

CR 惡靈古堡

CR バイオハザード

樂都機種介紹 QR

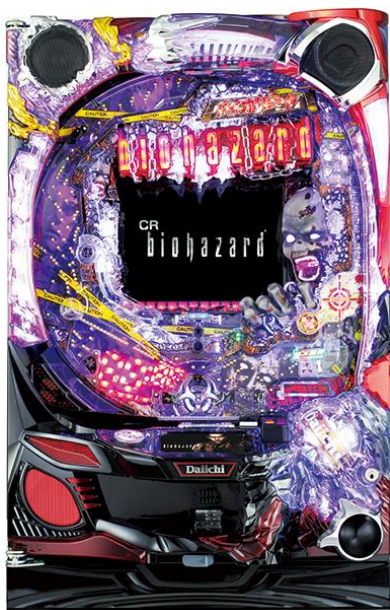


手機掃描 QR 進入機種介紹

Daiichi

導入年月 2013/12
MAX TYPE, 一般確變型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

71.6 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&1&&10&14

通常時大當確率 1/399.6

確變時大當確率 1/40.76

確變率 81%

平均出玉

4~16R : 約 444~1801 個

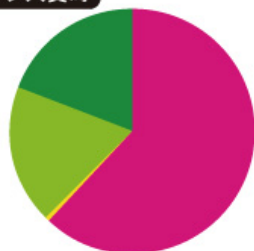
ROUND 數 2~16

1R COUNT 數 9

時短 通常大當後無

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時

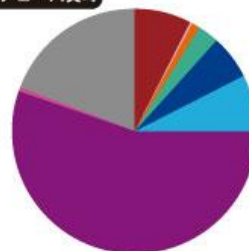


16R(實質4R)確變	62%
10R(實質4R)確變	0.5%
5R(實質4R)確變	18.5%
5R(實質4R)通常	19%

81% 實質 4R 確變、19% 實質 4R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



振り分け確変 16R	7.5%
振り分け確変 14R	0.5%
振り分け確変 12R	1%
振り分け確変 10R	2.75%
振り分け確変 8R	5.75%
振り分け確変 6R	7.5%
16R 確變	55.5%
2R 確變出玉ナシ	0.5%
2R 通常出玉ナシ	19%

55.5% 16R 確變

25% 6~16R 分配確變

0.5% 2R 確變無出玉、19% 2R 通常無出玉

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



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



各種演出說明

模式與大當介紹

通常模式



有很多個場景，要是突入ウエスカー、殲滅、或是雷雲等特殊模式時則期待度上升

生存機會



SP 立直結束後全圖案消燈後發生往大當的特殊演出，將敵人打倒則可獲得生存 BONUS 武器是火箭筒時期待度大上升

生存 BONUS



從生存機會當選的實質 4R 確變或通常大當，開獎中惡靈拉門動作時則突入槍枝射擊模式，失敗則突入生存模式

大當



數字連線時獲得的大當，為實質 4R 大當，確變時 3.7 連線的話則獲得 16R 確變大當，其他則在心跳閘門通過時告知

槍枝射擊模式



電嘴補助會持續到次回大當，為 80%繼續率的確變模式，有出玉大當時的 70%為 16R

突入契機為數字連線大當或是生存 BONUS 的一部分

轉落契機為有可能當選通常大當的 VS S.タイラント敗北時

生存模式



沒有電嘴補助的確變或通常模式，生存 BONUS 的演出失敗時突入，模式要是一直沒結束則為 潛伏確變濃厚，有專用的演出

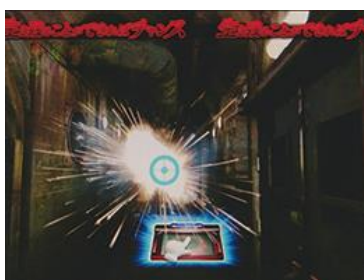
脫出模式



槍枝射擊模式中轉落時所突入的確變或通常模式 我方人數增加或是超過 16 轉時則潛伏確變的 期待度上升，也有專用的演出

役物介紹

觸控螢幕



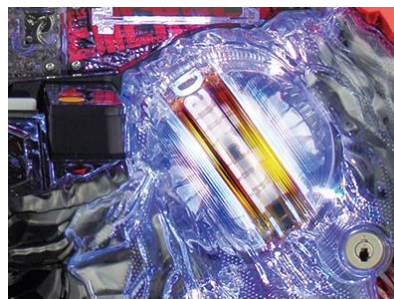
機台上搭載的觸控螢幕觸摸時會進行主角變更或是演出的期待度上升，還有進行立直演出變化等 特別要注意保留變化，保留上顯示的密碼要是在觸控螢幕中輸入時則會進行變化

惡靈拉門



立直的最後或是槍枝射擊模式中有機會進行 動作的役物，有動作時為超激熱

D.D.S



各種場面都有機會發生動作，旋轉時為好機 變化成 Daiichi 以外的話則期待度上升

暴君爪子役物



各種時間要是有動作則發展 暴君系的立直演出，發展 S 暴君立直時為大好機

生命水罐役物



對決立直前半要是動作時 則突入期待度大幅上升的 後半戰

殭屍役物



在槍枝射擊模式中動作的話 則獲得大當或是模式繼續濃厚

預告演出

保護傘連續預告



左右的圖案變成我方角色，中央出現殭屍將其打倒後繼續的擬似連

三次以上繼續時則期待度大幅上升

心電圖預告



心電圖的顏色會示唆期待度

紅色時為好機

クリーチャー亂入



亂入後會使保留變化的

先讀演出

目標準心預告



時間點恰巧能將保留射穿時

則進行變化的先讀演出

ウェスカーモード



保留內的期待度上升的先讀模式

要注意之後的展開

轉頭後有殭屍預告

保留變化預告



保留的顏色與形狀進行變化的

先讀預告，出現的東西要注意

探照燈預告



畫面變暗後，燈光照射房間

暴君登場時為大好機

開場動畫預告



畫面變暗後播放開場動畫的

激熱預告

瓢蟲紋



為本廠商的激熱花紋

可能在各種演出中出現



聽牌後畫面出現雜訊

殭屍出現時則期待度上升

SLIDE STEP UP 演出



只在保管室中發生的預告
數字越大的話則期待度越高

走廊預告



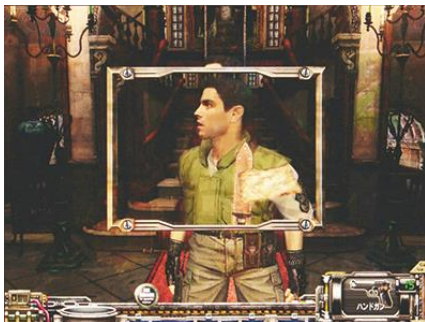
探索場景的專用預告，走廊上
發現影子，出現的東西會
示唆期待度

落雷預告



探索場景的專用演出，閃電的
光發生後，窗邊出現的東西
必須要注意

視窗 STEP UP 預告



玄關場景專用的演出，主角朝的方向
會有期待度的不同，朝左十則期待度大幅上升

書類預告



玄關場景的專用預告
文字的顏色會示唆期待度

立直演出

死亡陷阱系立直



有三種演出，台詞的顏色跟通常時不同時
則期待度上升



クリーチャー系立直



也是有三種的演出，打倒的話則獲得大當



任務系立直



有兩種演出，在 30 秒以內救出夥伴的話則獲得大當，剩餘時間與切入演出的顏色是紅色時
則期待度上升，彩色的話則為大當濃厚!?



槍枝射擊立直



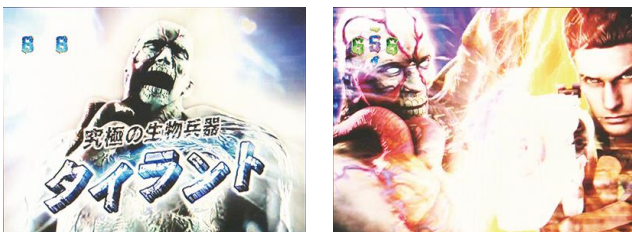
使用觸控螢幕打倒大量殭屍，全部打倒的話則獲得大當，剩餘的數量越少時則期待度上升

對決立直



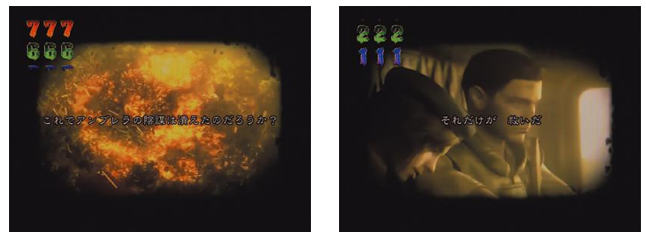
對決立直分成前半兩後半，發展到後半時則期待度大幅上升，前半出現觸控螢幕時則發展後半的期待度上升。後半使用武器或道具將敵人擊破則獲得大當

暴君立直



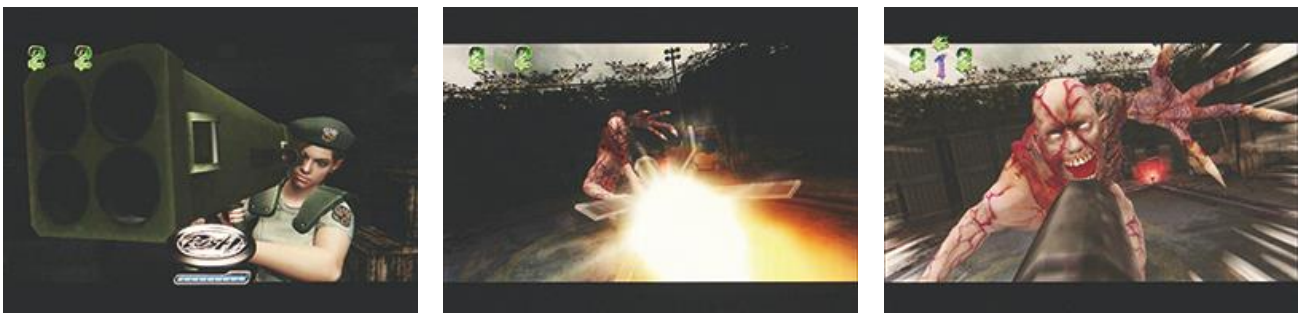
暴君爪子役物落下時發展的高期待度立直演出
台詞的顏色與最後的切入種類會有期待度不同

全回轉立直



為大當濃厚的演出，會播放結局動畫

S 暴君立直



為本機最強演出，將暴君擊破則獲得大當

台詞的顏色、觸控演出發生、切入演出的種類會有期待度的不同

槍枝射擊模式中的演出

警戒 STEP UP 預告



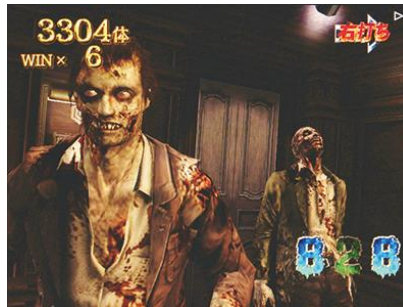
在洋館中探索，主角前進時要是有殭屍的話則為好機，但是要是出現暴君則為大危機

燈照射演出



燈漸漸慢慢照射的演出

最後出現的是…



使用觸控螢幕將殭屍殲滅的獲得確變大當

出現 BOSS 角色則將其擊破的話則獲得大當



VS S.暴君



有可能當選通常大當的演出，敗北的話則突入脫出模式。主角要是先攻或是迴避敵人攻擊時

則獲得大當濃厚。迴避失敗時連打也有機會復活

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>