

銀河機攻隊 莊嚴皇子

銀河機攻隊 マジスティックプリンス

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

D-light

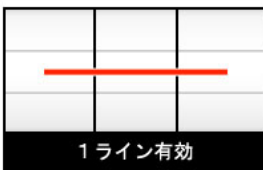
導入年月 2015/12

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

中段一線有効

50枚約可遊技轉數 47G

小役構成



HERO RUSH



アサルトリンケージ



1枚/12枚



1枚



0枚/1枚/12枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 到達規定 GENOM 時當選 AT
2. 經由 CZ「BOZ」抽選 GENOM 點數
3. 特殊小役直撃

轉輪凍結特典與確率

為轉輪鎖定三階演出 (設定一確率 1/48477)
特典為 100G 的 AT+AT 3SET 以上

天井情報與恩惠

最大到達 1500GENOM 時為天井到達, 天井到達時經由前兆突入 AT

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
最即時的的線上文機台攻
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



首先左轉輪約在上段到中段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）



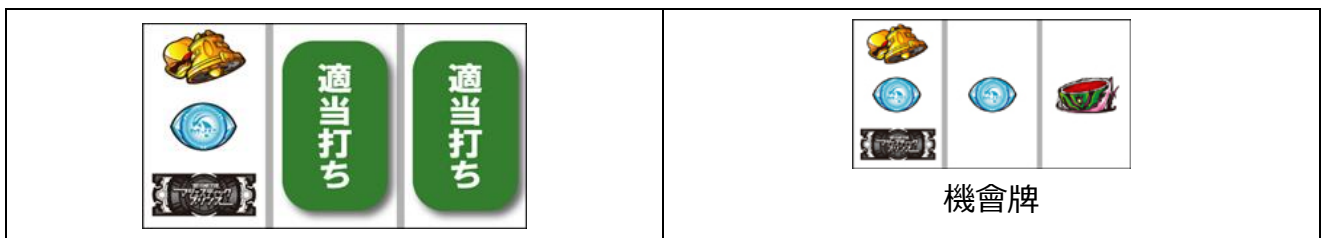
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪下段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅七或藍 BAR

右轉輪中段紅七或藍 BAR 停止時為強紅櫻，反之為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再瓜連線時為機會牌



左轉輪上段西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜聽牌時不中的話為機會牌



AT 中的打法

有押順指示時按照指示，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其他演出時按一般瞄壓即可

本機基本演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



會依照場景而有不同的 CZ 期待度

期待度：「部屋」 < 「車」 < 「居酒屋」 < 「リゾートコロニー」，特殊小役成立時可期待突入 CZ

前兆場景



可期待 AT 前兆的場景，有兩種的前兆場景
右邊的前兆狀態期待度較高

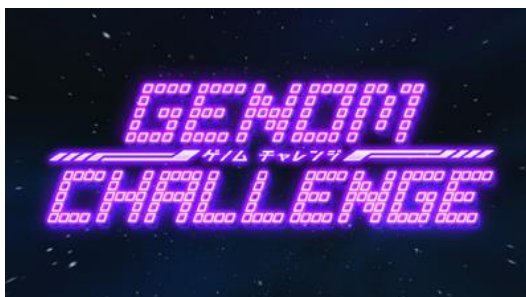
BLAST OFF ZONE



AT 當選的重點 GENOM 的大量上乘機會區間，滯在中特殊小役出現率會上升

GENOM 玉顏色變化成綠色或紅色時為好機，繼續 G 數為 7/14/21G，消化後移行 GENOM 挑戰

GENOM 挑戰



BOZ 中獲得的 GENOM 點數會以按鍵演出放出，規定點數到達的話則當選 HERO RUSH

當選時剩餘的點數會保留到下一次

AT HERO RUSH



初期 G 數為 40~300G，純增約 2.8 枚/G，當選時的七連線數會使 AT 初期 G 數變化

單線為 40G 以上，雙線則為 100G 以上，消化中的演出模式有五種可選擇

「イズル RUSH (平均型)」 「アサギ RUSH (目押し)」 「スルガ RUSH (一撃告知型)」 「タマキ RUSH (儲玉型)」 「ケイ RUSH (完全告知型)」

通常時的演出

ゴディニオン艦橋中の演出



要注意戰況報告的內容，會議中的影像會有期待杜的變化，CHANCE 頻繁出現時可期待突入 CZ

スターローズ～シモン司令室中の演出



螢幕中的 STEP 前進越多則期待度上升
報告員為アマネ時為好機

注目演出



上面的演出發生時為 BOZ 突入的好機，中間的噴水演出期待度高，有ケイ在時為好機

連續演出



總共有五種的連續演出，以下演出越後面的則期待度越高，標題出現六角紋時為好機

演出有：「オペレーション・サンダーボルト」「オペレーション・サルヴァーレ」「オペレーション・マククリーン」「オペレーション・ヘヴンズゲート」「ジアートバトル」的五種

MEJESTIC ATTACK



轉輪鎖定三階時發生時特殊演出，鬪爭本能（藍 BAR）圖案 V 字停止時為三位數的 HERO RUSH
而且獲得複數庫存濃厚

AT 中的演出

イズル RUSH



此模式有即乘或經過前兆的上乘的各樣化的演出
機會 ICON 出現時為好機

アサギ RUSH



主要特殊小役成立後會發生切入演出
連線成功的話則獲得上乘

スルガ RUSH



一次放出所有上乘 G 數為特徵
上乘發生時必定上乘 30G 以上

タマキ RUSH



タマキ玉獲得時為上乘濃厚
獲得四個時會一次放出上乘 G 數

ケイ RUSH



演出發生則必上乘的完全告知
起動或是轉輪停止時發生

JURIA SYSTEM



畫面左邊等級 MAX 時突入的上乘特化區間，特殊小役出現率約上升到 1/1.6，平均上乘 40G
會依照選擇的角色而有不同的演出，イズル・アサギ・スルガ會依照攻擊種類而有上乘期待度的變化

ケイ是音波越強越大時為好機、ジャイロコア點燈時可期待大量上乘
選擇タマキ時雖然不會演出突入此，但是有可能內部滯在，可從演出頻發判斷

ASSAULT LINKAGE



JURIA SYSTEM 中鬪爭本能連線時突入的特殊小役超高確率 & 上乘 G 數倍增 ZONE
JURIA SYSTEM 所上乘的 G 數最低變成三倍以外，特殊小役成立時的上乘 G 數也會上升
如果消化中又再次鬪爭本能連線則倍率再度上升，雙線連線則可期待獲得高倍率

BLACK 6 參戰



AT 消化中 BLACK 6 參戰時則 JURIA SYSTEM+ASSAULT LINKAGE 突入濃厚

為大量上乘的大好機

パトラン機會



AT 剩餘 G 數歸零時可能發生的上乘演出，發生時則上乘濃厚=AT 拉回

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/467	1/450	1/418	1/365	1/325	1/284
機械割	97.2%	98.1%	100.1%	104.1%	107.2%	113.0%

小役確率

通常フレーム中

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
確率	1/66.6	1/400	1/85.3	1/157

ジュリアフレーム發動中

成立役	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	機會牌	強純槓
BOZ 中	1/1.2	1/7.0	1/819	1/71.2	1/85.3	1/237
JS 中	1/2.2					
PCE 中	1/1.8					
AL 中	1/3.5	1/185				

通常時模式移行抽選

AT 結束時 (未分配的比例為原模式滯在)

滯在	通常 A			通常 B			天國 A		天國 B	
設定	通 B	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B	通 A	通 B	通 A	通 B
1	30.0	20.0	5.00	45.0	20.0	5.00	60.0	35.0	25.0	15.0
2	40.0			55.0			45.0		30.0	20.0
3	30.0	25.0	6.25	38.8	25.0	6.25	47.5	40.0	10.0	30.0
4	40.0		10.0	35.0		10.0	35.0		20.0	
5	35.0		12.5	25.0		50.0			33.3	
6	45.0	30.0		17.5	30.0	12.5	25.0			

規定天井 GENOM 點數

通常 A	通常 B	天國 A	天國 B
1500pt	1000pt	250pt	250pt

狀態移行抽選

小役成立時 (BOZ 當選前不會轉落)

滯在	通常 A	通常 B	高確
成立役	通常 B	高確	超高
西瓜	33.6	33.6	33.6
弱櫻	25.0	20.3	15.2
強櫻/機會牌	5.08	5.08	5.08

BOZ 當選時

滯在	通 A	通 B		高確			超高			
設定	通 A	通 A	通 B	通 A	通 B	高確	通 A	通 B	高確	超高
12	100	25.0	75.0	30.0	20.0	50.0	93.0	6.25	0.78	0.39
3				20.0	25.0	55.0	91.8		1.56	
4		20.0	80.0	10.0	30.0	60.0	87.5	10.2	2.34	0.78
5							85.9			1.56
6							83.6	12.5		

BOZ 抽選

超高滞在時，非特殊小役也會以 1.56%抽選 BOZ

小役	弱櫻		強櫻		西瓜		機會牌			
	通 AB/高確	超高	通 A	通 B/(超)高確	通 AB/高確	超高	通 A	通 B	高確	超高
1	0.39	5.00	20.0	20.0	0.78	50.0	25.0	25.0	50.0	75.0
2	0.78									
3	0.39									
4	0.78		25.0	25.0	1.56			30.0		
5	0.39									
6	0.78									

AT 直擊抽選

機會牌的 0.1%以及強櫻的 0.39%會抽選 AT 直擊（實際直擊確率 1/62485）

GENOM 挑戰中的 AT 抽選

西瓜/弱櫻 12.5%、機會牌 35.2%、強櫻 50%

BOZ 中的抽選

中段櫻成立時為 AT 確定

繼續 G 數抽選：7G 92.2%、14G 6.25%、21G 1.56%

GENOM 玉裝填抽選 紅櫻出現時畫面左方會裝填 GENOM 玉

成立役	1 個	2 個	3 個	4 個
弱櫻	96.9	3.13		
強櫻		96.1	3.13	0.78

GENOM 玉分配比例

設定	12	3	4	5	6
藍玉	77	74.2	74.1	69.1	68.8
黃玉	22.5	25		30	
綠玉	0.39	0.62			0.39
紅玉	0.1	0.2	0.29		

GENOM 玉顏色變化抽選

強純槓會將全部的 GENOM 玉都變化，西瓜成立時 50%、機會牌成立時 75%

獲得 GENOM 點數分配

會依照裝填時的 GENOM 玉而進行 GENOM 點數的獲得

pt	5	10	15	20	25	30	40	999
藍玉	69.2	10	10	5	5	0.39	0.39	0.003
黃玉		69.2	10	10	5	5	0.39	0.003
綠玉						69.2	10	0.003
pt	50	70	100	150	200	300	400	999
黃玉	0.39							
綠玉	10	5	5	0.39	0.39			
紅玉	69.2	10	10	5	5	0.39	0.39	0.003

HERO RUSH 初期 G 數抽選

會依照紅七的連線數而初期 G 數會有所不同，單線七 1/3.8、雙線七 1/102.4

初期 G	40G	100G	200G	初期 G	100G	200G	300G
單線紅七	96	3	1	雙線紅七	96	3	1

G 數上乘抽選

AT 中

上乘 G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
弱櫻	19.1	0.8	0.1		0.006	0.002	0.002
強櫻	68.1	25	6.3	0.4	0.2	0.05	0.05
西瓜		6.3	5		0.05	0.01	0.01
機會牌	25		1.6	0.2	0.02	0.006	0.006

JURIA SYSTEM 中

上乘 G	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
弱櫻	46.5	3.1	0.4	0.2	0.1	0.003	0.002	0.002
強櫻		97.8	1.6	0.4	0.2	0.006	0.003	0.003
中段櫻					92.2	6.3	1.6	
西瓜		87.3		12.5	0.2	0.006	0.003	0.003
機會牌		73.6	24.4	1.6	0.4	0.1	0.006	0.006

ASSAULT LINKAGE 中

上乘 G	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G
弱櫻	23	1.6	0.4				
強櫻		97.8	1.6	0.4	0.2		
中段櫻					92.2	6.3	1.6
西瓜		99.2		0.8			
機會牌		97.9	1.6	0.4	0.1		

パトラン機會中

上乘 G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
弱櫻		62	25	12.5	0.4	0.05	0.05
強櫻			67.2	25	6.3	0.8	0.8
中段櫻					50	25	25
西瓜			85.2	12.5	1.6	0.4	0.4
機會牌			72.7	25	1.6	0.4	0.4
強純槓				62.5	25	6.3	6.3
其他小役	94.9	3.1	1.6	0.4	0.02	0.01	0.01

AT 中 RANK 移行抽選

RANK UP 抽選 (當選時會一階一階上升)

小役	共通銅鐘				弱櫻	強櫻	機會牌	西瓜
RANK	1	2	3	4	1-4			
設定 1	12.5	12.5	12.5	12.5	30.0	25.0	20.0	50.0
設定 2				9.99		33.3	30.0	
設定 3	15.0			12.5		25.0	20.0	
設定 4				9.99		33.3	30.0	
設定 5	15.0	12.5		25.0		20.0		
設定 6		9.99		33.3		30.0		

JS 當選時 RANK DOWN 抽選 (當選時會一階一階下降)

RANK	2	3	4	5
轉落率	14.8	29.7	79.7	89.8

JURIA SYSTEM 抽選

確定畫面中

確定畫面中單線紅七連線與特殊小役成立時會進行 JS 抽選

成立	單線紅七	西瓜	機會牌	弱櫻	強櫻
當選率	1.95	5.08	37.5	10.2	50.0

AT 中

AT 中會依照滯在 RANK 與成立小役進行 JS 抽選

RANK	1	2	3	4	5
共通銅鐘	0.39	0.78	1.17	3.13	33.6
西瓜	1.95	1.95	1.95	5.08	75.0
機會牌	35.2	35.2	35.2	50.0	87.5
弱櫻	5.08	5.08	5.08	12.5	75.0
強櫻	30.1	30.1	30.1	35.2	87.5

JURIA SYSTEM 當選時的繼續率分配

20G 上乘後的中/右銅鐘成立時會進行繼續抽選

25%	34%	50%	67%	75%
91.0	6.25	1.56	0.78	0.39

ASSAULT LINKAGE 的抽選

小役	西瓜	機會牌	強/弱櫻	中段櫻
當選率	1.17	1.95	0.39	20.3

倍率上升抽選

單線鬪爭本能+1 倍、雙線鬪爭本能+2 倍

AL 模式抽選

突入時會從 AL 模式 3 開始，鬪爭本能連線時會進行 AL 模式轉落抽選（一次一階）

AL 模式 1 滯在中的中右銅鐘成立時則結束 AL

轉落率：單線鬪爭本能 93.8%、雙線鬪爭本能 87.5%

AL 庫存抽選

小役	西瓜	機會牌	弱櫻	強櫻	中段櫻
庫存獲得率	1.95	4.30	0.39	5.08	20.3

パトラン機會的抽選

當選契機為 AT 中不中小役成立時的 0.1%抽選，當選時到 AT G 數消化完畢時放出

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>