BONUS 確定

成立役	強機會 RP	強櫻	強西瓜	機會牌	銅鐘	弱櫻/弱西瓜	弱機會 RP
ムゲン	33.3	25	16.7	12.5	10	8.3	3.4
スーパームゲン					28		

ジンチャンス中

ジンチャンス中 20G 間通常 RP 的成立次數達到規定次數的話則 BONUS 確定

1 回	3 回	5 回	7 回	9 回	12 回
1.00	1.00	3.10	5.00	10.0	79.9

但通常 RP 成立後通常 RP 確率會上升到 **1/1.5**、銅鐘壓順錯誤時通常 RP 確率降到 **1/7.3**

ジンチャンス中 10G 間會依照成立小役進行 BONUS 抽選

確定櫻/中段櫻 100%當選

成立役	強機會 RP	強櫻	強西瓜	機會牌	共通銅鐘	弱櫻/弱西瓜	弱機會 RP
當選率	33.3	16.7	12.5	8.3	0.8	2.3	10.0

1st BONUS 中的抽選

準備中紅 7 昇格抽選

BONUS 準備中會依成立小役進行紅 7 昇格抽選(基本為藍 7), 確定櫻/中段櫻 100%升格

成立役	強機會 RP	強櫻	強西瓜	機會牌	共通銅鐘	弱櫻/弱西瓜	弱機會 RP
昇格率	20.0	16.7	12.5	10.0	1.0	2.5	2.0

旭日昇天模式抽選

疾風怒濤 BONUS 中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選, 100pt 獲得時為旭日昇天模式確定
確定櫻/中段櫻成立時獲得 100pt 確定, 也就是旭日昇天模式突入確定

BONUS	獲得 pt	5	10	15	25	35	50	75	100
藍七中	強櫻				80.3	10	5	3.1	1.6
	弱櫻		73.2	20	3.1	1.6	1.1	0.8	0.3
	強機會 RP					81.9	10	5	3.1
	弱機會 RP		81.3	10	5	1.6	1.1	0.8	0.3
	強西瓜			60.3	20	10	5	3.1	1.6
	弱西瓜		71.3	20	5	1.6	1.1	0.8	0.3
	機會牌		62.4	20	10	5	1.6	0.8	0.3
	不中				90	5	3.1	1.6	0.3
	共通銅鐘		93	3.1	1.6	1.1	0.8	0.3	0.2
	3 擇銅鐘	2.7	1.1	0.8	0.5	0.3	0.2	0.1	0.04
紅七中	強櫻					81.9	10	5	3.1
	弱櫻			83.5	10	3.1	1.6	1.1	0.8
	強機會 RP						85	10	5
	弱機會 RP			81.6	10	5	1.6	1.1	0.8
	強西瓜				61.9	20	10	5	3.1
	弱西瓜			8	10	5	1.6	1.1	0.8
	機會牌			70.2	12.5	10	5	1.6	0.8
	不中					94.5	3.1	1.6	0.8
	共通銅鐘			93.2	3.1	1.6	1.1	0.8	0.3
	3 擇銅鐘	3.4	2.7	1.1	0.8	0.5	0.3	0.2	0.1

ART 中繼續率抽選

ART 初當時會決定繼續率

50%	57%	65%	72%	80%
92.0	5.00	1.00	1.00	1.00

繼續率分配以及繼續率上升時會決定規定的 BONUS 次數

ART 中到達規定的 BONUS 次數後，繼續率會上升一個階段

繼續率	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回	7 回
50%	5.00	10.0	12.5	20.0	25.0	27.5
57%	2.50	5.00	10.0	12.5	25.0	45.0
65%	2.50	3.13	5.00	10.0	25.0	54.4
72%		1.00	1.56	5.00	10.0	82.4
80%			1.00	2.00	1.00	96.0

機會 RP 確率

ART 中會依照繼續率而機會 RP 的確率會有變化

50/57%	65%	72%	80%	87%
1/8.2	1/6.5	1/5.4	1/4.2	1/3.8

保留玉獲得抽選

ART 中機會 RP 成立時會獲得保留玉，強機會 RP 成立時獲得四顆保留玉確定

成立役	2 個	3 個	4 個
押順機會 RP/弱機會 RP	90	5	5

保留玉各別的 BONUS 期待度

白	藍	黃	綠	紅	彩虹
3.00	7.00	18.0	33.0	66.6	100

BONUS 抽選

ART 中會依照成立小役進行 BONUS 抽選，確定櫻/中段櫻 100%當選

成立役	強櫻	強西瓜	機會牌/不中	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜
昇格率	50	45	25	0.1	3.2	2.3

BONUS 當選時會進行繼續率昇格抽選

成立役	確定櫻	中段櫻	強機會 RP	強櫻	強西瓜	機會牌	共通銅鐘 弱機會 RP	弱櫻 弱西瓜
昇格率	100	33.3	10	6.3	5	1.6	0.2	1.2

H/N-BONUS 中的抽選

準備中紅 7 昇格抽選

BONUS 準備中會依成立小役進行紅 7 昇格抽選（基本為藍 7），確定櫻/中段櫻 100%升格

成立役	強機會 RP	強櫻	強西瓜	機會牌	共通銅鐘	弱櫻/弱西瓜	弱機會 RP
昇格率	20.0	16.7	12.5	10.0	1.0	2.5	2.0

1G 連抽選

BONUS 中切入演出發生時七連線的話為 1G 連確定

G 數上乘抽選

N/H-BONUS 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，確定櫻上乘 200G 確定

共通銅鐘約 0.02%上乘 20G 確定

小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜	弱機會 RP	強機會 RP	不中	機會牌
當選率	7.59	100		5.65	25.0	8.26	50.0	12.2	20.0
10G	82.4	88.7				96.1	45.2	81.8	76.1
20G	10.1	7.93		88.5	80.2	1.85	45.2	12.8	19.0
30G	5.03	3.05	47.0	8.11	18.3	0.92	9.16	3.74	3.81
50G	1.01	0.15	50.0	1.35	0.61	0.46	0.31	1.25	0.76
70G	1.01	0.08	1.53	1.35	0.61	0.37	0.15	0.25	0.15
100G	0.50	0.08	1.53	0.68	0.30	0.28	0.08	0.19	0.11

上乘特化區間抽選

BONUS 中 G 數上乘當選時會進行拔刀一閃抽選

成立役	確定櫻/共通銅鐘	中段櫻	強櫻	強西瓜	機會牌	不中	弱櫻/弱西瓜
昇格率	100	50	16	30	0.3	8.01	0.1

BONUS 中機會 RP 成立時、銅鐘連續時會進行 EPISODE 抽選

銅鐘 7 連	銅鐘 6 連	銅鐘 5 連	銅鐘 4 連	強機會 RP	弱機會 RP
100	50	25	6	28.6	11.1

EPISODE 中的抽選

EPISODE 當選時會決定對決的種類與繼續率

對決種類			繼續率		
野球	街頭藝術	大胃王	50%	63%	75%
40.0	40.0	20.0	80.0	15.0	5.00

野球對決與街頭藝術對決中

野球對決與街頭藝術對決中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

確定櫻成立時上乘 **200G** 確定

對決種類	野球對決						街頭藝術對決				
	5G	10G	20G	30G	50G	100G	10G	20G	30G	50G	100G
成立役											
中段櫻					75.0	25.0				75.0	25.0
強櫻				97.2	1.20	1.60		98.0	1.60	0.40	
強西瓜				92.2	6.30	1.60		98.4	1.20	0.40	
強機會 RP				85.0	12.5	2.50		75.0	12.5	12.5	
弱櫻											
弱西瓜			92.0	5.00	2.50	0.50	87.1	12.5	0.40		
弱機會 RP			93.5	3.50	2.50	0.50	98.8	0.80	0.40		
機會牌			88.3	6.30	5.00	0.50	96.5	3.10	0.40		
不中							96.1	3.10	0.80		
共通銅鐘			95.8	2.50	1.20	0.50	96.9	3.10			
押順銅鐘											
押順 RP	60.6	25.0	10.0	3.10	0.80	0.50	99.4	0.40	0.20		

大胃王對決中

大胃王對決中會依照成立小役，在第 1.2.3 停止鍵按下以及按下 BET 鍵總共進行四次上乘

押順銅鐘・押順 RP 成立時

停止	第一	第二	第三	BET
5G	95.0	95.0	95.0	95.0
10G			5.00	
15G		5.00		
20G	5.00			5.00

確定櫻成立時

停止	第一	第二	第三	BET
60G	100	100	100	100

其他小役

小役	中段櫻				強櫻・強西瓜				強機會 RP			
	第一	第二	第三	BET	第一	第二	第三	BET	第一	第二	第三	BET
10G				17.5	97.7	97.7	98.4	96.7	96.7	96.7	99.2	96.7
15G		87.5				1.60				2.50		
20G	87.5		82.5	65.0	1.60			2.50	2.50			2.50
25G		12.5				0.80				0.80		
30G	12.5		12.5	12.5	0.80			0.80	0.80			0.80
35G							1.60				0.80	
40G			5.00									
50G				5.00								
小役	弱櫻・弱西瓜・弱機會 RP				機會牌							
	第一	第二	第三	BET	第一	第二	第三	BET				
10G	99.2	98.0	99.0	97.1	98.8	97.7	99.2	98.0				
15G		1.50				1.60						
20G	0.80			2.50	0.80			1.60				
25G		0.50				0.80						
30G				0.40	0.40			0.40				
35G			1.00				0.80					
小役	不中				共通銅鐘							
	第一	第二	第三	BET	第一	第二	第三	BET				
10G	98.8	97.7	98.4	98.0	99.5	98.5	99.2	97.5				
15G		1.60				1.50						
20G	0.80			1.60	0.50			2.50				
25G		0.80										
30G	0.40			0.40								
35G			1.60				0.80					

拔刀一閃機會中的抽選

拔刀一閃機會中藍 7 連線的話為 1G 連確定、紅 7 連線為 1G 連 2 SET 確定

拔刀一閃機會中藍 7 連線確率為 1/10.2、紅 7 連線確率為 1/52.4

消化中特殊小役成立時會進行拔刀一閃機會的 G 數上乘抽選

百花繚亂 RUSH 中的抽選

百花繚亂 RUSH 突入時會決定繼續率

63%	70%	77%	85%
47.5	27.5	15.0	10.0

百花繚亂 RUSH 中直到繼續抽選失敗前會依照停止的圖案進行 0G 連上乘

圖案	20G	30G	50G	100G	200G	300G
刀			55.0	30.0	10.0	5.00
紅 7	88.4			9.30	1.20	1.00
藍 7	58.7	25.0	12.5	1.50	1.20	1.00