

星海遊俠 4

SLOT スターオーシャン 4

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



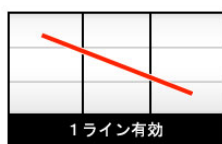
導入年月 2017/01

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



REG BONUS

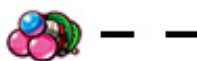
獲得枚數超過 72 枚時結束



9 枚



4 枚



2 枚 (BONUS 中 9 枚)



REPLAY

轉輪配列

リール配列

20	鐘	鐘	西瓜
19	藍球	白球	藍球
18	星	星	星
17	白球	櫻桃	白球
16	西瓜	藍球	鐘
15	鐘	鐘	西瓜
14	藍球	西瓜	藍球
13	BAR	BAR	BAR
12	櫻桃	櫻桃	白球
11	西瓜	藍球	鐘
10	鐘	鐘	西瓜
9	藍球	西瓜	藍球
8	櫻桃	櫻桃	櫻桃
7	櫻桃	櫻桃	白球
6	西瓜	藍球	鐘
5	鐘	鐘	西瓜
4	藍球	西瓜	藍球
3	西瓜	鐘	櫻桃
2	櫻桃	櫻桃	白球
1	西瓜	藍球	鐘

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART
2. BONUS 中抽選 ART
3. 經由 CZ 抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

為 RB 中的 BAR 連線或是 BIG 當選時的一部分發生，特典為 PREMIUM ART 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 17 週期 (約 1080G)，天井到達時經由前兆後突入 ART

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



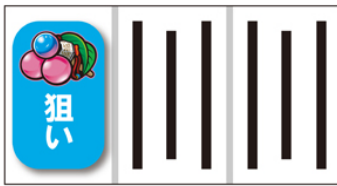
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）



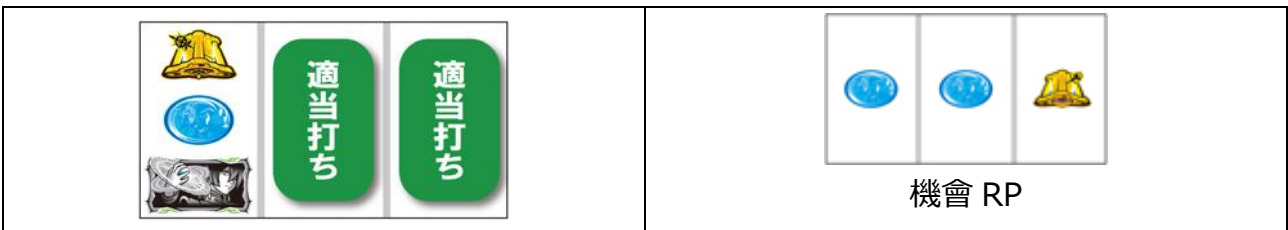
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段銅鐘停止時為弱紅櫻

右轉輪中段西瓜停止時為強紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會 RP



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但是沒有中時為機會牌，中段銅鐘連線時並且閃爍的話則為機會銅鐘



BIG BONUS 中的打法

基本上適當消化即可，！出現時則按照通常時打法瞄押

REG BONUS 中的打法

必須要逆押一次，然後左轉輪必須在上中段精準瞄押藍七

瞄押 BAR 連線的指示出現時，則全轉輪瞄押黑 BAR

ART 中的打法

有押順指示照押順指示停止，沒有押順指示時則按照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常時場景



宇宙船場景



エイオス



レムリック



ローク

通常時為宇宙船與行星相互移行的週期系統，會依照滯在的行星而有不同的 CZ 期待度
上面越右邊的期待度越高。基本上一週期為宇宙船滯在～行星探索～回到宇宙船
高確當選時則此週期則全部都是高確狀態，特殊小役也會抽選高確轉數

CZ「DECISIVE BATTLE」



為 ART 突入的主要契機，為 15G+a 的 CZ，期待度超過 40%，對決中融入了星海遊俠 4 很多要素
有很多特殊的演出。對決中銅鐘成立時會給予對方傷害，特殊小役則有機會發動必殺技！
參加對決的我方角色也很重要，有機會角色（紅色邊框）加入的話則勝利期待度上升
最後如果將敵人的 HP 歸零的話則當選 ART

BONUS



EPISODE BB



BIG BONUS



REG BONUS

EPISODE BB 當選時為 ART 確定，通常時 BB 消化中為特殊小役高確率狀態，會進行 CZ 抽選
特殊小役成立當轉按下 BET 鍵時會示唆期待度，最後一轉完成的圖案會決定之後的展開
REG BONUS 會進行週期的模式上升抽選以及示唆機台的設定

ART「STAR OCEAN」



為對決、怪物、道具、故事的四大 RPG 要素所組成的純增 1.4 枚/G 的 ART

畫面上方的 HP 歸零前會一直繼續，HP 會在對決或是專用的 HP 回復 ZONE 來獲得上乘

ART 中有機會突入 CZ，勝利則突入上乘高確狀態，HP 減算只在遇到怪物會扣，其他時間不會減少

通常時的演出

個人點數



累積量越多則越有可能
升格成 EPBB，右下的
螢幕或對話等等會示唆
當下的累積量

劍技練習演出



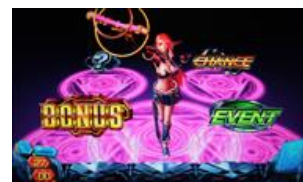
角色的眼睛是紅色或是
砍的是右邊箱子時則為
好機，會示唆成立小役
會是前兆等等

畫畫演出



繪畫的顏色示唆小役
如果有三頭犬在或是
畫筆較大時則為好機

閃光輪盤演出



最後剩下的圖案需注意
如果把剩下的圖案丟掉
則期待度上升

QUEST



特殊小役成立後如果往 QUEST 發展則有機會當選 CZ，QUEST 全部有七種，會依照滯在的行星

然後有不同的期待度，期待度依序為：採集、討伐系<尋找風之環<抓住バーニィ<

找出母的紅色螢火蟲<使用火之環開出一條路

發展演出



除了 WUEST 以外也有其他的發展演出，成功的話主要是當選 BONUS，演出全部有七種
越強的演出越有機會當選 EPBB，演出期待度依序為：搶回餅乾！<守護行李！<打倒黑鷲！<

殲滅ファントム！<フェイズ特攻！<星空下的約定<往那星之海

CZ 中的演出

對戰怪物



「サッキュバス」為激熱
「リトルエイリアン」為確定
「ガブリエ・セレスタ」可期待 ART+a, 其他怪物都差不多

對決的流程



每轉會依照成立小役進行攻擊抽選, 銅鐘確定會攻擊, 特殊小役成立時則有機會給予大傷害, 特殊效果發動則對對決有利
剩餘 G 數?時發生 RUSH COMBO 的話則逆轉勝利確定
擊破當轉成立特殊小役有機會抽選 LIMIT OVER
當選時則會上乘 10000~30000 的 HP

BATTLE CAMP



從選單中會往各種演出發展, 所以期待度很高

SIGHT OUT



發動反擊後下一轉會使出必殺技

LINK COMBO



特殊小役的一部份發生 2~7G 間會連續攻擊

敵人狀態異常



會發現敵人的弱點 擊破期待度會上升

BONUS 中的演出

EPISODE BB



發展勝利演出後要是沒有跑確定畫面出來而是播放影片的話則當選確定, 影片全部有四種

BIG BONUS



道具出現金色則為激熱 BB 當選時要是個人點數滿則會升格成 EPBB

REG BONUS



介紹的是主角為奇數設定濃厚 如果是女主角為偶數設定濃厚 是エイルマツト則為個人點數 內部已經很多?

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>

CZ 中的 BONUS



CZ 中當選 BONUS 則為 ART 突入濃厚
當選時不會移行 BONUS 確定畫面，而是會
演出 BIG(REG) in BATTLE

ART 中的 BONUS



ART 中的 BB 最後必會出現道具且上乘確定
REG 中則為做道具的高確率，為上乘的大好機

ART 中的演出

SAVE ZONE



為 G 數管理，初次為 10G 固定
歸零時則往遭遇狀態

遭遇狀態



為 1G 固定的演出，特殊小役
以外成立時則會發生遭遇對決
銅鐘成立會進行クロウサイド
的突入抽選

遭遇對決



會與怪物進行兩轉的對決
會依照成立小役進行勝利抽選
勝利則上乘或往 SAVE ZONE
敗北時則會減少 HP

DECISIVE BATTLE



基本跟通常時一樣，但是 RP 比較容易連線所以勝利期待度上升到 75%以上
至於登場的怪物會依照故事進行而固定，勝利則突入上乘高確的故事



故事



為 20G 固定的上乘區間
弱特殊小役也會高確率上乘

道具



武器在與怪物對決時可能發動
回復道具則會回復 HP

クロウサイド



對決中クロウ亂入的話則突入
無敵的 HP 上乘區間

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/426	1/415	1/395	1/381	1/368	1/347
REG BONUS	1/669		1/655	1/630	1/618	1/585
BONUS 合算	1/260	1/256	1/246	1/237	1/231	1/218
ART 初當	1/583	1/516	1/532	1/457	1/461	1/334
機械割	98.6%	99.6%	102.1%	105.1%	107.6%	110.3%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/102	1/99.8	1/94.4	1/90.3	1/86.8	1/83.2
強櫻	1/312	1/311	1/306	1/303	1/301	1/298
西瓜	1/91.0	1/90.6	1/90.0	1/89.5	1/89.0	1/88.0
機會銅鐘	1/2260					1/1986
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	中段櫻	機會牌	RP	機會 RP
確率	1/4.47	1/109	1/6554	1/1192	1/7.71	1/138

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	16.7	17	17.6	18	18.5	19.5
強櫻	1.87	1.83	2.02	2.2	2.38	2.79
西瓜	14.3	147	15.9	16.7	17.4	18.2
機會銅鐘	41.4					48.5
小役	中段櫻		機會牌		機會 RP	
確率	100		40		5.06	

BONUS 中的小役確率

小役	銅鐘	機會銅鐘	機會牌	弱櫻	強櫻	假 BAR	BAR 連線
BIG 中	1/1.1	1/1311	1/1311	1/12.7	1/131		
REG 中	1/2.3	1/131	1/131	1/2.1	1/13.1	1/1820	1/1820

模式移行抽選

通常時特定契機當選時會進行模式移行抽選

設定變更時/通常時當選 CZ 時

	設定變更時					通常時當選 CZ 時			
滞在	A	B	C	D	E	A	B	C	E
模式 ABC	37.5	37.5	22.6	1.56	0.78	62.1	25.0	12.5	0.39
模式 DE									100

模式升格抽選

週期到達時、BONUS 成立時會進行模式升格抽選

	周期到達時				BIG 結束時				REG 結束時			
滞在	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
A	96.9				89.8				50.0			
B	3.13	96.9			7.81	89.8			39.8	59.8		
C		3.13	99.6		2.34	10.2	99.6		10.2	40.2	75.0	
D			0.39	99.6			0.39	99.6			21.1	92.2
E				0.39				0.39			3.91	7.81

通常時週期抽選

會依照滞在模式決定週期的狀態

模式	設定變更時	模式 A	模式 B	模式 C~E
低確周期	66.4	79.7	82.8	50.0
高確周期	33.6	20.3	17.2	50.0

週期 G 數分配

會依照決定的週期狀態決定週期 G 數，以下抽到的轉數，還會再額外追加 0~4G

但是設定變更時會額外抽選：0~42G 各 2.33%，以下為一般狀況時進行的抽選

G 數	40G	45G	50G	55G	60G	65G
低確周期			20.4	25.0	27.3	27.3
高確周期	25.0	12.5	31.3	12.5	9.38	9.38

通常時成立特定小役時會進行往高確的抽選

成立役	10G	15G	20G
西瓜	10.2		
弱櫻	20.3	9.38	3.52

CZ「DECISIVE BATTLE」的抽選

會依照成立小役與滯在狀態進行 CZ 抽選，中段櫻 100%當選 CZ

小役	西瓜	銅鐘		強櫻		機會銅鐘	
設定	不論	低確	高確	低確	高確	低確	高確
12	0.78		12.5	20.3	50	33.6	75
3	2.34	0.78	25				
4	3.13						
5	5.47		33.6	25			
6	7.81	7.81					
小役	機會 RP		機會牌		弱櫻		
設定	低確	高確	低確	高確	低確	高確	
135	5.47	20.3	12.5	33.6	0.78	12.5	
24	7.81	25	20.3		2.34	17.2	
6	12.5				7.81		

CZ「DECISIVE BATTLE」中的抽選

目前的解析只有對戰怪物的抽選以及大約的勝利期待度，其餘都尚未公布

各怪物抽選率

設定	1	2	3	4	5	6
ドラゴンジェネラル	48.1	48.2	48.3	48.3	48.1	48.4
ストレングスピースト	29.0	17.4	28.8	17.4	28.9	17.5
アーリー・サイナード	17.4	29.0	17.50	29.0	17.5	28.8
サッキュバス	2.30	0.50	0.40	0.50	0.40	0.40
リトルエイリアン	0.40	2.70	2.70	2.60	2.70	2.60
ガブリエ・セレスタ	2.80					

勝利期待度

怪物名	勝利期待度	怪物名	勝利期待度
ドラゴンジェネラル	48.0~49.4	サッキュバス	90.7~91.3
ストレングスピースト		リトルエイリアン	100
アーリー・サイナード		ガブリエ・セレスタ	48.0~49.4