

宇宙戰艦大和號 2199

パチスロ宇宙戰艦ヤマト 2199

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



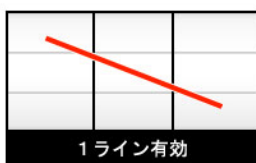
導入年月 2017/02

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 38G

小役構成



BIG BONUS 純増枚數 204 枚



大ガミラス模式 純増枚數 48 枚



MB 純増枚數 24 枚



9 枚/REPLAY



9 枚



8 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

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

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1200G, 天井到達時經由前兆後當選 ART 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



首先約在左轉輪上段附近瞄押黑 BAR 圖案



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪紅櫻下段停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押波動砲圖案

紅櫻形成三連線或是右轉輪中段停止銅鐘或大牌圖案時為強紅櫻，除此之外為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，上段鐘鐘再連線時為 MB

銅鐘形成上上下下排列時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押波動砲圖案，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

中段銅鐘連線時為強機會牌，如果有確實瞄押但是沒有中時為機會牌



左轉輪上段波動砲圖案停止時，中右轉輪瞄押波動砲圖案

波動砲圖案連線時為強機會牌，沒有形成任何連線時為機會牌



BONUS 中的打法

基本上順押消化即可，切入演出發生時則全轉輪瞄押紅 7

BONUS&ART 中的打法

有押順指示按照押順停止，其餘按一般打法即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



第一艦橋場景



大和艦內場景



恆星間空間場景



非常警戒態勢場景

通常時的場景有很多種，恆星間空間為示唆 CZ 抽選的高確，要是成立特殊小役則期待度大
非常警戒態勢場景則為 CZ 的前兆場景

BIG BONUS



純增約 204 枚的 BONUS，消化中切入演出
發生時要是形成 7 連線的話則當選 ART

大ガミラス模式



純增約 48 枚的 BONUS，最後一轉形成
7 連線的話則當選 ART

WARP CHANCE



主要在特殊小役成立時突入
為 10G 繼續的自力 CZ
ART 期待度約 40%

大和巡航模式



RP 連續成立會進行突入抽選
的任務高確率區間，每轉都會進
行任務抽選，成功則突入 ART
ART 當選期待度約 47%

伊斯坎達爾之路



為純增 2.0 枚/G (含 BONUS)
初期轉數 40G+a，為 G 數上乘
與 SET 數管理的 ART
有很多的上乘特化區間

波動砲挑戰



5G 間全部小役都會進行
伊斯坎達爾 RUSH 的突入抽選
突入期待度約 50%

伊斯坎達爾 RUSH



5G 以上繼續的上乘特化區間
繼續抽選失敗前都會進行上乘
最高繼續率 92% !

波動防壁模式



20~50G 繼續的ガミラス對決
超高確率狀態，期間內高確率發
生對決以外，轉數減算還會停止

冲撞砲擊模式



轉落 RP 出現前會一直繼續的轉數上乘特化區間，繼續率約 87%，每轉都會發生上乘波動砲圖案連線時則會使最低上乘轉數升格

ガミラス對決



約 1/35 發生，勝利的話則上乘轉數且故事會進行，會依照對戰對手而有不同的報酬全部的對手期待度都超過 50%

最終決戰



ART 剩餘轉數歸零時所突入的 ART 是否繼續的判定對決勝利的话則 ART 繼續確定

通常時的演出

WARP CHANCE 中的演出



小役成立時會進行光年的上乘，上乘光年使其接近伊斯坎達爾的話則 ART 期待度上升特殊小役成立的話則為大量上乘光年的好機，最終會依照獲得的光年數往連續演出發展

任務演出



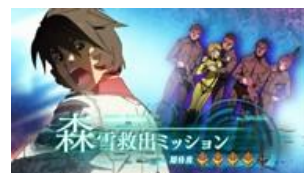
ガミロイド撃破任務



亞空間 GATE 啟動任務



ツヴァルケ撃墜任務



森雪救出任務

任務中全部小役都會進行 ART 抽選，特殊小役則有很大期待突入 ART 會依照任務的種類而有期待度的變化，上面越右邊的任務期待度越高

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>

BONUS 中的演出

BIG BONUS 中的演出



BIG 中切入演出發生則為 7 連線的好機，上面越右邊的切入演出期待度越高

BONUS 連線畫面中按下 PUSH 鍵的話則可切換成發生演出則為 7 連線濃厚的完全告知模式

大ガミラス模式中的演出



大ガミラス模式中最後一轉是否能 7 連線才是主要的關鍵，成功連線則當選 ART

7 連線期待度約 40%，如果在 ART 中開到此 BONUS 且形成 7 連線的話則上乘 100G 以上確定！

ART 中的演出

前半故事部分



ART 首先會從故事開始
初回為 20G，之後每一
連則為 6G，小役會進行
ガミラス對決抽選

後半宇宙艦隊戰部分



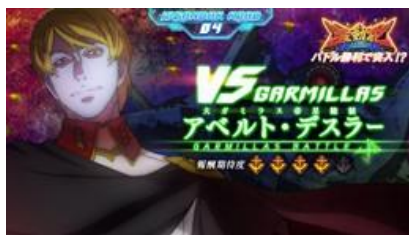
故事結束後突入此部分
這邊每轉會高確率進行
ガミラス對決抽選
場景上升的話則期待升

最終決戰



宇宙艦隊戰中轉數全部消化後則往此發展
這邊要是成立特殊小役的話則為勝利濃厚！
而且勝利時要是發生 EPISODE 的話...

ガミラス對決



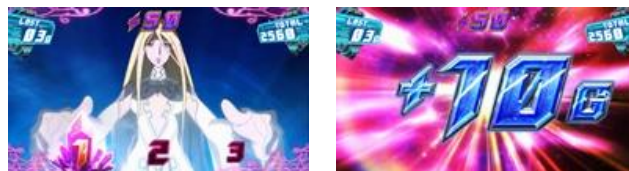
對戰對手總共有六個人，勝利時的報酬會有不同：シュルツ=20or100G、ゲール=20G~
ゼーリック=30G~、フラークン=40G~、ドメル=50or100G、デスラー=上乘+波動砲挑戰
ART SET 數的個位數是 4 或 9 的時候，會比較容易出現デスラー

波動砲挑戰



波動砲挑戰中 STEP UP 越多則成功期待度越高
最終將波動砲發射成功的話則突入
伊斯坎達爾 RUSH

伊斯坎達爾 RUSH



前 5G 必發生上乘，5G 消化後會上乘到抽選失敗
只要有上乘則繼續，RP 以外則繼續濃厚！

沖撞砲擊模式



大量上乘的關鍵為波動砲圖案，指要瞄押波動砲圖案成功則最低上乘 G 數會加算 5G
所以如何抽到多次波動砲圖案又不抽到轉落 RP 則為大量上乘的關鍵！

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/1986					
REG BONUS	1/1986					
ART 初當	1/400	1/385	1/383	1/333	1/309	1/270
機械割	97.8%	98.8%	100.3%	104.6%	108.1%	112.0%

BONUS 中小役確率

	BIG 中			REG 中	
小役	銅鐘	假紅 7	紅 7 連線	假紅 7	紅 7 連線
確率	1/1.16	1/8.36	1/66.9	1/1.67	1/2.5

狀態移行抽選

狀態分配

契機	低確	高確
設定變更時	50.0	50.0
ART 結束時		100

高確移行抽選

設定	135	2	4	6
不中/RP/銅鐘	0.42			
西瓜	30.0	33.3	36.7	50.0

不中成立時低確轉落抽選

設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
12.5	11.7	11.3	10.0	8.33	7.50

CZ「WARP CHANCE」抽選

通常時特殊小役成立時會依照狀態進行 WC 抽選，有可能當選複數個 WC

小役成立時的 WC 抽選

紅櫻/西瓜成立時

滞在	設定	13	5	2	4	6
低確	通常 WC	0.42		0.83	1.67	3.33
高確	通常 WC	9.58	8.33	10.8	11.7	11.7
	確定 WC	0.42	6.67	1.67	5.83	8.33

機會牌/機會 RP 成立時

滞在	通常 WC	通常 WCx2	確定 WC	通常 WC+確定 WC
低確	23.80	0.42	0.42	0.42
高確	48.80	0.42	0.42	0.42

強機會牌成立時

	通常 WC	通常 WCx2	確定 WC	通常 WC+確定 WC
抽選率	87.5	4.17	4.17	4.17

「光年」獲得抽選

WARP CHANCE 中會依照成立小役進行「光年」獲得抽選

獲得的「光年」會從「到伊斯坎達爾的光年數」進行減算

強機會牌與確定役成立時獲得 40000 光年確定

光年	5000	10000	15000	20000	25000	30000	35000	40000
不中	0.4	0.01	0.01	0.01				
RP/銅鐘/MB	95	1.67	1.67	1.67				
紅櫻/西瓜		66.7		25		7.92		0.42
弱機會牌/機會 RP		37.5	25	25	2.08	2.08	2.08	6.25

發展目標抽選

會依照獲得的光年數決定所發展的演出，矛盾的話則勝利確定

光年	5000	10000-15000	20000-25000	30000-35000
對應演出	死角なき罌	異次元の狼	決死の特攻	帰還限界点
對戰角色	シュルツ	フラーケン	ゼーリック	ドメル

CZ「大和巡航模式」抽選

通常時 RP 連續成立時會進行 CZ「大和巡航模式」抽選，當選時會直接抽選 G 數

還有強弱櫻 (RP) 以及機會 RP 都算 RP 連續

	RP3 連			RP4 連			RP5 連			RP6 連~
設定	10G	15G	20G	10G	15G	20G	10G	15G	20G	5G
1	0.83	0.83	0.83	29.2	2.08	2.08	95.8	2.08	2.08	100
2	2.50	0.42	0.42							
3	2.92	1.25	1.25							
4	3.33	0.42	0.42							
56	7.50	2.92	2.92							

任務抽選

此 CZ 中會依照成立小役進行抽選，任務總共有四種階段的等級（等級抽選不明）

當選率：RP/銅鐘 **22.5%**、特殊小役 **100%**

之後任務中會依照任務等級與成立小役進行 ART 抽選（特殊小役成立時 **100%** 當選）

成立役	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
RP/銅鐘	7.07%	33.0%	49.9%	100%

ART 中ガミラス對決中的抽選

當選此對決時首先會進行**對手抽選**，當下關數的個位數為 4 或 9 的時候則會出現デスター

對戰對手	シュルツ	ゲール	ゼーリック	フラーケン	ドメル	確定
選擇率	50	25	12.5	6.25	5.83	0.42

對決勝利抽選：非特殊小役 23.8%、特殊小役 100%

勝利時的上乘 G 數分配

勝利時會依照契機役決定上乘的 G 數，贏過デスター時還會突入波動砲挑戰

VS シュルツ

成立役	20G	100G
非特殊小役/弱櫻/西瓜	95	5
其他特殊小役	90	10

VS ゲール

成立役	20G	30G	40G	50G	60G	70G	80G	100G
非特殊小役/弱櫻/西瓜	66.7		23.8		7.92		1.25	0.42
其他特殊小役		66.7		25		7.92		0.42

VS ゼーリック

成立役	30G	40G	50G	60G	70G	80G	100G
非特殊小役/弱櫻/西瓜	66.7		25		7.92		0.42
其他特殊小役		66.7		25		7.92	0.42

VS フラーケン

成立役	40G	50G	60G	70G	100G
非特殊小役/弱櫻/西瓜	50	25	24.2		0.83
其他特殊小役		50	25	24.2	0.83

VS ドメル

成立役	50G	60G	100G
非特殊小役/弱櫻/西瓜	80		20
其他特殊小役		80	20

VS デスター

成立役	20G	30G	40G	50G	60G
非特殊小役/弱櫻/西瓜	50	25	12.5	12.5	
其他特殊小役		50	25	12.5	12.5