

戰國嵐-覺醒之章-

戦国嵐-覚醒の章-

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



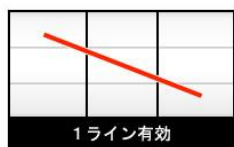
導入年月 2013/04

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左上到右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



BONUS AT



BONUS AT/AT



12 枚/3 枚/4 枚



5 枚



2 枚/1 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
21	紫	紫	西瓜
20	白	西瓜	鈴
19	鈴	BAR	櫻
18	藍	藍	藍
17	西瓜	鈴	鈴
16	櫻	紫	西瓜
15	BAR	西瓜	藍
14	鈴	櫻	BAR
13	藍	藍	西瓜
12	西瓜	鈴	鈴
11	鈴	紫	白
10	藍	藍	藍
9	西瓜	鈴	鈴
8	鈴	紫	西瓜
7	藍	西瓜	藍
6	西瓜	西瓜	西瓜
5	西瓜	藍	藍
4	西瓜	鈴	鈴
3	鈴	紫	西瓜
2	藍	藍	藍
1	西瓜	鈴	櫻

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「武將決鬥」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為通常時 BAR 連線成立(確率 1/65536)
或是 AT 中擊破 13 人武將
特典為本能寺決戰確定

天井情報與恩惠

天井有兩種，第一個為 AT 間消化 1472G，天井到達後經由前兆當選 AT「霸王機會」確定
第二個為武將決鬥 7 連敗後，第 8 次之後的武將決鬥對手都為佐助（體力 5pt 以下）

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



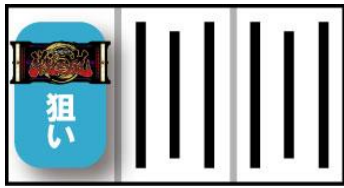
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪先瞄押 BAR，約在上段到中段附近瞄押

BAR 上段停止時，左右轉輪適當停止即可，銅鐘形成下面排列時為弱機會牌

青再.斬擊.青再形成連線時為斬擊 RP



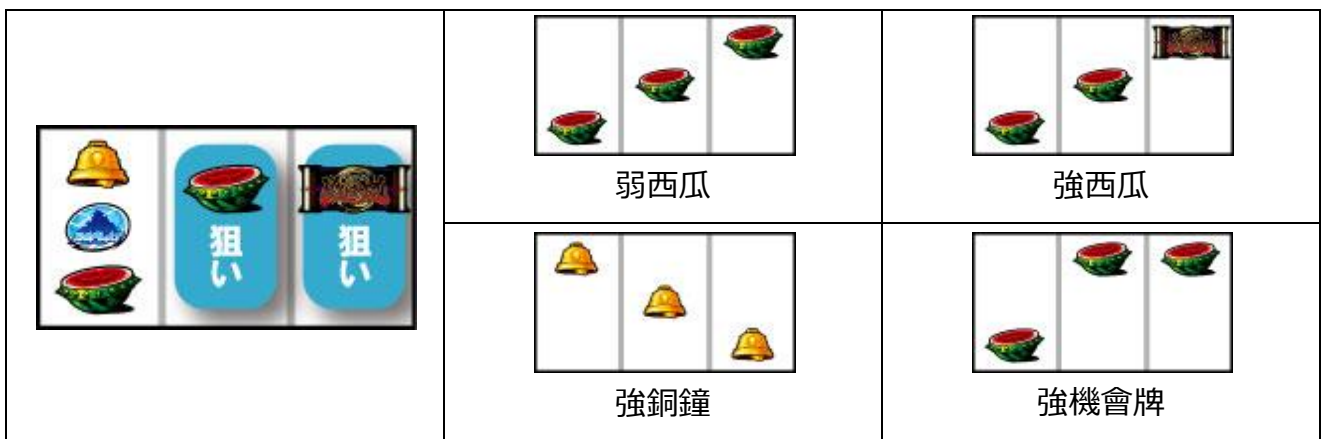
BAR 中段停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓大牌圖案，大牌圖案中段停止時為強紅櫻



BAR 下段停止時，為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪瞄壓 BAR。一般西瓜連線時為弱西瓜

瓜瓜 BAR 連線時為強西瓜，銅鐘連線時為強銅鐘，西瓜形成最右下角排列時為強機會牌



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，其他演出按照一般時打法即可

基本演出說明

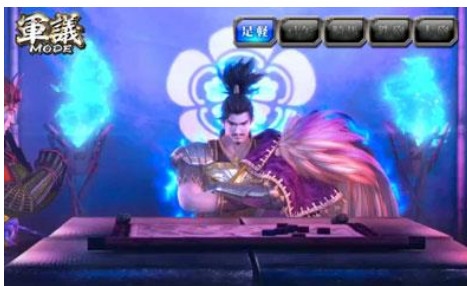
基本模式介紹

通常場景



通常場景有以上三種，基本上移行時是由左到右再回到最左邊，如果出現非正常移行時為好機

軍議模式



規定 G 數到達示唆的前兆場景
背景色上升時期待度上升

武將決鬥



為自力 CZ，期間內會依成立役進行攻擊抽選
己方勝利的話則 AT 確定！，在 AT 中的為次 SET
確定，BIG 中為 1G 連當選確定！

霸王 CHANCE



1SET 30/50/70/100G
純增 2.7 枚/G，AT 中特殊小役
會進行上乘及 BIG 的抽選

本能寺決戰



將 13 人武將全部擊破時突入
會一直持續信長與光秀的決戰
繼續率 80%以上!?

BIG BONUS



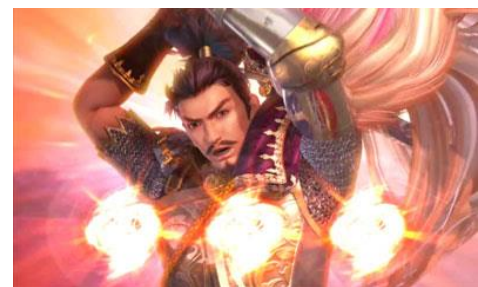
為 AT 中當選的擬似 BONUS
30G 繼續，一開始如果發生
轉輪逆回轉則升格 100G

覺醒



AT 中可能突入的 5G BIG 當選高確率
BONUS 期待度約 50%

夢幻之刻



10G+a繼續的上乘特化區間，每轉都會進行
BIG 以及 G 數上乘抽選，最終 G 必定當選 BIG

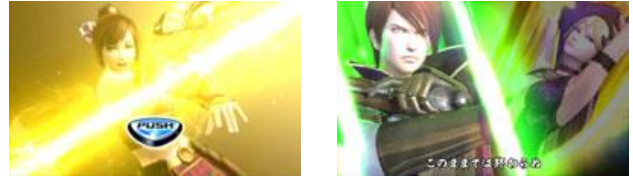
通常演出

公主輪盤演出



停止的圖案示唆當下期待度或發展

STEP UP 系演出



STEP UP 越多期待度越高，期待特殊小役

暗轉演出



要注意出現的文字
為前兆或特殊小役成立的好機

扇子拉門演出



基本在場景移行時發生
如果是紅色扇子的話…

轉輪凍結演出



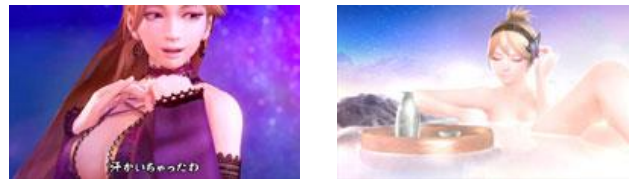
直接突入本能寺決戰確定!?
各轉輪瞄押 BAR 連線

天下布武演出



發生時為機會演出，注意出現的文字

歸蝶入浴演出



特殊小役否定為前兆確定!?

光秀 PUSH 按鍵連打演出



圖案破壞越多期待度越高!?

名言切入演出



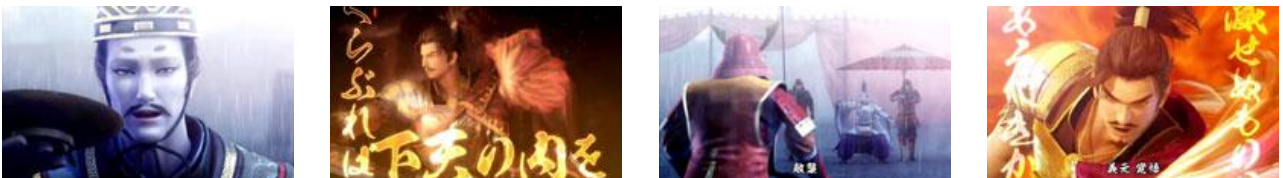
為名言切入的激熱演出

德川家康登場



各場面家康登場時則期待大

桶狹間演出



發生即為大好機的超激演出，將今川義元討伐的話則 AT 確定

連續演出

一夜城演出



守住城則演出成功，同樣攻擊三次連續為好機



潛入演出



將大將首級取下則演出成功，紅色滿月為好機



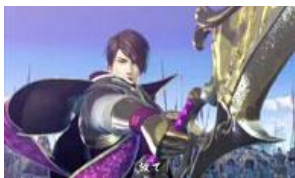
城門演出



將城門破壞的話則演出成功，連續使出強攻擊的話為好機



鐵砲戰演出



將敵方全殲滅則演出成功，剩餘 33 人為好機



野戰演出



信長軍勝利則演出成功，信長軍連攻為好機



金ヶ崎演出



信長他們能成功逃離淺井嶼朝倉軍的夾擊的話則演出成功



紅色文字台詞



紅色文字出現時期待度上升

信長切入演出



演出中發生則期待度大上升

大 PUSH 按鍵



任何場面出現時為期待大!

武將決鬥中的演出

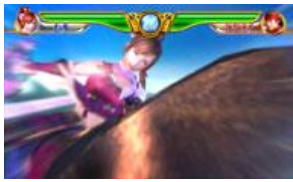
武將選擇



武將決鬥突入時可以選擇三個武將之一(AT 中必須在 AT 開始時選擇)

秀吉為攻守均衡，お市為迴避率高，勝家為攻擊力高的角色

己方攻擊



通常 RP 以外的小役成立時為己方攻擊，攻擊有三種強度，短凍結伴隨強攻擊為好機

敵方攻擊



通常 RP 成立時為敵方攻擊的危機，敵方攻擊有弱跟強兩種，如果成功迴避的話則不受傷害

也有反擊的攻擊演出存在

連續攻擊



己方攻擊的次 G 為好機，連攻時可使傷害增加

時間到



規定 G 數到達時則不論傷害為勝利確定

BIG 中的演出

切入演出



BIG 中發生時為 G 數上乘的好機，上面越右邊的演出上乘期待度越高

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/258	1/250	1/243	1/221	1/210	1/194
機械割	96.9%	98.2%	100.0%	103.7%	106.8%	109.9%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/69.0	1/67.6	1/66.2	1/64.3	1/62.4	1/59.6
弱櫻	1/95.0	1/94.3	1/93.6	1/93.0	1/92.3	1/92.0
弱西瓜	1/129		1/124		1/118	
弱機會牌	1/168			1/160		
共通 RP	1/33.0	1/33.5	1/34.3	1/35.3	1/36.5	1/37.6
小役	3 枚押順銅鐘	強櫻	強銅鐘	強機會牌	押順 RP	
確率	1/3.48	1/299	1/10923	1/655	1/4.36	
小役	12 枚押順銅鐘	中段櫻	強西瓜	斬擊 RP	純槓	
確率	1/3.39	1/10923	1/655	1/8.86	1/65536	

模式移行抽選

AT 結束時與設定變更時會進行模式移行抽選（各模式剩下的比例為原模式滯在）

滯在	通常 A				通常 B				通常 C			
	通 B	通 C	天國	超天	通 A	通 C	天國	超天	通 A	通 B	天國	超天
1	50.0	2.00	24.5	0.50	15.0	30.0	24.0	1.00	48.0	2.00	22.0	3.00
2	60.0				10.0	25.0			40.0	10.0		
3	50.0	5.00	27.5		14.0	30.0	25.0		41.5	3.00	27.5	
4		15.0	24.5		10.7	33.3	28.7		10.0	25.0		
5	8.00	30.0	30.0			33.3	33.7		5.00	33.3		
6	36.6	25.0	27.0		12.0	40.0	27.0		10.2	19.8	27.0	

滞在	天國				超天國	
設定	通 A	通 B	通 C	超天	天國	超天
1	50.0	20.0	5.00	2.00	75.0	25.0
2	36.7	33.3				
3	43.0	20.0	10.0			
4	14.7	33.3	25.0			
5	27.2	25.0	12.5			
6	6.00		40.0			

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	通常 C	天國	超天
1-3	45.0	25.0	5.00	24.0	1.00
4	41.0	28.0	6.00		
5	33.7	33.3	8.00		
6	25.0	40.0	10.0		

通常時 AT 直擊抽選

通常時的特殊小役成立時會進行 AT 直擊抽選

紅櫻/西瓜/機會牌只有在 SF（短凍結）發生時才會進行抽選

設定	12	3	4	5	6
弱櫻+SF	1	1.31		1.56	2
弱西瓜+SF	1		1.28	1.56	2
弱機會牌+SF	1	1.25	1.5		3
強櫻+SF	3		3.13	4	6.25
強西瓜+SF/強機會牌+SF	3	4		5	6.25
中段櫻/強銅鐘	50				

規定 G 數分配與狀態分配

模式移行時會一起抽選規定 G 數，規定 G 數消化後 AT 當選

狀態分配則是會依照滯在模式與消化 G 數進行

G 數	規定 G 數分配					狀態分配				
	通 A	通 B	通 C	天國	超天	通 A	通 B	通 C	天國	超天
1-32G				6.67	17.5	低確	低確	高確	低確	高確
33-64G				10.0	50.0	高確	低確	高確	高確	高確
65-96G				50.0	12.5	低確	高確	低確	低確	高確
97-128G				33.3	20.0	低確	低確	低確	低確	高確
129-192G	5.00	6.25	20.0			低確	高確	低確		
193-256G	0.39	1.56	12.5			超高	超高	高確		
257-320G	0.39	1.56	25.0			低確	高確	高確		
321-384G	6.25	6.25	17.5			高確	低確	低確		
385-512G	12.5	25.0	25.0			低確	高確	低確		
513-576G	1.56	6.25				高確	低確			
577-640G	1.56	3.13				低確	超高			
641-768G	10.0	25.0				低確	低確			
769-832G	3.13	1.56				超高	超高			
833-896G	1.56	6.25				低確	高確			
897-1024G	16.7	17.2				高確	低確			
1025-1088G	1.56					低確				
1089-1152G	1.56					超高				
1153-1280G	6.25					低確				
1281-1344G	12.5					高確				
1345-1472G	19.0					低確				

通常時武將決闘抽選

通常時的特殊小役成立時會依照滞在狀態與 SF（短凍結）的有無進行武將決闘抽選

中段櫻與強銅鐘成立時 **100%**當選、以下小役除了有另外列出來，否則超高確中 **100%**當選

小役	強櫻		強機會牌/強西瓜					弱西瓜		弱機會牌	
SF	不論		無			有		有		有	
設定	低確	高確	低確	高確	超高	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1-6	50	100	16.7	33.3	50	50	100	20	50	50	100
小役	弱西瓜			弱機會牌			共通銅鐘				
SF	無			無			無				
設定	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高		
1	0.2	16.7	50.0	5	25.0	50.0	0.1	5	33.3		
2		17.1									
3	0.25	18		6.25			0.2				
4	0.39	20						8		0.39	6.25
5	0.5			0.61							
6	1						10	0.78		8	

武將決闘中的抽選

佐助選擇抽選

解除決闘突入時會照連敗回數進行佐助(体力 5pt 以下)選擇抽選，8 連敗之後佐助選擇確定

設定	0 連敗	1 連敗	2 連敗	3 連敗	4 連敗	5 連敗	6 連敗	7 連敗
1-4	0.39	0.78	2.00	10.0	12.5	25.0	30.0	50.0
5	0.78	1.00	3.13					
6	1.00		5.00					

敵方体力抽選

解除決闘突入時會依照成立小役決定敵方的体力，中段櫻/強銅鐘成立時為 1pt 確定還有，繼續/1G 連決闘突入時必定從 10pt 開始

成立役	3pt	5pt	7pt	8pt	9pt	10pt
押順銅鐘/通常 RP						100
斬擊 RP					25.0	75.0
共通銅鐘					50.0	50.0
弱櫻				50.0	50.0	
強櫻		5.00	50.0	7.50		
弱西瓜			25.0	25.0	50.0	
強西瓜/強機會牌		8.33	25.0	66.7		
弱機會牌			33.3	33.3	33.3	
弱櫻+SF/弱西瓜+SF		33.3	66.7			
其他小役+SF	50.0	50.0				

攻防抽選

武將決闘(解除/繼續/1G 連共通)中特殊小役成立時會進行攻擊抽選

有無 SF	無					有		
	2pt	3pt	4pt	5pt	10pt	5pt	7pt	10pt
成立役								
弱櫻	69.9	30.0		0.10	0.01	70.0	20.0	10.0
強櫻			96.0	3.00	1.00	50.0	25.0	25.0
弱西瓜		98.8		1.00	0.20	70.0	20.0	10.0
強西瓜/強機會牌			94.0	5.00	1.00	50.0	25.0	25.0
弱機會牌		99.0		1.00	0.05	50.0	25.0	25.0
中段櫻/強銅鐘					100			100

銅鐘、斬擊 RP 成立時會依照武將決闘的種類(解除/繼續/1G 連)進行攻擊抽選

種類	解除決闘中					繼續/1G 連決闘中				
	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt
成立役										
押順 3 枚銅鐘	9.90	0.10	0.005			19.3	0.63	0.08	0.02	0.003
押順 12 枚銅鐘	9.90	0.10	0.01			38.8	58.0	3.00	0.20	0.01
共通銅鐘		79.7	20.0	0.20	0.10		78.3	20.0	1.56	0.10
斬擊 RP		96.9	3.00	0.05	0.01		96.9	3.00	0.05	0.01

武將決闘中通常 RP 成立時會進行傷害抽選

決闘	回避	1pt	2pt	3pt	4pt
解除	10	18	45	27	
繼續/1G 連		15	30	27	18

3 連擊以上時進行追加攻擊抽選，1G 連決闘中追加攻擊為 1pt 確定

連擊	解除決闘			繼續決闘		
	1pt	2pt	3pt	1pt	2pt	3pt
3	73.4	25.0	1.56	100		
4	46.7	33.3	20.0	87.5	12.5	
5		50.0	50.0	50.0	50.0	
6			100		50.0	50.0

道具相關：繼續決闘中會依照獲得的道具有它的特殊效果

屬性	弱		中		強	
	道具名	效果	道具名	效果	道具名	效果
攻擊	疾風の朱槍	攻擊+1pt	天穿種子島	攻擊+3pt	名刀嵐左文字	攻擊+5pt
防禦	巖斗の籠手	防禦 1 回	暁の星兜	防禦 2 回	征嵐の大鎧	防禦 3 回
特殊	金縛りの術符	封敵行動	土壇場の秘薬	回復血量	天嵐の宝珠	勝利確定

金縛りの術符敵方被封轉數/土壇場の秘薬回復自身 HP 點數的分配比例

轉數/點數	3	5	7	10
金縛りの術符	80.0	16.0	3.00	1.00
土壇場の秘薬	67.0	20.0	10.0	3.00

勝敗抽選

解除決闘中 30G 消化、繼續決闘/1G 連決闘中 20G 消化時勝利確定

或是敵方的體力消耗到 0pt 時勝利、己方體力被消耗到 0pt 時敗北

解除/繼續決闘敗北時會進行逆轉勝利抽選。解除決闘勝利時 AT 確定、繼續決闘勝利時 AT

繼續確定、1G 連決闘勝利時 1G 連確定，解除決闘敗北時會依敵方殘留的體力進行拉回抽選

設定	逆轉勝利抽選		拉回抽選			
	解除決闘	繼續決闘	10pt	4-9pt	2/3pt	1pt
1-3	1.00	1.00	30.0	0.50	1.00	12.5
4	1.56					15.0
56	2.00					16.2

AT 開始的抽選

初當時的 BIG 抽選

AT 初當時會進行 BIG BONUS 抽選

設定	12	3	4	5	6
當選率	2.00	2.50	3.00	4.00	5.00

繼續 G 數分配

AT 繼續時會抽選繼續 G 數，AT 初當的第 1 SET 為 30G 確定

G 數	30G	50G	70G	100G
比例	90.0	6.00	2.00	2.00

AT 中的道具抽選

AT 中銅鐘成立時會進行高確移行抽選，通常 RP 成立時 1/8 往低確轉落

高確移行率

共通銅鐘 40%、押順銅鐘 1.04%

AT 中銅鐘成立時會依照滯在狀態進行道具獲得抽選

滯在	低確			高確		
	攻擊	防禦	特殊	攻擊	防禦	特殊
成立役	6.25	3.97	3.97	21.3	14.3	14.3
共通銅鐘	0.43	0.26	0.26	3.39	2.14	2.14
押順銅鐘						

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>

AT 中的上乘抽選

AT 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘+(覺醒/BIG BONUS/夢幻之刻)的抽選

(各小役沒有分配到的比例為沒有抽選到上乘)

成立役		中段櫻	弱櫻		強櫻		弱機會牌	
直乘	移行	強銅鐘	基本	SF	基本	SF	基本	SF
總上乘率		100	12.5	50	100	100	33.3	100
0G	夢幻	6.25	0.02	1.00	0.50	2.50	0.07	1.00
10G			9.61		40.0		16.0	
	覺醒		2.41		10.0		3.90	
	BIG						0.02	
20G			0.17	14.0	16.7		6.10	
	覺醒		0.09	10.7	8.04		2.50	
	BIG		0.003	1.22	0.20		0.02	
30G			0.05	6.25	10.0	28.5	2.00	50.6
	覺醒		0.05	6.71	6.25	27.5	1.56	20.0
	BIG		0.003	1.07	0.10	2.00	0.01	2.00
50G		22.1	0.04	3.13	3.00	12.5	0.39	10.0
	覺醒	16.7	0.04	3.66	3.00	20.0	0.37	9.28
	BIG	5.00	0.003	0.37	0.05	2.00	0.01	0.78
100G		18.3	0.01	0.39	0.89	0.74	0.10	2.50
	覺醒	16.7	0.01	0.80	0.89	2.00	0.10	2.01
	BIG	5.00	0.003	0.12	0.02	0.52	0.003	0.20
200G		2.19	0.01	0.15	0.10	0.25	0.03	0.39
	覺醒	2.00	0.01	0.15	0.10	0.50	0.03	0.39
	BIG	0.78	0.003	0.02	0.01	0.15	0.003	0.04
300G		2.19	0.01	0.15	0.10	0.25	0.03	0.39
	覺醒	2.00	0.01	0.15	0.10	0.50	0.03	0.39
	BIG	0.78	0.003	0.02	0.01	0.15	0.003	0.04

成立役		強機會牌		弱西瓜		強西瓜	
直乘	移行	基本	SF	基本	SF	基本	SF
總上乘率		50	100	5.76	50	50	100
0G	夢幻	0.50	5.00	0.10	1.00	0.50	5.00
10G	BIG			0.07			
30G		18.8	22.7	2.00	21.5	18.8	22.7
	覺醒	13.1	21.4	1.28	14.0	13.1	21.4
	BIG	0.78	5.00	0.04	1.56	0.78	5.00
50G		7.48	17.5	1.00	5.00	7.48	17.5
	覺醒	7.48	15.9	0.78	5.00	7.48	15.9
	BIG	0.20	2.50	0.02	0.39	0.20	2.50
100G		0.55	3.13	0.20	0.37	0.55	3.13
	覺醒	0.55	4.04	0.20	0.73	0.55	4.04
	BIG	0.05	0.14	0.01	0.05	0.05	0.14
200G		0.12	0.50	0.05	0.10	0.12	0.50
	覺醒	0.12	0.78	0.03	0.03	0.12	0.78
	BIG	0.01	0.07	0.01	0.01	0.01	0.07
300G		0.12	0.50	0.05	0.10	0.12	0.50
	覺醒	0.12	0.78	0.03	0.12	0.12	0.78
	BIG	0.01	0.07	0.01	0.01	0.01	0.07

覺醒中的抽選

覺醒中的 5G 間會依照成立小役進行 pt 抽選，結束時 1000pt 到達則 BIG BONUS 確定
但，第 5G 特殊小役成立的話也是 BIG BONUS 確定

第 1G~第 4G

有無 SF	無						有		
成立役	100	200	300	500	700	1000	500	700	1000
中段櫻/強銅鐘						100			
強櫻			40.0	25.0	25.0	10.0			100
弱櫻			70.0	15.0	5.00	10.0	50.0	25.0	25.0
強機會牌/強西瓜			30.0	30.0	20.0	20.0			100
弱機會牌			40.0	45.0	5.00	10.0			100
弱西瓜			60.0	25.0	5.00	10.0	50.0	25.0	25.0
共通銅鐘		40.0	20.0	25.0	5.00	10.0			
12 枚銅鐘		50.0	20.0	15.0	5.00	10.0			
3 枚銅鐘	50.0	31.0	12.5	2.00	1.00	3.00			

第 5G

成立役	0	100	200	300	500	1000
共通銅鐘/12 枚銅鐘			50.0	12.5	12.5	25.0
3 枚銅鐘			75.0	10.0	5.00	10.0
通常 RP/斬擊 RP	77.5	10.0		6.25	3.13	3.13

夢幻之刻中的抽選

夢幻之刻中會依照成立小役進行 G 數上乘/BIG 抽選

夢幻之刻在 G 數上乘 9 次後 (BIG 當選時不計算)，最後一轉必定當選 BIG 後結束

成立役	5G	10G	20G	30G	BIG
特殊小役					100
共通銅鐘				50.0	50.0
12 枚銅鐘		25.0		25.0	50.0
3 枚銅鐘	82.0	10.0		5.00	3.00
通常 RP	50.0	40.0		10.0	
斬擊 RP	50.0	33.3	16.7		

BIG 中 G 數上乘抽選

BIG 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選（各小役沒有分配到的比例為沒有抽選到上乘）

成立役	直乘	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
中段櫻/強銅鐘					50.1	40	4.97	4.97
弱櫻	基本	9.32	0.5	0.1	0.05	0.02	0.01	0.01
	SF		36	10	2	1	0.5	0.5
強櫻	基本	63.5	30	3	2	1	0.25	0.25
	SF			82.5	12.5	3	0.25	0.25
弱機會牌	基本	25	3	1	1	0.5	0.25	0.25
	SF			80	14	5	0.5	0.5
強機會牌	基本			45.8	3	1	0.1	0.1
	SF			71	25	3	0.5	0.5
弱西瓜	基本	8.48		0.5	0.5	0.5	0.02	0.02
	SF			43	5	1	0.5	0.5
強西瓜	基本			45.8	3	1	0.1	0.1
	SF			71	25	3	0.5	0.5