

# 戰國大亂鬥 6

## 戦国コレクション 6

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

KONAMI

導入年月 2026/07

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



紅 7 連線



BAR 連線(SR 役)



REPLAY



REPLAY



3.15 枚



REPLAY

轉輪配列

| リール配列 |   |   |
|-------|---|---|
| 20    | 🍌 | 🐱 |
| 19    | 🐱 | 🐱 |
| 18    | 🐱 | 🐱 |
| 17    | 🐱 | 🐱 |
| 16    | 🐱 | 🐱 |
| 15    | 🍌 | 🐱 |
| 14    | 🐱 | 🐱 |
| 13    | 🐱 | 🐱 |
| 12    | 🐱 | 🐱 |
| 11    | 🐱 | 🐱 |
| 10    | 🍌 | 🐱 |
| 9     | 🐱 | 🐱 |
| 8     | 🐱 | 🐱 |
| 7     | 🐱 | 🐱 |
| 6     | 🐱 | 🐱 |
| 5     | 🍌 | 🐱 |
| 4     | 🐱 | 🐱 |
| 3     | 🐱 | 🐱 |
| 2     | 🐱 | 🐱 |
| 1     | 🐱 | 🐱 |

開獎條件

- 週期到達時抽選 AT
- 特殊小役抽選 CZ 或是點數上乘區間
- 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

SR 役成立時的一部分發生  
特典為天魔一閃+上位 AT

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G 或是消化六週期，天井到達時經由前兆當選 AT 確定  
鬼之島挑戰與 CZ 間超過 130G 都沒有當選任何東西則之後成立特殊小役時一定當選其一

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



通常時首先約在左轉輪上段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段櫻停止時為 SR 役，中右轉輪瞄押會形成 BAR 連線

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱櫻，反之為強櫻



弱紅櫻



強紅櫻

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，BAR 連線時為 SR 役

中段再再鐘連線時或是銅鐘形成小 V 型時為弱機會牌



弱機會牌



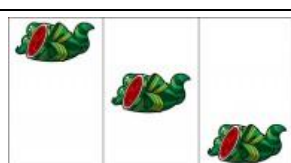
弱機會牌



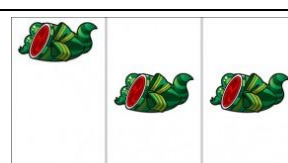
SR 役

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

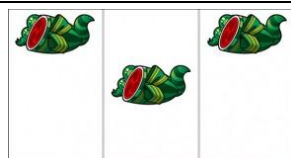
西瓜小 V 型或是右轉輪停止三連 7 時為 SR 役，其他停止型為強機會牌



西瓜



強機會牌



SR 役



SR 役

### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則瞄押畫面中指定圖案，其他則照通常時打法

## 各種演出說明

### 場景與模式介紹

#### 通常遊戲



通常時每轉都會獲得 1 コレ點數以上，到達 111~666 點的規定點數時為週期到達有機會當選 AT

特殊小役成立時會獲得 10~30 コレ，且會抽選鬼之島挑戰與回眸時刻。到達 222.444 コレ則右下角會出現特效後有機會移行修羅模式，綠色則移行濃厚，紅色為真前兆濃厚，紫色或彩色則為真前兆且 AT 中 TABLE 優遇。111.333.555 コレ時出現特效的話則移行修羅模式濃厚

通常時有模式，模式 A 最大天井 6 週期、模式 B 天井 3 週期、天國模式天井 1 週期

哪個模式中的第一週期規定點數最大為 222 コレ。前次模式 B 則次回較容易選擇模式 B 以上

如果連續兩次 5 週期以上才當選 AT 時則次回選擇模式 B 以上濃厚

#### 修羅模式



週期到達時移行的前兆演出，武將參戰時背景顏色會依序上升，到最後的連續演出時如果維持白色或是到達紅色以上時則開獎濃厚  
到達彩色則 AT 中 TABLE 抽選會有優遇  
最後的連續演出「合戰」勝利則當選 AT

#### 特殊場景



驚奇場景



王座場景

通常場景每增加 40 コレ則會依照春夏秋冬的順序來移動，如果 40 コレ以外時移動則會示唆模式

移行特殊場景的驚奇場景時為 2 週期內當選 AT 濃厚，王座場景為該週期當選 AT 濃厚

## 青再變換系統



青再成立時會增加左下角青再點數 1 點，到達規定點數(最大 30 點)時會發動青再變換系統

發動中 10G 間抽到青再時會變換成特殊小役，變成什麼小役會顯示在畫面上

變換系統除了 ENDING 與最終決戰以外都有機會發動，所以何時發動也很重要

## 鬼之島挑戰



姐姐鬼



妹妹鬼

通常時特殊小役會抽選突入的 5G コレ點數特化區間，每轉+10 コレ以上，小役則 20 コレ以上  
必須要注意追加點數時的演出因為會示唆剩餘週期數。特殊小役時獲得 50 コレ以上且抽選獲得

武將轉蛋券，這轉蛋券在突入 AT 時會使武將參戰後讓 AT 的抽選有利。獲得的枚數量會在  
畫面左下角的摩艾石像的顏色來示唆，如果持有五張轉蛋券後又獲得轉蛋券則當下直擊 AT 濃厚  
出現妹妹鬼時要注意，只要小役連線(小役確率 1/2.7)就會獲得轉蛋券所以是的大好機!

## 特殊高確率模式



兔跳驚奇模式示唆



貓叫驚奇模式示唆



狗叫驚奇模式示唆

通常時有三種的特殊高確率模式會一直持續到當選 AT 為止，畫面上不會明確告知  
各模式有恩惠，兔跳驚奇模式中較易抽選回眸時刻，貓叫驚奇模式則規定週期點數最大 222  
狗叫驚奇模式為每轉都會抽選降低規定週期數。每消化 50G 出現的卷物演出會示唆滯在的模式  
如果出現的不是卷物而是小家康演出的話則會示唆次回模式，如果舉手則為次回天國模式  
如果唱個的話則次回天國+該週期當選 AT 濃厚

## 回眸時刻



為成功期待度 50% 的 CZ，10G 間依照成立小役抽選成功，信長轉過頭來的話則當選 AT

小役成立時為好機，強特殊小役成立時為成功濃厚

## 天魔覺醒挑戰



回眸時刻失敗時的一部分突入的上位 CZ，10G 間抽選上位 AT，成功率：銅鐘 10%、青再 25%

特殊小役 100%，合算 CZ 期待度約 65%，失敗的話也會突入一般的 AT

## AT 介紹

### 時幻城 RUSH



純增 3 枚/G 的差枚數管理型 AT，第一關初期 100 枚，第二關後會從上乘演出抽選(最低 100 枚)

繼續延續傳統一樣是繼續率 TABLE 管理，枚數歸零時會突入祕寶武闘會來演出是否繼續

繼續率 TABLE 全部有 12 種，每一關開始時的圖片會示唆是哪個 TABLE，左下角的數字顏色會示唆該關的繼續率，藍色無示唆、綠色 50% 以上、紅色 80% 以上。第六關消化後的繼續演出會變成最終決戰，勝利則突入上位 AT，所以一般 AT 中目標為到達第六關。AT 中特殊小役會抽選上乘差枚數、時幻城任務、上乘特化區間。時幻城任務在消化規定轉數時也有機會突入，每消化 50G 時有機會突入，最大規定轉數 200G，如果 AT 突入一開始的 X?? 猜到銅鐘連線則第一次的規定轉數會有抽選優遇，最大也會變 150G。AT 中發生切入演出時抓到 7 連線則獲得繼續庫存

### 時幻城任務



AT 中突入的 2G CZ，會依照成立小役抽選成功，成功時會獲得武將參戰

小役成立時為好機，特殊小役為成功濃厚且會抽選上乘差枚數跟武將參戰的轉數追加  
對戰對手也很重要，上圖左邊三個越右邊的期待度越高。對決勝利時 50%會發生連戰(對決楊貴妃  
勝利時則發生濃厚)，發生連戰後會一直持續到對戰敗北為止

### 武將參戰轉蛋



通常時與時幻城任務中獲得轉蛋券時 AT 中會讓武將參戰，參戰中差枚數會停止減少  
且會依照武將種類有其恩惠，複數人則恩惠會同時發動，參戰轉數為 10.20.30G，如果是閃卡  
則為 20G 以上，抽到同一武將則追加轉數。參戰中純增會降到 0.5 枚/G(上位 AT 中不變)  
以下列出各武將的性能：ジョゼフィーヌ…特殊小役時上乘濃厚、陸遜…青再時上乘濃厚、  
劉備…為 7 連線高確率狀態(確率 1/20)、足利義満…銅鐘時上乘濃厚且純增上升到 7.7 枚/G  
西郷隆盛…當選上乘時枚數變兩倍、ノストラダムス…當選上乘時追加一位數  
卑弥呼…秘寶舞闘會中抽到特殊小役則繼續濃厚，如果是閃卡時則沒有特殊小役也會繼續

### 機器貓驅動



為 10G 的上乘特化區間，7 連線確率會上升到 1/9.9，有機會獲得複數個¥繼續庫存  
特殊小役成立時上乘差枚數濃厚

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>

### 驚奇夢幻斬



起動桿、押分鍵、停止鍵全部都會發生上乘的特化區間，最低上乘 20 次，我方角色出現會示唆

保證次數(最上<秀吉<家康<光秀)，結算畫面中按下 PUSH 鍵時燈顏色會示唆設定

白色無示唆、藍色為好機、綠色為設定 2 以上、紅色為設定 4 以上、彩色為設定 6 濃厚

此特化區間中消化的越快則越容易出現設定示唆，所以建議快速消化

### 3 人的收藏



為 4G 的最強上乘特化區間，每轉都會上乘差枚數且枚數一定會  $\times 3.\times 9.\times 27$  倍其一

逆轉的轉輪越多個乘的倍數越高，第 5G 的結算畫面抽到特殊小役的話則追加 1SET 4G 確定!

青再連線也有約 25%的機會繼續

### 祕寶武闘會



AT 差枚數歸零時突入，為 8G 的繼續對決，會依照該關的繼續率抽選繼續

對戰對手是我方角色時為大好機，敵人的話則為危機。對戰中特殊小役會抽選置換成勝利

強特殊小役則勝利濃厚。勝利時地 9G 會發生大勝利挑戰(復活演出時沒有)，此時抽到小役的話

會升格成大勝利，之後的祕寶懲罰會升格成コレ丸搜身以上

### 祕寶懲罰



上乘



コレ丸搜身



轉蛋之夢



天魔一閃

為決定報酬的演出，會影響下一關的初期枚數，上乘為 100 或 150 枚。コレ丸搜身為連打上乘最低保證 150 枚。轉蛋之夢為 100 枚上乘 LOOP，最低保證 300 枚。天魔一閃為上乘三次 100 或 350 枚，所以就是 300~1050 枚，抽到特殊小役必定上乘 1050 枚

標題是超祕寶懲罰的話則上乘 500 枚以上濃厚

### 最終決戰



AT 消化 6 關後、ENDING 後、上位 AT 結束後突入的 9G CZ，勝利期待度約 50% 會依照小役抽選勝利，特殊小役為勝利濃厚。勝利時會經由祕寶懲罰後突入上位 AT

勝利時第 9G 的大勝利挑戰成功的話則祕寶懲罰一定為天魔一閃

最終決戰敗北的話會轉落通常但是必定為天國模式，且青再變換系統發動一定為 5 點以內

### 時幻城 RUSH 夢幻迴廊



初期差枚數 300 枚以上，純增 7.7 枚/G 的上位 AT，各種性能也會上升，上乘率上升到 1/35.9 因為銅鐘會全押順指示所以時幻城任務成功率會上升到 63%且初回勝利時連戰發生率會變 66%

且武將參戰時純增不會降低所以實質等於上乘轉數

經由最終決戰的上位 AT 的第一次消化 30G 時一定會發生時幻城任務。枚數歸零時突入最終決戰

各種確率

基本 SPEC

| 設定    | 1       | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| AT 初當 | 1/363.6 | 1/350.4 | 1/329.8 | 1/289.4 | 1/268.5 | 1/252.2 |
| 出玉率   | 97.9%   | 99.1%   | 100.9%  | 106.0%  | 110.1%  | 114.9%  |