

機甲戰記威龍

パチスロ機甲戦記ドラグナー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



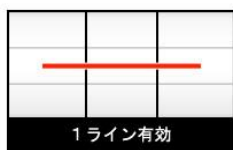
導入年月 2015/11

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 44G

小役構成

(畫面中的為演出轉輪)

(所以無特定小役構成)

轉輪配列

リール配列

21	西瓜	藍色圓形	藍色圓形
20	空白	藍色圓形	空白
19	空白	藍色圓形	藍色圓形
18	空白	藍色圓形	藍色圓形
17	西瓜	黃色鈴鐺	黃色鈴鐺
16	黃色鈴鐺	藍色圓形	西瓜
15	藍色圓形	空白	藍色圓形
14	紫色鳥	空白	紅色龍
13	葡萄	空白	葡萄
12	西瓜	黃色鈴鐺	黃色鈴鐺
11	黃色鈴鐺	藍色圓形	西瓜
10	紅色龍	紅色龍	藍色圓形
9	藍色圓形	黃色鈴鐺	葡萄
8	黃色鈴鐺	藍色圓形	紫色鳥
7	空白	西瓜	黃色鈴鐺
6	空白	紫色鳥	西瓜
5	空白	葡萄	空白
4	葡萄	黃色鈴鐺	空白
3	紫色鳥	藍色圓形	空白
2	黃色鈴鐺	西瓜	黃色鈴鐺
1	藍色圓形	黃色鈴鐺	西瓜

開獎條件

- 經由四種 CZ 抽選
- 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/65536，特典目前廠商未公佈

天井情報與恩惠

AT 間 1400G 消化後的第一次場景移行，或是 AT 間場景移行 25 次為天井到達
天井到達時當選 AT 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻討論族群平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



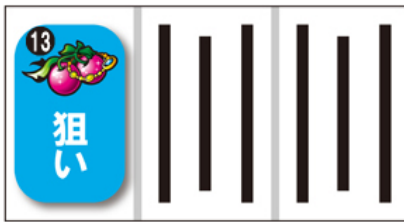
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在上段附近瞄押紅櫻（紫 BAR 下方）



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，中右轉輪瞄押紫 BAR，紅櫻三連線時為強紅櫻，未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段紫 BAR 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

還有銅鐘排列为上段中段中段為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押紫 BAR，斜線西瓜連線為弱瓜，平行連線時為強瓜

青再銅鐘雙聽牌不中或是瓜瓜鐘連線時為機會牌



AT 中打法

有押順時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其他演出按照一般時打法即可

本機基本演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常時的場景基本為左邊的兩個，移行右邊兩個場景時可期待移行機會場景

移行抽選會在特殊小役成立或規定 G 數消化時進行

機會場景



威龍任務



轉輪對決



威龍修理

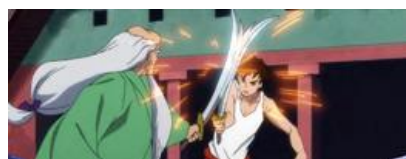


質量投射器

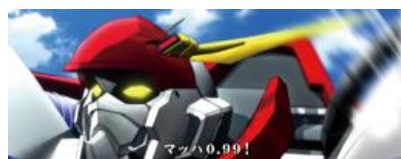
機會場景總共有四種，越下面越右邊的場景 AT 當選期待度越高，各種演出會有不同的當選告知

通常時的演出

連續演出



看穿習得



速度突破極限



破壞ギガノス秘密工廠

連續演出有上面的三種，會依照種類而有不同的成功期待度，發生時要注意有沒有 CHANCE UP

對決系演出



對決組合總共有三種，勝利的話則當選 AT，對決グン・ジエム隊中グン・ジエム大佐登場時為 AT 當選的大好機

全畫面對決



全畫面的對決組合有上面的兩種，皆為全畫面對決展開，有魄力的影像必須注意

瞄押白牌



演出轉輪白牌出現時為好機

如果飛出機甲威龍時

則往對決演出發展

瞄押主要轉輪



主要轉輪出現指定圖案兩個

以上時，要注意之後的展開

群預告



不論何時出現機器人群時

則期待度急速上升

AT 中的演出

DRAGONAR RUSH



純增 2.9 枚/G 的差枚數管理 AT，突入時會以 D-SEVEN CHARGE 決定初期枚數

消化中下段銅鐘成立時畫面左下的數字會進行減算，歸零時迷你角色出擊會出現特殊小役

特殊小役成立時會進行 G 數上乘型 AT 交戰宙域的上乘抽選，獲得上乘時就會往交戰宙域移行

也有機會直接當選上乘特化區間，所以當選特殊小役後的演出必須要注意

D-SEVEN CHARGE



白七連線成立會一直繼續的初期枚數決定區間，繼續率 50~80%，會依照連線數有不同的上乘枚數

突入時的特效顏色必須要注意，紅色或彩虹色可以期待高繼續率

白七連線時圖案出現彩色閃爍時會進行交戰宙域的 G 數上乘

交戰宙域



滯在中為對決高確率狀態，對決勝利的話則突入上乘法區間的月面攻略戰

會依照機體不同而有不同的發展期待度，上面越右邊的發展期待度越高

交戰宙域對戰對手



對戰對手基本上為前三個，越右邊對手的期待度越高，上面最右邊的對手為特別角色

勝利的話則突入超特化上乘區間的 FALGUEN RUSH

月面攻略戰



為超加速型枚數上乘特化區間，繼續長的話可期待大量上乘
繼續 G 數為 5G，每轉必上乘 10~600 枚，畫面上會表示上乘性能

會顯示上乘確率、上乘枚數以及繼續期待度

同時也要注意畫面右邊的保留，保留顏色不同時為好機

炸彈保留消化時為結束的危機，希望保留能變化之後迴避

延命 ZONE



為 AT 完走的保障機能

AT 結束時會進行突入抽選

特別是都沒上乘時有抽選優遇

這裡抽選到特殊小役的話

會進行交戰宙域的上乘

FALGUEN RUSH



會進行交戰宙域 G 數上乘的特化區間，會依照出擊的角色以及人數而有不同的上乘期待度

人數越多則可以期待大量上乘，最終擊破帝國總統實則會發生最終的故事

DRAGONAR DRIVE



紅七連線突入的 30G 固定 AT，消化中會進行 DR 的枚數上乘抽選

圖畫劇發生時為上乘的大好機

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/400	1/391	1/376	1/342	1/320	1/299
機械割	97.2%	98.4%	100.1%	105.0%	107.6%	112.8%

小役確率

通常時

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/88.7	1/88.5	1/88.3	1/87.2	1/86.5	1/86.2
強櫻	1/340	1/339	1/337	1/327	1/322	1/320
弱西瓜	1/88.7	1/88.5	1/88.3	1/87.2	1/86.5	1/86.2
強西瓜	1/340	1/339	1/337	1/327	1/322	1/320
機會牌	1/130	1/129	1/128	1/123	1/120	1/119
小役	8 枚銅鐘		3 枚銅鐘		確定役	
確率	1/9.8		1/6.6		1/14535	

ART 中

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/61.4	1/61.2	1/61.0	1/59.8	1/59.1	1/58.8
強櫻	1/236	1/234	1/232	1/222	1/217	1/215
弱西瓜	1/61.4	1/61.2	1/61.0	1/59.8	1/59.1	1/58.8
強西瓜	1/236	1/234	1/232	1/222	1/217	1/215
機會牌	1/87.9	1/87.0	1/86.2	1/81.4	1/78.8	1/77.9
小役	8 枚銅鐘		3 枚銅鐘		機會銅鐘	確定役
確率	1/1.7		1/10.8		1/10.4	1/13209

小役變換抽選

變換小役	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	確定役
RP 三連	40	5	40	5	9.95	0.05
RP 四連		25		25	49.5	0.5

通常時場景移行抽選

場景移行短縮抽選

小役	弱西瓜		強西瓜		機會牌		弱櫻		強櫻
	AB	C	AB	C	AB	C	AB	C	ABC
設定 1-3	10.0	5.00	50.0	25.0	60.0	40.0	40.0	20.0	100
設定 4	11.0	5.50					42.5	21.3	
設定 5	11.8	5.88					45.0	22.5	
設定 6	12.5	6.25					50.0	25.0	

ギガノス基地潛入場景中的抽選

初期背景色分配

白	藍	黃	紅	紫
97.5	1.60	0.50	0.25	0.15

背景 UP 抽選

確定役升格彩虹確定，以下沒有分配的比例則不升格

滯在	白				藍			
	非特殊 小役	弱特殊 小役	機會牌	強特殊 小役	非特殊 小役	弱特殊 小役	機會牌	強特殊 小役
成立	2.00	49.5	99.0	49.5				
藍		0.75	0.75	49.5	2.00	49.5	99.0	49.5
黃		0.18	0.18	0.75		0.75	0.75	49.5
紅		0.05	0.05	0.20		0.20	0.20	0.75
紫		0.02	0.02	0.05		0.05	0.05	0.25
虹								
滯在	黃				紅			
	非特殊 小役	弱特殊 小役	機會牌	強特殊 小役	非特殊 小役	弱特殊 小役	機會牌	強特殊 小役
成立	2.00	49.5	99.0	49.5				
藍		0.75	0.75	49.5	2.00	49.5	99.5	99.0
黃		0.25	0.25	1.00		0.50	0.50	1.00
紅								
紫								
虹								
滯在	紫							
成立	非特殊小役		弱特殊小役		機會牌		強特殊小役	
虹	1.00		12.5		25.0		50.0	

門選擇中的 AT 直擊抽選

成立	白	藍	黃	紅	紫	虹
非特殊小役	0.05	0.25	0.5	2.5	25	100
弱特殊小役	0.25	1.25	2.5	12.5	100	
機會牌	1	5	10	50	100	
強特殊小役	2.5	12.5	25	100		

次回場景分配

確定場景移行時會在通常場景移行後進行 AT 告知，紫色 100% 移行質量投射器

背景色	場景 A	場景 B	場景 C	威龍任務	轉輪對決	威龍修理	質量投射器	確定場景
白	68	5	25	0.1	1	0.5	0.2	0.2
藍				89	10	0.5	0.5	
黃					98	1	1	
紅						95	5	

機會場景中的抽選

威龍修理

初期 pt	0pt	10pt	20pt	30pt	40pt	50pt	60pt	70pt	80pt	90pt	100pt
分配率	98.9	0.5	0.25	0.2	0.1	0.05	0.02	0.01	0.01	0.003	0.003

消化中修復 pt 獲得抽選 (確定役為 100pt 確定)

pt	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
非特殊小役	10	0.75	0.25	0.1	0.05	0.02	0.01	0.01	0.003	0.003
弱特殊小役		89.7	6	1.5	1	0.75	0.5	0.25	0.2	0.1
機會牌				75	16	3.25	2	1.5	1	0.5
強特殊小役					75	16	3.25	2	1.5	1
pt	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
機會牌	0.25	0.2	0.15	0.1	0.02	0.01	0.01	0.01		
強特殊小役	0.5	0.25	0.2	0.15	0.1	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01

AT 當選率：0pt 為 100%、5pt 為 80%、其他 pt 則為 pt% (20pt 就 20%)

次回場景分配

場景	場景 A	場景 B	場景 C	基地潛入	轉輪對決	威龍任務/威龍修理 質量投射器/確定場景
分配率	75	5	15	3	1	各 0.25

D-SEVEN CHARGE 中的抽選

繼續率分配

開始的前三轉有七連線的保證，之後會進行繼續抽選七連線直到抽選失敗

AT 當選契機	設定	1	2	3	4	5	6
轉輪對決完成勝利時	60%	99.5	99.3	99	97	96	95
	80%	0.5	0.75	1	3	4	5
其他契機	50%	78.5	76.8	74	67	63.5	60
	60%	21	22.5	25	30	32.5	35
	80%	0.5	0.75	1	3	4	5

繼續率昇格抽選

成立役	前兆中			突入時		
	50%		60%	50%		60%
	60%	80%	80%	60%	80%	80%
弱櫻/弱西瓜	1.90	0.10	0.50	19.0	1.00	20.0
強櫻/強西瓜	47.5	2.50	12.5	47.5	2.50	50.0
機會牌	4.75	0.25	1.25	23.8	1.25	25.0
確定役		100	100		100	100

上乘抽選

會依照主要轉輪的 BAR 個數決定上乘回數

白 7	DR 枚數(10~500 枚)	BAR	1 回	2 回	3 回	4 回	6 回
黃 7	D-3 交戰宙域 10G	0/1 個	59.0	27.3	12.5	1.00	0.25
藍 7	D-2 交戰宙域 10G	2 個			89.0	10.0	1.00
紅 7	D-1 交戰宙域 10G/20G	3 個					100

上乘枚	10	20	30	50	100	200	300	500	6	56	222
設定 1	49.0										
設定 23	49.9										0.05
設定 4	49.8	25.0	18.0	5.00	1.25	0.50	0.25	0.10			0.10
設定 5	49.8									0.05	
設定 6	49.7								0.05	0.10	

特殊小役變換抽選

下段銅鐘模式分配

模式	A	B	C
分配比例	89.0	10.0	1.00

初期 pt 分配

初期 pt	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	49
分配率	25	25	15	12.5	10	6	2.5	1.5	1.25	0.75	0.5

下段銅鐘成立時的 pt 獲得抽選

初期 pt	1-5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
分配率	各 15.6	12.5	2.5	1.75	1.5	1.25	1	0.75	0.5	0.25

特殊小役變換抽選

pt 到達 50pt 時就會出現特殊小役，畫面上 100pt 變 0pt 時有迷你角色出擊後出現特殊小役

滯在模式	弱櫻	弱西瓜	機會牌	強櫻	強西瓜	確定役
A	40	40	9.95	5	5	0.05
B	20	20	20	20	20	0.1
C			49.5	25	25	0.5

AT 中對決發生/FALGUEN RUSH 抽選

FALGUEN BATTLE 勝利時則突入「FALGUEN RUSH」(勝利確率 40%)

不中小役成立時的 7.15%抽選對決，其中的 0.5%抽選 FALGUEN BATTLE

全部小役的 1/8192 都會進行「FALGUEN RUSH」突入抽選

DRAGONAR DRIVE 的抽選

小役	弱櫻/機會牌	弱西瓜	強櫻	強西瓜	確定役
當選率	0.10	0.25	3.00	8.00	100

延命 ZONE

DR 中最後的銅鐘成立時會進行延命 ZONE 突入抽選

AT 中有上乘時突入率 15%、AT 中無上乘突入率 35%

以下為保證 G 數的抽選，保證 G 消化後的八枚銅鐘成立時的 50%結束

5G	10G	15G	20G
89.0	10.0	0.75	0.25

結束準備中的 G 數上乘抽選

特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選，八枚銅鐘押順錯誤時則 AT 結束

成立役	弱特殊小役	機會牌	強特殊小役	確定役
當選率	50.0	100		
50G	99.0	49.0		
100G	0.65	49.0	89.0	
200G	0.25	1.50	10.0	
300G	0.10	0.50	1.00	100

交戰宙域中的抽選

交戰宙域突入抽選

小役	弱西瓜	強西瓜	機會牌/弱櫻	強櫻/確定役
突入率	0.80	14.5	29.5	100

對決發生抽選

會依照出擊機體以及成立小役進行對決發生抽選

確定役成立時則「DRAGONAR DRIVE」確定+交戰宙域 G 數上乘確定

成立役	D-3	D-2	D-1
RP/銅鐘	6.25	9.00	20.0
弱櫻/弱西瓜/純槓	50.0		100
其他小役	100		

對決勝利抽選

會依照對決發生契機進行勝利抽選

小役	強櫻	強西瓜	其他小役
當選率	35.0	15.0	15.0

勝利置換抽選

小役	弱櫻	弱西瓜	強西瓜/機會牌	強櫻	確定役
置換率	0.5	10	20	50	100