

交響曲傳奇

テイルズオブシンフォニア

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2017/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 37G

小役構成



UNISON BONUS

獲得枚數超過 306 枚時結束



TALES OF BONUS

獲得枚數超過 162 枚時結束



TALES OF BONUS

獲得枚數超過 216 枚時結束



JUDGEMENT



9 枚



3 枚



1 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	BELL	BELL	BELL
17	BELL	BELL	BELL
16	REPLAY	REPLAY	REPLAY
15	REPLAY	REPLAY	REPLAY
14	REPLAY	REPLAY	REPLAY
13	BELL	BELL	BELL
12	BELL	BELL	BELL
11	REPLAY	REPLAY	REPLAY
10	REPLAY	REPLAY	REPLAY
9	REPLAY	REPLAY	REPLAY
8	BELL	BELL	BELL
7	BELL	BELL	BELL
6	REPLAY	REPLAY	REPLAY
5	REPLAY	REPLAY	REPLAY
4	REPLAY	REPLAY	REPLAY
3	BELL	BELL	BELL
2	BELL	BELL	BELL
1	REPLAY	REPLAY	REPLAY

開獎條件

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

轉輪凍結特典與確率

中段櫻成立的 1/2 發生，確率為 1/32768
 特典為融合 BONUS+ART 5SET+
 ETERNAL DRIVE

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G，天井到達時經由前兆當選 ART 確定（此 ART 為 2SET）
 CZ 當選時也會重置天井

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



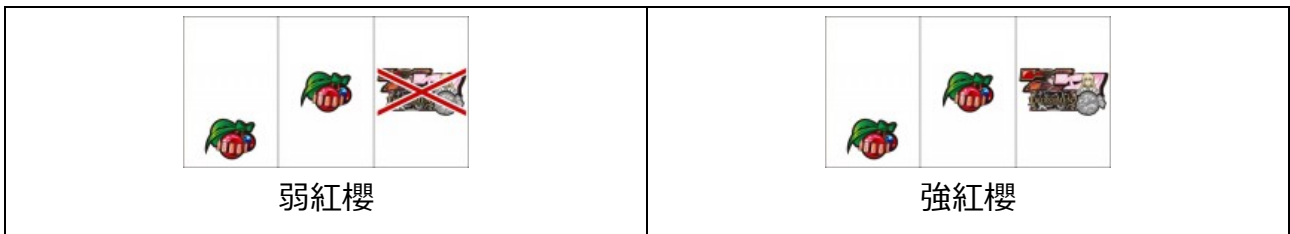
通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR 圖案



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大牌圖案

右轉輪中段大牌圖案停止時為強紅櫻，反之為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時為一般小役，中右轉輪適當停止

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

中段銅鐘連線時為強銅鐘，西瓜形成小 V 型為機會牌



BONUS 中的打法

沒有演出時則全轉輪適當停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押指定圖案

ART 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，其餘演出照一般時打法即可

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



イセリア場景



メルトキオ場景



ミズホ場景

通常場景有上面的三種，ミズホ場景為高確滞在濃厚

如果在高確中抽到特殊小役時則有機會移行教會場景或是救贖之塔

マーテル教會場景



對決任務失敗後會突入的拉回區間

有機會突入決鬥戰場

救贖之塔



為對決戰場或是 ART 突入的前兆場景

等級上升時則期待度上升

交響曲故事



只要突入即為大好機的故事有好幾個，通常時的故事為 ART+EXP100 以上獲得濃厚！

ART 中則為 50G 以上的上乘+對決任務獲得濃厚

傳奇 BONUS (紅 7)



此 BONUS 純增為 100 枚
消化中出現不中時可獲得 EXP
結束後必突入決鬥戰場或 ART

傳奇 BONUS (白七)



此 BONUS 純增為 150 枚
消化中紅 7 連線則獲得 ART
紅 7 連線確率約 1/20

融合 BONUS



此 BONUS 純增為 200 枚
當選時為 ART 突入濃厚
裡面抽選同時融合白七與紅 7
會進行 EXP 與 ART 庫存抽選

決鬥戰場



為 EXP 獲得區間，這裡獲得的 EXP，在對決任務勝利後會變成 ART 的初期轉數。擊破怪物可獲得 EXP 或上升等級，會依使出的招式而有不同的 EXP 獲得數，等級上升則會使對決任務的勝利期待度上升，出現 BOSS 後則突入對決任務



為自力 CZ, RP 以外的小役會攻擊，RP 則我方會受到傷害，RP 四連以前將 BOSS 的血削減完畢則勝利，BOSS 總共有五人，期待度不同通常時勝利則突入 ART，ART 中則獲得庫存

對決任務

ART「交響曲 RUSH」



1SET 30G 以上，純增 1.5
消化中會進行轉數上乘與 ART
的庫存獲得抽選

融合 ATTACK



6G 間，每一轉都會進行上乘的特化上乘區間，特殊小役成立時為大好機，融合攻擊發生的話則或有雙重上乘

ETERNAL DRIVE



1SET 5G 繼續，繼續率 92% 的上乘特化區間，我方攻擊時為繼續濃厚，敵方攻擊為結束的危機，超過 20 關會演出結局

通常時的連續演出

角色系連續演出



ジーニアスの
精銳狂想曲



コレットの一日女僕



グランテセアラ橋
的攻防



潜入！
トイズバレー礦山

角色系連續演出成功的話則當選 CZ 或是 BONUS，機會上升演出有金色標題或是出現特殊道具
演出中各種地方都必須要注意

故事對決



歡迎回來！コレット



一對一對決



超越那過去

只要發展時則為大好機的故事對決有三種，歡迎回來！コレット會依照台詞內容會有期待度變化
一對一對決中出現媽媽的回想時為好機，超越那過去會依照鈴鐺顏色而有期待度變化

ANGEL'S BATTLE



ジーニアス



しいな



ロイド



ゼロス

期待度依序為：ジーニアス < しいな < ロイド < ゼロス
會依照武器與技能種類而有期待度的變化，融合攻擊發生時為好機

ART 中的演出

ART 中場景



陸地場景 A



陸地場景 B



空中場景

ART 中的場景會示唆內部狀態，陸地場景 B 為高確的好機，空中場景移行時為超高確濃厚！？

上乘演出



ART 中會經由各種演出發生轉數上乘，上乘期待度：西瓜<弱櫻<強櫻/機會牌<BAR 連線
切入演出發生形成 BAR 連線後則上乘濃厚！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
UNISON BONUS	1/2979					
紅 7BIG BONUS	1/993		1/936		1/874	
藍 7BIG BONUS	1/1986	1/1680	1/1873	1/1490	1/1680	1/1311
ART 初當	1/542	1/516		1/482		1/446
機械割	97.6%	98.7%	100.8%	104.0%	107.3%	112.5%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/56.7	1/55.3	1/53.8	1/52.5	1/51.2	1/50.0	
西瓜	1/76.6	1/76.0	1/76.4	1/75.7	1/76.2	1/75.3	
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	強銅鐘	強櫻	中段櫻	RP	機會牌
確率	1/6.4	1/12.2	1/2048	1/274	1/16384	1/7.30	1/270

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.52	0.51	0.66	0.72	0.86	0.91
西瓜	0.7	1.39	0.93	1.85	1.16	2.3
機會牌	17.7		18.4		19.8	
強櫻	18.4					
中段櫻	100					

BONUS 中小役確率

BONUS 種類	傳奇 BONUS (白七)		傳奇 BONUS (紅 7)
小役	單線白七	雙線白七	不中
確率	1/20	1/3121	1/10

通常時 CZ/ART 抽選

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行 CZ 或 ART 的抽選 (狀態移行率目前不明)

當選率

強銅鐘不論狀態 100%當選、弱櫻/西瓜/BONUS 只在超高確中 100%當選

設定	1	2	3	4	5	6
通常	21.6		23.9		25.1	26.7
高確	50.2	52.2	54.1	54.5	56.9	58
超高確	100					

當選時的分配比例

設定	12	34	5	6
CZ	89.8	88.6	85.1	83.9
ART	7.84	8.63	10.6	11.4
EPISODE	2.35	2.75	4.31	4.71

CZ「決鬥戰場/對決任務」中的抽選

決鬥戰場中 EXP 獲得抽選

目前只有獲得期待度高低：弱櫻<西瓜<強櫻<機會牌<強銅鐘

決鬥戰場中 LV 上升抽選

消化中每一轉都會進行 LV 上升抽選

滞在	LV1	LV2	LV3	LV4
LV+1	6.74	5.86	3.91	2.83
LV+2	0.39	0.39	0.39	

對決任務中的抽選

突入對決任務時會依照最終的等級決定對戰的 BOSS 與 HP

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
クヴァル	マグニス	フォシテス	ロディル	プロネーマ
HP10	HP8	HP7	HP5	HP3

接著對決任務中 RP 四連以前都不會結束，消化中會依照成立小役進行給予的傷害抽選

小役	反撃 RP	其他銅鐘	弱櫻	西瓜	強櫻/機會牌	強銅鐘/BONUS
1pt	88.9	73.4				
2pt	5.57	13.3	88.7	80		
3pt	5.57	13.3	10.2	17.7		
5pt			0.78	1.56	94.9	
10pt			0.39	0.78	5.08	100