

蒼穹之戰神

蒼穹のファフナー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/12

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 32G

小役構成



蒼穹 BONUS



CB



1 枚

REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

- 經由 CZ 「乙姫覚醒 ZONE」
- 經由 CZ 「V BATTLE」
- 規定轉數到達或是特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為轉輪鎖定三階發生(確率 1/32768)
特典為 V BATTLE 勝利確定且獲得 ART
300G 或 500G 確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 或 CZ 「V BATTLE」 間 996G, 天井到達時當選 ART 或 CZ 「V BATTLE」

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
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



通常時左轉輪上段到中段附近瞄押紅櫻(紅七下方)

左轉輪中段紅七停止時，中右轉輪瞄押紅七，紅七有連線為乙姬櫻、沒連線為中段櫻



左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，斜線再再鐘連線時為強 CB

中段結晶未停止時為弱紅櫻、結晶有停止時為強紅櫻



左轉輪紅七下段停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為弱 CB

轉輪停止時發生閃爍為機會牌 A，銅鐘斜線或 V 字排列且非在 CB 中時為稀有銅鐘



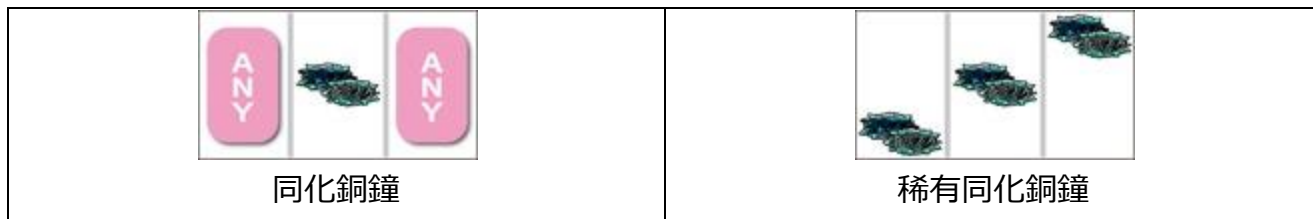
左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，斜線西瓜連線為弱西瓜、平瓜連線為強西瓜

斜線再再鐘連線為中 CB、中段鐘鐘再連線為強 CB、轉輪停止時發生閃爍為機會牌 B

中段銅鐘連線為共通銅鐘



CB 中，中轉輪中段結晶停止時為同化銅鐘、形成結晶連線的話為稀有同化銅鐘



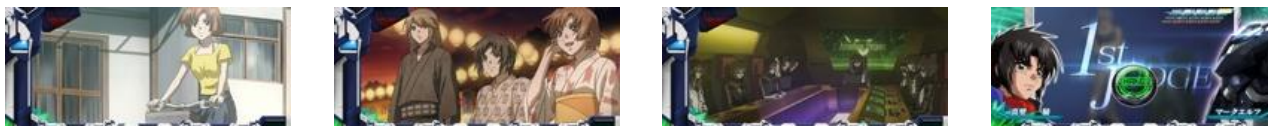
ART 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按一般時打法即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

基本場景



通常實有以上幾個場景，移行祭典場景時為高確濃厚、移行會議室則可期待前兆

移行最右邊的出擊 CLIMAX 為突入 CZ 或是乙姬機會的前兆場景

乙姬覺醒 ZONE



為自力 CZ 的一個，15G 間庫
存按鍵按下的次數，每次按下
約有 9% 的 ART 期待度

V BATTLE



勝利的話則 ART 初期 G 數
為 150~500G 的自力 CZ
役物 V 入賞則突入 ART

(SUPER)乙姬機會



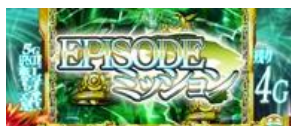
V BATTLE 以外的 ART 初當時
或 ART 中都有機會突入
紅七連線則上乘，保證三次

ART「蒼穹作戰」



純增約 2.2 枚/G 的
上乘型 ART，消化中的
特殊小役會抽選
BONUS 及上乘特化

故事任務



為 G 數上乘特化區間
達到規定銅鐘次數後
則達成任務，之後只要
成立銅鐘則上乘

フェストゥム RUSH



抓到 V 連線之前會一直
上乘 G 數+進行等級
上升抽選，V 連線後會
發生役物挑戰，成功則
上乘 G 數變成兩倍

蒼穹 BONUS



只在 ART 中突入的
30G 繼續疑似 BONUS
消化中紅七連線的話
則突入乙姬機會

通常時演出

乙姬通過演出



畫面出現乙姬通過
頻發時為前兆滯在的好機

切入演出



有各個角色的切入演出
發生時有機會成立強小役

轉輪凍結



發生則為 300G 或 500G 的
ART 確定

質問演出



為代表性的前兆演出之一

出擊 CLIMAX



為前兆演出的出擊 CLIMAX, STEP UP

越多則期待度越高, 越高時發展

V BATTLE 的話則機會越大

CZ 中的演出

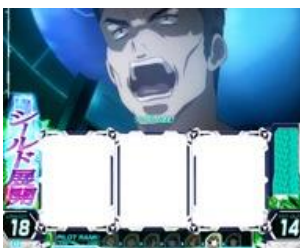
乙姬覺醒 ZONE



消化中短凍結發生時為機會按鍵獲得濃厚, 也有可能複數獲得

過關後剩餘的按鍵數會抽選乙姬機會中的紅七繼續或是升格 SUPER 乙姬機會

V BATTLE

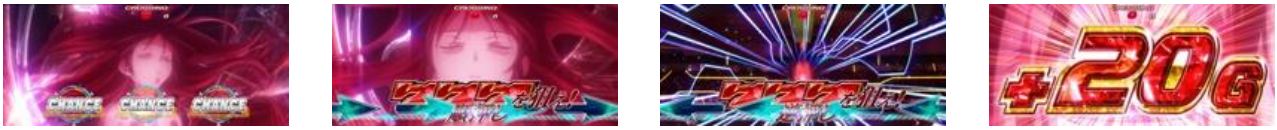


RP 成立時能承受敵人的攻擊的話, 則瞄押 V 連線後進行役物抽選, 成功則獲得轉數

成立特殊小役時會進行防護罩展開抽選, 展開中所受到敵人的攻擊會減弱, 比較容易瞄押 V

ART 中的演出

乙姬機會



機會小役成立發生特殊音時，則下次紅七連線繼續濃厚
右斜下紅七連線形成的話則升格 SUPER 乙姬機會

蒼穹 BONUS



蒼穹 BONUS 為前半 20G 獲得點數，後半 10G 依照點數進行紅七連線抽選
點數會依照成立小役進行抽選，特殊小役期待大，而獲得 100 點時則保證突入乙姬機會

故事任務



規定回數中，CB 中的銅鐘也有算，而要是成立同化銅鐘的話則一發過關!?
總之只要成立 CB 的話則為激熱，而任務過關後，只要銅鐘成立就上乘轉數

フェストゥム RUSH



每轉上乘的 G 數有可能等級上升，如果讓上乘等級快速上升的話，則可期待大量上乘!

場景



ART 中有三種場景
期待度為 A<B<C
在 C 點成立特殊小役時
則可期待 G 數上乘或
當選蒼穹 BONUS

G 數直上乘



特殊小役成立後可能發
生，最大經由 4G 前兆
後告知，當然可能同時
當選上乘區間或是
蒼穹 BONUS

故事演出



經由此演出的上乘
如果此演出演得越長
則可期待越多的
上乘轉數

最後的挑戰



全 G 數消化後而有
乙姬玉庫存時突入
役物 V 入賞成功的話
則突入 SUPER 乙姬
機會

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
乙姫覺醒 ZONE	1/141	1/132	1/127	1/122	1/117	1/114
V BATTLE	1/710	1/688	1/649	1/552	1/498	1/493
ART	1/258	1/243	1/232	1/212	1/199	1/194
機械割	97.8%	98.7%	99.9%	103.9%	106.8%	110.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/79.8	1/78.5	1/77.1	1/75.6	1/74.1	1/72.5	
弱西瓜	1/99.8	1/98.4	1/96.9	1/95.1	1/93.5	1/92.0	
共通銅鐘	1/164	1/153	1/144	1/135	1/128	1/121	
小役	通常 RP	弱 CB	中 CB	強 CB	強櫻	強西瓜	上段銅鐘
確率	1/7.3	1/36.9	1/140	1/697	1/493	1/400	1/7.3
小役	稀有銅鐘	中段櫻	乙姫櫻	V 連線	機會牌 A	機會牌 B	
確率	1/65536	1/10923	1/32768	1/32768	1/690	1/662	

通常時模式移行抽選

通常 A、通常 B、天國 A 滞在時到達規定 G 數則當選 V BATTLE

通常 C、通常 D、天國 B 滞在時到達規定 G 數則當選 ART

V BATTLE 敗北時會進行模式移行抽選

滞在	通常 A						通常 B			
設定	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	通 B	天 A	通 D	天 B
1	16.5	30	2	15	34.5	2	47	4	45	4
2	15.5		2.5			2.5	46	4.5		4.5
3	14		3			3	45	5		5
4	7		6		36.5	6	39	8		8
56	4.5		7			7	37	9		9

滞在	天國 A						通常 C				
設定	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B
1	19.5	5	4	54.5	5	12	10	1	36	52	1
2	18.5		4.5			12.5		1.25	35.5		1.25
3	19.5		5	13		2		34	2		
4	13.5		8	16		5		28	5		
56			9	17		6		26	6		
56	13.5	9	50.5	17	6	26	6				

滞在	通常 D				天國 B					
設定	天 A	通 D	天 B	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	
1	10	52.5	37.5	28	10	7	35	5	15	
2	10.5	51.5	38	27		7.5			15.5	
3	11	49	40	26		8			16	
4	14	41	45	20		11			19	
56	15.5	37	47.5	18		12			20	

但是 V BATTLE 3 連敗以上時會有抽選變化

滞在	通常 A				通常 B				天國 A				
設定	通 B	天 A	通 D	天 B	通 B	天 A	通 D	天 B	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B
1	30	20	30	20	20	25	30	25	5	40	37.5	32.5	12.5
2						26	28	26		41	36.5		
3						27.5	25	27.5		42	35.5		
4						30	20	30		43	32		
56						16	32	16		44	31		15

滞在	通常 C				通常 D			天國 B						
設定	通 B	天 A	通 D	天 B	天 A	通 D	天 B	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	
1	7.5	20	52.5	20	13	37	50	20	5	25	35	5	20	
2	8		52		14	33.5	52.5			26				
3	8.5		51.5		15	30	55			27.5				
4	9		51		16	26.5	57.5			17.5				30
56	9.5		50.5		17	23	60			15			32	25

ART 結束時會進行模式移行抽選

滞在	通常 A						通常 B					
設定	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	通 B	天 A	通 D	天 B		
1	39	29.5	1	20	9.5	1	62	2	34	2		
2	37.5	30	1.5			1.5	61	2.5		2.5		
3	35	30.5	2.5			2.5	59	3.5		3.5		
4	29	31	4.5			11	54	6		6		
56	24.5	32	6			11.5	6	52		7	7	
滞在	天國 A						通常 C					
設定	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B	
1	15	5	3.5	54.5	10	12	13	1	52.5	32.5	1	
2	14.5		4			12.5	12	2	52		1.5	
3	13.5		6			52.5	13	10.5	2.75		51.8	2.5
4	10.5		7			50.5	16	5.51	6		51	5
56			17			4	7	50.5	6			
滞在	通常 D				天國 B							
設定	天 A	通 D	天 B	通 A	通 B	天 A	通 C	通 D	天 B			
1	7.5	67.5	25	31.5	10	4	37.5	5	12			
2	8	66.5	25.5	30.5		4.5			12.5			
3	9	64	27	28.5		5.5			13			
4	12	56.5	31.5	24.3		7.75			16			
56	14	53	33	21.5		9			17			

設定變更時會進行模式分配

設定	通常 A	通常 B	天國 A	通常 C	通常 D	天國 B
1	26	15	7.5	30	15	6.5
2	24.5		8			7.5
3	23		8.5			8.5
4	21.5		9			9.5
56	20		9.5			10.5

通常時 V BATTLE/ART 抽選

通常時會依照滞在模式抽選規定 G 數，規定 G 數消化後當選 V BATTLE/ART

-200 與-400 的區間當選率極低。期待度依序為：△<○<◎<★

G 數		-100	-300	-500	-600	-700	-800	-900	-999
V BATTLE 抽選	通常 A	△	○			◎	◎		△
	通常 B	△	△	○			◎	◎	△
	天國 A	★							
ART 抽選	通常 C	△			○		○		◎
	通常 D	△			○				◎
	天國 B	★							

通常時 TABLE 移行抽選

V BATTLE 敗北、ART 結束時、設定變更時會依照滞在模式進行 TABLE 移行抽選

天國 B 滞在時不論契機皆抽選 TABLE A

契機	V BATTLE 敗北時					V BATTLE 3 連敗以上				
	A	B	C	D	E	A	D	E		
通 AB/天 A	20	20	10	40	10		75	25		
通 CD	22	20	10	40	8		80	20		
契機	ART 結束時					設定變更時				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
通 AB	44	35	15	4	2	42	30	15	8	5
天 A	48	35	15	1	1	47	30	15	8	5
通 CD	52	30	13	4	2	42	30	15	8	5

通常時乙姬覺醒 ZONE 抽選

通常時會依 TABLE，到達特定 G 數時會進行乙姬覺醒 ZONE 抽選，期待度：△<○<◎<★

G 數	55G	111G	222G	333G	444G	555G	666G	777G	888G
A	△	◎	△	◎	○	○	△	◎	△
B	○	○	○	◎	○	○	△	○	△
C	○	○	○	△	◎	◎	◎	◎	△
D	○	★	○	△	○	△	◎	○	△
E	◎	★	◎	○	◎	○	◎	◎	△

通常時(超)高確抽選

通常時會依照成立役與滞在狀態進行(超)高確抽選，當選時會直接決定保證 G 數

共通銅鐘成立時

設定	低確中		高確中			
	高 10	高 30	高 10	高 30	高 50	超 10
1-6	7.50	1.00	10.0	2.00	0.50	0.50

稀有銅鐘成立時

設定	低確中					高確中				
	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30
1-6	12.5	2.00	0.50	0.01	0.01	12.5	2.00	0.50	1.00	1.00

弱櫻成立時

設定	低確中		高確中			
	高 10	高 30	高 10	高 30	高 50	超 10
12	20.0	2.50	25.0	5.00	0.25	0.25
3				5.50		
4				6.50		
56				7.00		

強櫻成立時

設定	低確中			高確中				
	高 10	高 30	高 50	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30
12	12.5	7.50	1.00	11.5	1.00	0.50	0.50	0.25
3	13.0	8.00	1.03	11.5	1.03			
4	14.0	9.00	1.07	11.6	1.07			
56	14.5	9.50	1.10	11.6	1.10			

中段櫻/乙姫櫻成立時

設定	中段櫻			乙姫櫻				
	高 10	高 30	高 50	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30
1-6	12.5	2.00	0.50	12.5	2.00	0.50	0.01	0.01

弱西瓜成立時

設定	低確中			高確中				
	高 10	高 30	高 50	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30
1-6	15.0	5.00	0.25	15.0	4.00	0.25	0.50	0.25

強西瓜成立時

設定	低確中			高確中				
	高 10	高 30	高 50	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30
12	10.5	5.00	2.00	11.5	1.00	0.50	0.50	0.25
3	11.0	5.50	2.06	11.5	1.03			
4	12.0	6.50	2.19	11.6	1.07			
56	12.3	7.00	2.25	11.6	1.10			

機會牌 AB 成立時

設定	低確中			高確中		
	高 10	高 30	高 50	高 10	高 30	高 50
12	10.5	1.00	0.50	11.5	1.00	0.50
3	11.0	1.03		11.5	1.03	
4	12.0	1.07		11.6	1.07	
56	12.3	1.10		11.6	1.10	

弱 CB 成立時

設定		12	3	4	56
低確中	高 10	10	10.5	12	13
	高 30	0.75	1	1.5	2.5
高確中	高 10	15	15.5	17	18

中 CB 成立時

設定	低確中			高確中					超高確中
	高 10	高 30	超 10	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30	超 10
1	50.0	5.00	5.00	50.0	12.0	2.50	5.00	1.25	50.0
2		5.25	5.25						
3	50.5	5.50	5.50	49.0	13.0				
4	52.0	6.50	6.50	48.0	14.0				
56	53.5		7.00						

強 CB 成立時

設定	低確中						
	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30		
1-3	50	22.5	2.5	20	5		
4-6	45			25			
設定	高確中					超高確中	
	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30	超 10	超 30
1-6	47.5	20	2.5	25	5	75	25

(超)高確保證 G 數消化後，RP/不中成立時會進行 1 階段的轉落抽選

設定		12	3	4	56
高確中	不中	39.5			
	RP	57	56	52	50
超高確中	不中/RP	90		87.5	

V BATTLE 敗北時、ART 結束時會進行(超)高確抽選

設定	V BATTLE 敗北時					ART 結束時				
	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30	高 10	高 30	高 50	超 10	超 30
12	22.5	10.0	5.00	5.00	2.50	27.5	12.5	5.00	5.00	2.50
3						30.0				
4	25.0	12.5				30.0	15.0			
56						32.5	17.5			

通常時 V BATTLE · ART 直擊抽選

通常時特殊小役成立時會進行 V BATTLE/ART/S-ART 抽選

成立	乙姬櫻 稀有銅鐘	中段櫻		強櫻		強西瓜		機會牌	弱西瓜	弱櫻
設定	S-ART	ART	S-ART	V BA	ART	V BA	ART	V BA		
12	100	65	35	3.88	0.01	3.25	0.01	1.25	0.75	0.60
3				4.50						0.62
4				4.74	0.02	4.24	0.05		0.95	0.80
5				5.50	0.07	5.00	0.02		1.15	1.00
6				0.05	0.07					

V BATTLE 中防護罩獲得抽選

V BATTLE(準備)中會依照成立小役進行防護罩獲得抽選

之後會依照獲得的防護罩數量，可以迴避體力減少的狀況發生

V BATTLE 準備中

成立役	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個
乙姫櫻 稀有銅鐘					100
中段櫻				50.0	50.0
強 CB 機會牌	83.0	17.0			
強西瓜	90.0	5.00	5.00		
強櫻	95.0	5.00			
弱西瓜	4.97	2.03			
弱櫻	6.00				
中 CB 共通銅鐘	1.00				

V BATTLE 中

成立役	1 個	2 個	3 個	7 個	10 個
乙姫櫻 稀有銅鐘					100
中段櫻				50.0	50.0
強西瓜 強櫻 強 CB	24.8	24.8	4.95		
機會牌 同化銅鐘	25.0	25.0			
弱西瓜 不中	5.00	5.00			
弱櫻	8.00				
中 CB CB 中銅鐘	3.00				
共通銅鐘	2.00				

V BATTLE 中 ART 抽選

V BATTLE 中己方的體力到 0 之前，役物入賞 V 時則當選 ART

成立 V 連線時會進行役物抽選

RP	假 V 連線	單線 V 連線	雙線 V 連線
1/2.20	1/7.00	1/20.0	1/100

蒼穹 BONUS 中的抽選

入賞圖案分配

蒼穹 BONUS 突入時會進行入賞圖案抽選，可用於判別設定

設定	1	2	3	4	5	6
77V	62.5	31.3	62.3	31.9	63.2	49.4
VV7	37.5	68.7	37.7	68.1	36.8	50.6

pt 獲得抽選

蒼穹 BONUS 準備中及蒼穹 BONUS 中前半 20G 間會依照成立小役進行 pt 獲得抽選

乙姬櫻、中段櫻、稀有銅鐘、稀有同化銅鐘、同化 RP 成立時為 **100pt** 獲得確定

蒼穹 BONUS 準備中

成立役	3pt	5pt	9pt	10pt	13pt
中 CB	5.00				
強 CB	90.0	10.0			
CB 中銅鐘	97.5	2.50			
共通銅鐘	77.5	22.5			
弱櫻 弱西瓜		87.5		12.5	
機會牌		80.0	20.0		
強櫻 強西瓜			95.0	5.00	
不中			75.0	25.0	
同化銅鐘				96.0	4.00

蒼穹 BONUS 前半 20G 間

成立役	3pt	5pt	10pt	13pt	15pt	20pt
押順銅鐘	77.5	22.5				
CB 中銅鐘	85.0	15.0				
共通銅鐘			80.0	20.0		
弱櫻 弱西瓜 中 CB		60.0	40.0			
強櫻 強西瓜 強 CB 機會牌				50.0	50.0	
同化銅鐘				40.0	60.0	
不中					60.0	40.0

7 RP 指示發生抽選

蒼穹 BONUS 中後半 10G 間，7 RP 成立(1/5.7)時會依照累計 pt 進行瞄押指示發生抽選

7 連線當選時會進行乙姬機會的種類分配

指示發生率

獲得 pt	0-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-76	77	78-90	91-99
當選率	5	7.5	10	12	14	17.5	75	25.3	63
乙姬	100						66.7	99	99.2
SUPER							33.3	0.99	0.79

BONUS 結束時

蒼穹 BONUS 結束時會依照累計 pt 進行乙姬機會抽選

獲得 pt	0-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-76	77
當選率	7.5	5	7.5	12.5	14.5	16.5	75
乙姬	100						66.7
SUPER							33.3
獲得 pt	78-90	91-99	100	111	112-120	121-130	131-140
當選率	23	65	100				
乙姬	99	99.2	92.5	50	90	85	80
SUPER	0.99	0.79	7.5	50	10	15	20
獲得 pt	141-150	151-160	161-170	171-180	181-190	191-200	201-
當選率	100						
乙姬	70	60	50	40	20	10	
SUPER	30	40	50	60	80	90	100

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>