

# 戰國大亂鬥 3

## 戦国コレクション 3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

**KPE**

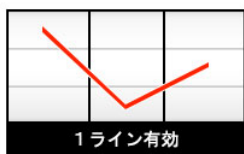
導入年月 2017/11

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



禮物 1 純増 48 枚



禮物 2 純増 72 枚



禮物 3 純増 72 枚



9 枚



6 枚 or 9 枚



6 枚



9 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. CZ 中抽選 ART
3. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

為非有利區間中當選傳說役的 6.25%抽選  
確率約 1/262144  
特典為 ENDING 到達三次確定

天井情報與恩惠

本機沒有搭載天井

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活  
最專業的中線電活  
最即時的線電活  
最廣大的線電活  
最有效的線電活

各種中文線上玩活動  
情報機台論壇消費廣告  
查詢攻討族群平台

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



首先先瞄押左轉輪，約在轉輪上段到上方附近瞄押

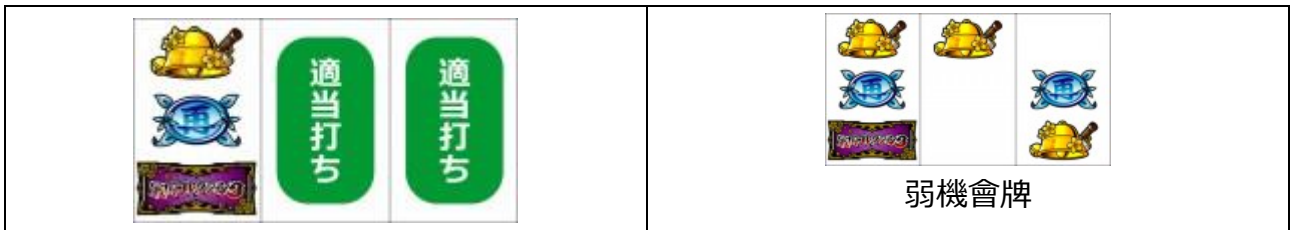


左轉輪中段紅櫻停止時為傳說役確定，中右轉輪適當停止

左轉輪下段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押三連紅七，右轉輪停止三連紅七的話則為 SR 役，紅櫻三連或是右轉輪中段停止大牌時為強紅櫻，反之都沒有的話則為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，形成下圖右方的牌型時為弱機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜  
有確實瞄押西瓜但是沒中時為強機會牌



### BONUS 中的打法

基本上全轉輪適當停止即可，切入演出發生時則全轉輪瞄押紅七

### ART 中的打法

有押順時照押順停止，演出發生時則按照通常時打法瞄押即可

## 各種演出說明

### 場景與模式介紹

#### 有利區間



5.9 號機之後必須顯示有利區間，在可期待突入 CZ 與 ART 的狀態（高確 1 或高確 2）中以及 CZ 與 ART 中也算是有利區間，合計最大能滯在 1500 轉，滯在中得分的右下角會有個燈點亮  
特殊小役與 BONUS 的一部分會突入高確 2、CZ 結束後會突入高確 1，高確 1 轉落會突入高確 2  
CZ 突入期待度為：通常<高確 2<高確 1。畫面右上角 UFO 燈會示唆 ART 的繼續抽選 TABLE 種類閃爍時則為閃爍次數以上的 TABLE 確定！？亮藍色則為 TABLE5 或 8，亮紅色則為 7 或 8 確定!?

#### 激烈衝突！暗黑團



1SET 10G 以上繼續，ART 期待度約 40% 的 CZ，突入契機為通常時特殊小役成立  
CZ 中 RP 以外的小役會攻擊敵人，將敵人打倒的話則突入 ART。我方使出越強招式則期待度越大  
對手開始壞掉的話則期待度上升，剩餘轉數倒數時出現四葉草紋或是出現巨大 MAX BET 按鍵則為勝利確定！？還有 CZ 當選時內部就已經為 CZ 狀態，也就是說 CZ 前兆中抽到的小役都有計算  
CZ 也會有連續性，CZ 結束後到 UFO 的燈消掉前都會持續給對手傷害！？

CZ 中要是抽選到 BONUS 的話則會中斷，BONUS 結束後則會再度進行 CZ 的消化

#### 紅包時間



禮物 3 當選時的一部分發生，消化中登場的武將會示唆設定值，我方或女性武將越多可期待高設定  
[聖乙女]上杉謙信 or [戰騎女王]武田信玄為設定 2 以上、[太閤娘]豐臣秀吉為設定 3 以上  
[泰平女君]德川家康為設定 4 以上、[復讐ノ牙]明智光秀為設定 5 以上  
[小惡魔煌王]織田信長則為設定濃厚！紅包時間的出現次數也必須要注意

### 修羅模式



彩虹場景

合戰

從禮物 2 或 3 發生的 ART 前兆 BONUS, ART 期待度約 25%, 有利區間中當選禮物 2 則為 50% 模式中會依照武將參戰數上升背景顏色, 到紅色則當選 ART 確定, 彩色連 TABLE 8 都確定!

最後會往合戰發展, 勝利的話則突入 ART, 贏過對手的期待度為: 本願寺黨<新撰組

### 奧義地獄炎



禮物 1 當選時大都會選擇的上乘特化區間為紅七連線高確率狀態, 只要抓到一個紅七則獲得 1SET 的繼續庫存, 平均上乘 4.4SET

### 大家的收藏



禮物 1 當選時的一部分所選擇的上乘特化區間全部小役都會進行繼續庫存的上乘平均上乘 36.1SET!!

### ART「戰國大亂鬥劇場」



純增 2.0 枚/G (含 BONUS), 為繼續 TABLE+繼續庫存管理型的 ART, 準備狀態結束後會突入 10G 的戰國大亂鬥劇場 OP, 本篇一話為前篇 (20G) +後篇 (20G) +完結篇 (5G) 來組成前篇跟後篇的最後都會有判定演出, 成功的話則繼續 (第一週的第一話前篇必定繼續) 故事全部有八話, 八話結束後則會突入戰國大亂鬥劇場 ENDING (10G), 接著突入第二週 ENDING 達到三次的話則結束 ART。本機的 ENDING 到達率為系列作最高的 20%!

## BONUS 說明

### 禮物 1



為紅七連線的 BONUS，純增 48 枚+ART 確定，BONUS 中一定會突入上乗特化區間

### 禮物 2



為藍七連線的 BONUS，純增 72 枚，BONUS 中為修羅模式為 ART 突入的好機，要是在有利區間中成立則期待度大

### 禮物 3



為藍藍紅七連線的 BONUS 純增約 72 枚，BONUS 中會突入紅包時間或是修羅模式

## 通常演出

### 四武將 STEP UP



STEP UP 越多則期待度越高 持續到織田信長則為超激熱！

### 次回預告



告知突入 CZ/ART/BONUS 等 修羅模式中發生次回預告後 突入合戰則為大好機！

### 前所未見的一擊出玉契機



非有利區間中當選傳說役+ 禮物 1 時會發生的凍結演出 為 ENDING 三次到達確定

## 連續演出

### 將安土城給完成！



連續演出成功則當選 BONUS 或 CZ 或 ART 此演出能將安土城給蓋好則演出成功 台車上有載著石頭或是城牆發光時為好機

### 在相撲對決中勝利吧！



相撲遊戲中信長勝利的話則演出成功 裁判是女生、使用 KONAMI 祕技、或是 敵人的眼睛燈光消失時為好機

### 漂亮地將球射門



信長在足球對決中勝利則演出成功  
信長先攻或是紅色背景出現時為好機

### 將老鷹給擊落



期待度最高的連續演出，將暗殺用的老鷹型  
機器人給擊落的話則演出成功  
老鷹的攻擊是手裡劍或是信長使用槍時為好機

## ART 中的演出

### 繼續率 TABLE



ART 各話的繼續率會以繼續率，每一話的繼續率都會有變化，繼續率 TABLE 總共有八種  
會依照 TABLE 不同而有不同的性質，TABLE1 與 2 為繼續率 10%與 80%的波亂型  
TABLE3 為 10、50、80、100%、TABLE4 為 80、50、10、100%的繼續率交互型  
TABLE5 為第一話 1%，之後全部都為 100%。TABLE6 為全部繼續率都是 50%  
TABLE7 則為全部繼續率 80%、TABLE8 則為全部繼續率 100%的 ENDING 到達確定  
還有所有的 TABLE 在第八話的繼續率都為 100%，劇場突入到第三週時為 TABLE7 或 8 確定！  
ART 中場景及故事會示唆繼續率，「雪山失踪ラブロマンス」與「電腦仮想バトル」為 50%以上  
「海賊サスペンスホラー」與「戦国バラエティ」為 80%以上，「ミコミコ放送局」100%濃厚！

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>

### 斬擊上乘



ART 中特殊役會抽選繼續庫存  
庫存當選時下一轉起動時要是  
出現白七圖案後 UFO 將其吸走  
的話則發動，每停止轉輪一個  
則發生斬擊並上乘庫存

### 判定演出



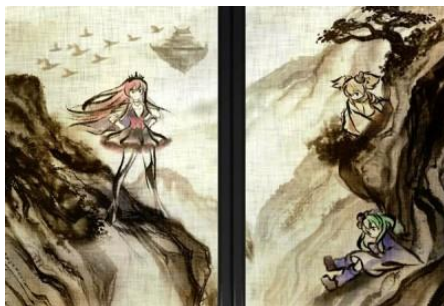
每一話的前篇後篇的最後一轉  
都會有判定演出，成功的話則  
ART 會繼續，如果有繼續庫存  
時則一定會消化掉後繼續  
經由彩虹場景的 ART 第一週  
不會消化繼續庫存！？

### 戰國大亂鬥劇場強制繼續



ART 中（準備中不算）當選  
禮物 2 或 3 時有機會突入  
為 ART 強制繼續的狀態  
升格 RP 成立前一定會繼續  
滯在中到達判定演出時保證過  
且還有機會上乘繼續庫存

### 煽動演出



故事演出中拉門關起時會發生煽動演出，為上乘或是當選 BONUS 的好機  
出現白七的話則當選繼續庫存，禮物圖案出現時則當選 BONUS  
還有煽動演出中 ART 轉數會停止減少

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 合算	1/256	1/245	1/217	1/196	1/173	1/158
ART 初當	1/398	1/396	1/390	1/385	1/379	1/373
機械割	97.7%	98.4%	100.1%	102.4%	105.3%	110.0%



## 通常時小役確率

小役	弱櫻	強櫻	SR 役	西瓜
確率	1/88.1	1/585	1/16384	1/128
小役	弱機會牌	強機會牌	共通六枚役	傳說役
確率	1/218	1/278	1/16384	1/16384

## 通常時有利區間移行抽選

5.9 號機新搭載的有利區間，在通常時非 CZ 中的有利區間即為通常時的高確狀態

此機台高確分作高確 1 與高確 2，高確 1 只在 CZ 後突入後突入，以下為高確 2 的移行抽選

小役	西瓜	弱櫻	弱機會牌	RP+異色禮物
移行率	33.9	41.8	50	33.6
小役	強櫻	強機會牌	同色禮物	特殊小役+異色禮物
移行率	100	100	100	100

高確 2 滯在超過 24G 後要是發生押順指示或是當選禮物時則結束高確 2

## 通常時 CZ 抽選

通常時非滯在有利區間時，特殊小役成立時首先會進行移行有利區間的抽選

要是此時當選移行有利區間的話，則當下會再度抽選是否當選 CZ

小役	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌
當選率	12.5	12.5	50	16.8	25

如果沒有當選有利區間的話，則還會再進行一次抽選

這個抽選當選的話會同時移行有利區間並且當選 CZ

小役	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌
有利區間+CZ 當選率	4.2	5.2	50	8.4	25

如果本來就滯在有利區間而成立特殊小役時，會以下表機率來抽選 CZ

小役	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌
有利區間滯在時	6.25	7.81	100	12.5	37.5

CZ 結束後會移行高確 1，高確 1 有 SHORT 與 LONG 兩種，會依照 CZ 當選契機進行抽選  
SHORT 平均滯在 4G，LONG 平均滯在 16G，此高確中每轉約 1/16 進行 CZ 拉回抽選

CZ 當選契機	SHORT	LONG
西瓜以外	93.8	6.2
西瓜		100

CZ 中會依照成立小役進行點數獲得抽選，到達規定點數時則當選 ART 確定

小役	禮物	銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役
獲得點數	1	1	2	3

規定點數分配比例

規定點數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
分配比例	3.1	3.1	6.3	6.3	12.5	18.8	25	12.5	6.3	6.3

除了抽選點數以外，還會進行 ART 直擊抽選，SR 役與傳說役 100%當選 ART

小役	禮物	銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役
ART 當選率	0.39	0.39	0.78	1.56

CZ 中要是當選禮物的話會移行休戰狀態，會依照當選的禮物種類進行 CZ 再開抽選

禮物 2/特殊小役+禮物 3 為再開確定，RP+禮物 3 則 67.7%當選再開

禮物 3 當選 CZ 再開時會抽選到再開之前的轉數

再開轉數	1~2	3~4	5~6	7~8	9~12
分配比例	各 6.3	各 18.8	各 12.5	各 6.3	各 3.1

CZ 中連一次銅鐘都沒有成立時，則再度突入 CZ 確定！

## 修羅模式突入抽選

通常時會依照滯在狀態、當選契機、與當選的禮物種類進行修羅模式的突入抽選

	RP+異色禮物	特殊小役+異色禮物	藍七同色禮物
有利區間當選時	33.9	50	100
有利區間滯在時	66.8	100	100

禮物結束時會依照滯在的背景顏色進行 ART 抽選，彩色則該 ART 到達 ENDING 確定

背景顏色	白	藍	黃	綠	紅
ART 當選率	7.54	13.8	33.6	53.2	100

## 紅包時間發生抽選

通常時異色禮物成立且沒有當選修羅模式時會突入

紅包時間中的硬幣飛舞演出會依照設定值進行突入抽選（押分、起動、停止鍵分別抽選）

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	50	50.8	51.7	52.5	53.3	54.2

之後會依照出現的角色進行設定示唆

期待度依序為：敵方男性武將<敵方女性武將<我方男性武將<我方女性武將

以下示唆特定設定的主要幾個角色

		
設定 2 以上	設定 2 以上	設定 3 以上
		
設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 以上

## 禮物 1（紅七 BONUS）成立時的抽選

### 奧義地獄炎

為紅七禮物成立的 93.8%進行突入抽選，突入確率合算約 1/4495

消化中會進行 ART 的繼續庫存抽選，平均上乘約 4.4SET

### 大家的收藏

為紅七禮物成立的 6.25%進行突入抽選，突入確率合算約 1/105679

消化中會進行 ART 的繼續庫存抽選，平均上乘約 36.1SET

### 轉輪凍結抽選

為非有利區間中成立傳說役+紅七禮物時的 6.25%進行突入抽選

突入確率合算為非有利區間中的 1/262144

## ART 中各 TABLE 的各話繼續率

目前各 TABLE 的抽選率還不明，ART 初當時的第 1 話前篇為繼續確定

TABLE No.		1	2	3	4	5	6	7	8
第 1 話	前篇	75	90.2	75	90.2	75.1	80.1	90.2	100
	後篇	13.3	89.1	13.3	89.1	1.6	62.5	89.1	100
第 2 話	前篇	90.2	75	80.1	80.1	100	80.1	90.2	100
	後篇	89.1	13.3	62.5	62.5	100	62.5	89.1	100
第 3 話	前篇	75	90.2	90.2	75	100	80.1	90.2	100
	後篇	13.3	89.1	89.1	13.3	100	62.5	89.1	100
第 4 話	前篇	90.2	75	100	100	100	80.1	90.2	100
	後篇	89.1	13.3	100	100	100	62.5	89.1	100
第 5 話	前篇	75	90.2	75	90.2	100	80.1	90.2	100
	後篇	13.3	89.1	13.3	89.1	100	62.5	89.1	100
第 6 話	前篇	90.2	75	80.1	80.1	100	80.1	90.2	100
	後篇	89.1	13.3	62.5	62.5	100	62.5	89.1	100
第 7 話	前篇	75	90.2	90.2	75	100	80.1	90.2	100
	後篇	13.3	89.1	89.1	13.3	100	62.5	89.1	100
第 8 話	前篇	100	100	100	100	100	100	100	100
	後篇	100	100	100	100	100	100	100	100

## ART 中庫存上乘抽選

特殊小役成立時會進行 SET 數上乘抽選，會依照當關是否已經繼續來進行抽選

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	SR 役	傳說役
繼續	5.1	100	4.3	8.6	25	100	100
非繼續	10.6	100	8.6	16.8	50	100	100

上乘當選時會抽選 SET 數

小役	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET	10SET	15SET	20SET
其他小役	87.5	3.1	3.1	2.7	0.4			
西瓜	75	6.3	5.9	5.9	5.9	0.4	0.4	0.4
SR 役	75	6.3	6.3	6.3	5.9	0.4		
傳說役	50	12.5	12.5	12.5	12.1	0.4		

## ART 中示唆演出

ART 準備中要注意背景の種類

			
全 TABLE	TABLE 2 以上	TABLE 3 以上	TABLE 7 以上

ART 中各話開始時右下角所出現的迷你角色會示唆 TABLE 種類

			
全 TABLE	偶數 TABLE	TABLE 3 以上	TABLE 4 以上
			
TABLE 5 或 8	TABLE 7 以上	TABLE 8 確定	

ART 中的故事會示唆該關的繼續率，繼續率為該關前篇與後篇的合算繼續率

				
繼續率 1%以上	繼續率 10%以上	繼續率 50%以上	繼續率 80%以上	繼續率 100%

## 戰國大亂鬥劇場強制繼續抽選

ART 中當選禮物時，會依照禮物的當選種類進行此抽選

禮物種類	禮物 2	特殊小役+禮物 3	RP+禮物 3
當選率	100	6.3	4.2

## 奧義地獄炎中的抽選

每一轉會進行七連線的抽選，單線連線則上乘 1SET、雙線連線則上乘 2SET

停止「4」的形狀則上乘 4SET+設定 4 以上確定

停止「7」的形狀則上乘 7SET+設定 6 確定

設定	單線連線	雙線連線	「4」的形狀	「7」的形狀
1-3	1/4.3	1/64	1/16384	
4-5				
6				1/16384

## 大家的收藏中的抽選

消化中會依照成立小役進行 SET 數上乘抽選

小役	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
RP	25	25	25	25	
銅鐘	20.3	19.9	19.9	19.9	19.9

## 場景變換 G 數示唆

場景會依照春夏秋冬的順序做變化，規定轉數消化後的假前兆結束後會進行場景移行抽選

30G 以下就發生場景變化為設定 4 以上確定

31G 以抽選到特殊小役後發生假前兆，且假前兆消化完畢後未超過 40G

且也沒有發生場景變化時為設定 2 以上確定

## UFO 示唆演出



通常時 UFO 點亮的顏色與閃爍次數會進行

白色點亮時會依照閃爍次數進行 TABLE 示唆，閃爍一次（點亮兩次）為 TABLE 以上

閃爍兩次為 TABLE3 以上，以此類推

亮藍色為 TABLE5 或 8 確定

亮紅色為 TABLE7 或 8 確定