

戰場女武神

パチスロ 戦場のヴァルキュリア

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



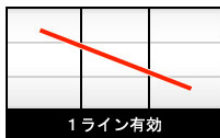
導入年月 2018/02

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 350 枚時結束



MISSION BONUS

獲得枚數超過 104 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 50 枚時結束



SINGLE BONUS



TARGET REPLAY



BAR RP



10 枚/3 枚



7 枚/RP



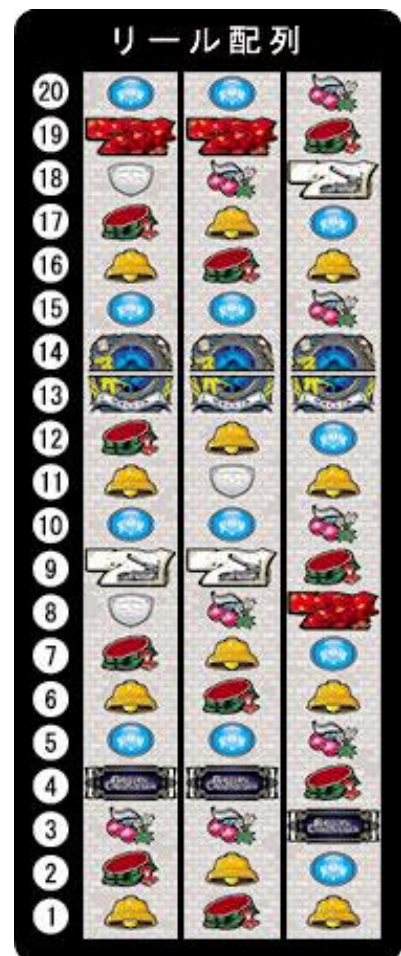
3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART
2. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

為 BIG 當選時的一部分發生

特典為 BIG+ART+進擊 RUSH 中攻擊力 UP 極濃厚

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

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上市論壇
最廣大的電玩消費族
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

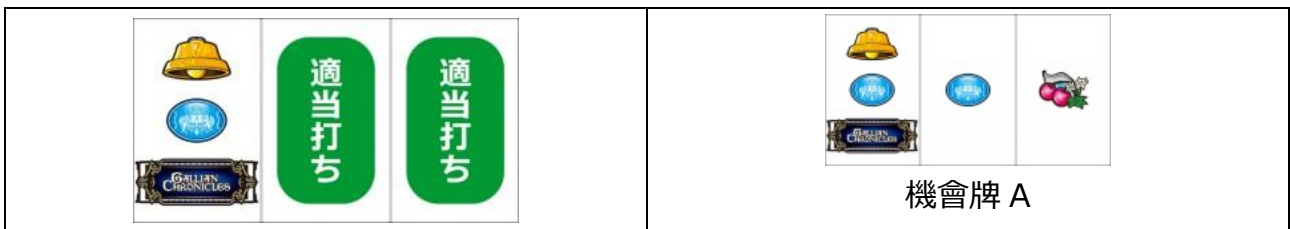


首先瞄押左轉輪，約在轉輪中段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）



左轉輪下段紅櫻停止時為紅櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再櫻連線時為機會牌 A



機會牌 A

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，下段再再櫻連線時為機會牌 B

斜線西瓜連線時為弱西瓜，平行西瓜連線時為強西瓜



機會牌 B

弱西瓜

強西瓜

BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押大 TARGET 圖案

其他則全轉輪適當停止即可

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押大 TARGET 圖案

！出現時則左轉輪必須瞄押黑 BAR，其他演出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>

各種演出説明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



ランドグリーズ



ブルール



バリアス砂漠



作戦司令室



ヴァルキュリア神殿

通常場景會示唆高確滞在期待度，上面場景越下方越右邊的場景期待度越高

在期待度高的場景抽選到 BONUS 時則可以期待當選 ART

成立相同 BONUS 時也會依照成立時的內部狀態而有不同的演出內容

REG BONUS



角色介紹



據點制壓戰



金屬戰車追擊戰

七七 BAR 連線時所開始的 REG BONUS，發生上面越右邊的演出時則期待度越高

MISSION BONUS



ヴァーゼル橋突破戦



ナジアル會戦



CHRONICLE BONUS

白七連線所開始的 MISSION BONUS，ART 當選期待度在上面三種演出中越右邊的演出期待度越高

左邊兩個任務發生中藥事切入演出發生時抓到 TARGET REPLAY 的話則有機會上升等級

最後將敵方主將擊破則當選 ART，CHRONICLE BONUS 發生時為 ART 當選濃厚

BIG BONUS



故事介紹



SPECIAL BIG BONUS



SPECIAL EPISODE

紅七連線所當選的 BIG BONUS, 當選時 ART 當選期待度 50%以上!

出現後面兩個 SPECIAL 時則為 ART 當選濃厚

ART「ガリア戦記」



為「敵兵擊破戰」「マーモット攻略戦」「最終決戦」三種所組成的 ART

進撃 RUSH



ART 初當時, 或是敵兵擊破戰中停止 TARGET 圖案、又或是マーモット攻略戦三部位破壞時所突入的上乘特化區間
平均可期待上乘 100G

ART1「敵兵擊破戰」



進撃 RUSH 中沒有擊破敵人時所突入的 ART, 如果停止 TARGET 圖案的話則會再度突入進撃 RUSH

ART2「マーモット攻略戦」



特殊小役或是 SIN 成立時會進行女武神模式突入抽選的 ART
女武神模式中將三個部位破壞後則往進軍 RUSH 或是往敵兵擊破戰, 如果是在第三戰則會往最終決戰移行

女武神模式



8G 以上繼續, 切入演出發生時停止 TARGET 圖案的話則發生部位破壞, 停止三個則全部位都會破壞, 只要停止一個圖案則轉數會再度回到 8G

ART3「最終決戦」



1SET 20G 繼續, 最大繼續率 98%的 EXTRA ART, 瞄押演出發生時只要停止 TARGET 圖案則繼續, 可期待長繼續

通常時演出

連續演出



沙灘排球對決



森林的包圍網

本機的連續演出有上面的兩種, 演出中出現紅色文字則為好機, 演出成功則當選 BONUS

ART 中的演出

進擊 RUSH 中的演出



TARGET 圖案停止時則發生上乘，停止兩個則上乘兩個，停止三個則上面五個數字都上乘
 可以期待一擊大量上乘，獲得的上乘轉數會完全連結敵方兵力
 將敵軍完全擊破時可再度獲得上乘且移行マーモット攻略戦

女武神模式中的演出



瞄押切入演出

HOLD 演出

專用影片

TARGET 圖案只要停止一個則會回到 8G，HOLD 演出發生時則轉數會停止減算
 三個部位破壞後的剩餘轉數會播放專用的影片，且越早擊破則報酬還會強化

最終決戰中的演出



瞄押切入演出

最終決戰繼續

ENDING

切入演出發生時總而言之期待 TARGET 圖案停止吧，只要 20G 間有停止 TARGET 一次則繼續濃厚
 持續 10SET 以上則會播放 ENDING 影片

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 合算	1/120	1/116	1/114	1/104	1/96.5	1/88.4
ART 初當	1/577	1/569	1/563	1/540	1/520	1/487
機械割	97.5%	98.8%	100.3%	104.0%	107.0%	112.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
不中小役	1/1.82		1/1.83	1/1.84		1/1.85
RP	1/7.3				1/7.29	
共通三枚銅鐘	1/46.1			1/45.2	1/45	1/44.3
共通十枚銅鐘	1/73.1	1/70	1/66.5	1/57	1/56.4	1/54.8
弱西瓜	1/99.9	1/94.2	1/89	1/85.6	1/83.9	1/82.5
機會牌 A	1/176	1/172	1/169	1/166	1/160	1/154
機會牌 B	1/127	1/125	1/124	1/121	1/117	1/113
小役	押順十枚銅鐘		紅櫻	強西瓜		SB
確率	1/6.3		1/89.9	1/16384		1/12

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
RP	0.7			0.8		0.9
共通三枚銅鐘	10.1		10.2	11.8	12.4	13.6
紅櫻	2.2					
弱西瓜	0.6		0.5			
強西瓜	100					
機會牌 A	33.5	34.9	35.9	37.2	39.4	41.7
機會牌 B	37.2	38.2	38.9	40	42	44.1

通常時狀態移行抽選

通常時的狀態有通常/高確/超高/極高的四種，小役成立時會進行狀態移行抽選

滞在	通常		高確		超高	
小役	共通銅鐘	紅櫻	共通銅鐘	紅櫻	共通銅鐘	紅櫻
通常	98.8		98.8			
高確		99.2		80.8		
超高	1.1	0.4	1.1	19.2	99.7	99.2
極高	0.1	0.4	0.1		0.3	0.8

非當選 ART 的 BONUS 結束時也會進行移行抽選

狀態	通常	高確	超高	極高
移行率	23.2	76.2	0.3	0.3

高確移行時會獲得高確保證轉數

滞在	通常			高確			超高
	高確	超高	極高	超高		極高	極高
小役	紅櫻	不論	不論	共通銅鐘	紅櫻	共通銅鐘	不論
5G	58.6				46.7		
10G	1.5				52.9		
20G	39.4	30.1	30.1	99.2	0.4	99.2	99.2
30G	0.4	63.7	63.7	0.4	0.02	0.4	0.4
50G		6.3	6.3	0.4		0.4	0.4

高確以上滞在，成立特定小役且沒有再往上升格時會進行高確保證轉數上乘抽選

滞在	小役	5G	10G	20G	30G	50G
高確/超高	共通銅鐘			0.9	0.2	0.2
	紅櫻	97.3	2.3	0.3	0.2	0.01
極高	共通銅鐘			0.9	0.2	0.2
	紅櫻			75	12.5	12.5

通常時 BIG 成立時的 ART 抽選

會依照 BIG 成立時的當下滞在狀態進行 ART 抽選（以下為設定 1 的當選率）

滞在	通常	高確	超高	極高
ART	50.7	65.7	93	
ART+攻擊力 UP 極	3.8	3.9	7	100

通常時 REG 成立時的 ART 抽選

會依照 REG 成立時的當下滞在狀態進行 ART 抽選（以下為設定 1 的當選率）

滞在	通常	高確	超高	極高
ART		32.8	99.2	
ART+攻擊力 UP 極	0.3	0.7	0.8	100

MISSION BONUS 中的抽選

通常時 MB 成立時會依照滯在狀態進行 ART 抽選

滯在	高確	超高	極高
ART	32.7	98.4	
ART+攻撃力 UP 極	0.5	1.6	100

如果上面沒有當選 ART 的話則會進行下面的任務種類抽選

滯在	通常	高確
ヴァーゼル橋突破戦	69.9	
ナジアル会戦	30.1	100

然後接著會依照所選擇的任務種類與消化中的成立小役進行 ART 抽選

以下 Tx1 表示大 TARGET 圖案一個，x2 就是兩個

ヴァーゼル橋突破戦

滯在	前半部分				後半部分			
	Tx1	Tx2	Tx3	銅鐘	Tx1	Tx2	Tx3	銅鐘
ART	10.9	29.7	95.3	0.4		1.6	99.6	
ART+攻撃力 UP 極		0.8	4.7				0.4	

ナジアル会戦

滯在	前半部分				後半部分			
	Tx1	Tx2	Tx3	銅鐘	Tx1	Tx2	Tx3	銅鐘
ART	29.7	61.3		4.7		6.3		0.4
ART+攻撃力 UP 極	0.4	3.1	100			0.4	100	

MB 中小役確率

小役	右 TARGET	中 TARGET	右 TARGET	左右 TARGET	左中 TARGET
確率	1/15.8	1/8.2	1/5.8	1/75	1/75
小役	中右 TARGET	TARGET 連線 A	TARGET 連線 B	銅鐘	
確率	1/75	1/1214	1/6554	1/3.4	

進擊 RUSH 中的抽選

為上乘特化區間，停止一個 TARGET 圖案時可獲得上面五個數字中的一個數字上乘

兩個圖案停止可獲得兩個，三個圖案停止時可獲得五個

然後如果是獲得一個或兩個上乘時，則完全平均從五個中抽選一個或兩個

畫面上方的上乘數字抽選

	5G	10G	20G	30G	50G	100G
該格獲得上乘前	62.5	30.9	3.5	2.3	0.4	0.4
該格獲得上乘後				78.9	20.3	0.8

潛能抽選

進擊 RUSH 中特殊小役成立時會進行攻擊力上升抽選

攻擊力上升	BONUS 後	紅櫻	機會牌	SIN	MB
一階段	10.2	1.6	10.2	0.4	20.3
二階段			0.4		0.8
三階段					0.4

進擊 RUSH 中特殊小役成立時會進行 RUSH 結束迴避能力上升抽選

攻擊力上升	BONUS 後	紅櫻	機會牌	SIN	MB
一階段	99.6	25	49.6	100	87.1
三階段	0.4	0.4	50		0.4

大 TARGET 圖案出現率

小役	TARGETx1	TARGETx2	TARGETx3
確率	1/4.5	1/36.4	1/1024

進擊 RUSH 中會依照上乘的轉數來減少帝國軍的兵力，減到零的話則會進行追加上乘

第一次與第二次的兵力為 200，全擊破時上乘 100G

第三次的兵力為 100，全擊破時上乘 50G

敵兵擊破戰模式說明

敵兵擊破戰中有七種模式存在，模式越高則大 TARGET 圖案出現率會越高

模式 G 為進擊 RUSH 的真前兆

模式	A	B	C	D	E	F
TARGETx1	1/1160	1/384	1/96.3	1/48.1	1/24.1	1/9
TARGETx2	1/9234	1/4682	1/2305	1/1163	1/576	1/73
TARGETx3			1/85427	1/32546	1/21359	1/2166

各模式的進擊 RUSH 平均當選率

模式	A	B	C	D	E	F
當選率	1/687	1/267	1/83.6	1/41.7	1/20.6	1/5.4

小役成立時會進行模式移行抽選

模式 A 滯在時

小役	B	C	D	E	F	G
紅櫻	66.8	27	5.1	0.4	0.4	0.4
機會牌						5.1
SIN	57.4	6.3	2	0.4	0.4	
BONUS 後		90.6	6.3	2.3	0.8	

模式 B 滯在時

小役	A	C	D	E	F	G
轉落 RP	50					
紅櫻		79.7	14.1	5.5	0.4	0.4
機會牌						10.2
SIN		59.4	6.3	0.4	0.4	
BONUS 後		37.5	37.5	12.5	6.3	6.3

模式 C 滯在時

小役	B	D	E	F	G
轉落 RP	50				
紅櫻		89.8	9.4	0.4	0.4
機會牌					12.5
SIN		59	6.3	1.2	
BONUS 後		42.2	25	25	7.8

模式 D 滯在時

小役	B	C	E	F	G
轉落 RP	12.5	37.5			
紅櫻			92.6	6.3	1.2
機會牌					25
SIN			23.4	1.6	
BONUS 後			50	37.5	12.5

模式 E 滯在時

小役	C	D	F	G
轉落 RP	25	25		
押順銅鐘			0.8	
紅櫻			93.7	6.3
機會牌				50
SIN			12.5	0.4
BONUS 後			62.5	37.5

模式 G 滯在時

小役	D	E	G
轉落 RP	25	25	
押順銅鐘			12.5
SIN			25
紅櫻/機會牌/BONUS 後			100

模式升格時會進行保證轉數的分配，保證轉數中成立轉落 RP 時不會進行模式轉落

模式	B	C	D	E	F
5G	0.8	12.5	99.2	75	50
10G		6.3	0.8	25	50

マーモット攻略戦中の抽選

VM 模式移行抽選

此 ART 消化中會有影響女武神模式突入的 VM 模式，特殊小役成立時會進行模式上升抽選直到當選女武神模式前都不會轉落

滞在	A			B		C
小役	B	C	D	C	D	D
紅櫻	46.9	1.6	2	50	2.3	53.1
機會牌	29.7	6.6	14.8	21.1	30.1	70.3
SIN	28.9	0.4	0.8	28.5	1.6	32.8
BONUS	76.6	3.1	20.3	66.8	33.2	100

女武神模式中的抽選

會依照當下正在攻擊的部位進行大 TARGET 圖案的抽選，成功則部位破壞後重置回 8G

正在攻擊	側面	後部	聖槍
TARGETx1	1/8.8	1/33.6	1/37.5
TARGETx3	1/80839	1/41790	

消化中要是成立特殊小役時會進行模式中的停止減算轉數（前兆中也會進行抽選）

	女武神模式中				女武神模式前兆中			
小役	紅櫻	機會牌	SIN	BONUS	紅櫻	機會牌	SIN	BONUS
3G	25	50		78.9	10.2	25	-	99.2
5G	0.4	0.4		3.1	0.4	0.4		0.4
10G	0.4	0.4		3.1		0.4		0.4
無限	2	2	0.4	14.8				

報酬 RANK 升格抽選

將三個部位破壞後會移行報酬待機中的狀態，在此狀態中成立特定小役時會獲得 EXP 之後會依照此 EXP 點數進行報酬上升抽選

小役	5	10	20	30	50	100	150	200	300	500
紅櫻	49.6	31.3	12.5	3.1	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
機會牌		49.6	32	1.25	2.7	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4
SIN	46.9	10.5	6.3	1.6	0.8	0.4		0.4	0.4	
BONUS			46.9	31.3	12.5	3.1	2.3	0.4	0.4	0.4

如果停止大 TARGET 圖案則會依照停止個數進行 EXP 抽選

	出現率	50	100	200	300	500	1000
TARGETx1	1/72.5	60	33.3	6.7			
TARGETx2	1/584		60	26.7	6.7	6.7	
TARGETx3	1/31744						100

除了上面的抽選以外，此狀態結束的最後一轉會依照當下獲得的 EXP 點數進行加算抽選

已獲得 EXP	0~45	50~95	100~
100	75	89.8	
1000			0.4

最終決戰中的抽選

最終決戰的繼續率模式總共有六種

越高的模式則越有機會停止大 TARGET 圖案使繼續率上升

模式	A	B	C	D	E	F
平均繼續率	77%	84%	89%	92%	95%	98%

大 TARGET 圖案出現率

模式	A	B	C	D	E	F
前半部分	1/712	1/415	1/89.5	1/84.6	1/42.8	1/12.3
後半部分	1/16.7	1/11.1	1/9.1	1/8.3	1/6.8	1/4.6
最後一轉			1/25.1	1/8.9	1/6.2	1/5.3

其他的小役也會進行繼續抽選，此抽選不受模式影響

小役	押順銅鐘	紅櫻	機會牌	SIN	BONUS
最後一轉以外	6.3	25	75	12.5	100
最後一轉	50	100			

最終決戰中要是內部已經繼續確定時，成立以下小役會進行模式升格抽選

小役	紅櫻	機會牌	SIN	BONUS
模式升一階	25	75.4	10.2	93.8
模式升兩階	6.3	1.6		6.25

REG 中的角色介紹

 <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>高設定期待度高</p>	 <p>設定 5 以上確定</p>	

ART 結束畫面

 <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>高設定期待度高</p>	 <p>設定 5 以上確定</p>	 <p>設定 6 確定</p>

Sammy 獎盃演出



枚數結算畫面中出現金色獎盃為設定 4 以上、豹紋色獎盃為設定 5 以上確定
 彩色獎盃為設定 6 確定