

百萬神-眾神的軌跡-

ミリオンゴッド-神々の軌跡-

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2026/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



PREMIUM GOD GAME



SUPER GOD GAME



3.15 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 小役成立時抽選
2. 經由 CZ 抽選
3. 小役連續成立時抽選

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結發生時為 GOD 連線濃厚

GOD 連線確率為 1/16384

特典為 GOD GAME 4SET+高繼續率 LOOP 庫存

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1480G, 天井到達時經由前兆當選 GOD GAME 確定

此 GOD GAME 的 LOOP 庫存繼續率為 1%.25%.50%.80%(各 1/6 抽選)

或是繼續率 1%+突入 Z-ZONE(1/3 抽選)

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
最有效的活動廣告平台

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/>



小役種類及瞄押方式



通常時從左轉輪依序停止全部轉輪即可，不用瞄押

但要是強演出發生時可瞄押紅 7。以下為各種小役的停止牌型，越下面越右邊的期待度越高

 上段藍 7	 下段黃 7A	 下段黃 7B	 蓋亞銅鐘
 中段藍 7	 右斜上黃 7	 中段黃 7	 SP 役

AT 中的打法 有押順指示時照押順停止，其他演出則照通常時打法即可

本機演出説明

基本遊戲流程



繼承歷代百萬神的遊戲流程，通常時場景為左邊五種，上面三個為一般場景，第四個為高確示唆最下面的場景為前兆示唆。GOD 與紅 7 連線為確定役，成立時當選 GOD GAME(以下稱 GG)確定畫面上奇數連線也為當選 GG 確定。本代新搭載蓋亞場景(中間的紫色部分)為 GG 的超高確率場景當選時有機會突入 Z-ZONE。Z-ZONE 為 AT 狀態的 CZ。GG 為純增 7 枚/G 的 AT，1SET 50G

紅 7 連線突入的 SGG 為 10~100G 的特殊 AT，消化後以 75%繼續率抽選繼續

AT 結束後會突入 G-ZONE 來演出拉回，這跟前幾代是一樣的

通常時的抽選



通常時時六種表模式會影響 GG 的抽選，移行天國模式以上時當選 GG 還有機會獲得高繼續率的

LOOP 庫存。畫面中出現的數字組合與滯在場景會示唆滯在的表模式

各小役的模式上升期待度為：不中小役<假紅 7<右斜上黃 7<中段藍 7<中段黃 7<SP 役

還有裏模式，此模式移行天國時當選 GG 的話則高期待獲得複數庫存，滯在裏天國時成立下段黃 7

時為大好機，小長槍穿越演出發生且無藍 7 連線時則有機會滯在裏天國

藍 7 與黃 7 連續時也會抽選 GG，蓋亞銅鐘成立時履歷上會出現白 7，此時藍黃 7 連續都算

GOD GAME



本代的 GOD GAME 為 1SET 50G，純増 7 枚/G，LOOP 庫存獲得時最高繼續率為 80%

消化中小役會抽選庫存：不中小役<中段藍 7<右斜上黃 7<中段黃 7<SP 役

AT 中的滯在場景會示唆剩餘庫存數以及滯在模式，最左邊為基本的場景，第二個為至少有一個

GG 庫存且為通常模式以上，第三個為至少有一個 GG 庫存且為天國模式以上濃厚

最右邊的為 GOD 連線成立後突入的專用場景，沒有特定的模式示唆

蓋亞場景



為本代新增的特殊場景，滯在中超高確率當選 GG，且當選 GG 時有機會突入 Z-ZONE 000 連線的話則突入 Z-ZONE 確定。突入此場景的契機為蓋亞押順指示，右轉輪第一押順發生後形成蓋亞銅鐘，停止時要注意轉輪後方的轉輪燈演出

此場景中有很多新演出會示唆是否當選 GG，例如雷雲演出或是極光演出等

Z-ZONE 與 Z-GAME



為本次搭載的自力 CZ，滯在中黃 7 連線確率為 1/1.4。首先 5G 間先抽到第一次黃 7 之後轉數會停止，接著連續成立 5 次黃 7 則當選 GG 確定且突入 Z-GAME，Z-GAME 中再繼續成立黃 7 則上乘 GG 庫存。Z-ZONE 中成立中段黃 7 或右斜上黃 7 時可能直接突入 Z-GAME 押順指示發生時則成立黃 7 連線濃厚

畫面中數字組合

The screenshot displays a pachinko machine's digital display with various number combinations and their corresponding themes. The top section shows combinations like 112, 153, 633, 155, 567, 313, and V5V, each with a label below it. Below this, there are two main sections: '液晶リーチ目' (LCD Reel) and 'その他の注目目' (Other Notable Numbers). The LCD Reel section shows combinations like 315, 468, and 526, with a label 'GG当選確定!?' (GG Win Confirmed!). The Other Notable Numbers section shows combinations like 1V3, 223, 315, 4V8, 526, 634, 808, and V31, with a label '高モード滞在のチャンス' (Chance of staying in high mode). The bottom section shows combinations like 234, 200, 300, 38V, 461, 468, 631, and 831, with a label 'GG 真前兆確定' (GG True Pre兆 Confirmed).

最上面為各數字組合出現時的期待度：奇數聽牌<全部都奇數<左邊偶數+中右奇數聽牌<
 左邊奇數+中右奇數聽牌<奇數開始的順目(例 345.567)<左右奇數聽牌+中奇數<V 夾奇數
 中間的立直目組合出現時為 GG 真前兆確定：1V3.223.315.4V8.526.634.808.V31
 最下面的須注意組合可能當選 GG：偶數開始的順目.中右 0 聽牌.38V.461.468.631.831

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/532.8	1/420.4	1/495.9	1/338.4	1/455.4	1/294.8
出玉率	97.2%	99.1%	102.1%	106.9%	111.7%	114.6%

小役確率

小役	押順黄 7	不中小役	上段藍 7	下段黄 7	蓋亞銅鐘
確率	1/1.7	1/5.2	1/7.9	1/18.4	1/37.6
小役	中段藍 7	右斜上黄 7	假紅 7	中段黄 7	共通黄 7
確率	1/109.2	1/186.2	1/936.2	1/963.8	1/1524.1
小役	紅 7 連線	GOD 連線	SP 役		
確率	1/6900	1/16384	1/65536		

小役連續時的 GOD GAME 抽選

黃 7 連續次數的 GG 抽選(白 7 也算連續)

連續次數	三連	四連	五連以上
當選率	0.4	20.3	100

藍 7 連續次數的 GG 抽選(白 7 也算連續)

連續次數	三連	四連	五連以上
設定 1	1.2	33.2	100
設定 2	10.2	50	
設定 3~6	廠商未公布		

以上抽選當選 GG 的當下，要是履歷中有白 7 三個以上則獲得 LOOP 庫存 D

要是履歷中連續出現黃 7 藍 7 白 7 都沒有中斷超出履歷顯示，但是有當選 GG 時

其中有三個白 7 時也會獲得 LOOP 庫存 D

除上述以外獲得 LOOP 庫存 D 的契機，則依照下表抽選 LOOP 庫存 ABCD

LOOP 庫存種類	A(1%)	B(25%)	C(50%)	D(80%)
藍 7 四連內	99.6			0.4
藍 7 五連以上	50	41.8	7.8	0.4
黃 7 連續時	41.8	33.2	14.8	10.2

蓋亞場景的抽選

會影響蓋亞場景的蓋亞模式說明如下

蓋亞模式會影響抽選的蓋亞銅鐘規定成立次數，到達規定次數時會抽選突入蓋亞場景

設定變更/有利區間重置時也會抽選規定次數，但是到達時的抽選蓋亞場景突入率不明

次數	1	2	3	4	5	6	7	8
低確	2.3	0.4	10.2	0.4	10.2	0.4	14.8	0.8
通常	9.8	0.8	25	3.5	25	3.5	13.7	2
天國	33.2	33.2	33.6					
重置	3.1	5.1	5.1	5.1	5.1	7.8	7.8	7.8
次數	9	10	11	12	13	14	15	
低確	15.2	0.4	19.1	0.4	19.1	0.4	5.9	
通常	7.8	2	4.3	0.4	1.2	0.4	0.8	
重置	7.8	9.8	9.8	9.8	9.8	3.1	3.1	

規定次數到達時會依照模式抽選移行蓋亞場景

滞在模式	低確	通常	天國
當選率	10.2	30.1	66.8

規定次數到達後會抽選模式移行

滞在模式	低確	通常	天國
低確	80.1	19.5	0.4
通常	50	44.9	5.1
天國	12.5	12.5	75

蓋亞場景中會依照成立小役抽選 GG

小役	其他小役	中段藍 7	右斜上黃 7	中段黃 7/SP 役
當選率	1.6	50	62.5	100

履歷也會抽選 GG，當選率如下

連續次數	單次	二連	三連	四連	五連以上
藍 7	5.9	5.9	25	75	100
黃 7	1.2	1.2	10.2	50	100

蓋亞場景中當選 GG 時 15%會抽選獲得 Z-ZONE(設定 1 的當選率，其他設定未公布)

蓋亞場景滞在轉數最少保證 9G，保證剩餘 3G 以內則以下小役會抽選追加保證轉數 3G

小役	不中/上段藍 7/假紅 7/押順黃 7/蓋亞銅鐘	中段藍 7/右斜上黃 7
當選率	5.3	100

保證轉數歸零時，不中或押順黃 7 押順錯誤時的 12.9%抽選結束

表模式的 GOD GAME 抽選

表模式有低確 A/低確 B/通常/天國準備/天國/超天國六種會影響 GG 的抽選

SP 役的 GG 當選率不論模式為 50%，且當選時獲得 LOOP 庫存 D

除上述跟次頁的其他小役會以下表機率抽選

小役	低確 AB/準備	通常	天國	超天國
設定 135	0.01	0.01	3.4	5.4
設定 2		0.02		
設定 4	0.02	0.03		
設定 6	0.04	0.04		

小役	低確 AB/準備	通常	天國	超天國
中段藍 7	0.2	0.3	40	75
右斜上黃 7	0.7	35	60	80
中段黃 7	7.5	15	80	90

當選 GG 時會抽選升格 Z-ZONE

設定	246	1	3	5
當選率	1	1.2	4.2	11.6

天國以上當選 GG 時會抽選 LOOP 庫存

LOOP 庫存種類	A(1%)	B(25%)	C(50%)	D(80%)
天國	25	25	46.9	3.1
超天國			75	25

裏模式相關說明

裏模式只有通常與天國模式兩種，天國模式中當選 GG 時獲得複數庫存期待度高

且下段黃 7 也會另外抽選 GG，以下演出發生時會示唆滯在裏天國模式

打雷演出+沒有奇數聽牌：裏天國滯在時發生率 1/26.6(非滯在時發生率 1/2794.9)

射箭演出+上段藍 7 否定：裏天國滯在時發生率 1/38.8(非滯在時發生率 1/5122.8)

地震+下段黃 7(3 枚)+偶數聽牌不中：滯在裏天國濃厚

Amazing Grace 相關說明

通常時 LOOP 庫存 A 當選時的一部分會抽選 Amazing Grace

當選時獲得 GG 庫存五個+LOOP 庫存 D 確定

GG 中發生 Amazing Grace 演出時則剩餘五個 GG 庫存以上確定

GG 連續兩關發生 Amazing Grace 演出時則剩餘九個 GG 庫存以上確定

G-ZONE 中連續兩關發生則剩餘十個 GG 庫存以上確定

請注意以上的庫存數示唆必須在內部沒有有利區間重置時才有算

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>

Z-ZONE 中的抽選

Z-ZONE 中一次黃 7 都沒有成立時，則 50%抽選 LOOP 庫存 D

SUPER GOD GAME 中的抽選

準備中以下小役會抽選繼續庫存一個，SP 役則獲得繼續庫存三個確定

小役	中段藍 7/右斜上黃 7	中段黃 7
當選率	50	85.9

SGG 消化區間中以下小役會抽選繼續庫存一個，SP 役則獲得繼續庫存三個確定

小役	中段藍 7/右斜上黃 7	中段黃 7
當選率	10.2	50

拉回區間中要是繼續庫存則會優先消化，沒有繼續庫存時則以下小役會抽選繼續

小役	其他小役	特殊小役(蓋亞銅鐘以上)
當選率	34.4	100

拉回區間中會依照繼續當下的成立小役抽選下一關的轉數

抽到 100G 時會追加獲得繼續庫存一個

	五的倍數關以外					五的倍數關時			
轉數	10G	20G	30G	50G	100	20G	30G	50G	100
其他小役	83	11.4	3.4	1.1	1.1	79.5	13.6	3.4	3.4
假紅 7/蓋亞銅鐘 確定役/消化繼續庫存	88.3	7.8	2.3	0.8	0.8	88.3	7.8	2	2
中段藍 7/右斜上黃 7		69.5	20.3	5.1	5.1	50	25	12.5	12.5
中段黃 7		50	25	12.5	12.5		50	25	25
SP 役				50	50				100

SGG 到達以下關數時會抽選 SGG 的 LOOP 庫存，有機會獲得複數個繼續庫存

第幾關	5	10	15	20
當選率	12.5	12.5	12.5	100

GG 準備中的 GG 庫存抽選

準備中會依照滯在的表模式抽選 GG 庫存，SP 役無論滯在模式 50%抽選

小役	不中小役	中段藍 7	右斜上黃 7	中段黃 7
通常/準備	2.7	18.8	33.2	50
天國	12.7	50	66.8	85.9
超天國	18.9	89.8	89.8	89.8

GG 中的 GG 庫存抽選

GG 中會依照滯在的表模式抽選 GG 庫存，SP 役無論滯在模式 50%抽選

小役	低確 AB	通常	準備	天國	超天國
不中小役		0.2	0.2	0.4	7
中段藍 7				1.2	33.2
右斜上黃 7		1.2	3.1	15.2	50
中段黃 7	10.2	18.8	25	50	80.1

宙斯模式相關說明

GG 連莊中在一關結束時有機會抽選突入，突入時表模式會被固定在超天國模式

滯在宙斯模式中，該關要是獲得 GG 庫存則繼續確定，沒有則 50%抽選繼續

以下演出發生時滯在宙斯模式濃厚：從波賽頓場景移行宙斯場景、

兩關連續都有移行到宙斯場景、G-ZONE 中轉輪起動時下面版閃爍後畫面上形成奇數連線

G-ZONE 中的抽選

G-ZONE 消化中要是繼續庫存時，則消化中成立小役會抽選升格 Z-ZONE

小役	上段藍 7/假紅 7	中段藍 7	右斜上黃 7	中段黃 7	SP 役
當選率	0.1	4	18	25	30

UNIVERSAL 獎牌示唆

會依照出現的獎牌種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	煙火紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定