

# 攻殻機動隊 S.A.C.

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



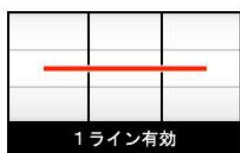
導入年月 2013/01

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 30G

小役構成



SPECIAL REPLAY



5 枚



1 枚

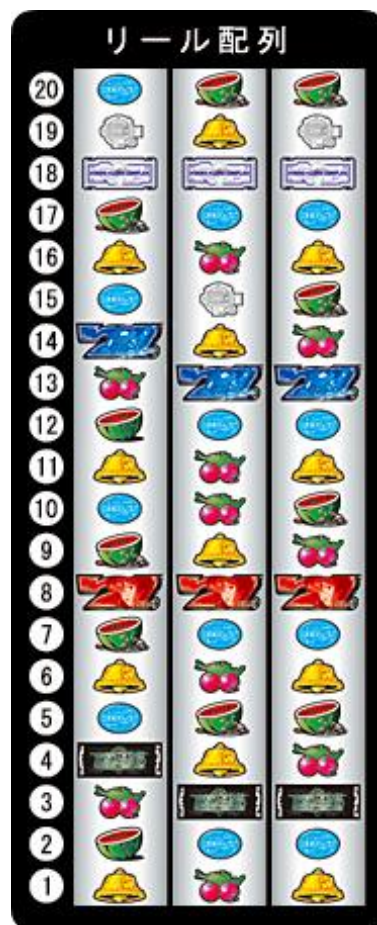


8 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「高確率 ZONE」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為確定紅櫻的 1/4 當選轉輪凍結(確率約 1/131072)  
 通常時轉輪凍結為 AT 3SET+確定狀態移行+  
 80%繼續率的電腦 RUSH+次回(超)天國確定  
 AT 中轉輪凍結為上乘 100G 或 150G(1:1)+確定狀態移行+  
 80%繼續率的電腦 RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為 AT 間 1032G, 超過 1001G 所開出的的 AT 為 2SET 以上+次回天國確定

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/>

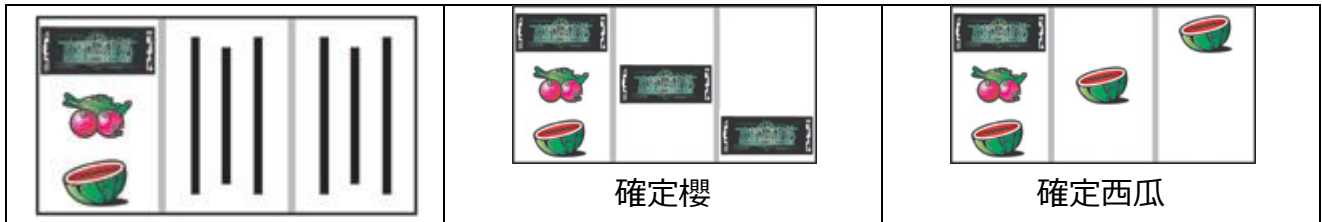


## 小役種類及瞄壓方式



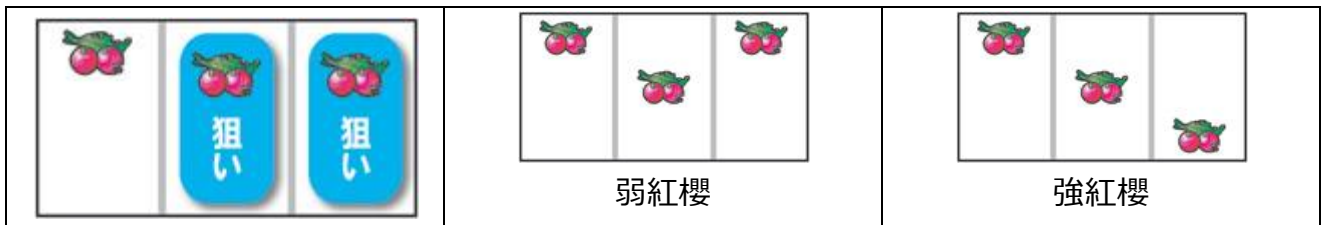
首先左轉輪約在轉輪上方到上段處瞄押黑 BAR

左轉輪中段櫻停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR，黑 BAR 連線為確定櫻、西瓜連線為確定西瓜

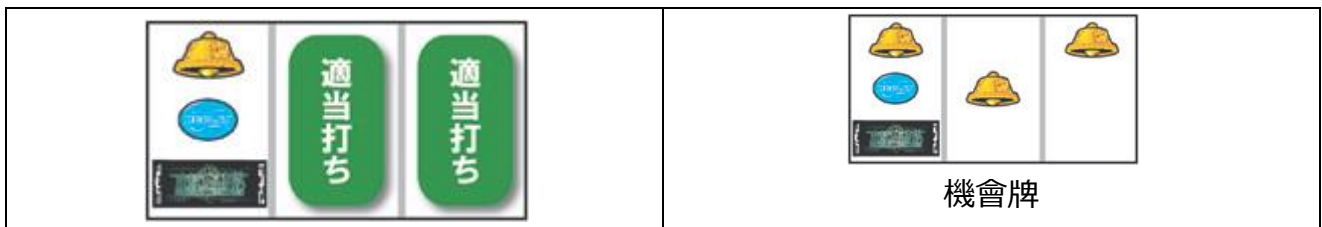


左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，三連櫻或單一顆櫻在線上時時為強紅櫻

兩連紅櫻停止時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘小 V 停止時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，確實瞄押後未連線時為機會牌



### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

# 本機演出說明

## 通常場景與模式說明

### 通常場景



通常場景有以上三種，特殊小役成立時有機會移行作戰室、G 數解除前兆時有機會移行屋頂

### 作戰室



### 屋頂



移行高確率 ZONE 的前兆場景，主要經這場景後

為 G 數解除的前兆場景，之後會往連續演出發展

發展タチコマ任務後突入高確率 ZONE

連續演出成功的話則突入 AT

### 高確率 ZONE



主要為タチコマ任務成功後突入，基本為 15G 繼續的自力 CZ，期待度為突入畫面上的星星數

15G 消化完畢後有可能繼續並且突入較高期待度的模式

## 通常演出

### 小視窗演出



STEP UP 越多視窗會逐漸變大  
如果放大到全畫面的話則為激熱!

### 對話室演出



對話室中的螢幕顏色對應各種小役

### 笑面男演出



各種演出都有可能出現笑面男  
基本為特殊小役示唆或是其他的機會告知

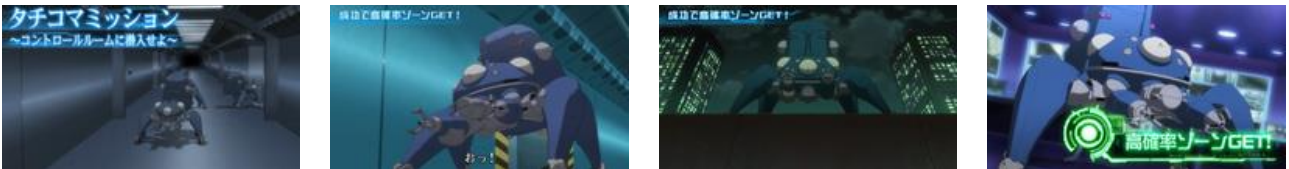
### 豹紋圖案



sammy 系列機台的激熱圖案  
出現時期待度大增

## 連續演出

### タチコマ任務



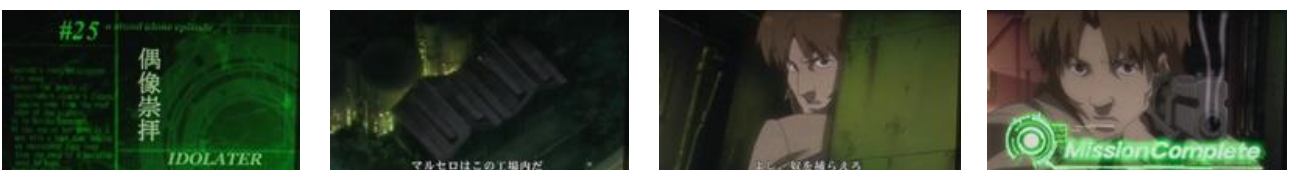
成功則突入高確率 ZONE 的連續演出，最大 3G 繼續，如果從演出中是從屋頂突入的話為好機!

### 心之隙間 將ザイツェフ給打倒!



演出成功則 AT 突入確定的連續演出之一，如果是在戶外對決的話則期待度上升

### 偶像崇拜



演出成功則 AT 突入確定，將對方給打倒的話則演出成功，潛入的人是素子時為好機!

### ≠テロリスト 找出戸玖良工カ!



如果能將戶玖良工カ給找出來的話則演出成功 AT 確定，中途經過的地方有警示燈閃爍時為好機

### 暴走の証明 阻止新型多脚戰車!



將暴走的多脚戰車給停下來的話則 AT 突入確定，多台タチコマ來幫忙時為好機!

### タチコマ離家出走



為超激熱的連續演出，不只會突入通常 AT，甚至有機會突入 EPISODE AT 的大好機!

### 連續演出的 CHANCE UP 演出



次回預告出現後發展時期期待度大幅上升

PUSH 按鍵演出發生時且完成 HACKING VISION 時則 AT 突入確定

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>

## AT 中的演出

### S.A.C. MODE



1SET 50G+a, 純增約 2.8 枚/G 的 AT, 特殊小役會進行 G 數直上乘以及上乘特化區間的抽選

### 電腦 HACK



AT 中直上乘 G 數後, 下一轉的起動桿起動後轉輪凍結發生的話則突入電腦 HACK  
突入時會表示三個倍率, 之後先起動的轉輪對應畫面上的倍率則乘上該倍率後上乘轉數

### 電腦 RUSH



每 G 都會進行上乘的上乘特化區間, 1 SET 最大 8G 繼續, SET 結束時會進行繼續抽選  
繼續率最大 80%, タチコマ増殖時則上乘抽選次數會變成兩倍或三倍, 為大量上乘的好機!

### EPISODE AT



從任何時候都有可能突入的 EPISODE AT 為 40G, 期間內也為 AT 中所以會進行上乘抽選  
最後上乘的 G 數會在最後一轉一併告知

### 紅七切入演出



瞄押紅七的切入演出發生時並且紅七連線成立的話則 AT SET 數上乘確定  
最大一次可以上乘 6 SET!, 上面右邊的笑面男版本切入演出發生時為大好機!

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/207	1/199	1/193	1/183	1/168	1/142
機械割	97.1%	98.1%	100.5%	104.1%	107.1%	114.3%

### 小役確率

設定		1-3			4-6	
紅 7 RP		1/1638			1/1311	
小役	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	通常 RP	押順銅鐘
確率	1/101	1/243	1/87.4	1/106	1/7.99	1/1.76
小役	確定櫻	確定目	確定西瓜	銅鐘 RP	假紅七	
確率	1/32768	1/65536	1/32768	1/3.76	1/234	

押順銅鐘的 1/8 入賞一枚役、紅 7 RP 只在逆押時會連線

### SHORT HACK 發生抽選

特殊小役成立時會進行 SHORT HACK (SH) 發生抽選

當選時轉輪會往不同方向轉一下後再起動

確定役 (確定目/確定櫻/確定西瓜)、強櫻、機會牌成立的 **1/4** 會發生 SH

弱櫻、通常西瓜成立的 **1/32** 會發生 SH

### TABLE 移行抽選

設定變更時與 AT 當選時會進行 TABLE 移行抽選

#### 設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	57.5	43	53.5	39	49.5	35
通常 B	12.5	25	12.5	25	12.5	25
拉回	25	26	27	28	29	30
天國	5	6	7	8	9	10



## AT 當選時

AT 當選時會進行 TABLE 移行抽選（未被分配到的模式為原模式滯在）

滯在	拉回								超天			
設定	通 A		通 B		天國		超天		天國			
1-6	25.0		25.0		24.9		0.10		99.9			
滯在	通常 A				通常 B				天國			
設定	通 B	拉回	天國	超天	通 A	拉回	天國	超天	通 A	通 B	拉回	超天
135	25.0	12.5	12.5	0.10	49.9	12.5	12.5	0.10	33.3	10.0	16.7	0.10
2	33.3	20.0			12.5	25.0			15.0	16.7		
4			15.0		25.0		25.0					
6	25.0	25.0	25.0		24.9	25.0	24.9		25.0	25.0		

## 特殊時

轉輪凍結當選 AT 以及 1001G 以上當選 AT 時，次回 TABLE 為天國以上滯在確定

天國移行率 **99.9%**、超天國移行率 **0.1%**

AT 結束時會依照高確率 ZONE 的庫存有無與次回 TABLE 進行結束畫面的框框顏色抽選

高確率庫存	無					有				
框框色	通 A	通 B	拉回	天國	超天	通 A	通 B	拉回	天國	超天
綠色	91.8	91.8	91.8	53.3	53.3	91.8	91.8	91.8	36.7	28.6
紅色	8.20	8.20	8.20	46.7	46.7	8.20	8.20	8.20	47.8	34.8
金色									15.6	36.6

## 規定 G 數分配

TABLE 移行時會決定規定 G 數，規定 G 數消化後當選 AT

規定 G	1-25	-50	-75	-100	-175	-200	-225	-250
拉回	20	2.5	2.5	15	7.5	25	2.5	25
天國	50	10	10	30				
超天	50	50						

モード	通常 A				通常 B			
設定	1-3	4	5	6	1-3	4	5	6
~25G	5			7.5	10			15
~50G	1				1	2		3
~75G	1				1	2		3
~100G	5				10	11		12
~175G	0.3			1.05	0.3			1.05
~200G	0.1			0.35	15	16	17	18
~225G	0.1			0.35	0.1			0.35
~250G	25	26	27	28	0.1			0.35
~375G	0.5			1.75	0.5			1.75
~400G	0.1			0.35	25			24
~425G	0.1			0.35	0.25			
~450G	25			22.5	0.25			
~575G	1.25				1.25			
~600G	0.25				20	19	18	13
~650G	20.3	19.3	18.3	15.3	0.5			
~775G	1.25				1.25			
~800G	0.25				13.5	10.5		4.99
~825G	0.25							
~850G	3.33			2.33				
~975G	0.25	0.24		0.24				
~1000G	4.73			2.23				
~1032G	5							

## 通常時高確率 ZONE 抽選

特殊小役成立時會進行高確率 ZONE 抽選，SH 發生時當選率為 2 倍

確定役(確定西瓜/確定櫻/確定目)為高確率 ZONE 當選確定，且有機會當選複數 SET

### 高確率 ZONE 當選率

設定	弱櫻	強櫻	機會牌
1246	1.00	25.0	12.5
3	2.00	30.0	15.0
5	2.50	33.3	20.0

### 確定役高確率 ZONE SET 數分配

	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
確定西瓜	92	5	1	1	1
確定櫻	45	25	10	10	10
確定目		55	25	10	10

### 高確率模式移行 TABLE 抽選

高確率當選時會決定各模式的移行 TABLE，模式有 HIGHWAY、FLIGHT、笑面男三種

高確率 ZONE 中 15G 消化後有時會昇格笑面男模式

HW	HW	HW	FL	FL	FL	笑面男	笑面男	笑面男	笑面男
15G	15G	15G	15G	15G	15G	15G	15G	15G	∞
	笑面男	笑面男		笑面男	笑面男		笑面男	笑面男	
	15G	15G		15G	15G		15G	15G	
		笑面男			笑面男			笑面男	
		∞			∞			∞	
67.4	5	0.15	25	0.5	0.15	1.25	0.15	0.15	0.25

### AT 當選率

高確率中會依照成立小役與滯在高確模式進行 AT 抽選，SH 發生時當選率為 2 倍

不中小役/RP/弱櫻/西瓜當選時可能會到最後一轉或是三轉以內告知

強櫻/機會牌/確定役成立時不是即告知就是下一轉就告知當選 AT

成立役	HIGHWAY	FLIGHT	笑面男
不中小役/RP	1	4	10
弱櫻/西瓜	50	66.7	100
強櫻/機會牌/確定役	100	100	100

## AT 直擊抽選

特殊小役成立時會進行 AT 直擊抽選, SH 發生時當選率為 2 倍

當選時會經由最大 8G 的前兆後告知

確定役(確定西瓜/確定櫻/確定目)成立時為 AT 直擊確定

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.05					
強櫻/機會牌	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6
西瓜	1			3	4	7
確定役	100					

## EPISODE 抽選

純槓成立的 5% 以及紅 7 RP 成立的 0.5% 會進行 EPISODE 抽選

## AT 中的抽選

### SET 數分配

AT 初當時除了轉輪凍結為 3 SET 確定以外, 其餘會進行 SET 數抽選

AT 中紅 7 RP 成立時會進行 SET 數上乘抽選

AT 初當時

設定	1 SET	2 SET	3 SET
1-2	98.8	1.00	0.25
3-5	97.0	2.00	1.00
6	95.0	3.00	2.00

AT 中紅 7 RP 成立時

1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET
98.4	1.00	0.50	0.10	0.002	0.002

## 研究棟場景移行抽選

AT 中特殊小役成立時會進行研究棟(紅色背景)場景移行抽選

當選時會在押順 RP 成立後進行移行, 除了紅 7 RP 成立時會在下一轉就移行

研究棟移行率為紅 7 RP·確定役的 100%、西瓜的 5%、強櫻·弱櫻·機會牌的 0.1%

研究棟場景中通常 RP/押順 RP/押順銅鐘成立的 3.36% 會進行轉落抽選

轉落時同樣也會在押順 RP 成立後轉落通常場景(藍色背景)

## AT 中上乘抽選

AT 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

G 數上乘的一部分會當選電腦 HACK/電腦 RUSH/EPISODE

研究棟中特殊小役成立時為 G 數直上乘+電腦 RUSH 確定

確定役/純槓成立時為 G 數上乘+電腦 RUSH/EPISODE 確定

小役		弱櫻				強櫻		
滯在		基本		研究棟		基本		研究棟
SH		無	有	無	有	無	有	無/有
G 數上乘當選率		20.0	40.0	100				
只有直上乘		74.5				74.5	49.0	
HACK		10.0				10.0	20.0	
RUSH	50%	14.0		98.3	96.5	12.5	25.0	91.5
	60%	0.50		1.00	2.00	1.98	3.87	4.99
	70%	0.50		0.50	1.00	0.43	0.85	2.50
	80%	0.05		0.25	0.50	0.10	0.20	1.00
EP		0.50				0.50	1.00	
小役		西瓜				機會牌		
滯在		基本		研究棟		基本		研究棟
SH		無	有	無/有		無	有	無/有
G 數上乘當選率		20.0	40.0	100		50.0	100	
只有直上乘		74.5				74.0		
HACK		10.0				10.0		
RUSH	50%	12.5		98.8	97.5	12.7	91.5	
	60%	1.95		1.00	2.00	2.01	5.00	
	70%	0.50		0.25	0.50	0.20	2.50	
	80%	0.05		0.25	0.50	0.10	2.50	
EP		0.50				1.00		

小役		確定西瓜		確定櫻·確定目·純槓	
滯在		基本	研究棟	基本	研究棟
G 數上乘當選率		100			
RUSH	50%	54.0	64.0	54.0	40.0
	60%	25.0	25.0	25.0	25.0
	70%	10.0	10.0	10.0	25.0
	80%	1.00	1.00	1.00	10.0
EP		10.0		10.0	

### 直上乘 G 數分配

G 數上乘當選“只有直上乘”(確定役/純槓除外)時會決定直上乘的 G 數

成立役	弱櫻		強櫻		西瓜		機會牌		確定役/純槓
	無	有	無	有	無	有	無	有	
SH									不論
10G	84.4	85.2	81.3	62.7	75.7	77.0	72.5	76.6	
20G	13.5	12.8	12.5	25.0	15.9	15.0	18.9	16.0	
30G	1.59	1.51	5.00	10.0	6.35	6.01	5.88	5.00	
50G	0.51	0.48	1.00	2.00	1.59	1.51	2.35	2.00	
100G	0.01		0.10	0.20	0.31	0.29	0.23	0.20	85.0
150G	0.01		0.02	0.05	0.06		0.06	0.05	5.00
200G	0.01		0.02	0.05	0.06		0.06	0.05	5.00
300G	0.01		0.02	0.05	0.06		0.06	0.05	5.00

### 電腦 HACK 中的上乘抽選

#### 轉輪變動種類分配

電腦 HACK 會依照當選契機決定轉輪變動種類

左/中/右為先從哪個轉輪開始先轉動，+F 的為多加第一停止按下去後轉輪小凍結

契機	左	中	右	左+F	中+F	右+F
弱櫻	78.6	11.5	5.00	2.40	1.20	1.20
強櫻	73.1	19.9	5.00	1.00	0.50	0.50
西瓜	78.6	15.3	5.00	0.40	0.40	0.40
機會牌	74.2	19.9	2.00	2.00	1.00	1.00

## 初期 G 數分配

電腦 HACK 當選時會決定初期 G 數

G 數	1G	10G	20G	30G	50G	100G
西瓜以外	0.5	84	10	5	0.5	0.01
西瓜	0.5	83.4	10	5	1	0.1

## 倍率分配

最後會根據初期 G 數與轉輪變動種類決定倍率、初期 G 數×倍率=上乘 G 數

初期 G	變動	100 倍	200 倍	300 倍	初期 G	變動	2 倍	3 倍
1	左	82.5	12.5	5	100	左/中	100	
	中		90	10		右/F		100
	右/+F			100				
初期 G	變動	3 倍	5 倍	10 倍	15 倍	20 倍	30 倍	
10	左	87.2	10	2.5	0.1	0.1	0.1	
	中		88.8	10	1	0.1	0.1	
	右			60	25	10	5	
	F				33.3	33.3	33.3	
初期 G	變動	2 倍	3 倍	5 倍	10 倍	15 倍		
20	左	87.3	10	2.5	0.1	0.1		
	中		88	10	1	1		
	右			65	25	10		
	F				50	50		
初期 G	變動	2 倍	3 倍	4 倍	5 倍	10 倍		
30	左	73.8	25	1	0.1	0.1		
	中		88.9	10	1	1		
	右			65	25	10		
	+F				50	50		
初期 G	變動	2 倍	3 倍	4 倍	5 倍	6 倍		
50	左	73.8	25	1	0.1	0.1		
	中		88.9	10	1	0.1		
	右			65	25	10		
	+F				50	50		

## HACK 後 RUSH/EPISODE 抽選

電腦 HACK 結束後會進行 RUSH/EP 抽選

RUSH 50%	RUSH 60%	RUSH 70%	RUSH 80%	EP
11.9	2.00	1.00	0.10	0.10

## 電腦 RUSH 中的上乘抽選

### RUSH 當選時上乘 G 數分配

電腦 RUSH 當選時會依照當選的繼續率決定 RUSH 突入前的直上乘 G 數

G 數	10G	20G	30G	50G	100G
50%~70%	73.9	20	5	1	0.1
80%	74	20	5	1	

### 繼續 G 數分配

電腦 RUSH 每一 SET 開始時會決定繼續 G 數，最一開始突入/繼續時的 G 數會有不同

契機	繼續率	2G	3G	4G	6G	8G
初回時	50-70		89.6	8.8	1	0.5
	80					100
繼續時	50-80	89.6		8.8	1	0.5

### タッチコマ増加抽選

電腦 RUSH 突入/繼續時會進行タッチコマ増加抽選

追加一隻的機率為 4%、追加兩隻的機率為 1%，最多到三隻為止

### 繼續抽選

電腦 RUSH 每一 SET 開始時會依照滯在的繼續率(50/60/70/80%)進行繼續抽選

滯在	50%	60%	70%	80%
繼續率	33.7	55.3	66.8	70.4

開始時的繼續抽選非當選時，RUSH 消化中會依照滯在繼續率與成立小役進行繼續抽選

滯在	50%	60%	70%	80%
銅鐘・RP	5.10			10.2
弱櫻・西瓜	33.5	50.3	67.0	100
其他小役	100			



## G 數上乘抽選

電腦 RUSH 中每轉會依照成立小役進行 G 數上乘

有多隻夕チコマ時就依照多少隻抽選多少次

成立役	5G	10G	20G	30G	50G	100G
通常 RP/押順 RP/押順銅鐘	88.6	10.0	1.00	0.25	0.10	0.02
弱櫻		63.9	25.0	10.0	1.00	0.10
強櫻/機會牌			69.0	25.0	5.00	1.00
西瓜					90.0	10.0
紅 7 RP					75.0	25.0
確定役/純槓						100

## EPISODE 中的抽選

EP 當選時會決定 EP 突入前的直上乘 G 數，10G 上乘率為 75%、20G 上乘率為 25%

EP(40G)消化中特殊小役也會進行 G 數上乘抽選

最後在 EP 結束時會進行最後的三位數 G 數上乘抽選

100G/150G/200G/300G 的上乘機率各為 1/4