

HEY!鏡

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



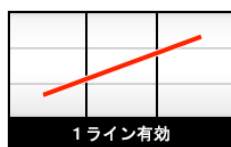
導入年月 2018/10

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50 枚約可遊技轉數 49G

小役構成



JET BONUS



11 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 轉轉抽選擬似 BONUS/AT
2. HEY 計數器到達規定數抽選擬似 BONUS/AT
3. CZ 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率不明
特典為藍 7 BONUS+絕頂對決確定

天井情報與恩惠

有兩種天井，轉數天井為 950G，天井到達時經由前兆後當選 JET BONUS (2/3 藍 7)
HEY 計數器天井最大為 699HEY，到達時當選特訓確定 (開獎期待度 30%)

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

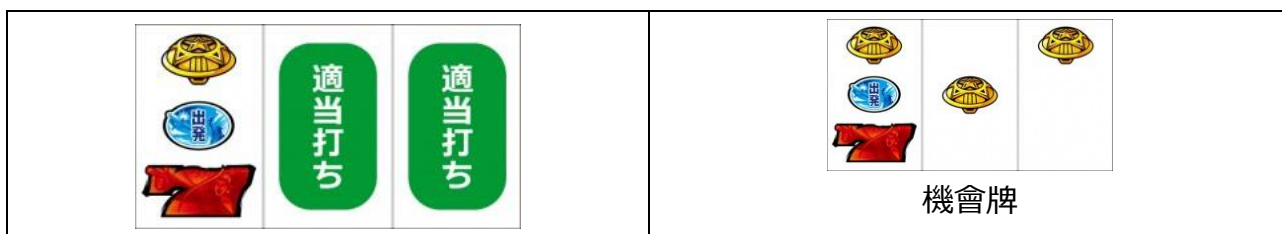


首先左轉輪約在上段到中段附近瞄押紅 7

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段大牌或下段紅櫻停止時為強紅櫻
反之都沒有時為弱紅櫻

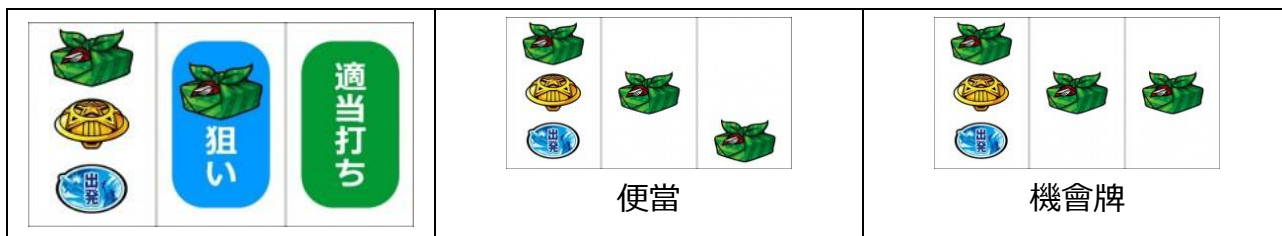


左轉輪下段紅 7 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小 V 型時為機會牌



左轉輪上段便當停止時，中轉輪瞄押便當，右轉輪適當停止

便當連線時為便當，便當聽牌但是沒中時為機會牌



擬似 BONUS/AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，沒有押順指示時則照通常時打法瞄押即可

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>

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

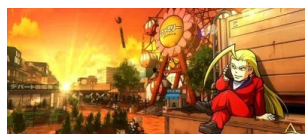
通常場景



喫茶店場景



學校場景



屋頂場景



夜景場景

喫茶店與學校場景為基本場景，屋頂主要在特殊小役成立後移行，移行時會角色追加抽選率會上升
夜景場景也是主要在特殊小役成立後移行，移行時為前兆濃厚！？

HEY 系統



HEY 計數器



同行角色



鏡輪盤

通常時每一轉一定會獲得 1HEY 以上，到達規定的 HEY 數則會突入特訓
HEY 獲得數期待度會依同行角色而有所變化，特殊小役成立時要是有角色同行時為大量獲得的好機
從鏡輪盤等獲得的角色各有不同效果，ブラザー=偶而會獲得大量 HEY
ベリィ=銅鐘的 HEY 獲得數增加、キャサリン=每一轉獲得的 HEY 數加倍、軍曹=特訓前兆中濃厚

JET BONUS



為 20G 繼續的疑似 BONUS，初當時大部分為此
結束後一定突入 DRIVE ZONE。突入時有紅七
與藍七連線兩種，藍七則之後的 DRIVE ZONE
一定從番龍門以上場景開始，且 BONUS 消化中
會容易抽選夥伴同行，慶志郎機會突入期待大
就算是紅七也是有 50%的機會突入

DRIVE ZONE



JET BONUS 或慶志郎機會結束後突入的自力 CZ
巴士場景為 15G，其他場景為 32G 繼續
慶志郎機會結束後一定會從番龍門場景以上開始
所以繼續期待度較高。在這裡抽到特殊小役的話
則 AT 期待度上升，強櫻與機會牌則當選濃厚
還有慶志郎機會的當選契機大都是轉數到達
所以不用抽到特殊小役也是有很大機會當選的

慶志郎機會



純增約 5 枚/G 的 AT，為銅鐘次數管理型
 到達規定的銅鐘次數（10~100 次）
 鏡女孩告知發生時則次數會停止減算最大 30 次
 如果發生 COME ON!告知則會上乘銅鐘次數
 但其實不是上乘，只是一開始就決定好的次數
 分次進行告知而已

頂對決



對決勝利時則突入慶志郎機會，次回也是頂對決
 繼續濃厚，LOOP 期待度超過 50%
 保證至少會贏一次，對決中成立特殊小役時
 原本敗北也有可能置換成勝利
 對決輸掉後會突入 DRIVE ZONE

絕頂對決



為頂對決的上位版本，繼續期待度為 82%，最低保證勝利三次
 對決中成立特殊小役為勝利濃厚，為長繼續的大好機，總而言之發展對決時期待能獲勝吧

通常時的演出

保管箱演出



為押忍番長 3 的類似演出
 紙上的內容必須注意

飲料演出



飲料的種類會有期待度的變化

次回預告



次回預告這一代當然也是激熱
 經由此演出則勝利期待度大

對決



為告知初當的主要演出，通常時對決勝利則當選 JET BONUS 或是直擊慶志郎機會
 這一代對決角色與對決種類一樣會有期待度的變化

特訓中的演出



拉繩演出



火把演出



BROTHER 一輪車演出

特訓中的演出大都繼承番長系列，10t 的鐵塊落下時為好機

還有特訓中與對決中成立特殊小役時，如果本來不是真前兆的話會進行真前兆的置換抽選

真前兆中會進行藍七連線的升格抽選

JET BONUS 中的演出

同行角色



JET BONUS 中成立特殊小役時會進行 DRIVE ZONE 的場景上升抽選，角色升格時則上位場景期待度越高。鏡女孩同行時則會移行豪遊閣場景，慶志郎機會突入濃厚

BAR SU BAR 挑戰



此演出發生時為頂對決突入濃厚的大好機！
發生時中轉輪瞄押 BAR 便當 BAR

DRIVE ZONE 中的演出

場景



巴士場景



番龍門場景



金剛苑場景



豪遊閣場景

各場景慶志郎機會期待度各為 25%/60%/70%/100%，慶志郎機會結束後並定為番龍門場景以上 JET BONUS 後要是能迴避巴士場景或是突破巴士場景的話則有機會獲得大量出玉

巴士場景中的演出



炒熱氣氛演出



隧道判定

發生隧道判定演出則可期待當選慶志郎機會
隧道通過後出現慶志郎機會的圖案的話…

巴士場景以外的演出



COME ON!告知



ENCOUNT ATTACK

上班族番長的鏡 AT 中的經典演出 COME ON！
發生的話則為大好機，按下按鍵會發生告知！？
右邊的演出發生 HOT SHOT 切入演出為大好機

慶志郎機會中的演出

上乘演出



慶次郎機會中發生 COME ON!告知時會進行銅鐘次數上乘，但其實次數在突入時就抽好了
這個只是分開進行告知而已

鏡女孩告知



特殊小役成立時可能發生，此時銅鐘次數會停止減少，圖案是藍色的話則有機會停止較長時間

頂對決能量條



畫面下方的頂對決能量條
不中或特殊小役成立時會上升
能量越多則頂對決突入期待度
會上升，存到滿當然一定突入

泡泡輪盤



慶志郎機會結束後一定發生，會決定 DRIVE ZONE 的場景
好場景的圖案越多則期待越高，也有機會出現（絕）頂對決圖案
押忍按鍵出現的話則期待度高！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS+AT	1/331	1/311	1/288	1/257	1/232	1/190
機械割	97.9%	99.5%	101.1%	104.2%	107.3%	112.0%

規定 HEY 數的特訓當選期待度

期待度依序為：◎>○>△>▲，還有天國模式 HEY 數 99 內一定當選特訓

HEY 數	0~99	~132	~199	~232	~299	~332	~399
通常	▲	◎	△	▲	▲	◎	△
機會	▲	○	△	◎	△	○	△
HEY 數	~432	~499	~532	~599	~632	~699	
通常	▲	▲	◎	△			
機會	◎	△	▲	▲	◎	△	

特訓後的對決敗北時則 HEY 下的星星數會增加，出現 5☆則期待度會超過 50%！



DRIVE ZONE 結束畫面示唆

 <p>奇數設定期待度高</p>	 <p>偶數設定期待度高</p>	 <p>高設定期待度高</p>	 <p>設定 2 以上確定</p>
 <p>設定 4 以上確定</p>	 <p>設定 5 以上確定</p>	 <p>設定 6 確定</p>	

慶志郎機會銅鐘次數示唆

銅鐘 44 次結束時為設定 4 以上確定

銅鐘 55 次結束時為設定 5 以上確定

銅鐘 66 次結束時為設定 6 確定

以上不包含 HOLD 時所獲得的銅鐘次數