

冥王黑帝斯

アナザーゴッドハーデス-奪われた ZEUSver.

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/02

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 28G

小役構成



PREMIUM GOD GAME



EXTRA REPLAY



EXTRA REPLAY



15 枚/7 枚/3 枚/1 枚/REPLAY



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「HELL ZONE」

轉輪凍結特典與確率

GOD 連線的一部分會發生螢幕消失的轉輪凍結演出
 GOD 連線時為 AT 100G+三次 JUDGEMENT 庫存
 約 1/21845.3 會發生全迴轉凍結，發生時獲得
 GOD 連線、冥王連線、紫 7 連線的特典(平均 1/3 機率)

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1570G，天井到達後再經過最大 30G 的前兆後突入「JUDGEMENT」
 天井到達第一次突入的「JUDGEMENT」必定是「PREMIUM OF HADES」



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



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



樂都頻道相關機台影片推薦



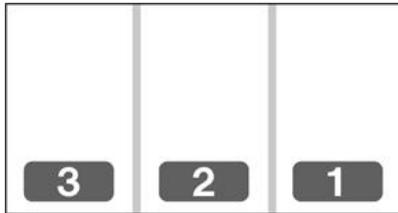
奈落葉斯洛小賣部 冥王黑帝斯

https://www.youtube.com/watch?v=TVavOi_Bfh4

小役種類及瞄壓方式



通常時只要從左轉輪開始順壓即可



押順指示發生時必須照押順指示瞄押



切入演出發生時必須瞄押畫面指示的圖案

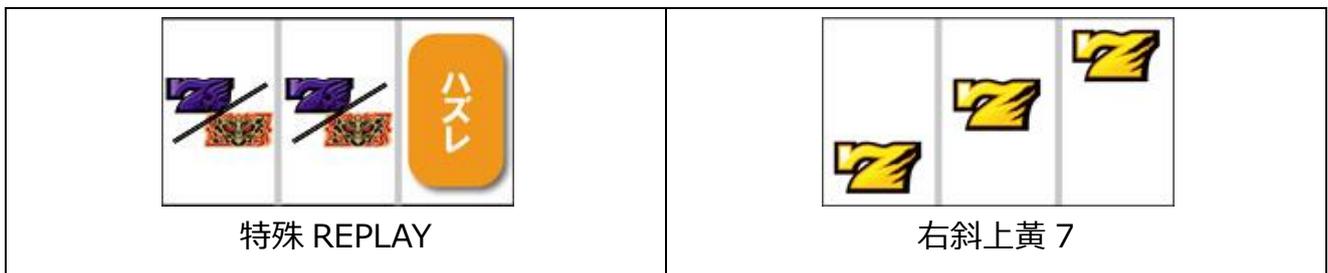
弱機會小役

以下小役為弱機會小役，當選率較低，左轉輪藍 7 中段停止為連線時為一枚役不中目



中機會小役

以下小役為中機會小役，當選率稍高，中段紫 7 或冥王聽牌連線不中時為特殊 REPLAY



強機會小役



中段黃 7 連線為強機會小役，AT 中成立時必定上乘

本機演出說明

通常場景說明

ミノス



アケロンス



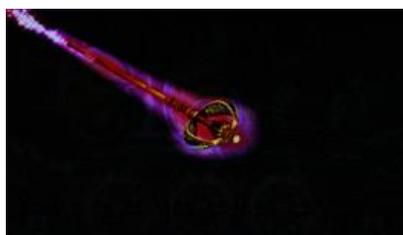
プルーツス



通常時有以上三個場景，越右邊的場景內部高確或前兆期待度越高

通常演出

ヘカテ之杖演出



REPLAY 否定時為好機

暗之霧演出



發生為模式上升的好機

冰水晶演出



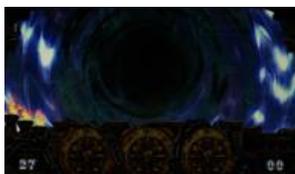
連續發生時 GG 期待度上升

隱藏面具演出



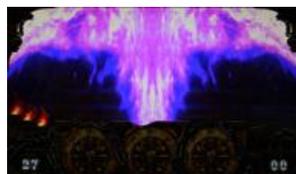
可期待奇數聽牌

波紋演出



示唆奇數聽牌或是
REPLAY 成立

紫火演出



如果非特殊小役成立
則 GG 前兆機會大

龍捲風雷演出



奇數聽牌否定的話
為好機到來

CHANCE 按鍵演出



按下按鍵後出現的文字
必須要注意

特殊圖案演出



全部被鐵鍊鎖住時則突入
HELL ZONE

斷頭台演出



持續到第三停止時為好機

神的眼睛演出



眼睛張開後的下一轉會...

數字巨大化演出



連續發生時為好機

冥王槍演出



發生時期待度大幅上升!

冥界之門演出



門打開的話為大好機

PUSH 按鍵演出



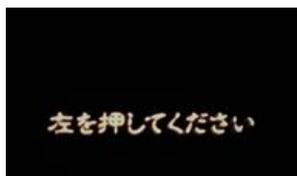
為激熱演出，大膽按下去吧!

出目演出



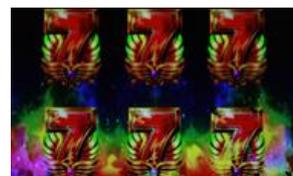
數字的組合會示唆狀態

GOD 演出



GOD 連線成立時會有各種的演出發生
出現上面的演出時，左圖為 GOD 確定
右圖則有機會 GOD 連線

全迴轉凍結



畫面發生類似故障的畫面後
與轉輪一起發生全迴轉的演出

HELL ZONE 演出



為奇數連線的高確率區間，隨時都有可能突入，奇數連線期待度約 25%

繼續 G 數為 5/10/15G，背景會隨著當選期待度而有所變化

JUDGEMENT

奇數連線



紫 7 連線



冥王連線



GOD 連線



以上演出發生時則突入 JUDGEMENT，之後進入上乘法區間

RUSH OF KERBEROS



5G 保證+繼續抽選，平均上乘 G 數約 75G，最大一轉可以一次上乘 300G

三頭咆嘯時為特殊小役成立的好機，即為大量上乘的好機！

ZONE OF PERSEPHONE



10G 保證+繼續抽選，最低也有 50G 保證的上乘法區間

切入演出發生時為紫 7 連線的好機會，紫 7 連線成立時則上乘 50G 以上確定

而且紫 7 連線後還會發生 0G 連上乘？平均上乘 150G

PREMIUM OF HADES



10G 保證+繼續抽選，最低也有 100G 保證的上乘法區間

切入演出發生時為冥王連線的好機會，冥王連線成立時則上乘 100G 以上確定

而且冥王連線後還會發生 0G 連上乘？平均上乘 300G

COMBO FREEZE



上面兩個特化區間中發生的 0G 連上乘
繼續率最高高達 90%!

既視感凍結



GG 中特殊小役成立後可能發生的上乘演出
啟動後轉輪會再度停止在同一小役上
然後發生上乘的演出

GOD GAME

オケアノス



エリニユス



ハーデス



GOD



GG 中有前面的三個場景+最後的 GOD 連線後專用場景四種

前面三個越右邊的場景上乘期待度越高

G 數直上乘



GG 中特殊小役成立時
為 G 數上乘的好機

HELL ZONE



GG 中也有可能突入
奇數連線機率期待度上升

奇數連線



奇數連線後則突入
JUDGEMENT

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>

轉輪鎖定演出相關

轉輪鎖定卡住的轉輪數越多（鎖定階數越多），則期待度越高。以下為各小役的發生期待度
轉輪鎖定三階為確定役以上確定，轉輪鎖定四階為 GOD 確定

轉輪鎖定	中段黃 7	特殊 RP (紫 7 頭)	特殊 RP (冥王頭)	紫 7 連線	冥王連線	GOD 連線
一階	7.5	8.82	15	10	15	8.33
二階		1.76	15	20	30	8.33
三階				5	16.7	8.33
四階						25

演出法則

通常時畫面數字

1. 連續五轉奇數聽牌為前兆滯在濃厚，連續四轉同樣的奇數聽牌則期待度高
2. 偶數頭順目 or 中間與右邊的數字奇數聽牌，為通常模式以上滯在濃厚
3. 奇數頭順目 or 左邊與右邊的數字奇數聽牌 or 出現 V 數字 or 左邊為 7+ 中右任一為奇數，為天國準備模式以上滯在濃厚
4. V 夾奇數出現，天國模式以上滯在濃厚
5. 848 或 484 的地獄目出現，為冥界模式滯在濃厚或是前兆滯在濃厚

通常時演出系

1. REPLAY+暗之霧演出，模式上升確定
2. （紫火演出 or 冥王槍演出）+當轉非特殊小役，為當轉當選 GG 或是已經滯在前兆濃厚
3. 波紋演出時，如果不是成立 REPLAY 或奇數聽牌，則可以期待為天國模式
4. 框體震動演出，畫面數字左邊 7 停止時為 GOD 或是前兆確定！，如果演出為連續的話則可期待當選複數庫存
5. 起動時框體周圍燈光沒有閃一下，加上第一停止出現紫火時為前兆或是確定役濃厚！
6. 隱藏面具演出與數字巨大化演出，同一演出連續三次為好機，連續四次為激熱
7. プルートス場景移行時可期待天國模式或是前兆
8. プルートス場景移行ミノス場景時可期待滯在天國模式、冥界模式或是前兆
9. 按下 CHANCE 按鍵後場景移行時為天國模式滯在濃厚
10. 按下 CHANCE 按鍵後移行プルートス場景時為前兆滯在濃厚
11. 斷頭台演出在第二停止按鍵時就結束，則可期待滯在天國準備模式以上

HELL ZONE 中的演出

1. 起動音延遲發生為 GOD 確定！
2. 左邊停止的數字為 7 則 GOD 確定！
3. 出現冥界之門演出，為確定役成立確定！
4. 「起動時」就出現 PUSH 按鍵演出，為 GOD 確定！

JUDGEMENT 中的演出

1. 波紋演出或是龍捲風雷演出，為上乘或是確定役成立確定
2. 冥王槍演出發生，為三位數上乘或是確定役成立確定
3. CHANCE 按鍵演出按下後出現激熱，為三位數上乘或是確定役成立確定
4. 起動音延遲發生，為三位數上乘或是確定役成立確定
5. 框體震動演出發生，為三位數上乘或是確定役成立確定
6. ヘカテ之杖演出發生時沒有成立 REPLAY 的話為上乘確定
7. 出現冥界之門演出，為確定役成立確定

ケルベロスの上乘特化區間中的演出

1. 強攻擊為 30G 以上上乘確定
2. 弱攻擊+震動演出為 50G 以上上乘確定
3. 強攻擊+震動演出為 50G 以上上乘確定
4. 強攻擊時第一停止與第二停止出現的 G 數是相同的，則上乘三位數確定
5. 強攻擊時第二停止的轉數比第一停止時出現的 G 數低時，上乘 300G 確定

ペルセポネ或ハーデスの上乘特化區間中的演出

1. 出現冥界之門演出，為確定役成立確定
2. 強攻擊為 30G 以上上乘確定
3. 強攻擊+震動演出為三位數上乘確定
4. 還有剩餘的上乘區間轉數時畫面變暗，則上乘三位數確定
5. COMBO FREEZE 演出中，按下 CHANCE 按鍵後出現結束演出，然後復活的話則此 COMBO FREEZE 的繼續率為 66%以上確定

GOD GAME 中的演出

1. 冰水晶演出出現上乘時為 30G 以上確定
2. (假) 前兆中以外的數字轉動時, 出現龍捲風雷演出時為 30G 以上上乘或是發生既視感凍結, 又或是成立確定役確定
3. (假) 前兆中以外的數字轉動時, 出現波紋演出沒有發生轉數上乘時可期待滯在裏天國
4. 冥王槍演出為奇數連線、三位數上乘、確定役三種之一確定, 如果發生 PREMIUM 既視感凍結的話則可以期待 PREMIUM 既視感凍結的繼續率為高的
5. CHANCE 按鍵演出出現激熱時, 為奇數連線、三位數上乘、確定役三種之一確定, 如果發生 PREMIUM 既視感凍結的話則 PREMIUM 既視感凍結的繼續率為 90%確定
6. 震動演出+下面板消燈時, 為上乘+既視感凍結發生確定
7. 轉輪起動音延遲發生, 為三位數上乘或是確定役成立確定
8. ヘカテ之杖演出發生時沒有成立 REPLAY 的話為上乘或是奇數連線確定
9. 移行ハーデス場景時為天國模式滯在濃厚
10. 上乘轉數表示前出現 PUSH 按鍵時, 上乘三位數確定
11. 出現前一代的豎琴演出時, 為冥王或是 GOD 確定
12. 出現前一代的冰演出時, 為奇數連線、三位數上乘、紫 7、GOD, 四種之中其一確定
13. 出現前一代的雷演出時, 為奇數連線、三位數上乘、冥王、GOD, 四種之中其一確定
14. 出現前一代的火演出時, 為奇數連線、三位數上乘、GOD, 三種之中其一確定
15. 中段 REPLAY 成立之後出現數字聽牌的前兆演出時為激熱
16. 按照波紋演出、冰水晶演出、龍捲風雷演出、紫火演出的順序發生前兆演出時為激熱
17. 奇數聽牌時右邊數字也為奇數, 連續三次時為大好機
18. 奇數聽牌時一次就結束的話為大好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/459.4	1/416.8	1/408.7	1/330.9	1/327.1	1/252.9
機械割	97.23%	99.82%	102.78%	106.30%	111.12%	116.30%

小役確率

成立小役	押順/上段 RP	押順上段黃 7	押順中段黃 7	中段 RP
確率	1/2.77	1/2.71	1/4.17	1/99.9
成立小役	機會牌	下段共通黃 7	右斜上黃 7	特殊 RP
確率	1/128	1/130	1/327.7	1/655.4
成立小役	中段黃 7	紫 7RP	GOD	冥王 RP
確率	1/936.2	1/6553.6	1/8192	1/21845.3

紫 7RP、GOD、冥王 RP 成立時的一部分會發生全迴轉凍結（確率各 1/65536）

ZONE OF PERSEPHONE 中紫 7 連線確率為 1/9

PREMIUM OF HADES 中冥王連線確率為 1/9

通常時模式移行抽選

通常時有低確 A/低確 B/冥界/通常/天國準備/天國 A/天國 B/超天國的八種模式

通常時會依照成立小役與滯在模式進行移行抽選，越上面的模式越容易當選 GG

設定變更時模式抽選

模式	低確 A	低確 B	冥界	通常	天國準備	天國 A	天國 B
設定 1	44.3	20	5	18	12.5	0.1	0.05
設定 2	42.9	15		25	12		
設定 3	41.8	20		18	15		
設定 4	39.5	15		25			
設定 5	40.5	20		18	16	0.4	0.1
設定 6	38.5	15		25			

上段 REPLAY 成立時

滞在	低 A				低 B						
設定	低 B	冥界	通常	準備	低 A	冥界	通常	準備			
13	0.15	0.02	0.05	0.02	0.78	0.07	0.11	0.04			
2	0.29	0.006	0.15	0.01	0.59	0.02	0.21	0.02			
4	0.29	0.006	0.35	0.01	0.59	0.02	0.40	0.02			
5	0.20	0.07	0.08	0.07	0.68	0.17	0.13	0.06			
6	0.49	0.006	0.49	0.01	0.39	0.02	0.99	0.02			
滞在	通常				準備						
設定	低 A	低 B	準備	天 A	低 A	低 B	通常	天 A	天 B	超天	
1	1.38	0.50	0.11	0.006	0.65	0.29	0.03	0.68	0.05	0.02	
2	0.70	0.40			1.01	0.68	0.06				
3	1.38	0.50			0.56	0.29	0.03				0.15
4	0.40	0.40			1.01	0.68	0.06		0.05		
5	1.38	0.50			0.51	0.29	0.03		0.15		0.07
6	0.64	0.24			0.62	0.68	0.45		0.05		0.02
滞在	低 A	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天				
冥界	4	4									
天 A	2.28	0.78	0.1	0.1							
天 B			0.25	0.5	0.5		0.02				
超天			2.44	1.47	1.25	1.25					

特殊 REPLAY 成立時(紫 7 頭)

滞在	低 A						低 B				
設定	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天	通常	準備	天 A	天 B	超天
13	78.4	5	15	1	0.5	0.1	73.4	25	1	0.5	0.1
24	78.3	7.34	13.4	0.61	0.2	0.05	77.3	21.1	1	0.5	0.1
5	78.2	5	15	1	0.5	0.29	69.4	29	1	0.5	0.2
6	78.3	7.34	13.4	0.61	0.2	0.05	72.3	25	1.8	0.79	0.1

滞在	冥界	通常	準備	天 A	天 B	超天
準備		33.3				
天 A		2	39			
天 B		1	10			
超天	5	0.4	1	5	5	100

特殊 REPLAY 成立時(冥王頭)

滞在	低 A				低 B			
設定	準備	天 A	天 B	超天	準備	天 A	天 B	超天
1	93.9	5	1	0.1	93.9	5	1	0.1
2-6					90.9	8	1	0.1
滞在	冥界	通常	準備	天 A	天 B	超天		
天 A		44	89					
天 B		5	10					
超天	12.5	1	1	5	5	100		

中段 REPLAY 成立時

滞在	低 A						低 B				
設定	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天	通常	準備	天 A	天 B	超天
13	94.1	3.13	2	0.5	0.2	0.05	5	2.7	0.5	0.2	0.5
2	91.2	6.47	1.61				9	2.3			
4	86.2	11.5	1.61				11.5	2.3			
5	91.8	3.13	3	1.28	0.59	0.24	5	4.7	2.5	0.6	0.3
6	84.5	12.7	1.61	0.89	0.2	0.05	12.8	2.3	0.9	0.2	0.05
滞在	冥界	通常	準備	天 A	天 B	超天					
準備		10									
天 A		0.78	15								
天 B		0.39	3								
超天	1	0.2	1	1	1	100					

右斜上黄 7 成立時

滞在	低 A								
設定	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天			
13	75.3	20.0	4	0.5	0.2	0.05			
2	69.3	26.9	3						
4	66.9	29.4	3						
5	68.0	21.0	9	1.25	0.6	0.15			
6	63.3	25.3	3.4	0.5	0.2	0.05			
滞在	低 B					通常			
設定	通常	準備	天 A	天 B	超天	準備	天 A	天 B	超天
13	25	8	0.5	0.2	0.05	20	10	2.5	0.4
24	35	6				17			
5	25	13				28			
6	40	9				22			
滞在	冥界	準備	天 A	天 B	超天				
天 A		34							
天 B		5							
超天	3	1	3	3	100				

下段共通黄 7 成立時

滞在	冥界	準備	天 A	天 B	超天	
天 A		15				
天 B		3				
超天	1	1	1	1	100	
滞在	低 A					
設定	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天
13	90.3	7	2	0.5	0.2	0.05
2	80.3	17				
4	78.3	19				
5	84.0	7	7	1.5	0.4	0.15
6	72.1	22.1	5	0.5	0.2	0.05

滞在	低 B					通常			
設定	通常	準備	天 A	天 B	超天	準備	天 A	天 B	超天
13	12.5	2.5	0.5	0.2	0.05	10	2.5	0.78	0.2
24	22.5	2.5				8			
5	12.5	7.5	0.9	0.6	0.15	15			
6	27.5	4.5	0.5	0.2	0.05	18			

押順黄 7 成立時

滞在	低 A				低 B			
設定	低 B	冥界	通常	準備	低 A	冥界	通常	準備
13	0.15	0.02	0.05	0.02	0.78	0.07	0.11	0.04
2	0.29	0.006	0.15	0.01	0.59	0.02	0.21	0.02
4	0.29	0.006	0.35	0.01	0.59	0.02	0.4	0.02
5	0.20	0.07	0.08	0.07	0.68	0.17	0.13	0.06
6	0.49	0.006	0.49	0.01	0.39	0.02	0.99	0.02
滞在	通常				冥界			
設定	低 A	低 B	準備	天 A	低 A	低 B	超天	
1	1.38	0.5	0.11	0.006	4	4	0.006	
23	0.7	0.4						
4	0.4	0.4						
5	1.38	0.5			3.98	3.97	0.05	
6	0.64	0.24			4.03	3.97	0.006	
滞在	準備							
設定	低 A	低 B	通常	天 A	天 B	超天		
1	0.65	0.29	0.03	0.68	0.05	0.02		
24	1.01	0.68	0.06					
3	0.56	0.29	0.03		0.15			
5	0.51	0.29	0.03		0.15	0.07		
6	0.62	0.68	0.45		0.05	0.02		
滞在	準備	天 A	天 B	超天				
天 A	0.1							
天 B	0.5	0.5		0.02				
超天	1.47	1.25	1.25					

中段黃 7 成立時

滯在	低 A								
設定	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天			
13	50	33.3	11.8	3.75	1	0.1			
24	42	43.3	9.8						
5	41	33.3	16.8	6.75	1.78	0.29			
6	34.2	48.3	11.8	4.14	1.39	0.1			
滯在	低 B					通常			
設定	通常	準備	天 A	天 B	超天	準備	天 A	天 B	超天
13	81.4	15	2.5	1	0.1	50	15	3	0.5
24	84.4	12				45			
5	75.4	20		1.78	0.29	50			
6	79.4	17		1	0.1	45			
滯在	冥界	準備	天 A	天 B	超天				
天 A		44							
天 B		5							
超天	8	1	5	5	5				

機會牌成立時

滯在	冥界	準備	天 A	天 B	超天	
天 A		15				
天 B		3				
超天	1	1	1	1	100	
滯在	低 A					
設定	低 B	通常	準備	天 A	天 B	超天
13	91.3	4	4	0.5	0.2	0.05
2	83.3	12				
4	87.8	14.5				
5	85.2	4	9	1.28	0.39	0.15
6	75.5	17.5	6	0.79	0.2	0.05

滞在	低 B					通常			
設定	通常	準備	天 A	天 B	超天	準備	天 A	天 B	超天
13	12.5	5	0.5	0.2	0.05	10	2.5	0.8	0.4
2	18.5	3							
4	20.5	3							
5	12.5	10	0.89	0.59	0.15	13	4.5	1.2	0.8
6	23.6	5	0.7	0.2	0.05	10	2.9	0.8	0.4

GOD GAME 結束後

滞在	通常			天 A			
設定	低 A	低 B	準備	低 A	低 B	通常	準備
1	50	25	5	32.5	12.5	20	20
2	35	40	5	19.4	15.6	20	15
3	42.5	25	12.5	27.5	12.5	20	15
4	31.7	33.3	5	20	15	30	15
5	42.5	25	12.5	28	17	15	15
6	31.7	33.3	5	10	20	25	15

滞在	低 B	低 AB			天 B				
設定	低 A	通常	準備	天 A	低 A	低 B	通常	準備	天 A
1.00	44	2.5	2.5	1	2.5	2.5	30	25	10
2	42	5	2		5	2	30	15	10
3	44	2.5	2.5		10	10	25	30	10
4	42	5	2		11.7	10	33.3	15	15
5	44	2.5	2.5		10	10	20	25	20
6	42	5	2		11.7	10	33.3	15	15

滞在	低 A	冥界	準備	超天					
設定	低 B	超天	通常	低 A	低 B	通常	準備	天 A	天 B
1-6	10	1	25	9.2	5	10	20	33.3	10

GOD GAME 抽選

通常時會依照滯在模式以及成立小役進行 GG 抽選

低確 A/低確 B 滯在時

設定	上段 RP/特殊 RP 中段 RP/押順黃 7	右斜上黃 7	下段共通黃 7	中段黃 7	機會牌
13	1/32768	1/2048	1/16384	1/256	1/2048
2	1/10993	1/682.7	1/8192	1/204.8	1/682.7
4	1/6554	1/682.7	1/8192	1/204.8	1/682.7
5	1/16384	1/1024	1/10993	1/227.6	1/1024
6	1/5461	1/204.8	1/2979	1/85.33	1/292.6

冥界滯在時

小役	上段 RP/特殊 RP/押順黃 7	中段 RP/下段共通黃 7	右斜上黃 7/中段黃 7/機會牌
當選率	1/32768	1/8	1/4

通常滯在時

設定	上段 RP/押順黃 7	特殊 RP/下段共通黃 7	中段 RP	右斜上黃 7	中段黃 7	機會牌
13	1/5461	1/100.2	1/64	1/8	1/4	1/20
2	1/2731	1/50.1	1/42.7	1/7.26	1/3.8	1/16.7
4	1/862.3	1/33.4	1/27.8	1/5.92	1/3.4	1/13.7
5	1/4096	1/83.8	1/56.9	1/7.53	1/3.97	1/18.9
6	1/512	1/28.6	1/16.4	1/5.29	1/3.2	1/11.7

天國準備/天國 A/天國 B/超天國滯在時

小役	上段 RP	特殊 RP/中段 RP	押順黃 7	下段共通黃 7	右斜上黃 7	機會牌	中段黃 7
天國準備	1/32768	1/32768	1/16384	1/16384	1/2048	1/2048	1/256
天國 AB	1/64	1/10	1/67.6	1/50	1/3.33	1/5	1/2
超天國	1/20	1/10	1/20	1/50	1/4	1/5	1/2

小役連續時的抽選

任意黃 7 連線三連、任意中段 RP/機會牌/特殊 RP(畫面顯示寶石)二連時會進行 GG 抽選

任意黃 7 連線四連、任意中段 RP/機會牌/特殊 RP(畫面顯示寶石)三連時為 GG 確定

設定	1	2	3	4	5	6
任意黃 7 連線三連	2	2.78	4.34	6.34	8.84	10.84
任意(中段 RP、機會牌、特殊 RP)二連	10	11.56	13.12	16.12	19.12	22.12

HELL ZONE 的抽選

畫面中的 324 數字要是被鎖鏈鎖住時則突入 HELL ZONE

HELL ZONE 中 GG 當選率大幅上升，而影響 HELL ZONE 突入的模式稱為裡模式

裡模式有非滯在/SHORT A/SHORT B/MIDDLE/LONG 的五種

特殊小役成立時會進行裡模式的移行抽選

HELL ZONE 當選時

非滯在/SHORT B 滯在時不移行

滯在	SOHRT A	MIDDLE		LONG	
移行	非滯在	非滯在	SOHRT A	非滯在	SOHRT A
移行率	83.33	30	10	10	10

通常(上段)REPLAY 成立時

非滯在/MIDDLE/LONG 滯在時不移行

SHORT A 滯在時 18.4%移行非滯在、SHORT B 滯在時 11.5%移行非滯在

特殊 REPLAY 成立時

SHORT B/MIDDLE 滯在時 5%上升一階、LONG 滯在時不移行

滯在	非滯在		SOHRT A	
移行	SOHRT A	SHORT B	SHORT B	MIDDLE
設定 135	8	5	5	2.5
設定 246	5	8	2.5	5

特殊 REPLAY 成立時

MIDDLE 滯在時 5%移行 LONG、LONG 滯在時不移行

滯在	非滯在		SOHRT A		SHORT B	
移行	SOHRT A	SHORT B	SHORT B	MIDDLE	MIDDLE	LONG
設定 135	2	2	2	1	2.5	1
設定 246	3	1				

右斜上/中段黃 7 成立時

MIDDLE 滯在時 5%移行 LONG、LONG 滯在時不移行

滯在	非滯在		SOHRT A		SHORT B	
移行	SOHRT A	SHORT B	SHORT B	MIDDLE	MIDDLE	LONG
設定 135	5	5	5(右斜上)	2.5	4	1
設定 246	7.5	2.5	4(中段)			

押順黃 7 成立時

滯在	設定	SOHRT A	SHORT B	MIDDLE	LONG
非滯在	1	0.03	0.03	0.003	0.003
	24	0.04	0.01		
	36	0.1	0.1		
	5	0.13	0.13		
滯在	SOHRT A	SHORT B	MIDDLE	LONG	
SHORT B	0.1				
MIDDLE	0.003	0.2			
LONG	0.003	0.02	0.12	100	

下段共通黃 7 成立時

非滯在時	移行	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
	SOHRT	3	2.5	6	2.5	11	3
	SHORT	2	1.5	4	2.5	6	3
滯在	SOHRT A	SHORT B	MIDDLE	LONG			
MIDDLE	4	4					
LONG		1	5	100			

機會牌成立時

滯在	非滯在		SOHRT A		SHORT B		MIDDLE
	SOHRT	SHORT	SHORT	MIDDLE	MIDDLE	LONG	LONG
135	4	3.13	4	1	4	1	5
246	5	2					

AT 間 400G/800G 消化時

AT 間 400G 消化時 SHORT A 以上移行確定，AT 間 800G 消化時 SHORT B 以上移行確定

HELL ZONE 發動抽選

內部 SHORT A 以上滯在時，會經由小役成立後抽選發動，抽選到經由前兆消化後發動

狀態	通常時	GG 中		
滯在	SHORT A 以上	SHORT A/SHORT B		MIDDLE/LONG
設定	1-6	135	246	1-6
上段 REPLAY	9.2	1	2	1
三枚押順銅鐘		2.5	3	2.5

HELL ZONE 中的抽選

HELL ZONE 中有當選期待度不同的五個 TABLE，突入時會進行 TABLE 群組抽選

HELL ZONE 最大滯在 15G、每 5G 會依照抽選到的 TABLE 群組進行 TABLE 移行

TABLE 群組	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
通常時抽選率	38.4	11.1	7.79	1.41	0.56	0.29	0.39	0.2	1	0.2
GG 中抽選率	68.6		4					1.28		0.2
1-5G	T1	T1								
6-10G		T1	T2	T1	T1	T1	T2	T2	T4	T4
11-15G				T1	T3	T5	T3	T3		T5
TABLE 群組	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
通常時抽選率	23.1	5	0.78	0.39	1.17	0.2	5	2.5	0.39	0.2
GG 中抽選率	15	2.5		1		0.2	5	1.56	0.5	0.2
1-5G	T2	T2	T2	T2	T2	T2	T4	T4	T4	T5
6-10G		T2	T2	T2	T4	T4		T4	T4	T5
11-15G			T3	T5		T5			T5	T5

HZ 滯在中會依照滯在的 TABLE 與成立小役進行 JUDGEMENT 抽選

滯在	通常時					AT 中				
TABLE	1(藍)	2(黃)	3(黃)	4(紅)	5(紅)	1(藍)	2(黃)	3(黃)	4(紅)	5(紅)
上段 RP	2.58	5.46	9.28	15.1	32.5	1	3.52	5.49	10	20
特殊/中段 RP	10	10	20	50	100	10	10	10	10	100
下段共通黃 7	10	10	10	10	100	10	10	10	10	20
右斜上黃 7	33.3	33.3	33.3	50	100	33.3	33.3	33.3	33.3	100
中段押順黃 7	1	5	6	10	20	1	3.52	5.49	10	20
下段押順黃 7	1	5	6	10	20	2.52	7.79	10.4	16.9	32.0
機會牌	20	20	25	50	100	20	20	20	20	100
中段黃 7	50	50	50	50	100	50	50	50	50	100

畫面中數字出現的規則

數字的基本強度順序為:4.8<2.6<1.5<3<V<7

機會出目 (以下列出的越下面的機會越大)

奇數聽牌 : 112.335 等等

只有奇數 : 153.317 等等

奇數後方聽牌 : 233.511 等等

偶數頭順 : 243.678 等等

奇數頭順 : 345.567 等等

奇數聽牌夾奇數 : 131.353 等等

V 聽牌夾奇數 : V3V.V5V 等等

激熱目 (以下列出的數字出現時幾乎都是開好了)

1·2·3	4·2·3	6·3·4	8·4·1	3·1·5	5·1·4	7·5·7	6·6·4
1·3·5	4·1·5	7·5·3	V·3·1	3·2·4	5·2·6	7·V·7	5·4·3
1·7·5	4·2·8	7·1·7	2·2·3	3·4·4	5·6·4	8·4·5	8·8·4
1·8·4	4·V·8	7·3·7	4·4·8	3·6·5	5·6·V	8·7·3	V·7·4

機會目 (以下列出的數字有可能在抽選到 GG 的當轉成立)

3·5·4	V·8·V	2·5·3	3·8·V	2·8·3	V·2·V	4·6·8	6·7·4
6·3·1	2·6·8	5·V·4	8·3·1	V·4·V	4·6·1	8·5·1	V·6·V

地獄目

出現 484.848 時有機會滯在冥界模式 (AT 前兆中也有機會出現, 其他模式超低機率出現)

各模式的數字組合出現率

出現數字	低 A	低 B	冥界	通常	天準	天 A	天 B	超天
奇數聽牌	1/10.4	1/9.80	1/6.17	1/6.94	1/3.61	1/3.43	1/3.42	1/3.36
只有奇數	1/60.2	1/52.7	1/56	1/34.7	1/19.1	1/15.8	1/15.6	1/13.5
奇數後聽牌+左偶數	1/211	1/172	1/48.3	1/60.5	1/34.6	1/20.6	1/20.0	1/18.8
偶數順目	1/659	1/577	1/135	1/97.1	1/86.5	1/69.4	1/68.5	1/67.7
奇數後聽牌+左奇數	1/431	1/480	1/43.1	1/129	1/43.4	1/24.9	1/24.2	1/22.6
機會目	1/726	1/727	1/887	1/786	1/998	1/1325	1/1357	1/1511
奇數順目	1/4172	1/6086	1/338	1/12524	1/348	1/62.9	1/59.2	1/56.4
奇數聽牌夾奇數	1/959	1/1394	1/616	1/2850	1/79.2	1/36.7	1/35.3	1/30.8
V 聽牌夾奇數						1/26.7	1/24.9	1/16.9
地獄目	1/16866	1/36270	1/15.2	幾乎不出				

JUDGEMENT 分配

以下表格的“通常”為通常遊戲中非冥界模式的其他所有模式

一般特殊小役當選時、LOOP STOCK 當選時

種別	KERBEROS	PERSEPHONE	HADES	超 KERBEROS
通常	90	7.5	2	0.5
冥界			100	
GG 中	88.5	9	2	0.5

黃 7 三連以上、寶石二連、三連當選時

種別	KERBEROS	PERSEPHONE	HADES	超 KERBEROS
通常	90	7.5	2	0.5
冥界			100	

寶石四連當選時

種別	PERSEPHONE	HADES	超 KERBEROS
通常	33.33	33.33	33.33
冥界		100	

紫 7REPLAY 當選時

凍結有無	種別	KERBEROS	PERSEPHONE	超 PERSEPHONE
非全迴轉凍結	通常/冥界	75	25	
	GG 中		95	5
全迴轉凍結時	共通		50	50

冥王 REPLAY 當選時

凍結有無	種別	HADES	超 HADES
非全迴轉凍結	通常/冥界	100	
	GG 中	90	10
全迴轉凍結時	共通	50	50

GOD 連線當選時

凍結有無	KERBEROS	PERSEPHONE	HADES	超 KERBEROS	超 PERSEPHONE	超 HADES
非全迴轉凍結	50	25	20	5		
全迴轉凍結時	40	30	20	5	2.5	2.5

天井到達時：100%當選 HADES

上乘區間中的抽選

RUSH OF KERBEROS

至少 5G 保證，保證消化後依繼續率做繼續抽選，每轉依成立役進行上乘 G 數抽選

G 數	10	20	30	50	100	200	300
通常.押順 RP/押順上段黃 7	99			1			
押順中段黃 7		95	4	1			
特殊 RP				85	10	3	2
下段共通黃 7			90		5	3	2
中段 RP/機會牌			65	20	10	3	2
右斜上黃 7				84.5	12.5	2	1
中段黃 7				60	25	10	5

ZONE OF PERSEPHONE、PREMIUM OF HADES

兩個都是至少 10G 保證，保證消化後依繼續率做繼續抽選，特殊小役成立時進行上乘抽選

ZONE OF PERSEPHONE 中的紫 7 連線為上乘確定

PREMIUM OF HADES 中的冥王連線為上乘確定

小役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
下段共通黃 7	2.5	87.5				5	5	2.5
中段 RP	50			66.57	18.43	10	3	2
機會牌	50	85.24	6.96	4	2.5	1	0.2	0.1
右斜上黃 7	100	60.81	25	10	3	1	0.2	
中段黃 7	100		80	10	5	3	2	

此兩個上乘區間的特定圖案(紫 7/冥王)連線時會以 20% 進行 COMBO FREEZE 抽選

當選時會以 0G 連的方式進行再一次的上乘直到下表的繼續率抽選失敗

繼續率	0%	50%	66%	75%	80%	85%	90%
PERSEPHONE 中		85.16	9.77	2.73	1.56	0.39	0.39
HADES 中	50	44.53	3.91	1.56			

上乘區間中的特定圖案連線的上乘轉數分配

上乘轉數	50G	100G	200G	300G
PERSEPHONE 中	95	4	0.5	0.5
HADES 中		95	4	1

上乘區間中的繼續率抽選

各上乘區間的保證 G 數消化後，會以進去之前所抽選的繼續率做繼續抽選

"超"的繼續率會比較高(80%以上確定)

繼續率	KERBEROS	PERSEPHONE	HADES	超 KERBEROS 超 PERSEPHONE	超 HADES
1%	80	89.95	89.95		
50%	17.06	7.11	7.11		
66%	2	2	2		
75%	0.50	0.5	0.5		
80%	0.29	0.29	0.29	25	75
85%	0.1	0.1	0.1		
90%	0.05	0.05	0.05	75	25

上乘特化區間的升格抽選

前兆中以及 JUDGEMENT 中(上乘特化區間待機中)的特殊小役成立時會進行升格抽選

一般不會往"超"升格、"超"只會往另一個"超"升格

原本	(超)KERBEROS		(超)PERSEPHONE
升格	(超)PERSEPHONE	(超)HADES	(超)HADES
特殊 RP	0.81	0.2	1
中段 RP	3	0.2	1
右斜上黃 7	4.01	1	2
中段黃 7	10	2.5	5
下段共通黃 7	4.01	1	1
機會牌	6	1	1

LOOP STOCK 抽選

GG 當選時會進行 LOOP 抽選，會依照抽選到的繼續率，每轉作內部的 LOOP STOCK 抽選
當選後則內部會多一次的上乘特化區間庫存，表面上的特化區間庫存放出完畢後
會先結束 GOD GAME 後再以拉回的方式再進入 GOD GAME

通常時一般小役當選 GG 時

機會牌設定六的比例稍有不同，但是差別不大

冥界模式以外滞在時

LOOP 率	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1%	98.96	98.97	96.79	98.14	93.86	94.06
50%	0.39	0.59	1.39	0.98	2.95	3.98
66%	0.10	0.10	0.88	0.39	1.66	1.17
75%	0.05	0.05	0.44	0.20	1.03	0.29
80%	0.50	0.29	0.50	0.29	0.50	0.50

冥界模式滞在時

LOOP 率	50%	80%
分配比例	90	10

其他狀況當選 GG 時

契機\LOOP 率	1%	25%	50%	66%	75%	80%
紫 7RP/冥王 RP	75	20	4.6	0.29	0.1	0.01
GOD 連線/天井到達			95	5		
GG 中當選 JUDGEMENT 時			95	5		

AT 中模式移行抽選

AT 中有低確/通常/天國/超天國準備/超天國的五種，影響 G 數上乘及上乘特化區間的抽選

GG 開始時模式分配

模式	設定 12	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確	84	72	59	60	54
通常	10	10	25	15	30
天國	5	15	15	20	15
準備	1	3	1	5	1

通常(上段)REPLAY 成立時

移行天國後會抽選保障 G 數(20~50G)，消化後才會進行轉落抽選

滞在	通常	天國		準備		超天	
設定	低確	低確	通常	低確	通常	低確	通常
1246	8	15	10	10	40	6.5	5
35		10					

特殊 REPLAY 成立時

低確 15%移行準備、通常 20%移行準備，其他不移行

右斜上黃 7 成立時

低確 10%移行準備、通常 12.5%移行準備，其他不移行

中段押順黃 7 成立時

滞在	低確	通常	準備
移行	通常	天國	超天
設定 1246	0.29	0.15	5
設定 3			6.25
設定 5			10

上段押順黃 7 成立時

低確/通常 0.09%移行準備，其他不移行

下段共通黃 7 成立時

滞在	低確		通常	準備
移行	通常	天國	天國	超天
設定 135	20	5	20	10
設定 246			25	

中段黃 7 成立時

低確/通常 12.5%移行天國，其他不移行

機會牌成立時

滞在	低確		通常
移行	通常	天國	天國
移行率	10	1	12.5

AT 中 G 數上乘抽選

GG 中特殊小役成立時會進行上乘抽選，中段黃 7 100% 上乘確定

各小役上乘率

模式	低確	通常	天國	準備	超天	JUDGEMENT 中
下段共通黃 7	1	1	10	0.5	10	2.5
中段 RP	1	1	50	1	100	10
機會牌	50	50	75	33.3	100	75
右斜上黃 7	50	50	75	33.3	100	75

上乘 G 數分配

上乘 G	10	20	30	50	100	200	300
下段共通黃 7	87.5				5	5	2.5
中段 RP			66.57	18.47	10	3	2
機會牌	85.24	6.96	4	2.5	1	0.2	0.01
右斜上黃 7	60.81		25	10	3	1	0.2
中段黃 7			80	10	5	3	2

AT 中上乘特化區間的抽選

AT 中會根據滯在模式以及成立小役進行上乘特化區間的抽選

滯在\小役	中段 RP	右斜上黃 7	機會牌	中段黃 7
低確	0.5	5	1	10
通常/天國	3	5	3	15
準備	0.5	2.5	1	5
超天	12.5	25	12.5	50
JUDGEMENT 中	0.2	0.4	0.2	1

既視感凍結抽選

既視感凍結是當 AT 中特殊小役成立時，下一轉起動後發生轉輪自動停止後再上乘的演出

GG 中存在著既視感凍結的高確率區間，成立特殊小役時會進行移行抽選

移行轉數為 5G，消化後直接轉落，高確中再次當選時再重置 5G

高確移行期待度

當下滯在的既視感高確狀態	中段 RP/機會牌	右斜上/中段 黃 7	特殊 RP
通常	19.92	50	75
高確	39.84	75	

既視感凍結當選率

當下滯在的既視感高確狀態	中段 RP/機會牌	右斜上/中段 黃 7
通常	5	10
高確	50	

PREMIUM 既視感凍結抽選率

既視感凍結當選後會依照當下是否在高確率區間進行 PREMIUM 抽選

PREMIUM 當選後會先發生一次既視感凍結後進行 0G 連的上乘抽選直到繼續抽選失敗

當下滯在的既視感高確狀態	當選小役	一般	PREMIUM
通常	中段 RP/機會牌	90	10
	右斜上/中段 黃 7	95	5
高確	中段 RP/機會牌	90	10
	右斜上/中段 黃 7	80	20

上乘 G 數分配

上乘 G 數	30	50	100	200	300
分配率	90	7.46	2	0.39	0.15

PREMIUM 的繼續率抽選

小役\繼續率	50%	66%	75%	80%	85%
中段 RP/機會牌	66.55	25	9.77	4.3	0.39
右斜上黃 7	43	42.58	9.77	4.3	0.39
中段黃 7		85.55	9.77	4.3	0.39