

# 惡靈古堡：啓示

## バイオハザードリベレーションズ



導入年月 2017/07  
五號機 A+ART TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線

下段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



リベレーションズチャンス



ABYSS REPLAY



4 枚



9 枚/REPLAY



9 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

### 開獎條件

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

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 810G，天井到達時經由前兆當選 ART 確定

通常時消化超過 800G 以上當選 BONUS 時也會當選 ART

ART 間連續 14 次 BONUS 都未當選 ART 時，則次回當選 ART 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線上海壇討  
最廣大的的電玩消費族  
最有效活活動廣告平台

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



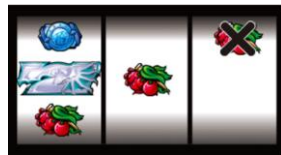
通常時左轉輪約在上段到中段附近瞄押紅櫻（白 7 下方）



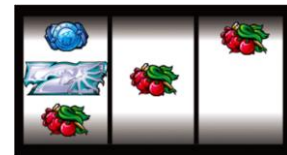
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻連線時強紅櫻

反之未連線時為弱紅櫻



弱紅櫻



強紅櫻

左轉輪下段白 7 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



機會牌

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，右斜上青再連線時為右斜上 RP

西瓜連線時為西瓜，西瓜聽牌後有確實瞄押但是沒中時為機會牌



右斜上 RP



西瓜



機會牌



銅鐘形成左下右上連線時為強銅鐘

### BONUS 中的打法

全轉輪適當消化即可，有特殊音效發生時則照通常時打法瞄押

### ART 與擬似 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出照一般時打法即可

# 各種演出說明

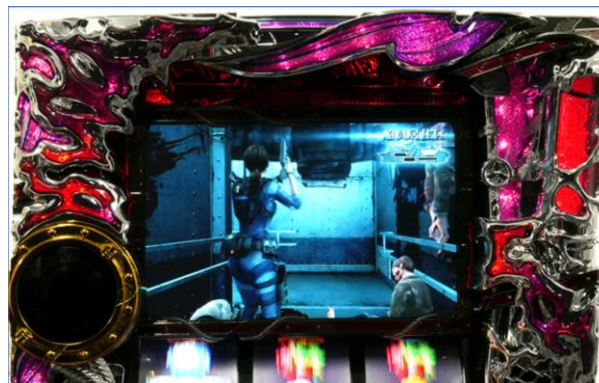
## 基本場景與模式介紹

### 通常場景



通常時的場景有以上的四種，上面越右邊的場景則期待度越高  
期待度越高的場景中當選 BONUS 時則當選 ART 的期待度也高

### 戰慄狀態



框體周圍會閃爍紅色的光，畫面中也會多了一些恐怖的氛圍，此時為戰慄狀態滯在濃厚  
在戰慄狀態中當選 BONUS 時則約 47%當選 ART

## BONUS 中的演出

### 通常時的 BONUS 「啟示機會」



為通常時 ART 突入的主要契機，約可獲得 60 枚，BONUS 後必定往判定演出來告知是否當選 ART  
ART 的抽選時機點有 BONUS 成立時、BONUS 中、BONUS 後的 ART 判定演出中  
BONUS 中畫面左上角會有示唆的 RANK，越往右邊的期待度越高  
演出期待度依序為：任務<BOSS 對決（單人）<BOSS 對決（雙人）<EPISODE

## ART 中的 BONUS



ART 的 BONUS 通常會往對決マラコーダ發展，ART 繼續確定前要是此對決勝利的話則繼續確定繼續確定後則會抽選 EXTRA G 數上乘或是特化上乘區間「INFECTION」特化上乘區間中當選 BONUS 不會發展此演出，但是也會抽選 EXTRA G 數上乘

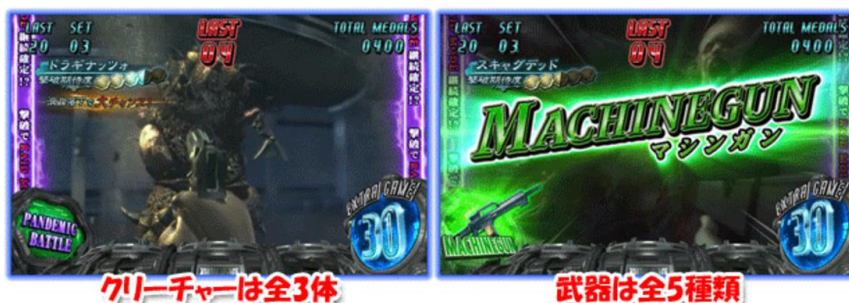
## ART 「RAID MODE」 中的演出

### ART 基本進行流程



1SET 50G 以上繼續，純増 2.0 枚/G (含 BONUS)，消化中發生對決勝利時則次 SET 繼續確定如有剩餘轉數的會則會往「繼續確定區間」移行，繼續確定區間中會進行 EXTRA G 數的上乘抽選

### PANDEMIC BATTLE



為賭上 ART 是否繼續的自力型對決，對決發生率約 1/16，勝利期待度約 33%  
對決中出現的敵人以及武器種類必須要注意，各個敵人會有不同的弱點以及期待度：  
スキャグデッド (銅鐘)、レイチエルウーズ (特殊小役)、ドラギナツォ (全小役)  
武器的種類期待度：手槍<短槍<機關槍<西部長槍<火箭筒

### 繼續確定區間



對決勝利且 RAID MODE 還有剩餘轉數時移行會抽選 EXTRA GAME 的 G 數與上乘特化區間

### EXTRA GAME



RAID MODE 中沒有抽到繼續後  
要是有 EXTRA 的 G 數時則突入此  
EXTRA GAME 中會比較容易抽選對決  
抽選到對決且勝利則拉回 RAID MODE

### PANIC ZONE



繼續確定區間中發展的 G 數上乘的 CZ  
消化中每一轉都會進行凍結抽選  
發生的話則獲得上乘或是突入 INFECTION

### INFECTION



PZ 中凍結的 1/3 突入，為上乘特化區間  
為獲得大量 EXTRA GAME G 數的好機

### Abyss MODE



為本機最強的上乘特化區間，ART 中的青再與銅鐘成立時會抽選，消化中切入演出發生時白七連線則上乘轉數，且約 50% 發生結合凍結白七連線率約 1/3，平均獲得約 100G

### 結合凍結



EXTRA GAME G 數獲得時的約 20% 發生  
(Abyss MODE 中為 50%)  
會發生 G 數分解與結合使上乘轉數增加

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>

## NORMAN 挑戰與 NORMAN 對決

### NORMAN 挑戰



通常時的右斜上 RP 的一部分突入  
為 NORMAN 對決突入的 CZ, 期待度約 50%  
消化中切入演出發生時白七成立則成功

### NORMAN 對決



為高繼續的 ART, 1SET 15G, 繼續率約  
81~96%, 純增一樣是 2.0 枚/G  
每 SET 最後五轉會發生對決, 勝利則繼續  
而且會依照結果進行 EXTRA GAME 的轉數上乘

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/120	1/119	1/118	1/116	1/115	1/113
ART 初當	1/520	1/503	1/449	1/406	1/366	1/348
機械割①	97.9%	98.8%	101.3%	103.9%	106.6%	108.1%
機械割②	99.0%	99.9%	102.6%	105.3%	108.1%	109.8%

機械割②為完全攻略時的機械割

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/65.1	1/62.8	1/60.7	1/58.7	1/56.4	1/55.0
西瓜	1/101			1/100		1/99.9
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	強銅鐘	強櫻	中段櫻	機會牌 A
確率	1/4.88	1/15.9	1/4096	1/683	1/16384	1/116
小役	機會牌 B	機會牌 C	機會牌 D			
確率	1/139	1/1365	1/2521			

### BONUS 中小役確率

小役	銅鐘	強櫻	中段櫻
確率	1/1.02	1/60.3	1/2521

## BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
RP	1.61	1.66	1.72	1.78	1.84	1.95	
弱櫻	3.58	3.45	3.33	3.22	3.1	3.02	
西瓜	0.92			1.53	1.83		
小役	強銅鐘	強櫻	中段櫻	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C	機會牌 D
確率	50	37.5	100	33.9	27.1	37.5	38.5

## 通常時天井 G 數抽選

通常時 BONUS/ART 結束時會進行天井 G 數抽選

如果通常時消化超過此轉數當選 BONUS 的話則當選 ART 確定

天井 G 數	400G	500G	600G	700G	800G
分配比例	5	10	12.5	25	47.5

## 通常時模式移行抽選

通常時模式有有通常 123 與レイチエル 123, 會管理戰慄狀態的移行抽選

	設定變更時			ART/BONUS 結束時		
設定	通常 1	通常 2	通常 3	通常 1	通常 2	通常 3
12	34.4	50	15.6	77.3	19.5	3.13
34				74.2		6.25
56				70.7		9.77
小役	不中/通常 RP/銅鐘			強櫻/機會牌		
滯在	通常 1	通常 2	通常 3	通常 1	通常 2	通常 3
通常 1	98.6	1.17	0.2	99.6	0.2	0.2
通常 2	5.08	94.7	0.2		99.8	0.2
通常 3	1.95	3.13	94.9			
小役	西瓜			弱櫻		
滯在	通常 1	通常 2	通常 3	通常 1	通常 2	通常 3
通常 1	89.8	9.77	0.39	59.3	39.1	1.56
通常 2		90.2	9.77		60.9	39.1



沒有滯在戰慄狀態時會進行レイチェル模式移行抽選，只在不中/RP/銅鐘成立時抽選

設定	移行率	レイチェル 1	レイチェル 2	レイチェル 3
135	0.59	59	39.1	19.5
246	0.78	60.2		0.78

## 戰慄狀態移行抽選

通常時有通常與戰慄 RSD 的三種狀態，戰慄狀態會管理 BONUS 成立時的 ART 抽選

レイチェル模式滯在時每一轉都會進行戰慄 R 與レイチェル模式的轉落抽選

滯在模式	レイチェル 1	レイチェル 2	レイチェル 3
轉落	9.77	3.13	0.39
戰慄 R	9.77	9.38	7.42

小役成立時會依照滯在模式進行戰慄狀態的移行抽選

滯在模式	不中/通常 RP/銅鐘		弱櫻		西瓜		強銅鐘
	戰慄 S	戰慄 D	戰慄 S	戰慄 D	戰慄 S	戰慄 D	戰慄 D
通常 1	0.29	0.1	7.81	1.95	25	15.6	100
通常 2	0.58	0.2					
通常 3	3.13	1.17					

## 戰慄狀態的繼續轉數抽選

繼續轉數	10G	15G	20G	30G
戰慄 R	100			
戰慄 S		99.2		0.78
戰慄 D			62.5	37.5

戰慄狀態中成立小役會進行戰慄狀態的 G 數上乘抽選（戰慄 R 中只有強銅鐘會+10G）

戰慄 SD 滯在中

小役	不中/RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	強銅鐘
5G	0.39	9.38	25	
10G		0.39	0.78	100

## BONUS 成立時的 ART 抽選

通常狀態中的 ART 當選率：0.1%~6.25%、戰慄狀態中的 ART 當選率：40~50%

ART 間的 BONUS 次數會影響 ART 的當選率，以下表格為 ART 間的第幾次 BONUS

如果通過此抽選的話，則 ART 當選率會與戰慄狀態中進行相同抽選

BONUS 次數	1.2	3	5	7.9	10	11-14
設定 1-3	0.4	10	25	50	0.4	66
設定 4-6	1.6	25	25	50	0.4	66

## ART 結束畫面示唆

			
基本畫面	從戰慄狀態開始	設定 5 以上確定	設定 6 確定

## CZ 中當選 BONUS 的角色介紹

		
設定 4 以上確定	設定 5 以上確定	設定 6 確定