

# 阿修羅之怒

## アスラズラース

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/09

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 37G

小役構成



アスラボーナス

純増枚數 200 枚



転輪王/超怒級/怒級 RUSH



苛 RUSH



(噴帝) ヴリトラアタック



10 枚

6 枚



4 枚

機會牌



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
19	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
18	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
17	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
16	Rush King	Rush King	Rush King
15	Rush King	Rush King	Rush King
14	Rush King	Rush King	Rush King
13	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
12	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
11	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
10	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
9	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
8	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
7	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
6	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
5	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
4	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
3	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
2	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus
1	Asura Bonus	Asura Bonus	Asura Bonus

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ 「心願の儀」
3. 經由 CZ 「ヴリトラ ATTACK」

### 轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率不明，特典為怒髮天 QTE 突入  
為七星天對決或 RUSH 庫存 0G 連抽選 (繼續率 85%)  
平均可獲得八個庫存

### 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後突入擬似 BONUS (RUSH)

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢  
最專業的的機種文機台攻  
最即時的的線上市論壇討  
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



通常時先瞄押左轉輪的紅櫻（黑 BAR 下方）

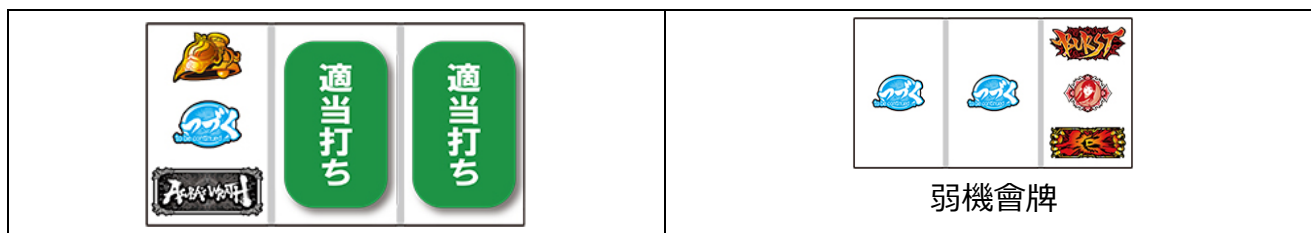


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連時為弱紅櫻

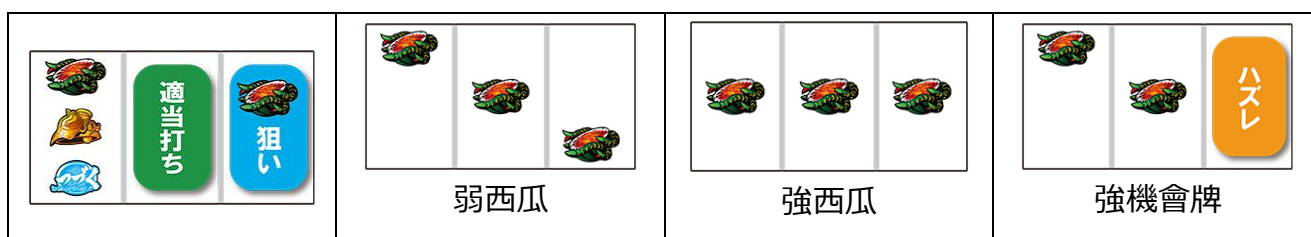


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，轉輪閃爍發生時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，斜線西瓜連線時為弱西瓜

平行西瓜連線時為強西瓜，西瓜聽牌不中時為強機會牌



### BONUS 與 ART 中的打法

基本上順押消化即可，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按照一般打法即可



# 本機演出說明

## 模式與 BONUS 說明

### 通常場景



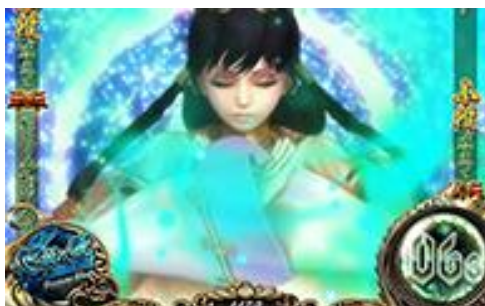
通常有平原、村、寺院的三種場景  
特殊小役會進行 CZ/RUSH 抽選

### 前兆場景



會依照場景而 RUSH 當選期待度有所不同  
期待度：狹間の世界<怒ゾーン<怒髪天ゾーン  
お釈迦様ステージ為 RUSH 當選濃厚

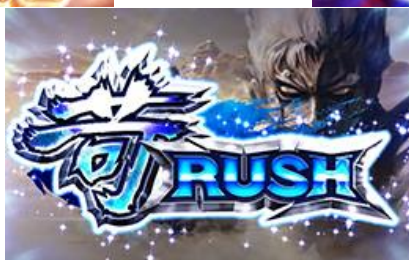
### 心願之儀



特殊小役成立後經由演出後可能突入的自力高確 CZ，繼續 G 數為 10/20/無限 G  
RUSH 突入期待度約 40%，滯在中全部小役都會進行 RUSH 突入抽選



### RUSH



純增約 1.5 枚/G 的擬似 BONUS 的 RUSH，有繼續 G 數與猛怒 UP 的四種不同種類存在  
基本 G 數：苛 RUSH 為 5G、怒級 RUSH 為 30G、超怒級 RUSH 為 50G、轉輪王 RUSH 為 50G  
RUSH 中全小役都會進行猛怒 UP 抽選，上升越多最後的對戰對手的勝利期待度會比較高

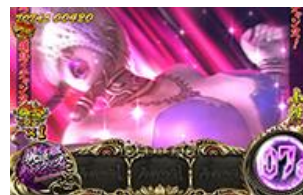


### 無限制 ZONE



RUSH 中有可能突入的猛怒 UP 特化區間  
6G+α繼續，滯在中將畫面破壞可獲得猛怒 UP  
突入時 RUSH 的 G 數會停止減算

### 桃源鄉派對



RUSH 終了後在七星天對決準備中時可能突入  
繼續 G 數為 10G+α，按鍵連打後有機會獲得  
猛怒 UP，要注意湯女的動作

### 七星天對決



RUSH 結束後所突入的 ART  
最大 30G 繼續，會依照對手而  
勝利期待度會有很大的不同  
對決勝利則再度突入 RUSH  
剩餘 G 數會加算到 RUSH 中

### 這就是父親的生存之道



轉輪王 RUSH 結束後突入繼續率 90% 的特殊 ART  
1SET 34G，最後 4G 會發生與轉輪王的對決，阿修羅勝利的話  
則突入怒級 RUSH 或超怒級 RUSH，RUSH 後再度突入這裡  
對決敗北後會移行通常的 ART，所以還是有機會的

### 阿修羅 BONUS



藍七連線當選的正統 BONUS，純增約 200 枚  
通常時當選怒圖案連線可獲得七星天對決  
ART 中當選怒圖案可獲得猛怒 UP 或 RUSH 庫存

### BURST



BURST 連線時當選，通常時突入 CZ 無敵攻擊  
繼續約 20G，期待度約 40%，如果為噴帝的話  
則繼續期待度上升到 80%，ART 中當選的話  
則直到 4 次銅鐘成立前，會進行猛怒 UP 抽選

### 怒髮天轉輪凍結



七星天對決與 RUSH 約 85% 0G 連庫存特化區間  
按鍵按下後 BURST 圖案連線則庫存七星天對決  
怒圖案連線則庫存 RUSH，粉色球連線為任一

### 輪壞者凍結



阿修羅 BONUS 成立時的一部分或是消化中  
怒圖案連線的一部分發生的激熱演出  
發生時會影響七星天對決的對戰對手抽選



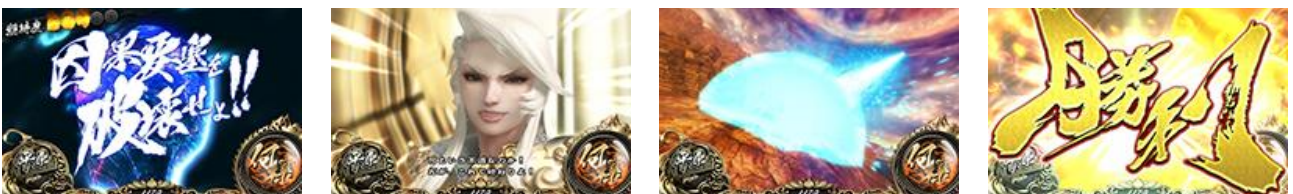
## 重要演出介紹

### 怒氣同步系統



「只成立不中小役是怎樣」「移行前兆場景卻什麼都沒發生是怎樣」等等玩家覺得憤怒的事情阿修羅會代為說出，有多彩的句子，在通常時或 ART 中都有可能發生，發生時期待度約 25%

### 任務系連續演出

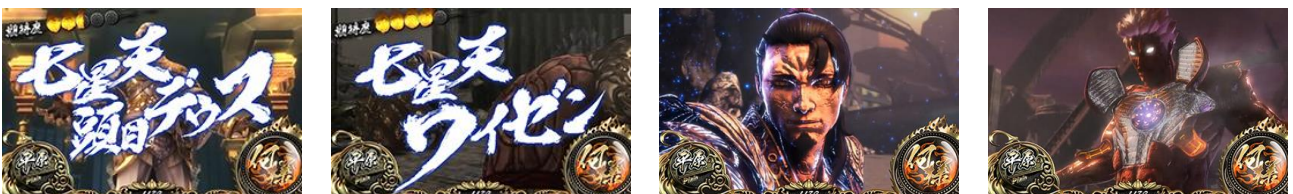


通常時發生的演出有故事系以及對決系的兩種，對決系的演出期待度比較高

任務系期待度依序為：ゴーマの群れを殲滅せよ！ = アーリヤを救出せよ！ = 涅槃船団を撃退せよ！

< リクモドキを撃破せよ！ < 因果要塞を破壊せよ！

### 對決系連續演出



通常時的對決系連續演出期待度較高，會依照對戰對手而期待度有大幅度的變化

勝利期待度依序為：デウス < オーガス < ワイゼン < ヤシャ (勝利濃厚)

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>

## 七星天對決



デウス (勝率 55%)



オルガ (勝率 60%)



オーガス (勝率 65%)



ワイゼン (勝率 75%)



カルロ (勝率約 90%)



セルゲイ (勝率約 95%)



ヤシャ (勝利濃厚)

對決勝利期待度如上所示，要注意的為ヤシャ對決確定突入超怒級 RUSH 或轉輪王 RUSH  
 對戰對手的抽選有兩個重要要素，第一為 RUSH 中的猛怒 UP 獲得，使用一個猛怒 UP 就會去掉  
 勝利期待度最低的一個對手，最多一次可以使用五個，還有另外一個影響要素為 ART 當選時  
 所選擇的 ST 等級，ST 等級越高則選擇勝利期待度較高的對手會比較高

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
阿修羅 BONUS	1/462	1/455	1/449	1/440	1/426	1/410
RUSH	1/148	1/140	1/118	1/110	1/96.9	1/85.0
機械割	97.3%	98.2%	100.8%	103.2%	108.2%	112.2%

### 通常時小役確率

設定	弱西瓜	強西瓜	弱機會牌	弱櫻	強櫻	押順銅鐘	共通銅鐘
1	1/115	1/458	1/256	1/85.3	1/512	1/5.46	1/19.9
2	1/113	1/452	1/252	1/84.9	1/504	1/5.49	1/19.6
3	1/111	1/446	1/248	1/84.5	1/496	1/5.52	1/19.3
4	1/110	1/440	1/245	1/84.0	1/489	1/5.58	1/18.7
5	1/109	1/434	1/241	1/83.6	1/482	1/5.68	1/17.7
6	1/107	1/428	1/237	1/83.2	1/475	1/5.84	1/16.3
小役	強機會牌		中段櫻		通常 RP		BURST RP
確率	1/512		1/16384		1/7.2		1/4096



## 同步 Lv 移行與怒氣同步發生抽選

成立	阿修羅 BONUS			不中			銅鐘/RP			特殊小役		
滞在	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3
Lv1	86.5	10.0	3.50	99.8	0.13	0.002	99.3	0.70	0.01	99.9	0.01	0.002
Lv2		93.0	7.00		99.8	0.19		99.4	0.60		99.9	0.01
Lv3			100			100			100			100
	怒氣同步發動時						七星天對決終了時					
滞在	Lv1		Lv2		Lv3		Lv1		Lv2		Lv3	
Lv1	95.0		3.50		1.50		88.0		10.0		2.00	
Lv2	92.5		5.00		2.50							
Lv3	98.5		1.00		0.50							

### 怒氣同步發動抽選

不中連續次數/RP 連續次數到達時的抽選：4%當選 RUSH、21.9%當選心願之儀

以下為規定不中連續次數的分配率

滞在 Lv	3回	4回	5回	6回	8回	10回	15回	20回	25回	30回
Lv1	0.01	0.01	0.02	0.03	0.05	0.1	0.2	1	1.5	97.1
Lv2	0.01	0.03	0.05	0.08	0.1	0.25	0.5	1.25	2	95.7
Lv3	0.01	7.5	9.5	12	15	17	38.9			

以下為規定 RP 連續次數的分配率

滞在 Lv	1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回	10回
Lv1	0.01	0.01	0.03	0.05	0.1	0.3	0.5	1	1.5	96.5
Lv2	0.01	0.03	0.05	0.1	0.25	0.5	0.75		2	95.3
Lv3		17.5	21.5	28	33					

特殊小役連續次數到達時 100%當選 RUSH，以下為規定特殊小役連續次數的分配率

滞在 Lv	Lv1	Lv2	Lv3
2回	1	1.5	100
3回	99	98.5	

當連續特殊小役都沒有當選任何東西時，到達規定連續次數時會進行另外的抽選

7%當選 RUSH、8.7%當選心願之儀

滞在 Lv	4回	6回	7回	8回	10回	12回	14回	16回	18回	20回
Lv1-3	0.1	0.5	1	2	3	5	10	12.5	20	45.9



BONUS/ART 間每消化 100G 時會進行 RUSH 與心願之儀抽選

消化 G 數	100G	200G	300G	400G	500G	600G	700G	800G	900G
RUSH	2.5	1.1	0.5	1.1	0.5	1.1	0.5	1.1	2.5
心願之儀	23.1	1	4.6	1	4.6	1	4.6	1	18

連續 150G 以上沒有成立特殊小役時，每再多消化 50G 時會進行 RUSH 與心願之儀抽選

消化 G 數	150G	200G	250G	300G
RUSH	1.5	1.5	7	100
心願之儀	8.7	8.7	8.7	

## 狀態移行抽選

七星天對決終了時的狀態分配

設定	1	3	5	2	4	6
低確	39.8	39.3	24.5	49	39	21
通常	40			20		
高確	20		33	25	33	50
超高	0.25	0.75	2.5	6	8	9

## 狀態升降格抽選

特殊小役成立時會進行狀態升格、不中/銅鐘成立時會進行轉落抽選（移行率尚未公佈）

銅鐘連線時的聲音變化時為高確以上滯在確定

## RUSH 直擊抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行 RUSH 直擊抽選，超高確滯在成立特殊小役時 100%當選

中段櫻成立時 100%當選 RUSH 確定，一般小役 0.002%抽選

小役	強櫻			強機會牌			強西瓜		
	低確	通常	高確	低確	通常	高確	低確	通常	高確
1	1.00	1.20	5.00	1.00	1.20	2.60	0.80	1.00	3.80
2	1.10	1.30	5.10	1.10	1.30	2.70	0.90	1.10	3.90
3	1.40	1.60	5.40	1.40	1.60	3.00	1.20	1.40	4.20
4	1.60	1.80	5.80	1.60	1.80	3.40	1.40	1.60	4.60
5	2.20	2.40	7.00	2.20	2.40	4.40	1.90	2.20	5.80
6	3.00	3.20	7.20	3.00	3.20	4.60	2.50	2.70	6.00

小役	弱機會牌			弱櫻/弱西瓜	
設定	低確	通常	高確	低通	高確
1	0.50	0.70	1.30	0.05	0.20
2	0.60	0.80	1.40	0.06	
3	0.90	1.10	1.70	0.07	
4	1.10	1.30	2.10	0.08	0.30
5	1.50	1.70	3.10	0.20	0.50
6	1.80	2.00	3.30	0.30	0.60

## RUSH 分配

RUSH 直擊時會依照滯在的不耐煩模式(A-D)與契機小役進行 RUSH 分配

契機	中段櫻			強櫻/強機會牌				強西瓜				
滯在	怒級	超怒	轉輪	苛	怒級	超怒	轉輪	苛	怒級	超怒	轉輪	
A	65.0	33.0	2.00	74.0	20.0	5.00	1.00	77.5	17.5	4.00	1.00	
B	46.5	50.0	3.50	68.5	22.5	7.50	1.50	73.0	20.0	5.50	1.50	
C	40.0	55.0	5.00	55.5	30.0	12.5	2.00	60.5	27.5	10.0	2.00	
D	26.5	66.0	7.50		77.5	20.0	2.50		80.0	17.5	2.50	
契機	弱機會牌				弱櫻/弱西瓜				銅鐘/通常 RP			
滯在	苛	怒級	超怒	轉輪	苛	怒級	超怒	轉輪	苛	怒級	超怒	轉輪
A	80.8	15.0	3.50	0.75	90.2	7.50	2.00	0.35	42.4	50.0	7.50	0.10
B	76.5	17.5	5.00	1.00	86.5	10.0	3.00	0.50	39.8		10.0	0.20
C	66.0	25.0	7.50	1.50	83.3	12.5	3.50	0.75	34.6		15.0	0.40
D		83.0	15.0	2.00		79.0	20.0	1.00		79.0	20.0	1.00



## RUSH 中猛怒 UP 獲得抽選

會依照滯在哪個 RUSH 以及成立小役進行抽選，中段櫻成立時必定 100%獲得

小役	強櫻/強西瓜		強機會牌		強櫻/強西瓜/強機會牌			
設定	苛/怒級		苛/怒級		超怒		轉輪	
1	35.0		32.0		75.0		10.0	
2	35.2		32.2		75.2		10.2	
3	35.4		32.4		75.4		10.4	
4	35.6		32.6		75.6		10.6	
5	35.8		32.8		75.8		10.8	
6	36.0		33.0		76.0		11.0	
小役	弱機會牌				弱櫻/弱西瓜			
設定	苛	怒級	超怒	轉輪	苛	怒級	超怒	轉輪
1	15.0	20.0	50.0	7.50	8.00	12.5	20.0	2.50
2	15.2	20.2	50.2	7.70	8.20	12.7	20.2	2.70
3	15.4	20.4	50.4	7.90	8.40	12.9	20.4	2.90
4	15.6	20.6	50.6	8.10	8.60	13.2	20.6	3.10
5	15.8	20.8	50.8	8.30	8.90	13.4	20.8	3.30
6	16.0	21.0	51.0	8.50	9.10	13.6	21.0	3.50

超怒級消化中，銅鐘成立時 15%、通常 RP 成立時 0.5%當選猛怒 UP

## 七星天對決中的抽選

### AT 等級抽選

七星天對決初當時會決定 AT 等級

設定	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
1	59.0	25.0	7.00	2.50	1.50	1.75	3.25
3	44.0	27.5	12.5	4.00	2.50	2.50	7.00
5	18.5	33.0	25.0	17.5	1.50	1.50	3.00
2	35.5		20.0	10.0	0.50	0.50	0.50
4	6.00	40.0	27.5	25.0			
6	7.55	33.0	30.0	27.5	0.65	0.65	0.65

## AT 模式抽選

每突入一次七星天對決時會依照 AT 等級決定 AT 模式，RUSH 中獲得猛怒 UP 的話  
會在下面的抽選結束後進行升格

Lv	A	B	C	D	E	F
Lv1	88.1	10.0	1.00	0.50	0.25	0.20
Lv2	62.1	27.5	7.50	2.00	0.50	0.40
Lv3	43.0	31.0	20.0	3.50	1.50	1.00
Lv4	25.5	30.0	35.5	4.00	3.00	2.00
Lv5	15.0	15.0	29.0	25.0	10.0	6.00
Lv6	6.00	10.0	35.0	27.5	13.5	8.00
Lv7			43.0	33.0	16.0	

## 對戰對手分配

「セルゲイ」出現時的 4.5% 會換成「ヤシヤ」

對戰對手	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
デウス	88.1	62.1	43.0	25.5	15.0	6.00	
オルガ	10.0	27.5	31.0	30.0	15.0	10.0	
オーガス	1.00	7.50	20.0	35.5	29.0	35.0	43.0
ワイゼン	0.50	2.00	3.50	4.00	25.0	27.5	33.0
カルロ	0.25	0.50	1.50	3.00	10.0	13.5	16.0
セルゲイ	0.20	0.40	1.00	2.00	6.00	8.00	8.00

## 對決勝利抽選

每一轉會依照成立小役進行勝利抽選

對戰對手	デウス	オルガ	オーガス	ワイゼン	カルロ	セルゲイ
通常 RP	0.40	0.50	0.65	0.80	1.00	33.0
銅鐘	3.98	5.00	6.50	8.00	10.0	50.0
弱櫻/弱西瓜	15.0	25.0	33.0	50.0	75.0	100
弱機會牌	25.0	33.0	50.0	75.0	100	
強特殊小役	33.4	50.0	75.0	100		
中段櫻	100					