

# 魔法怪物 3 魔界大賞

マジックモンスター3 ぶっちぎり!魔界グランプリ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/04

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

小役構成



FESTIVAL OF XTASY



SPECIAL REPLAY



3 枚



1 枚/2 枚



REPLAY/4 枚/8 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Gem	Blue Gem	Blue Gem
20	Skull	Gold Coin	Gold Coin
19	Gold Coin	Red Banner	Skull
18	Blue Gem	F.O.X	Red Banner
17	F.O.X	Skull	F.O.X
16	Red Banner	Blue Gem	Blue Gem
15	Skull	Gold Coin	Gold Coin
14	Gold Coin	Skull	Skull
13	Blue Gem	Blue Gem	Blue Gem
12	Red Banner	Gold Coin	Cherry
11	Cherry	Red Banner	Gold Coin
10	Skull	Skull	Skull
9	Gold Coin	Blue Gem	Cherry
8	Blue Gem	Gold Coin	Blue Gem
7	Skull	Skull	Red Banner
6	Gold Coin	Cherry	Gold Coin
5	Blue Gem	Skull	Skull
4	Skull	Blue Gem	Blue Gem
3	Red Banner	Gold Coin	Gold Coin
2	Skull	Cherry	Skull
1	Gold Coin	Skull	Cherry

## 開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「ドラキュ LIVE」抽選
3. 經由 CZ「AREA666」抽選

## 轉輪凍結特典與確率

為通常時或 AT 中 F.O.X 連線 (確率約 1/16384)  
突入上乘特化區間 F.O.X 確定  
最低 5 SET 的 AT 保證 (平均 8 SET)

## 天井情報與恩惠

G 數天井為 AT 間 666G, 天井到達時突入繼續率 75%以上的 AT 確定  
AT 單發連續天井為連續七次突入 AT 都一關就結束  
第八次的 AT 突入時, 此 AT 繼續率為 75%以上

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



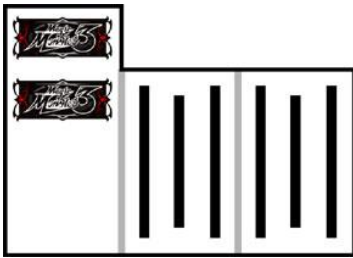
樂都社團討論區

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，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大牌圖案

右轉輪中段大牌圖案停止時為強紅櫻，未停止時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪鬼圖案出現時，中右轉輪適當停止即可，小鬼連線時為小鬼、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



通常場景有酒吧場景以及車庫場景兩種

### ドラキュ LIVE



10G 繼續的自力 CZ, RP 或是銅鐘成立時會發生  
切入演出, 轉輪逆回轉發生時則當選 AT  
伝説の~為當選高繼續率 AT 的期待大

### AREA666



10G 以上繼續, 期間內約 1/5.7 發生翻轉鬼  
翻轉鬼發生時會進行 AT 抽選  
之後發展的連續演出成功時為 AT 確定  
禁断の!~為當選高繼續率 AT 的期待大

### AT「GP RUSH (GRND PRIX RUSH)」



1 SET 28G, 純增約 2.6 枚/G 的繼續率以及點數管理型的 AT, 初當的 AT 繼續率為 25~95%  
AT 中會進行 AT 庫存抽選, 各庫存有各自的繼續率, 繼續率抽選失敗後才會消費該點數  
AT 剩餘 8G 時會突入 GP RACE, 如果主角勝利的話則繼續確定

### RED ZONE



AT 中特殊小役抽選時突入, 突入時庫存 AT 一點  
之後 5G 間會進行此點數的繼續率升格抽選  
翻轉鬼的顏色示唆繼續率上升的期待度

### F.O.X



通常時或 AT 中 F.O.X 連線後突入  
為 AT 庫存的高確率區間, 紅 7 連線則庫存 AT  
最低也有五點的 AT 庫存保證

## 通常演出

### 文字切入演出



有各種文字切入的演出  
最初「ゴゴゴ」出現時為好機  
「VERSUS!!!」往連續演出

### 紅轉演出



畫面變成紅色後，轉輪停止時  
畫面上飛出白色泡沫  
持續到第三停止時為好機

### 狼人遠叫演出



狼人遠叫後出現的滿月顏色與  
月亮大小需要注意

### COMING SOON!!演出



本機的激熱演出之一，畫面會播放即將演出的連續演出，轉輪鎖定到凍結時也會以此演出來做告知

### 拉門連續演出



拉門打開之後會出現特殊畫面的激熱演出  
繼續越多 G 的話期待度越高

### 王女的祈禱演出



祈禱的王女切入演出  
發生時即為大好機的演出!

## 連續演出

### 恐怖的死神チェイス



要是小鬼能夠逃離死神的追趕的話則突入  
ドラキュ LIVE, 房間的門是紅色或虎紋  
或是找到車鑰匙時為好機

### 世紀的棺桶脫出秀



ブラッド要是能從棺桶中成功脫逃的話則突入  
ドラキュ LIVE, ブラッド發動必殺技時為好機

### 競速對決!~ON THE STRAIGHT~



ブラッド勝利的話則 AT 確定, 對戰對手總共有五位, 各自有拿手與苦手的項目  
跟死神對決的話則勝利確定!?, 王女或是賽車女王切入演出發生時為好機

### 力量對決!~ON THE 土俵~



用車的相撲對決, 按鍵按下後ブラッド的屁股  
切入演出發生時為好機

### 技術對決!~ON THE ICE~



用車對決冰上曲棍球  
王女或是賽車女王切入演出發生時為好機

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

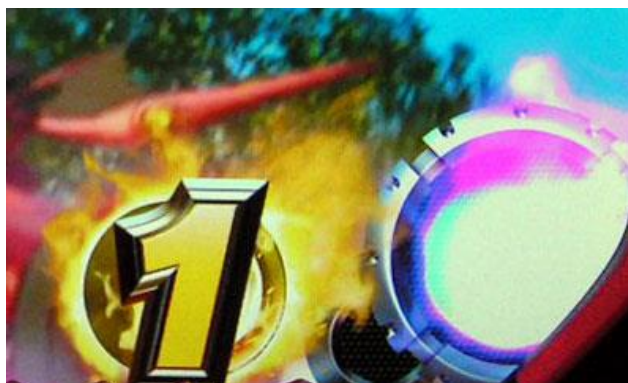
### 場景演出



AT 的前半 20G 所滯在的場景會示唆繼續率，期待度依序為：通常<黃昏<天空

天空場景滯在時為繼續+高繼續率確定!?

### 吸血鬼之魂



畫面右下的魂顏色會示唆繼續率

期待度依序為：白<藍<黃<紅<彩虹

### 超車演出



ブラッド的車跳躍後超過對手的車則突入

RED ZONE!?

### GP RACE



AT 剩餘 8G 的賽車演出，ブラッド勝利的話則次 SET 繼續確定，賽道中對手會依序淘汰之後

最後剩下的對手會示唆繼續的期待度，如果是死神的話則為 RED ZONE 突入確定!?

GP RACE 中的特殊小役成立時也會進行勝利的置換抽選

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/80.5	1/77.0	1/72.4	1/67.7	1/62.6	1/56.7
AT 初當	1/129	1/123	1/117	1/109	1/101	1/93.1
機械割	96.6%	97.9%	100.3%	104.2%	108.5%	113.4%

### 通常時小役確率

小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	小鬼	押順八枚銅鐘
確率	1/77.1	1/167	1/6554	1/121	1/1.95
小役	機會牌	通常 RP	銅鐘 RP	FOX RP	押順四枚銅鐘
確率	1/77.1	1/3.04	1/15	1/16384	1/19.7

押順八枚銅鐘押順錯誤的 1/8 與押順四枚銅鐘押順錯誤的 1/4 會形成一枚役連線

### GP RUSH 中小役確率

設定	12	3	4	5	6
假紅 7 RP	1/246				
紅 7 RP	1/395	1/375	1/334	1/301	1/291

### F.O.X 中小役確率

小役	假紅 7	紅 7 RP
確率	1/10.4	1/4.29

### 通常時翻轉鬼抽選

翻轉鬼:通常時轉輪前的透明板上會出現鬼的圖案,此抽選會跟"小鬼"小役進行同樣的抽選

如果出現的是紅色的當選率還會更高,通常時會依照成立小役進行翻轉鬼抽選

設定	12	3	4	5	6
機會牌/弱櫻	7.50				
銅鐘 RP/通常 RP/押順銅鐘	0.50	0.55	0.60	0.66	0.75



## 通常時 AT 抽選

通常時會依照成立小役進行 AT 抽選、AT 抽選不管是否在 AT/CZ 前兆中，當選時都會庫存

設定	1	2	3	4	5	6
中段櫻	100					
紅翻轉鬼/強櫻	20.0	21.0	22.0	23.0	24.0	25.0
白翻轉鬼/鬼/機會牌	2.50	2.75	3.00	4.00	4.50	5.00
弱櫻	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00	1.30

## 通常時 CZ 抽選

通常時會依照成立小役進行 CZ 抽選、CZ 抽選不管是否在 AT/CZ 前兆中，當選時都會庫存

### ドラキュ LIVE 當選率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.6	0.7	0.8	0.9	1	1.3
強櫻/機會牌	5	5.5	6	6.5	7	8
小鬼/紅翻轉鬼	50	51	52	54	57	60

### AREA666 當選率

設定	1	2	3	4	5	6
機會牌/小鬼	5	5.5	6	6.5	7	8
弱櫻/強櫻/紅翻轉鬼	15	16	17	18	19	20

## ドラキュ LIVE 中的 AT 抽選

ドラキュ LIVE 中 10G 間，銅鐘 RP、通常 RP 成立時會進行轉輪振動發生抽選

振動發生中的一部分會發生逆回轉，逆回轉當選時為 AT 確定

成立役	最後一轉以外		最後一轉	
	振動	逆回轉	振動	逆回轉
銅鐘 RP	50.0	50.0	100	50.0
通常 RP	28.1	50.0	100	25.0

## AREA666 中的 AT 抽選

### 翻轉鬼抽選

AREA666 中會依照成立小役進行翻轉鬼發生抽選

成立役	AREA666	禁断の! AREA666
機會牌/弱櫻	100	100
小鬼/強櫻	50.0	100
銅鐘 RP/通常 RP/押順銅鐘	15.0	33.3

### AT 抽選

AREA666 中特殊小役成立時會進行 AT 抽選(消化中翻轉鬼發生率會上升到 1/5.65)

禁断の!AREA666 中當選的話則突入繼續率 75%的 AT

AREA666 在 10G 消化後的特殊小役成立/翻轉鬼發生後結束

中段櫻	紅翻轉鬼	強櫻	白翻轉鬼/小鬼
100	80	50	20

## AT 中繼續率分配

AT 當選時會決定繼續率

繼續率	1%	25%	75%	80%	85%	90%	95%
天井到達/傳說的ドラキュ LIVE CZ 禁断の!AREA666 CZ 當選時			75	20	4.95	0.02	0.02
AT 消化中庫存時	95	2.5	2	0.25	0.2	0.02	0.02
其他通常當選時		82.5	13.1	3.5	0.82	0.02	0.02

## AT 中翻轉鬼發生抽選

GP RUSH 中會依照成立小役進行翻轉鬼發生抽選

設定	12	3	4	5	6
小鬼/強櫻	1.00				
機會牌/弱櫻	10.0				
銅鐘 RP/通常 RP/押順銅鐘	0.42	0.47	0.51	0.60	0.67

## AT 中 AT 抽選

GP RUSH 中會依照成立小役進行 AT 抽選

設定	1-3	4	5	6
中段櫻	100			
紅翻轉鬼	25.0			
白翻轉鬼/小鬼	1.00	1.50	2.00	3.00
強櫻	2.00	3.00	4.00	5.00
弱櫻/機會牌	0.10			

## GP RACE 中的抽選

GP RACE 突入時會決定繼續 G 數

死神戰為 4-8G、其他以外的為 8G 固定，要是死神戰勝利的話為 RED ZONE 突入確定

對戰角色	4G	5G	6G	8G
死神以外				100
死神	5.00	5.00	5.00	85.0

勝利 RACE 中會進行 AT 抽選，敗北 RACE 中特殊小役成立時會進行勝利置換抽選

設定	1-3	4	56
中段櫻	100		
小鬼	15.0	20.0	25.0
強櫻	25.0	27.5	30.0
弱櫻/機會牌	0.10		

## 結束準備中 AT 抽選

AT 結束後押順銅鐘成立之前的結束準備中，會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	中段櫻/強櫻	小鬼	弱櫻/機會牌
當選率	100	20	2.5

## RED ZONE 抽選

AT 中會依照成立小役進行 RED ZONE 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
中段櫻	100					
紅翻轉鬼	50.0					
白翻轉鬼/小鬼	10.0	10.3	10.5	12.0	13.5	14.5
強櫻	15.0			15.5	17.0	20.0
弱櫻/機會牌	0.10					

### 翻轉鬼發生抽選

RED ZONE 中特定 G 數會發生翻轉鬼

設定	第 1G	第 2G	第 3G	第 4G
12	35	30	20	15
3	32.5	25	25	17.5
45	30			20
6	25			25

成立的小役也會進行翻轉鬼發生抽選，如果剛好跟上面的重疊時則算兩次

設定	12	3	4	5	6
中段櫻/強櫻/弱櫻/小鬼/機會牌	100				
銅鐘 RP/通常 RP/押順銅鐘	25	25.5	26	28	30

RED ZONE 突入時為庫存一次的 AT 確定

之後會依照翻轉鬼的發生次數進行該庫存的 AT 之繼續率抽選

繼續率	25	30	35	40	45	50	55	
1 回	90	2.5	2.25	2	2	0.5		
2 回	30	12.5	10	7.5	7.5	15	4	
3 回						50	12.5	
繼續率	60	65	70	75	80	85	90	95
1 回							0.02	0.02
2 回	3	3	2.5	3	1.75	0.2		
3 回	10	7.5	7.5	8	4	0.45		
4 回	45	15	10	20	7.5	2.45		
5 回				50	30	20		

## F.O.X 中的抽選

為 F.O.X 連線(1/16384)突入，期間內會進行 7 連線抽選

7 連線五次之後的假紅 7 連線成立後轉落，特殊小役成立時也會以 50%進行 AT 庫存