

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

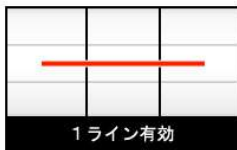


導入年月 2014/04
五號機 AT TYPE

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 | リール 1 | リール 2 | リール 3 |
|-------|------------|------------|------------|
| 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 | Red Fruit |
| 11 | Red Fruit | Red Banner | Gold Coin |
| 10 | Skull | Skull | Skull |
| 9 | Gold Coin | Blue Gem | Red Fruit |
| 8 | Blue Gem | Gold Coin | Blue Gem |
| 7 | Skull | Skull | Red Banner |
| 6 | Gold Coin | Red Fruit | Gold Coin |
| 5 | Blue Gem | Skull | Skull |
| 4 | Skull | Blue Gem | Blue Gem |
| 3 | Red Banner | Gold Coin | Gold Coin |
| 2 | Skull | Red Fruit | Skull |
| 1 | Gold Coin | Skull | Red Fruit |

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

最豐富的中線電活
最專業時大的的
最即時大的的
最廣大的的
最有效大的的
各種中文線上玩活動
情報機論壇消費廣告
查詢攻討族群
略論論群
台

盡在

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : slotto.tainan@gmail.com



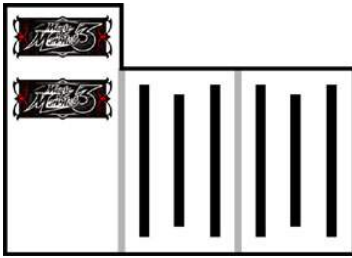
樂都社團討論區

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

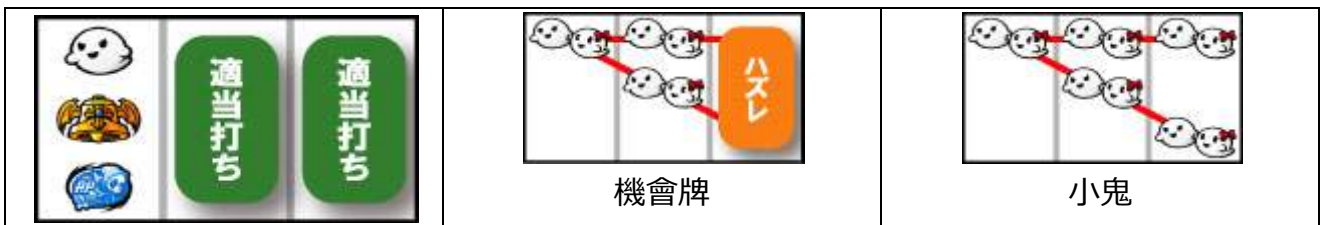
左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大牌圖案

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, 紅七連線則庫存 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 |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 假紅七 RP | 1/246 | | | | |
| 紅七 RP | 1/395 | 1/375 | 1/334 | 1/301 | 1/291 |

F.O.X 中小役確率

| | | |
|----|--------|--------|
| 小役 | 假紅七 | 紅七 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 | 最終 G 以外 | | 最終 G | |
|-------|---------|------|------|------|
| | 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

| | |
|--------|------|
| 中段櫻 強櫻 | 100 |
| 小鬼 | 20.0 |
| 弱櫻 機會牌 | 2.50 |

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, 期間內會進行七連線抽選

七連線五次之後的假紅七連線成立後轉落, 特殊小役成立時也會以 50%進行 AT 庫存