

# 死囚樂園

## デッドマン・ワンダーランド

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



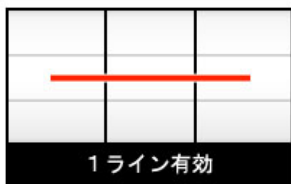
導入年月 2015/10

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



**BIG BONUS**

純増 150 枚



**REGULAR BONUS**

遊玩 8 轉後結束



9 枚



3 枚



1 枚



**REPLAY**

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Blue Circle	Red Meat	Purple/Pink Meat
20	Red Meat	Red Meat	Red Meat
19	Gold Bell	Blue Circle	Red Meat
18	Blue Circle	Gold Bell	Gold Bell
17	Red Meat	White Paper	Blue Circle
16	Gold Bell	Red Meat	Purple/Pink Meat
15	Blue Circle	Red Meat	Purple/Pink Meat
14	White Paper	Blue Circle	Red Meat
13	Purple/Pink Meat	Gold Bell	Gold Bell
12	Red Meat	White Paper	Blue Circle
11	Gold Bell	Red Meat	White Paper
10	Blue Circle	Purple/Pink Meat	White Paper
9	Red Meat	Blue Circle	Purple/Pink Meat
8	Purple/Pink Meat	Gold Bell	Gold Bell
7	Red Meat	Purple/Pink Meat	Blue Circle
6	Gold Bell	Blue Circle	White Paper
5	Blue Circle	Gold Bell	Gold Bell
4	White Paper	Purple/Pink Meat	Blue Circle
3	White Paper	Blue Circle	Purple/Pink Meat
2	Red Meat	Gold Bell	Gold Bell
1	Gold Bell	Purple/Pink Meat	Blue Circle

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「ドッグレースショウ」抽選

### 轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率為 1/32768  
特典為 BIG BONUS+ART 5SET 確定

### 天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1155G, 天井到達時經由前兆突入 ART, 此 ART 5SET 以上確定

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



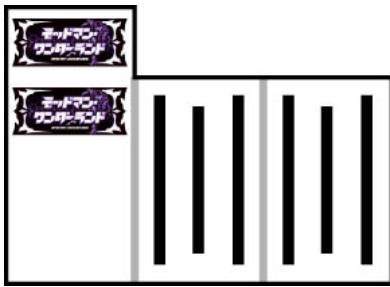
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式

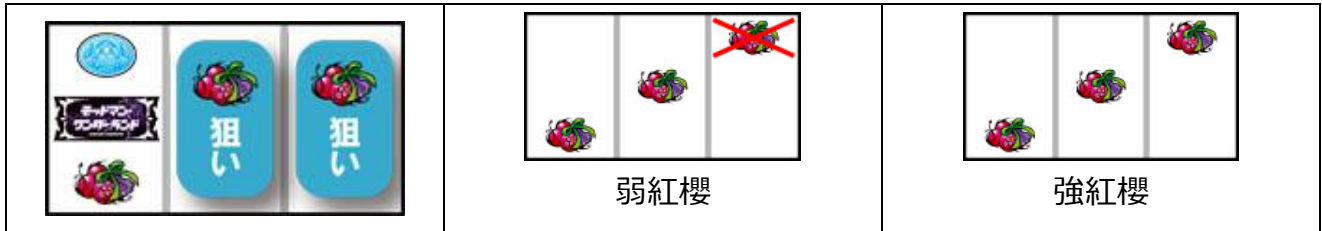


通常時先瞄押左轉輪的黑 BAR，約在上方到上段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

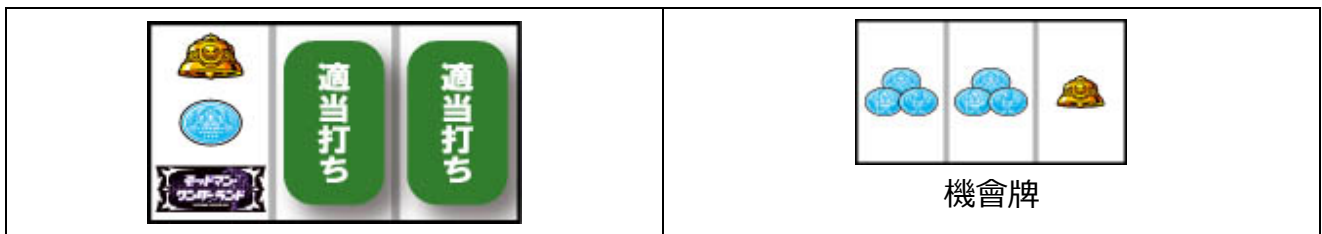
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連時為弱紅櫻



弱紅櫻

強紅櫻

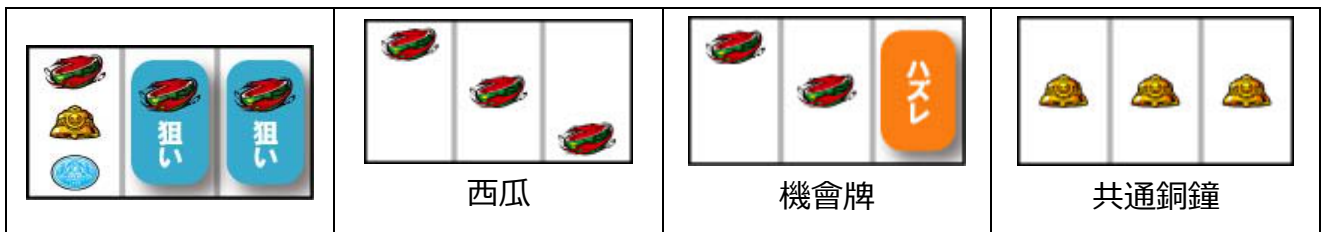
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



機會牌

左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，西瓜聽牌不中時為機會牌

中段銅鐘連線時為共通銅鐘



西瓜

機會牌

共通銅鐘

### ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

### 通常場景



通常場景有上面的四種，管制室移行時可能滯在高確，夜景場景移行時為前兆

### 障礙賽跑秀



ART 當選期待度約 40%的自力 CZ，每轉全部小役都會進行 ART 抽選，全部的關卡都過則當選 ART シロ登場時為好機，特殊小役成立時 ART 當選期待度高，BONUS 成立時為確定

### ART G-RUSH

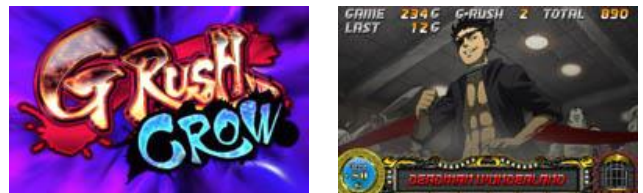


1SET 40G+a，純增約 1.6 枚/G 的 ART

押順銅鐘以外的小役都會進行 ART 繼續抽選

繼續抽選當選時則升格 CROW

### G-RUSH CROW



繼續確定時，剩餘 G 數會繼承過來

在此會進行次 SET ART 的 G 數上乘抽選

G 數越多則再下一 SET 的 ART 繼續期待度升高

### G-RUSH OWL



G-RUSH CROW 中突入的上乘特化區間，會一直繼續到押順銅鐘成立四次

每一轉都會進行下一 SET ART 的 G 數上乘抽選

### 原罪 ZONE



通常時或 G-RUSH 中的白 7 連線時突入  
10G 繼續，切入演出發生白 7 連線則獲得庫存  
結束後從 G-RUSH CROW 開始

### 死囚挑戰



原罪 ZONE 中可能  
發生，連打會上乘  
複數 SET

### 頭銜倒數



ART 結束時突入的  
拉回區間，5G 中  
全部小役都會抽選

## BONUS 介紹

### BIG BONUS



純增枚數約 150 枚的 BONUS，白 7 連線時  
或發生凍結時獲得 ART 確定



### REG BONUS



8G 繼續的 BONUS，純增最大 48 枚  
特殊小役成立時會出現紅色或金色  
會進行 ART 突入抽選



## 通常演出

### 台詞演出



紅色文字出現時為好機

### STEP UP 演出



角色的臉出現在小視窗  
STEP UP 越多期待度越高

### 福馬林演出



顏色必須要注意

### 保齡球演出



剩下的瓶數與顏色必須要注意

### 拉門演出



拉門的種類會有期待度的不同

## 連續演出

### 守護花



能守護花不被吃掉的話則演出成功

牆壁上有記號的話則機會上升

### 阻止プロペラファン



鷹見能阻止プロペラファン則演出成功

シロ生氣的話為好機

### 從ネクロマクロ那脫逃出



能從ネクロマクロ那逃出則演出成功，被瞄準的是シロ的話為好機

### 破壞シンボル



破壞シンボル則演出成功

有飛行船飛過則期待度上升

### 對決演出 ガンタ VS 千地



能勝過千地則演出成功

ガンタ使出強攻擊的話則機會上升

### 對決演出 ガンタ VS 水名月



為通常時連續演出中期待度最高的一個，ガンタ使出強攻擊的話則機會上升

## ART 中的演出

### 打倒火花！



凧與火花對決的連續演出

凧勝利則演出成功

### 殲滅アンダーテイカー



水名月殲滅アンダーテイカー

則演出成功

### 破壞ネクロマクロ



唐子將ネクロマクロ破壞

則演出成功

### 放出ガンタガン



必須將畫面成功破壞

### マキナ任務



マキナ能入手玉木の機密的話則 ART 繼續確定

鏡頭拉近照到マキナの臉則機會上升



## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/364	1/360	1/356	1/352	1/349	1/345
REG BONUS	1/728	1/697	1/669	1/643	1/618	1/596
ART	1/243	1/237	1/232	1/228	1/223	1/218
BONUS+ART	1/158	1/150	1/147	1/132	1/116	1/108
機械割	97.8%	98.9%	100.8%	103.9%	108.5%	110.9%

### BONUS 同時成立期待度

設定	1	2	3	4	5	6
機會牌	25					
弱櫻	0.22		0.21		0.2	
強櫻	33.6	34.5	35.4	35.5	35.6	
中段櫻	87.5					
西瓜	11.4	11.6	11.9	12.4	13	13.5

## ART 中的小役確率

小役		假白 7		單線白 7		雙線白 7	
確率		1/745		1/3641		1/16384	
設定	1	2	3	4	5	6	
純槓	1/4096	1/3277	1/2048	1/1638	1/1311	1/1024	

## BONUS 中的小役確率

### BIG 中

小役	假白 7	單線白 7	雙線白 7	純槓
確率	1/7.8	1/224	1/898	1/16384

### REG 中

小役	銅鐘	弱櫻	西瓜	強櫻	中段櫻	不中
確率	1/1.25	1/8	1/15	1/128	1/3277	1/8192

## 通常時狀態移行抽選

### 設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	70	68	66	60	58	55
通常	5					
高確	20	22	24	30	32	35
超高	5					

### 狀態昇格抽選

小役	機會牌				西瓜				強櫻			
	低確		通常		低確		通常		低確		通常	
	通常	高確	高確	超高	通常	高確	高確	超高	通常	高確	高確	超高
1	16.7	0.50	16.7	0.50	25.0	0.50	25.0	0.50	12.5	0.50	12.5	0.50
2	15.5		15.5		22.5		22.5		11.0		11.0	
3	17.0		17.0		26.0		26.0		13.0		13.0	
4	15.8		15.8		23.5		23.5		11.5		11.5	
5	18.0		18.0		27.0		27.0		13.5		13.5	
6	16.0		16.0		24.5		24.5		12.0		12.0	



小役	弱櫻					中段櫻・共通銅鐘				
設定	低確		通常		高確	低確		通常		高確
	通常	高確	高確	超高	超高	高確	超高	高確	超高	超高
1	33.3	0.50	33.3	0.50	1.00	50.0	50.0	50.0	50.0	100
2	30.5		30.5							
3	34.0		34.0							
4	31.0		31.0							
5	35.0		35.0							
6	31.0		31.0							
BIG 結束時			REG 結束時							
設定	低確	通常	低確		通常		高確			
	高確	高確	高確	超高	高確	超高	超高			
1-3	66.7	66.7	90.0	10.0	90.0	10.0	50.0			
4-6	75.0	75.0								

### 不中/RP 成立時狀態轉落抽選

設定	通常	高確		超高
	低確	低確	通常	高確
1-6	2.25	2.35	2.35	7.00

### ART 抽選

?的部分廠商沒有公布機率，特殊小役成立要是在超高確則當選 ART 確定

	強櫻（無 RL）			機會牌		西瓜		其他特殊小役
設定	低確	通常	高確	低確/通常	高確	低確/通常	高確	低確/通常/高確
1	20.0	?	66~	?	40~	?	25~	?
2	27.5							
3	21.0							
4	30.0							
5	33.3							
6	36.0							

## CZ 中 ART 抽選

轉輪鎖定發生時、共通銅鐘/強櫻/中段櫻/機會牌/白 7/BONUS 成立時為 ART 當選確定

設定	不中	RP	押順銅鐘	弱櫻	西瓜
12	0.10	5.00	30.0	50.0	75.0
34		6.00			
56		7.00			

## BONUS 成立時的抽選

通常時 BIG 成立時的 ART 當選率

狀態	低確	通常	高確	超高
ART 當選率	?	?	20 以上	100

ART 中 BONUS 成立時的上乘 G 數分配

狀態	低確/通常	高確	超高
10G	95.0	75.0	
20G	4.50	24.5	75.0
100G	0.50	0.50	25.0

## REG 中的抽選

### 通常時的 ART 抽選

中段櫻、轉輪凍結為 ART 確定

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	0.01					
西瓜	5	5.5	6	6.5	7	7.5
弱櫻	0.5	0.55	0.6	0.65	0.7	0.8
強櫻	33.3	35	37	40	42.5	45

### ART 中的 G 數上乘抽選

成立時	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
銅鐘	0.01					100
西瓜	50			75	20	5
弱櫻	66.7	75	18	5	2	0.03
強櫻	100			67.5	20	12.5
中段櫻/不中	100					100

## BIG 中 ART 抽選

白 7 連線為 ART 確定、雙線連線為 2SET 確定，純槓(轉輪凍結發生)為 5SET 確定

## G-RUSH 中繼續抽選

RL2 發生時、BONUS/白 7 連線/中段櫻/不中成立時為繼續確定

繼續當選時會經由最大 12G 的前兆後升格 G-RUSH CROW

小役	通常 RP	三擇 RP		弱櫻			強櫻+無 RL			強櫻+RL1	
設定	不論	低通	超(高)	低通	高確	超高	低通	高確	超高	低通	超(高)
135	0.03	0.20	0.20	2.50	5.00	100	33.3	50.0	100	50.0	100
246		0.15		2.00			30.0				
小役	西瓜+無 RL			西瓜+RL1		機會牌+無 RL			機會牌+RL1		
設定	低通	高確	超高	低通	超(高)	低通	高確	超高	低通	超(高)	
135	5.00	7.50	100	20.0	100	20.0	33.3	100	33.3	100	
246	4.00			16.7		16.7					

## G-RUSH CROW 中 G 數上乘抽選

RP 成立時的 0.1%當選上乘，當選時必定上乘 100G

### 西瓜成立時

狀態	低確・通常				高確			超高
設定	13	5	24	6	1-4	5	6	1-6
當選率	10.0				50.0			100
10G	8.00	4.00	8.00	1.50	8.00	4.00	1.50	8.00
30G	59.0	67.0	66.5	79.0	59.0	67.0	79.0	59.0
50G	28.0	24.0	23.0	17.0	28.0	24.0	17.0	28.0
100G	5.00		2.50		5.00		2.50	5.00

### 機會牌成立時 (當選率 100%)

狀態	低確・通常			高確			超高
設定	13	5	246	1-4	5	6	1-6
10G	82.0	85.0	90.0	82.0	85.0	90.0	82.0
20G	16.0	13.0	9.00	16.0	13.0	9.00	16.0
30G	1.00		0.50	1.00	1.00	0.50	1.00
50G	0.50		0.25	0.50	0.50	0.25	0.50
100G	0.50		0.25	0.50	0.50	0.25	0.50

### 弱櫻成立時

狀態	低確・通常		高確		超高
設定	135	246	1-5	6	1-6
當選率	5.00		33.0		100
10G	96.0	98.0	96.0	98.0	96.0
20G	1.00	0.50	1.00	0.50	1.00
30G	1.00	0.50	1.00	0.50	1.00
50G	1.00	0.50	1.00	0.50	1.00
100G	1.00	0.50	1.00	0.50	1.00

### 稀有小役成立時 (當選率 100%)

小役	中段櫻	不中	共通銅鐘
50G	25.0	50.0	
100G	75.0	50.0	100

### 強櫻成立時 (當選率 100%)

狀態	低確・通常			高確			超高
設定	13	5	246	1-4	5	6	1-6
10G	75.0	80.0	85.0	75.0	80.0	85.0	75.0
20G	24.0	19.0	14.6	24.0	19.0	14.6	24.0
30G	0.50		0.20	0.50		0.20	0.50
50G	0.25		0.10	0.25		0.10	0.25
100G	0.25		0.10	0.25		0.10	0.25

### G-RUSH OWL 抽選

只在 G 數上乘時進行 G-RUSH OWL 抽選

小役	強櫻/機會牌	弱櫻/中段櫻/不中	西瓜	RP	共通銅鐘
當選率	0.5	1	25	33	100

### G-RUSH OWL 中 G 數上乘抽選

押順銅鐘成立 4 次之前每一轉都會發生上乘, BONUS 成立的話則結束後會再度突入

成立役	RP	押順銅鐘	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻	中段櫻/共通銅鐘/不中
5G	50						
10G	49.99						
20G		99.99					
30G			50		50		
50G			40	75		66	
100G	0.01	0.01	10	25	50	34	100

## 原罪 ZONE 中的抽選

### 場景分配

契機役	赤い男	シロ
單線白 7	80.0	20.0
雙線白 7		100
平均上乘 SET 數	2.9	4.2

### 死囚挑戰發生時平均上乘 SET 數

強櫻/機會牌	弱櫻/單線白 7	西瓜/雙線白 7	中段櫻/共通銅鐘/BONUS
3.3SET	4.0SET	3.1SET	5.0SET

## 頭銜倒數中的抽選

只在 ROUND1 就結束 ART 時突入，5G 間全部小役都會進行拉回抽選

轉輪鎖定發生時則拉回當選確定

小役	通常 RP	押順 RP	押順銅鐘	其他小役
當選率	0.50	2.00	5.00	100

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>