強襲魔女

パチスロ ストライクウィッチーズ

樂都機種介紹 QR

手機掃描 QR 進入機種介紹

OIZUMI AMUSEMENT ENGINEERING

導入年月 2015/08

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 47G

小役構成



AT



BIG BONUS AT 55G



REGULAR BONUS AT 30G



3 枚/9 枚



3 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「涅洛伊巢穴模式」
3. 經由 CZ「お風呂模式」

轉輪凍結特典與確率

有兩種凍結，わたしにできる事凍結確率為 1/65536

特典為白 7 雙線+STRIKE RUSH 最大 5SET

CLIMAX RUSH 凍結確率為 1/196608，特典為白 7 雙線+STRIKE RUSH 6SET+STRIKE RUSH 庫存繼續率 83.2%

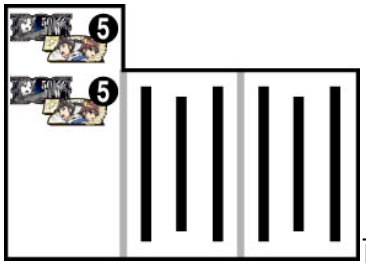
天井情報與恩惠

天井有兩種，第一種天井為通常時消化 1280+32G，特典為 BIG+AT 確定

第二種天井為 BONUS 連續六次都未當選 AT 時，次回當選 BONUS 時 AT 當選期待度 80%以上


樂都
SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛
詢略論群台
查攻討族平
報台壇費告
情機論消廣
種文上玩動
機中線電活
的的的的的
富業時大效
豐專即廣有
最最最最最
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



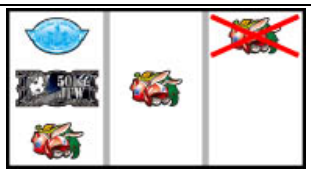
首先瞄押左轉輪的黑 BAR 或白 7，約在轉輪上段附近瞄押



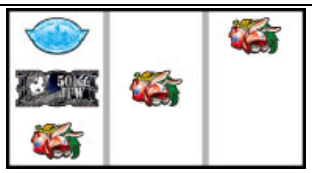
左轉輪中段紅櫻停止時為強紅櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連線為強紅櫻，未三連線為弱紅櫻





弱紅櫻



強紅櫻

左轉輪黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止，青再銅鐘雙聽牌不中時為機會牌



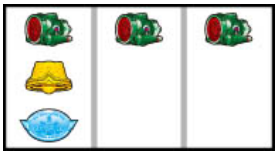


機會牌

左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜上段連線為弱西瓜，有確實瞄押不中為機會牌

西瓜形成小Ｖ型或是西瓜中段連線時為強西瓜

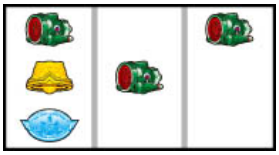




弱西瓜



機會牌



強西瓜



強西瓜

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

基本場景與模式說明

場景演出



通常時會依照滯在場景而示唆內部狀態，上面越右邊的場景期待度越高，最右邊的為天國確定？

涅洛伊巢穴模式



期待度 33%的自力 CZ，繼續 G 數為 20G
會依照成立小役獲得內部%數，最後會依照內部
%數進行 BONUS 抽選，最後會往連續演出發展

入浴模式



期待度 50%的自力 CZ，抽選系統跟涅洛伊巢穴
相同，但是內部%會比較容易累積

BIG BONUS



AT 55G 的擬似 BONUS，AT 當選期待度 50%
平均獲得約 120 枚，BIG 中特殊小役確率上升到
1/11.9，三枚銅鐘與特殊小役會進行 AT 抽選
ラッシュ櫻ック的演出發生為 AT 當選的好機
白 7 連線成功則為 AT 確定，如果 BIG 中發生
EPISODE 的話則為 AT+赤城 MODE 確定

REG BONUS



AT 30G 的擬似 BONUS，AT 當選期待度 30%
平均獲得約 65 枚，REG 中特殊小役確率上升到
1/6.4，特殊小役成立時會獲得角色點數
會依照角色點數出現對應的迷你角色
迷你角色越多則強襲 RUSH 突入期待度越高
全角色登場則 AT+次回天國確定！？

強襲 RUSH



繼續率 x 繼續率管理的上乘特化區間
白 7 連線時突入強襲 SPIN 之後會發生 0G 連的上乘
強襲 SPIN 結束後再度白 7 連線則再度突入一次強襲 SPIN
繼續率為 33~80%，AT 初回突入時有最低兩次白 7 保證

AT 聯合警戒模式





為差枚數管理的 AT，純增約 2.2 枚/G，初當時必定突入強襲 RUSH

以獲得初期枚數，特殊小役成立時會進行強襲 RUSH、強襲機會以及魔力能量條的抽選

魔力能量條中集滿五支掃把的話則有約 33%的機會突入強襲 RUSH 或強襲機會

強襲 SPIN（夏洛特與魯基尼）



枚數加速型，敲下起動桿形成 7 或 BAR 連線則

發生上乘，繼續越多則上乘枚數有可能會上升

繼續率為 0~92%，平均上乘 50~530 枚

強襲 SPIN（宮藤與莉涅特）



連擊型，敲下起動桿形成 7 或 BAR 連線則上乘

1SET 會發生三次上乘，之後會進行繼續抽選

繼續率為 65~94%，平均上乘 100~530 枚

強襲 SPIN（坂本與佩琳）



枚數分裂型，會先決定初期枚數

敲下起動桿分裂則枚數增加

紅藍七連線時為大好機

最大可形成 32 分裂

平均上乘 290~970 枚

強襲 SPIN（桑妮亞與艾拉）



BET COMBO 型，每按一下

MAX BET 按鍵則上乘+繼續

抽選，每 20COMBO 達成時

會大量上乘，繼續率 98.8%

平均上乘 480~1020 枚

強襲 SPIN（明娜、艾莉卡、巴克霍隆）



凍結時間上乘型，為最強的

上乘，凍結越長則上乘越多

結束時還有可能上乘加倍

繼續率 96.5%

平均上乘 1020 枚！

強襲機會



AT 中可能突入的，賭上強襲 RUSH 的自力 CZ

敵人出現為結束的危機，二擇成功的話則繼續

1~15G 完走則突入強襲 RUSH，特殊小役成立

時會進行短縮抽選，強襲機會本身也有繼續率

赤城 MODE



會持續到強襲 RUSH 當選的特殊模式

特殊小役確率上升到 1/5.8，約 1/2 發生直上乘

強襲 RUSH 消化後約 75%繼續赤城 MODE

通常演出

魔道 counter



特殊小役成立後發動

之後突入 32G 前兆

為 BONUS 的好機

坂本魔眼演出



停止的圖案會示唆期待

度或是即將發展的目標

連續出現時為好機

明娜的心情演出



再現動畫的名場景

發生時為機會的演出

切入演出



起動時發生切入演出

時為好機

角色配對擬似連演出



伴隨著擬似連，筐體的外框顏色

會有顏色的變化而期待度上升

故事擬似連演出



擬似連繼續伴隨故事進行

越繼續則期待度越高

次回預告



連續演出發展時發生為大好機

凍結演出 我能做得到的事



轉輪鎖定三階發生時為轉輪凍結確定

白 7 雙線連線+強襲 RUSH 最大 5SET 庫存確定

超凍結演出 CLIMAX RUSH



凍結演出中發生轉輪逆迴轉時發動

強襲 RUSH 6SET 以上庫存確定!?

連續演出

模擬戰中獲得勝利



宮藤在模擬戰中勝利的話則演出成功

對戰對手是夏洛特時為好機

把魯基尼給抓住



抓到魯基尼的話則此演出成功

各場景出現艾莉卡橫越的話則機會上升

第三話 才不是一個人呢





為故事系演出之一，宮藤與莉涅特將涅洛伊擊破

則演出成功

第六話 一直在一起的呦





工藤、艾拉、桑妮亞協力與涅洛伊對戰的

故事系連續演出

第四話 謝謝





期待度最高的故事系連續演出，能夠救助受傷的巴克霍隆則演出成功

還有，故事系連續演出中出現回想場景或是強切入發生的話則期待度上升

AT 中的演出

模式演出







AT 中會依照滯在場景而有不同的特殊小役出現率，海為 1/15.8、陸為 1/9.8、空為 1/5.8

不中小役成立為主要模式上升的契機，共通銅鐘成立時也有 50%會上升

機會牌成立必定移行空場景？AT 初期枚數為 150 枚以下時為空場景開始確定

集結任務



11 人集結時為強襲機會或 BONUS 當選

魔女攻擊任務



會依照出擊的魔女而對決的涅洛伊會有不同

將涅洛伊打倒的話則演出成功

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/495.6	1/475.8	1/454.4	1/426.3	1/390.5	1/354.8
REG BONUS	1/810.2	1/802.8	1/798.5	1/774.4	1/740.5	1/698.4
AT	1/697.3	1/667.9	1/638.6	1/592.7	1/538.6	1/483.2
BONUS+AT	1/213.4	1/206.4	1/199.2	1/187.8	1/173.4	1/158.2
機械割	97.6%	99.0%	101.5%	104.7%	109.1%	116.0%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
立直目役	1/16384	1/13107	1/10923	1/9362	1/8192	1/8192
小役	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	機會牌	強櫻	強西瓜
確率	1/21.1	1/81.9	1/129.8	1/168	1/364.1	1/819.2

BONUS 直擊當選率

設定	1	2	3	4	5	6
不中/銅鐘	0.006	0.009	0.012	0.015	0.018	0.024
通常 RP	0.012	0.018	0.024	0.031	0.037	0.049
共通銅鐘	0.024	0.037	0.049	0.061	0.073	0.098
弱櫻	0.5	0.68	0.75	1	1.5	2
強櫻	15	16.3	17.5	20	25	30
小役	弱西瓜	機會牌	強西瓜	立直目役		
當選率	1	5	30	100		

模式移行抽選

設定變更時與 BONUS 或 AT 結束時會進行模式移行抽選

沒當選模式移行時，每消化 32G 時也會往上一階的模式移行，到達天國之前不會轉落

天國到達時則 32G 以內突入 CZ（天國 ABCD 的差別為天國的繼續率與 CZ 種類抽選）

設定變更時

設定	通 A	通 B	通 C	通 D	通 E	通 F	通 G	通 H	天 A	天 B	天 C	天 D
1-6	5	5	5	5	10	10	20	20	17.5	2.25	0.2	0.05

天國滯在時當選 BONUS 或 AT 的話不會進行模式移行

通常滯在＋BIG･AT 結束時

設定	通常 G	通常 H	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
1-3	35.0	35.0	25.0	4.50	0.40	0.10
4	33.8	33.8		6.25	1	0.25
5	32.5	32.5		8	1.50	0.50
6	30.0	30.0		10.0	4	1

通常滯在＋REG 結束時

會依照 REG 中獲得的人數進行模式移行抽選

獲得人數	1 人	2 人	3 人	4 人	5 人	6～10 人
通常 G-H	80.0	75.0	70.0	65.0	50.0	
天國 A-D	20.0	25.0	30.0	35.0	50.0	100

小役成立時

小役成立時也會進行模式昇格抽選

滯在	通常 A-G			通常 H			
成立役	上升 1 階	天國 A	天國 B-D	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
不中	0.010	02	各 0.002	1	0.012	0.012	0.012
通常 RP	0.025	05	各 0.005	0.025	05	05	05
共通銅鐘	1	0.012	各 0.012	1	0.012	0.012	0.012
弱櫻	7.50	2.50	各 0.01	7	0.38	0.10	0.03
強櫻		35.0	各 0.10	82.5	12.5	3.75	1.25
弱西瓜	15.0	5	各 0.03	15.0	1	0.20	0.05
強西瓜		50.0	各 0.25	75.0	17.5	5	2.50
機會牌	25.0	10.0	各 0.05	25.0	3.75	1	0.25

自力 CZ 抽選相關

天國模式移行後經由前兆後會突入 CZ，為主要當選 BONUS 的契機之一

CZ 有「涅洛伊巢穴模式」「入浴模式」的 2 種，基本流程相同，但是後者期待度較高

20G 間會依照成立小役獲得內部%，結束時會依照內部的%進行 BONUS/AT 抽選

LOOP 率、CZ 種類、TABLE 抽選

模式	LOOP 率	CZ 種類		TABLE	
		涅洛伊	入浴	A	B
天國 A	0	100		100	
天國 B	0				100
天國 C	50	50	50		
天國 D	70				

CZ 中的抽選

依成立役加算內部%，超過 100%時內部會切換成 BONUS 潛伏，會進行 BONUS 昇格抽選

初期內部%抽選

初期%	0	10	20	30	50	100
TABLE A	60	30	7.5	2	0.4	0.1
TABLE B		60	30	9	0.8	0.2

內部%加算抽選

立直目役加算 100 確定，不中時 TABLE A 0.01%/TABLE B 0.25%加算 100

加算%	通常 RP		共通銅鐘		弱西瓜		弱櫻		強櫻		機會牌	
TABLE	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
5	4.8	9.6	24	48	87.	50	95	75				
10	0.16	0.32	0.8	1.6	10	40	4	20			65	
15	0.02	0.04	0.1	0.2	2	8	0.8	4	65		30	50
20	0.01	0.02	0.06	0.12	0.3	1.2	0.12	0.6	30	35	3	40
25		0.01	0.02	0.04	0.15	0.6	0.06	0.3	3	35	1	6
50			0.01	0.02	0.03	0.1	0.01	0.05	1.50	20	0.75	3
100			0.01	0.02	0.03	0.1	0.01	0.05	0.50	10	0.25	1

加算%		20	25	50	100
強西瓜	TABLE A	60	25	10	5
	TABLE B		40	40	20

BONUS 昇格抽選

BONUS 前兆中與確定畫面中會依照成立小役進行 BONUS 的昇格抽選

昇格率會依照狀態而有所不同，確定畫面中繼續越多轉則升格期待度越高

（昇格抽選會在灰色數字押順指示發生時結束）

以下，SR 表示 STRIKE RUSH，SSR 表示雙線白 7 連線，立直目役升格 SSR 確定

BONUS 前兆中

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
RB→BB	0.01	0.01	0.03	0.05	1	25	0.5	10	2.5
BB→SR	0.01	0.01	0.01	0.03	0.5	10	0.25	5	1
SR→SSR	3	3	0.01	0.01	0.25	5	0.13	2.5	0.5

BONUS 確定畫面中 1～10G

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
RB→BB	0.02	0.02	0.06	0.1	2.5	50	1	20	5
BB→SR	0.01	0.01	0.03	0.05	1	25	0.5	10	2.5
SR→SSR	0.01	0.01	0.01	0.03	0.5	10	0.25	5	1

BONUS 確定畫面中 11～20G

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
RB→BB	100								
BB→SR	0.02	0.02	0.06	0.1	2.5	50	1	20	5
SR→SSR	0.01	0.01	0.03	0.05	1	25	0.5	10	2.5

BONUS 確定畫面中 21～30G

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
BB→SR	100								
SR→SSR	0.02	0.02	0.06	0.1	2.5	50	1	20	5

BONUS 確定畫面中 31G～

SSR 確定！

BIG BONUS 中的抽選

特殊小役發生確率

逆押指示時，白 7 沒連線時可期待當選特殊小役

設定	1	2	3	4	5	6
通常特殊小役	1/33.5	1/33.4	1/33.4	1/33.4	1/33.4	1/33.4
逆押特殊小役	1/25.3	1/22.5	1/20.3	1/18.4	1/16.9	1/15.6

RUSH CHECK 演出期待度

會依照當選的白 7 連線數抽選出現的人數，人數越多期待度越高

當選種類	2 人(藍)	4 人(綠)	9 人(紅)	12 人(虹)
不中	80.5	15.6	3.91	
單線白 7	37.5	31.3	31.3	
雙線白 7			50	50
當選期待度	10.3	33.1	66.4	100

BB 結束時的抽選

BB 中未當選 AT 時，會以 5%進行救濟抽選後當選 AT

REG BONUS 中的抽選

REG BONUS 為 30G 固定的擬似 BONUS，消化中特殊小役確率上升到 1/6.4

（通常特殊小役 1/33.4・逆押特殊小役 1/8.0）

會依照成立小役進行角色 PT 獲得抽選，之後依照 PT 進行 AT 突入抽選

角色 PT 獲得抽選

立直目役直接加到 12PT 確定

<11PT 時（獲得 PT 後超過 11PT 時只加到 11PT，第 12PT 為另外的抽選方式）

PT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
不中	2	0.25	0.13	0.06	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
通常 RP	4	0.5	0.25	0.13	0.05	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
共通銅鐘	95	3	1	0.5	0.3	0.1	0.03	0.02	0.02	0.02	0.02
弱西瓜	75	15	5	2.5	1.5	0.5	0.25	0.15	0.03	0.03	0.03
強西瓜			50	30	10	5	3	1	0.5	0.3	0.1
弱櫻	90	6	2	1	0.6	0.2	0.08	0.04	0.02	0.02	0.02
強櫻		50	30	10	5	3	1	0.5	0.3	0.1	0.05
機會牌	50	30	10	5	3	1	0.5	0.3	0.1	0.04	0.03

第 12PT 的抽選

11PT 未滿

小役	不中/銅鐘/通常 RP	共通銅鐘/弱櫻	弱西瓜/機會牌	強西瓜	強櫻	立直目役
當選率	0.01	0.02	0.03	0.1	0.05	100

11PT 獲得後

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜/強西瓜/弱櫻/強櫻/機會牌/立直目役
當選率	0.1	0.05	0.25	0.5	100

各獲得 PT 的抽選

0PT･･･白 7 雙線連線+結束後天國 D 確定、11PT･･･AT 當選確定

12PT･･･白 7 雙線連線確定

PT	0	1～5	6	7	8	9	10	11～12
AT 當選率	100	5	7.5	10	12.5	15	25	100

強襲 RUSH 抽選相關

強襲 RUSH 為雙重繼續率管理的上乘特化區間

會從白 7 連線開始，完全自力抽選的五種類上乘型強襲 SPIN 抽選

AT 初回突入時最低兩次強襲 SPIN 保證，雙線白 7 連線時期待度激高

強襲 SPIN 結束後，返回強襲 RUSH 再以繼續率抽選白 7 連線後再度突入強襲 SPIN

強襲 RUSH 中白 7 繼續率的抽選

全部都會以 33%開始算起，之後依照突入強襲 RUSH 時的白 7 連線數進行 RANK UP 抽選

繼續率	33%	50%	60%	65%	70%	80%
分配比例	87.5	10.2	1.17	0.39	0.39	0.39

RANK UP 當選率

連線	平行白 7 連線	斜線白 7 連線	雙線白 7 連線
當選率	12.5	50	100

RANK UP 階數

UP 階數	1UP	2UP	3UP	4UP	5UP	6UP
分配比例	87.5	6.25	3.91	1.17	0.78	0.39

強襲 SPIN 抽選

強襲 RUSH 中白 7 連線時會進行強襲 SPIN 抽選

SPIN 種類	枚數加速	連擊	枚數分裂	BET COMBO	凍結繼續
分配比例	66.02	29.69	3.12	0.78	0.39

各強襲 SPIN 的性能

枚數加速（夏洛特與魯基尼）

繼續越多則上乘枚數會慢慢上升（20~500 枚），以下為繼續率分配

繼續率	0%	80.5%	91.8%
分配比例	90.5	8.88	0.59

連擊（宮藤與莉涅特）

每 SET 一定會上乘三次 10~500 枚，之後進行 SET 繼續抽選，以下為繼續率分配

繼續率	64.5%	81.3%	93.8%
分配比例	94.8	3.94	1.31

枚數分裂（坂本與佩琳）

一開始會先決定起始的枚數，之後每敲下一次起動桿就會進行分裂抽選

BAR 連線為 30 枚、紅七連線為 50 枚、藍七連線為 100 枚

之後會依照所要挑戰的分裂數進行繼續抽選，成功則繼續，最高到 32 分裂

分裂	2 分裂	4 分裂	8 分裂	12 分裂	16 分裂	32 分裂
成功率	100	87.5	75	各 50		

BET COMBO（桑妮亞與艾拉）

繼續率固定為 98.83%，每次上乘 1~30 枚，每 20 COMBO 會有一次 50~500 枚的上乘

凍結時間繼續（明娜、艾莉卡、巴克霍隆）

首先會進行 50~300 枚的上乘，之後依照固定的繼續率 96.5%進行 10~500 枚的上乘

最後的 BET 鍵按下後上乘枚數會變成 1.1~2 倍

AT 中狀態移行抽選

會依照強襲 RUSH 獲得的初期枚數進行初期狀態分配

之後消化中機會牌、共通銅鐘、不中成立時會進行狀態升格抽選

初期枚數	通常	高確	超高確	赤城
150 枚以下			99.9	0.01
151 枚以上	65.0	25.0	10.0	0.01

魔力能量條獲得抽選

魔力能量條全部有五階段，主要會在特殊小役成立時進行獲得抽選

五個都點亮時會進行「強襲機會」與「強襲 RUSH」的突入抽選

能量條獲得抽選

小役	銅鐘	不中	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
當選率	0.25	1	2.5	5	100				
1pt	95				90		95	50	75
2pt	2.50				5	40	2.50	20	15
3pt	1.75				3.50	30	1.75	15	6
4pt	0.50				1	20	0.50	10	3
5pt	0.25				0.50	10	0.25	5	1

能量條 MAX 時的抽選

赤城模式中 50%當選強襲 RUSH、其他狀態則 32.5%抽選強襲機會、0.5%抽選強襲 RUSH

強襲機會/強襲 RUSH 的突入抽選

AT 中主要在小役成立時及魔力能量條 MAX（魔力能量條抽選在上方）時會進行突入抽選

小役直擊抽選

立直目役為強襲 RUSH 突入確定，其他幾乎都是當選強襲機會，赤城中為 RUSH 確定

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
赤城模式以外	0.03	0.01	0.05	0.1	5	60	2.5	40	25
赤城模式中		12.5							

AT 結束時會依當時魔力能量條點數與滯在狀態進行強襲 RUSH 抽選，赤城模式中為 100%

狀態＼能量條	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt
通常	2.5	3	3.5	4	5
高確	5	6	7	8	10
超高確	10	12.5	15	17.5	20

強襲機會中的抽選

突入率約 1/65，強襲機會中規定 G 數完走後則突入強襲 RUSH

會依照強襲機會當選時的狀態**進行模式分配**

各模式的強襲機會 LOOP 率：模式 5 為 50%、模式 6 為 75%，其餘為 0%

狀態	模式 1	模式 2	模式 3	模式 4	模式 5	模式 6
通常	90	7	2	1		
高確	75	17.5	5	2.5		
超高確		45	30	15	7.5	2.5

會依照滯在模式進行**規定 G 數抽選**，所抽選的規定 G 數範圍為各 G 平均分配

規定 G 數	模式 1	模式 2	模式 3	模式 4	模式 5	模式 6
13~15	87.5	75	60	30	30	30
10~12	10	20	30	25	25	25
7~9	2	4	7.5	20	20	20
4~6	0.45	0.9	2	15	15	15
1~3	0.05	0.1	0.5	10	10	10

消化中小役成立時會進行強制到達抽選，當選時直接突入強襲 RUSH

小役	不中	銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	弱西瓜
當選率	0.1	0.05	0.25	1	15
小役	強西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌	
當選率	60	10	45	30	

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