

英雄傳説 空之軌跡

英雄伝説 空の軌跡

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



四線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 272 枚時結束



REG BONUS 消化 6G 後結束



SIN BONUS 消化 1G 後結束



4 枚



1 枚

REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Bell	Yellow Bell	Blue Bell
20	White Bell	Red Cherry	Yellow Bell
19	Red Cherry	Red Cherry	Red Cherry
18	Red Cherry	Blue Bell	Watermelon
17	Yellow Bell	Yellow Bell	Red Cherry
16	Blue Bell	Red Cherry	Blue Bell
15	White Bell	White Bell	Yellow Bell
14	Watermelon	Blue Bell	Watermelon
13	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Bell
12	Blue Bell	Red Cherry	Yellow Bell
11	Watermelon	Blue Bell	White Bell
10	Red Cherry	Blue Bell	Blue Bell
9	Yellow Bell	Yellow Bell	Yellow Bell
8	Blue Bell	Red Cherry	Blue Bell
7	Watermelon	White Bell	Watermelon
6	Blue Bell	Blue Bell	Red Cherry
5	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Bell
4	Blue Bell	Red Cherry	Yellow Bell
3	White Bell	Watermelon	White Bell
2	Red Cherry	Watermelon	Watermelon
1	Yellow Bell	Blue Bell	Red Cherry

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. 特殊小役抽選 ART
3. 天井到達

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為通常時 BIG+100G 的 ART+
此 ART 繼續率 80%以上確定
ART 中為 BIG+200G 以上的上乘確定

天井情報與恩惠

BONUS 間 1400G，到達時如果未在 ART 內則當選 50~90%繼續的 ART
在 ART 內則上乘 50~300G

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



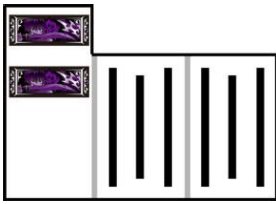
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



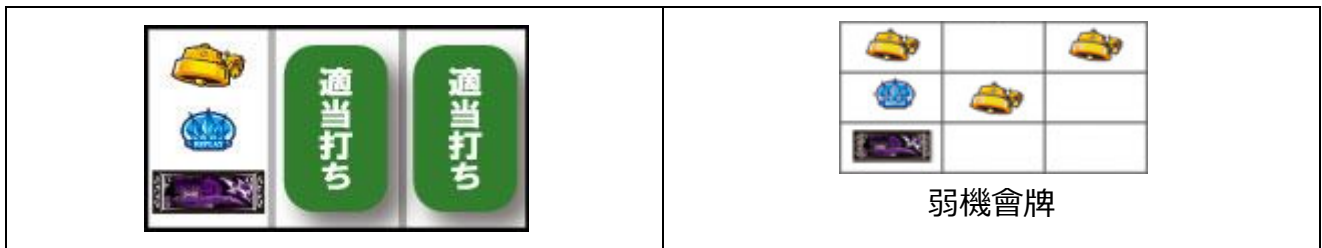
第一轉輪瞄壓黑 BAR，約在轉輪上方到上段時瞄壓

中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可，如果還形成銅鐘連線時則為確定櫻



左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，右斜下銅鐘聽牌不中為弱機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄壓西瓜（中轉輪黑 BAR 附近、右轉輪七附近）

BONUS 中的打法

BIG 中基本上適當停止即可，切入演出發生時則全轉輪瞄押紅七

REG 中則必須照一般打法瞄押

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，演出發生時則照一般打法時瞄押

游擊士機會中用則使用 BET 鍵中轉輪瞄壓黑 BAR

本機演出說明

模式介紹

通常場景



通常場景有上面兩種場景存在

ヴァレリア湖畔



高確滞在可能性大的場景，期待成立特殊小役!

追跡模式



ART 突入前的前兆場景，突入時的標題是紅色時為好機，最後發生的演出成功時突入 ART

命運的軌跡



1 SET 33G+a
繼續率+G 數管理型
特殊小役會進行 G 數
上乘及特化區間抽選

游擊士機會



ART 中特殊小役成立時
突入的模式上升演出
BAR 連線時則突入
(超)英雄 RUSH

英雄 RUSH



最低 2G 繼續的上乘
特化區間，REPLAY
成立的一部分轉落

超英雄 RUSH



繼續率約 50% 的上乘
特化區間
每轉都有 50G 的上乘

通常演出

切入演出



各種時機點都有可能發生
兩人切入演出時為大好機

角色 STEP UP 演出



己方角色切入演出越來越多的 STEP UP
演出越多時期待度越高

卡片占卜演出



卡片內容示唆期待度
卡片是紅色時為好機

釣魚演出



釣的魚的星星數量越多時
期待度越高

料理演出



製作的料理示唆期待度

次回預告演出



發生時期待度大幅上升，基本會發展連續演出
也有直接告知 BONUS 或 ART 當選



轉輪凍結



轉輪凍結發生時有非常豪華的特典
大量獲得必至!



連續演出

重劍強化演出



如果能強化成功的話則演出成功
標題顏色的期待度依序為白<紅<金



不動的龍神功



故事演出之一，能將巨大岩石破壞則演出成功
周圍氣的大小必須要注意



潛藏的暗影



四輪之塔 BATTLE 的演出之一，與バランシングクラウン對決，有夥伴同行時為好機



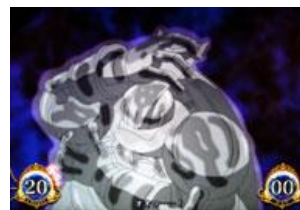
亂暴的大地



與スチールクーガー對決，エステル使出強攻擊

或是敵人使出弱攻擊時為好機

霧魔的標的



與ザックーム的對決演出

不管是哪個演出都有復活演出的存在

發狂的茶會



與ヴォーグル 911 的對決，四輪之塔 BATTLE 中期待度最高的演出

銀的意志



ヨシユア超越劍帝レーヴェ則演出成功的故事演出之一

羈絆的所在



如果能突破敵人包圍網的話則演出成功，是期待度最高的故事類演出

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

ART 中的演出

繼續 BATTLE



ARTG 數歸零時突入，7G 間會發生 BATTLE，如果エステル沒有敗北的話則繼續確定
對戰對手有著繼續期待度的不同，上面那一列越右邊的敵人期待度越高
敵人使出弱攻擊或是我方使出強攻擊或是必殺技越多時期待度越高

英雄 RUSH 中的演出

シェラザード



REPLAY 以外的小役為上乘的好機會
總共上乘的期待度約 30G

ティータ



一擊形式的上乘雖然比較難上乘
但是上乘必定為 50G 以上確定!

クローゼ



不論成立小役每轉必定上乘確定，因為是安定型所以上乘期待度約 42G

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
紅 BIG BONUS	1/829.6	1/819.2	1/809.1	1/799.2	1/789.6	1/771.0
藍 BIG BONUS	1/851.1	1/840.2	1/829.6	1/819.2	1/809.1	1/789.6
REG 合算	1/8192					
BONUS 合算	1/399.6	1/394.8	1/390.1	1/385.5	1/381.0	1/372.4
機械割	97.0%	98.8%	101.4%	105.7%	109.3%	114.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	1/368	1/362	1/356	1/350	1/345	1/340
角紅櫻	1/86	1/85		1/84	1/83	1/82
西瓜	1/72	1/71			1/70	
強機會牌	1/482	1/471	1/462	1/452	1/443	1/434
小役	中段銅鐘		中段紅櫻		確定紅櫻	
確率	1/260		1/655		1/5461	

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌	15.7	15.5	15.2	15	14.7	14.5
角紅櫻	5.26	5.48	5.68	5.89	6.09	6.48
西瓜	1.32	1.31	1.30	1.29		1.28
強機會牌	26.5	25.9	25.4	24.8	24.3	23.8
小役	中段銅鐘		中段紅櫻		確定紅櫻	
確率	0.39		30		50	

通常時的模式移行抽選

通常時模式有**低確**/**高確**/**超高確** 3種，特殊小役成立時會進行模式移行抽選

SINGLE BONUS 成立時約 **30%**轉落模式一階

小役	中段櫻			角櫻			中段銅鐘		
滯在	低確		高確	低確		高確	低確		高確
設定	高確	超高	超高	高確	超高	超高	高確	超高	超高
1	40	5	14	14	0.1	5	30	0.5	15
2				15		5.5	32		16
3				16		6	34		17
4				17	0.3	6.5	36	1	18
5				18		7	38	1.5	19
6				19	0.6	8	40		20
小役	弱機會牌			強機會牌			西瓜		
滯在	低確		高確	低確		高確	低確		高確
設定	高確	超高	超高	高確	超高	超高	高確	超高	超高
1	20	2	12	25	3	12	11	0.1	5
2			13			13	12		5.5
3			14			14	13		6
4		3	15		4	15	14	0.3	6.5
5			16		5	16	15		7
6			25		4	17	6	17	16

通常時的 ART 抽選

通常時的特殊小役成立時會依照當下滯在模式進行 ART 突入抽選

確定紅櫻當選時 ART 確定，超高確中特殊小役成立時 ART 確定

成立小役	中段銅鐘	角紅櫻	西瓜	弱機會牌	中段紅櫻
低確時當選率				11.6-17.6	25.8-28
高確時當選率	0.3	16.6-22.9	14.6-20.9	48-52.5	71

BONUS 中的 ART 抽選

BIG 中

BIG 中約 1/344.6 成立紅 7 連線，通常時為 ART 確定，ART 中為上乘 100G 以上確定

REG 中

REG 成立時，ART「運命の軌跡」突入確定，消化中特殊小役會進行 G 數上乘抽選

各個小役的上乘 G 數分配

上乘 G 數	REG 中小役確率	+10G	+30G	+50G	+100G	+200G	+300G
中段銅鐘	1/3.6	80	10	4	3	2	1
西瓜	1/6.0	60	20	8	6	4	2
確定紅櫻	1/65.5			50	25	15	10

ART 中 G 數上乘抽選

ART 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

還有 ART 的真前兆中與準備中也會進行上乘抽選，但上乘 G 數的分配跟 ART 中不一樣

真前兆中/ART 準備中

G 數	10G	30G	50G	100G	200G	300G
中段銅鐘	12	1	0.5	0.01	0.01	0.01
角紅櫻	30	2.5	1	0.5	0.2	0.1
中段紅櫻		85	8	4	2	1
確定紅櫻				70	20	10
西瓜	25	2	1	0.5	0.2	0.1
強機會牌	40	25	10	3	1.5	0.5
弱機會牌	50	20	7	1.5	1	0.5

ART 中

小役	確定櫻			中段櫻					中段銅鐘/西瓜		
	100G	200G	300G	30G	50G	100G	200G	300G	100G	200G	300G
1-5	85	10	5	15	3	2	1	0.5	0.01	0.01	0.01
6					5						

小役	角紅櫻					
設定	10G	30G	50G	100G	200G	300G
1-3	2	0.5	0.3	0.01	0.01	0.01
4	2.5	0.7	0.4			
5		0.8	0.5			
6	3	1	0.6			
小役	強機會牌					
設定	10G	30G	50G	100G	200G	300G
1	10	2	1	0.5	0.2	0.1
2	10.5					
3	11					
4	11.5	3	1.5			
5	12	3.5				
6	13	4				
小役	弱機會牌					
設定	10G	30G	50G	100G	200G	300G
1	7	1	0.8	0.5	0.2	0.1
2	7.5					
3	8					
4	8.5	1.5	1			
5	9	2				
6	10	2.5		1.5		

遊擊士機會抽選

ART 中特殊小役成立時除了進行 G 數上乘抽選以外，也會進行遊擊士機會抽選

遊擊士中只要 BAR 連線成立的話，英雄 RUSH 突入確定(期待度 47.6%)

遊擊士機會當選率

成立小役	中段銅鐘	角紅櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	中段紅櫻
當選率	10	20	50	60	70	80

英雄 RUSH 抽選

英雄 RUSH 突入時要先選擇角色 (シェラハガード/ティータ/クローゼ 3 人中)

依照各角色的上乘性能, 2G 消化後的一部青再進行轉落抽選

(表格中未分配的比例即為無上乘)

シェラハガード

G 數	+10G	+30G	+50G	+100G	+200G	+300G
中段銅鐘	70	15	10	3.5	1	0.5
角紅櫻	35	35	20	7	2	1
中段紅櫻			50	25	15	10
確定紅櫻				50	30	20
西瓜	66		20	11	2	1
機會牌		50	25	17	5	3
押順銅鐘/青再(非轉落時)	89.5	9	1	0.5	0.02	0.01
SIN	25	3	0.5	0.1	0.02	0.01

クローゼ

G 數	5G	10G	30G	50G	100G	200G	300G
中段銅鐘	50	30	13	5	1.3	0.5	0.2
角紅櫻	40	35	18	5	1.3	0.5	0.2
中段紅櫻				85	8	5	2
確定紅櫻					85	10	5
西瓜	80			17	2.3	0.5	0.2
機會牌		50	25	15	7.5	1.5	1
押順銅鐘/青再(非轉落時)	99				1	0.02	0.01
SIN	99.9				0.1	0.02	0.01

データ

G 數	50G	100G	200G	300G
中段銅鐘	44	3	2	1
角紅櫻/西瓜	40	5	3	2
中段紅櫻		70	20	10
確定紅櫻			50	50
機會牌		5	8	4
押順銅鐘/青再(非轉落時)	23.5	1	0.5	0.2
SIN	4.5	0.5	0.2	0.1

超英雄 RUSH 中的上乘

超英雄 RUSH 中只要是青再以外的小役就會有 50G 以上上乘

青再的一部分會進行往英雄 RUSH 的轉落抽選

上乘 G 數分配

G 數	中段銅鐘 角紅櫻/西瓜	中段紅櫻	確定紅櫻	弱機會牌 強機會牌	押順銅鐘 SIN
+50G	90	50		70	99
+100G	7	25		15	0.6
+200G	2	15		10	0.3
+300G	1	10	100	5	0.1