

八通屋

ラストエグザイル-銀翼のファム-
最後流亡-銀翼的飛夢-
オーイズミ(OIZUMI)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

- 超人氣動畫「最後流亡－銀翼的飛夢－」於SLOT登場
- BONUS與ART為代幣增加的類型
- 新時代的「三倍A-SPEC」
- 搭載多段階自力CZ「WIN NEXT」
- 搭載循環戰鬥類型的上乘特化區域「GRAN EXILE ZONE」

【機械割】

| | | |
|------------|------------|------------|
| 設定1 97.8% | 設定2 98.7% | 設定3 101.2% |
| 設定4 103.8% | 設定5 106.2% | 設定6 111.0% |

【ART 概要】

- 流亡者 RUSH

1G 中獎的純增枚數約 1.5 枚的 AT/ART。

(包含 BONUS 的純增枚數約 1.9 枚)

初當時的初期遊戲數由「OVER BOOST」來決定。

【天井】

天井未搭載。

【BONUS 的純增枚數】

- **超弩級 BONUS** 「紅 7、藍 7、紅 7」連線
獲得枚數 448 枚的高級 BONUS。
- **藍 7 BIG** 藍 7 連線 獲得枚數 204 枚。
- **BIG** 紅 7 連線、白 7 連線 獲得枚數約 152 枚。
- **REG** 「白 7、白 7、BAR」連線 獲得枚數約 61 枚。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時的狀態有「低確」、「通常」、「高確」、「超高確」4種。



根據狀態變化自力 CZ 和 ART 的直擊當選率。

狀態移行抽選是由「通常時的小役」和「BONUS」進行。

BONUS 結束後、設定變更時、ART 結束後也可能進行狀態移行抽選。

狀態移行期待度為「弱櫻桃 < 西瓜 < 共通鈴鐺 < BONUS」。

通常時透過停留舞台暗示內部狀態，「早上 < 傍晚 < 晚上」的順序 EXILE

RUSH 直當期待度上升。「搜索鯨模式(畫像)」停留時可以期待 EXILE RUSH。

另外，關於 CZ 抽選，與內部的狀態無關，以一定的機率抽選。

@通常時的演出



ミステリオン(聖誓)擬似連演出

發生時為期待度高的擬似連演出。請注意繼續回數和快門的顏色。



奧比絲賭盤

根據停止時的圖示告知連續演出發展、CZ 突入、BONUS 當選。



ミステリオンチャンス(聖誓機會)

ミステリオン詠唱モード(聖誓詠唱模式)突入的機會！集中精神按下按鈕吧。



空族 vs 剎那帕特

信賴度 3.0

如果成功阻止第四艦隊的行進，BONUS 或 EXILE RUSH 當選！？



西爾維厄斯 vs 安夏爾

信賴度 3.0

能順利突破包圍網的話則演出成功！？請注意連續演出發生時標題的顏色。



迪奧 vs 阿拉烏達

信賴度 4.0

將阿拉烏達打倒的話則演出成功！？即使連續演出失敗也有突入至 CZ 的機會。



大鯨魚一本釣

信賴度 4.5

信賴度最高的連續演出，將鯨魚釣上來的話則演出成功！？

【機會區域的構成】

@インペトウスチャレンジ(因佩度斯挑戰)

最大 15G 繼續的機會區域，成功期待度約 33%。

槓龜以外的全役可以進行點數獲得抽選，

每 G 對應點數，進行 EXILE RUSH 抽選。

畫面右下圖示的顏色暗示點數，依照「黃→綠→紅→虹」的排列機會提高，演出成功則當選 EXILE RUSH。

▼ 關於 WIN NEXT 系統

インペトウスチャレンジ(因佩度斯挑戰)在 25%成功時不會就這樣移行至 AT/ART，會突入至上位 CZ 的ミステリオン詠唱モード(聖誓詠唱模式)。

ミステリオン詠唱モード(聖誓詠唱模式)演出成功的話，在有累積的狀態下突入 EXILE RUSH。



インペトウスチャレンジ(因佩度斯挑戰)

@ミステリオン詠唱モード(聖誓詠唱模式)

インペトウスチャレンジ(因佩度斯挑戰)成功時發動突入至「WIN NEXT」
(通常時直接突入也有可能)。

最大 15G 繼續的機會區域，成功期待度約 80%。

楯龜以外的全役可以進行點數獲得抽選，對應獲得的點數，進行每 G 的當選抽選。



ミステリオン詠唱モード(聖誓詠唱模式)

BIG BONUS

【BONUS 的構成】

@BIG BONUS

藍 7 連線時獲得枚數 204 枚。

紅 7 或白 7 連線時為平均獲得枚數 152 枚的 BONUS。

消化中的切入發生時，指定圖案連線的話 EXILE RUSH 突入濃厚。

在 BONUS 中如果有動畫 EPISODE 播放的 EPISODE BB 和入賞時發生凍結的凍結 BB 當選時為 EXILE RUSH 突入濃厚。

如果有凍結 BB，AT/ART 開始時的遊戲數決定區域「OVER BOOST」的繼續遊戲數優遇。

@REG BONUS/ヴェスパボーナス(大黃蜂 BONUS)

從白 7、白 7、BAR 連線突入平均獲得枚數 61 枚的 BONUS。

消化中會發生基本的角色介紹演出。

角色介紹時的背景色和通常時不一樣為 EXILE RUSH 突入機會。

REG 當選時約 1/3 突入ヴェスパポーン(大黃蜂 BONUS)。

ヴェスパポーン(大黃蜂 BONUS)比起通常的 REG, AT/ART 當選期待度非常高, 比賽後米莉亞出現的話 EXILE RUSH 突入濃厚。



REG BONUS ヲェスパポーン EPISODE BB
(大黃蜂 BONUS) (曲棍球 EPISODE BB) (ENDING BB)

@ EPISODE BB

紅 7 或白 7 BIG 一部份所突入的 EPISODE BB, EXILE RUSH 確定! ? 「ホッケーエピソード(曲棍球)EP BB」、「ソルーシュ、オーラン(索修、奧蘭)EP BB」、「ルシオラ(魯修拉)EP BB」、「トゥラン(托蘭)滅亡 EP BB (ミユステリオン詠唱モード聖誓詠唱模式限定)」、「ENDING BB (在 GRAN EXILE ZONE 中 10 連後的 BONUS)」有 5 種 EP BB 種類存在。

@ 凍結BB

從凍結 BB 當選的 OVER BOOST 最低保證會大幅上升! ? 總共有「生日快樂凍結 BB (藍 7)」、「第 1 回格蘭飛賽凍結 BB (紅 7 或白 7)」、「第 2 回格蘭飛賽凍結 BB (白 7)」、「故障凍結 BB (紅 7)」4 種類存在。



生日快樂凍結 BB



第 1 回格蘭飛賽凍結 BB



故障凍結 BB

@超弩級 EXILE RUSH

從紅 7、藍 7、紅 7 連線突入獲得枚數 448 枚的高級 BONUS。

當選時 EXILE RUSH 突入濃厚，消化中約 1/4 發生 EXILE RUSH 的累積發生。



超弩級 EXILE RUSH

【ART 的構成】

1G 中獎的純增枚數約 1.5 枚的 AT/ART。

(包含 BONUS 的純增枚數約 1.9 枚)

初當時的初期遊戲數由「OVER BOOST」來決定。

EXILE RUSH 中內部的 AT 和 ART 來回，消化中的槓龜成立時獲得點數。

畫面右下的圖示暗示點數，到達 MAX 時進行上乘抽選。

■ 突入契機

CZ 中的 AT/ART 抽選當選時。

BONUS 當選時和消化中的 AT/ART 抽選當選時。

▼ OVER BOOST / FULL BOOST

AT/ART 初當時突入的初期遊戲數決定區域。

消化中是切入發生時，7 連線上乘當選濃厚。

特殊小役成立時進行上乘抽選，7 連線的保證回數到達後約 50% 為終了。

OVER BOOST 的最低保證回數為 4 回。

OVER BOOST 的上位模式 FULL BOOST 保證回數為 7 回以上。



OVER BOOST



防衛模式



▼ 防衛模式

EXILE RUSH 中移行至 AT 狀態，至上乘高確率狀態的防衛模式突入。

防衛模式中停止減少遊戲數，槓龜出現率上升。

表示導航的部分被觸手遮蓋住的話是突入防衛模式的機會。

右下圖示全點燈時約 50%以上上乘當選。

@AT / ART 中的演出

■ 舞台演出

EXILE RUSH 中存在 4 種類的舞台，防衛模式突入期待度依照「飛夢 & 潔思兒（白天） < 飛夢 & 潔思兒（晚上） < 飛夢 & 潔思兒 & 迪奧（白天）」的順序。

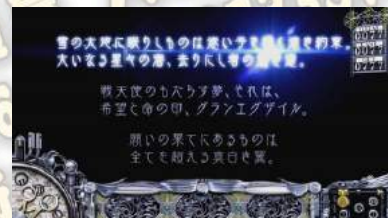


飛夢 & 潔思兒（白天） < 飛夢 & 潔思兒（晚上） < 飛夢 & 潔思兒 & 迪奧

@ 詩篇詠唱演出

詩篇讀到最後為止的話則突入 GRAN EXILE ZONE ! ?

紅色文字 & 白色背景時機會上升 !



詩篇詠唱演出

【上乘特化區域的構成】

@ GRAN EXILE ZONE

在 EXILE RUSH 中有突入可能的遊戲數上乘特化區域。

每 7G 發生一回合的 BATTLE 演出，勝利為繼續上乘 + GRAN EXILE ZONE。

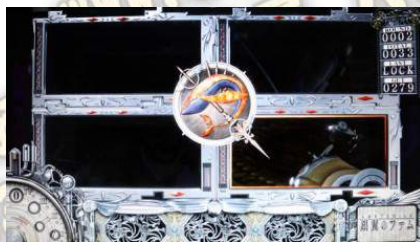
敗北的話，GRAN EXILE ZONE 終了。

BATTLE 的循環率大約 50%~89%。

根據 BATTLE 的種類勝利期待度有所變化(飛夢 < 法茲 < 塔琪安娜 < 迪蘭)。

消化中根據成立役對應繼續結果的改寫進行抽選。

特殊小役成立時上乘 & 繼續濃厚。



GRAN EXILE ZONE

【轉輪排列】

【役構成】

| | | | |
|----|--|--|--|
| 21 | | | |
| 20 | | | |
| 19 | | | |
| 18 | | | |
| 17 | | | |
| 16 | | | |
| 15 | | | |
| 14 | | | |
| 13 | | | |
| 12 | | | |
| 11 | | | |
| 10 | | | |
| 9 | | | |
| 8 | | | |
| 7 | | | |
| 6 | | | |
| 5 | | | |
| 4 | | | |
| 3 | | | |
| 2 | | | |
| 1 | | | |

超警級EXILE RUSH
獲得枚數448枚

BIG BONUS
獲得枚數204枚

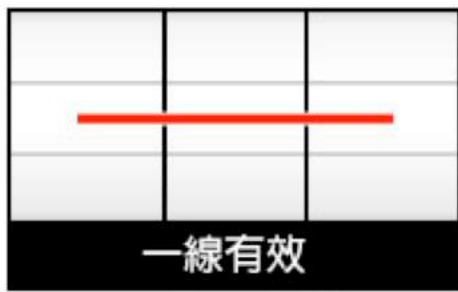
BIG BONUS
平均獲得枚數152枚

REGULAR BONUS
大黃蜂 BONUS
平均枚數61枚

6 or 15枚 REPLAY

REPLAY REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

◎通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上或上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊就 OK。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時在右轉輪中段瞄準白 7 或藍 7。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

在左轉輪西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

◎BONUS 中的打擊方法



BONUS 中基本上適當打擊消化即可。



切入發生時在各轉輪中瞄準指定顏色的 7。

BONUS 中基本上適當的打擊消化就 OK，BIG 中因為也有發生切入演出的狀況，到那個時候就在各轉輪中瞄準指定顏色的 7。

@AT / ART 中的打擊方法



押順導航發生時跟從押順導航。



押順導航未發生時實行通常時的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



機會目

【BONUS 出現率】

●超督級 BONUS

全設定共通 : 1/65536.0

●藍 7 BIG

設定 1 : 1/912.0

設定 2 : 1/897.8

設定 3 : 1/862.3

設定 4 : 1/851.1

設定 5 : 1/809.1

設定 6 : 1/789.6

●紅 7 BIG

設定 1 : 1/1394.4 設定 2 : 1/1310.7 設定 3 : 1/1236.5

設定 4 : 1/1213.6 設定 5 : 1/1149.8 設定 6 : 1/1129.9

●白 7 BIG

設定 1 : 1/963.8 設定 2 : 1/949.8 設定 3 : 1/910.2

設定 4 : 1/897.8 設定 5 : 1/862.3 設定 6 : 1/851.1

●BIG 合算

設定 1 : 1/348.6 設定 2 : 1/339.6 設定 3 : 1/324.4

設定 4 : 1/319.7 設定 5 : 1/304.8 設定 6 : 1/299.3

●REG

設定 1 : 1/675.6 設定 2 : 1/675.6 設定 3 : 1/662.0

設定 4 : 1/648.9 設定 5 : 1/636.3 設定 6 : 1/580.0

●BONUS 合成

設定 1 : 1/230.0 設定 2 : 1/226.0 設定 3 : 1/217.7

設定 4 : 1/214.2 設定 5 : 1/206.1 設定 6 : 1/197.4

●ART 初當

設定 1 : 1/539.5 設定 2 : 1/480.2 設定 3 : 1/503.7

設定 4 : 1/405.1 設定 5 : 1/444.7 設定 6 : 1/356.0

●BONUS + ART 合成

設定 1 : 1/161.2 設定 2 : 1/153.7 設定 3 : 1/152.0

設定 4 : 1/140.1 設定 5 : 1/140.8 設定 6 : 1/127.0

【單獨 BONUS 成立確率】

●超警級 BONUS 全設定共通 : 1/65536.0

●藍 7 BIG 全設定共通 : 1/65536.0

●紅 7 BIG 全設定共通 : 1/32768.0

●白 7 BIG 全設定共通 : 1/65536.0

●REG

設定 1 : 1/21845.3 設定 2 : 1/21845.3 設定 3 : 1/13107.2

設定 4 : 1/13107.2 設定 5 : 1/9362.3 設定 6 : 1/9362.3

【小役確率】

●共通鈴鐺

設定 1 : 1/81.6 設定 2 : 1/76.8 設定 3 : 1/80.6

設定 4 : 1/75.1 設定 5 : 1/78.7 設定 6 : 1/72.6

●弱櫻桃

設定 1 : 1/106.6 設定 2 : 1/104.9 設定 3 : 1/103.2

設定 4 : 1/101.6 設定 5 : 1/100.1 設定 6 : 1/98.6

●強櫻桃 全設定共通 : 1/218.5

●中段櫻桃 全設定共通 : 1/4369.1

●西瓜

設定 1 : 1/79.4 設定 2 : 1/78.0 設定 3 : 1/76.3

設定 4 : 1/75.0 設定 5 : 1/73.3 設定 6 : 1/71.4

●機會目 全設定共通 : 1/385.5

【小役和 BONUS 重複確率】

●REPLAY 全設定共通 : 0.04%

●共通鈴鐺

設定 1 : 0.4% 設定 2 : 0.4% 設定 3 : 0.4%

設定 4 : 0.3% 設定 5 : 0.4% 設定 6 : 0.3%

●弱櫻桃

設定 1 : 2.4% 設定 2 : 2.4% 設定 3 : 2.4%

設定 4 : 2.3% 設定 5 : 2.3% 設定 6 : 2.3%

●強櫻桃 全設定共通 : 25.0%

●中段櫻桃 全設定共通 : 93.3%

●西瓜

設定 1 : 15.2% 設定 2 : 15.5% 設定 3 : 16.2%

設定 4 : 16.5% 設定 5 : 17.2% 設定 6 : 18.3%

●機會目 全設定共通 : 24.7%