

# 夢夢世界 DX2

## 夢夢ワールド DXII

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2011/09

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊四線有效

50 枚約可遊技轉數 31.5G

小役構成



BIG BONUS

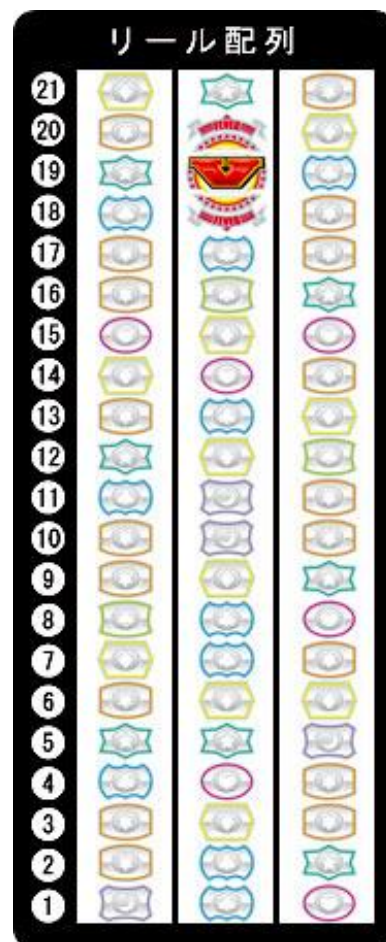
297枚を超える払い出しで終了

REG BONUS

63枚を超える払い出しで終了

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. BONUS 中抽選 ART
3. 場景移行抽選
4. CZ 中抽選

轉輪凍結特典與確率

確率為 1/65536

特典為 BIG+繼續率 77%以上 ART 確定

ART 中上乘 300G 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1280G, 天井到達時當選 77%以上繼續率的 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  
最即時的的線線上論壇討  
最廣大的的電玩消費族群  
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

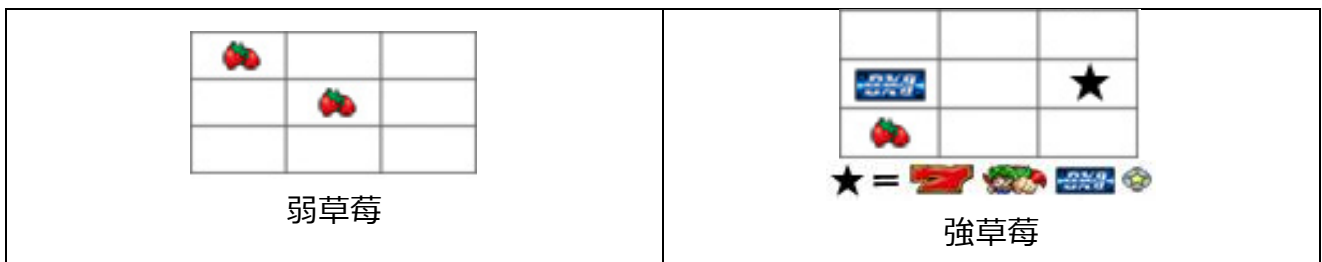


首先先瞄押畫面中左轉輪的紅草莓，約在上段附近瞄押



左轉輪哈密瓜出現時，中右轉輪瞄押夢夢圖案

左轉輪紅草莓出現時，右轉輪中段停止大牌圖案或星星時為強草莓，反之未停止為弱草莓



香蕉左上右下斜線連線時為機會 RP，哈密瓜連線時為哈密瓜

全部轉輪都是水果時為機會牌



### BIG BONUS 中的打法

切入演出發生時畫面轉輪瞄押紅 7，其餘順押消化即可

### REG BONUS 中的打法

順押消化即可

### ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出按一般打法即可

# 各種演出說明

## 基本場景介紹

原始場景



航海場景



未來場景



場景轉換



三個場景繼承前一代的作品，場景轉換時會經過隧道演出來進行

九宮格機會



最大 8G 繼續的經典演出，期待度約 30%

金色炸彈或是金色拉門出現時為好機

快飛機會



32G 繼續的新場景，發生時即為激熱

這邊當選 BONUS 時可期待高 LOOP

SLOT 場景



32G 繼續的自力 ART 抽選場景，DX TIME 期待度約 50%，靠自己的力量來獲得 ART 吧！

## 通常時的演出

上空演出



上空飛的翼手龍的顏色要注意

轉頭演出



轉頭時看到的看板顏色對應小役，大小示唆期待度

角色演出



出現的物品顏色與角色的動作必須要注意

### T-REX 發展演出



果醬與 T-REX 的對決演出，繼續越多轉則期待度越高

### 對話演出



要注意奈奈的台詞內容  
會示唆期待度

### 木桶演出



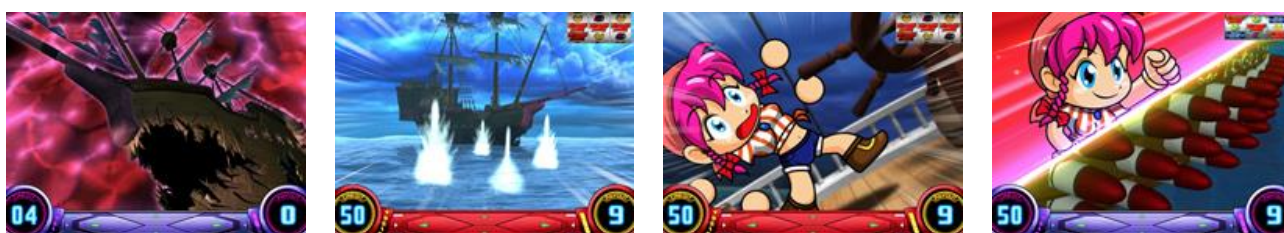
出現的木桶數量與膠帶顏色  
會示唆成立小役與期待度

### 望遠鏡演出



會依照望遠鏡照出的角色  
示唆期待度

### 幽靈船發展演出



奈奈與幽靈船對決，使用飛彈攻擊時則攻擊力上升

### 角色演出



要注意出現的東西

### TV 螢幕演出



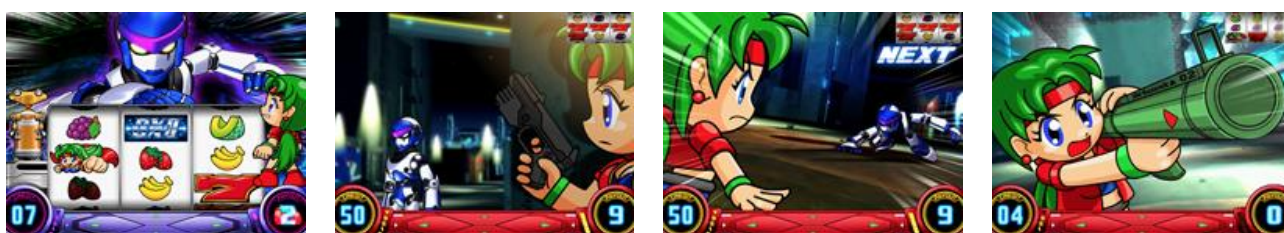
螢幕出現的飲料顏色示唆小役

### 路邊攤演出



根據老闆說的台詞顏色與  
內容示唆小役與期待度

### 機器人發展演出



機器人與夢夢的一對一對決，夢夢拿出火箭砲時為好機

### 巨大機器人對決演出



繼承前做的對決演出，法則幾乎是完全繼承前作

### 下方畫面演出



會依照場景出現不同的東西  
會示唆當下的期待度

### 畫面役物演出



場景左方出現的東西會出現  
各樣角色示唆期待度

### STEP UP 演出



原始場景為腳步聲、航海場  
景為風、未來場景為火來演出  
STEP UP

### 電子版演出



表示的內容示唆期待度

### 魔法杖演出



會依照特效種類示唆期待度

### 角色切入演出



為疑似連預告的一種

### 咖啡繪畫演出



女僕奈奈登場描繪咖啡繪畫  
TOUCH 出現的話...

### 轉輪凍結演出



會演出全盤水果與全盤七的激熱演出

**轉輪君 SLOT 演出**



TOUCH 選擇後突入，希望能夠出現 777

**夢夢拼貼演出**



繼承前作的演出，完成夢夢的臉則當選 BONUS 或是 ART

**奈奈降落傘演出**



泳裝的奈奈登場，能夠成功上乘 G 數嗎？

**BONUS 中的演出**

**BIG**



BIG 消化中預告音或是觸控演出出現時瞄押紅 7

**DX BIG**



葡萄以外的小役連線時則為上乘的好機

**REG**



有繼承前作的 STEP UP 大型機器人登場時之後為 SLOT 場景以上濃厚

**DRAGON BB**



為特殊 BIG，會依照背景顏色示曉上乘的轉數，最終轉觸摸後會一次表示總上乘轉數

## ART 中的演出

TV 螢幕演出



快樂指數越高則上乘期待越高

即上乘演出



特殊小役成立有時會直接  
顯示上乘 G 數

噴水演出



噴水之後會顯示上乘 G 數

觸控轉輪君



觸摸畫面瞄準上乘！

FINAL CHANCE



獲得籌碼五枚或是最終 G 時發生的上乘演出

DX TIME 繼續對決



VS エンバーン



VS ハンマー改



VS T-REX

巨大機器人對決



G 數消化後會突入 6G 間的繼續對決，會依照敵人而有期待度的變化，己方勝利的話則 ART 繼續  
多樣化的對戰組合必須要注意



### 機會上升演出



三人攻擊或是必殺技炸裂時則勝利期待度大幅上升

### 復活 ZONE



平均 6G 繼續的復活區間  
特殊小役成立時為好機

### V-RUSH



為本機最引人注目的超上乘特化區間，三擇挑戰成功時突入，會根據 COMBO 來上乘 G 數  
10COMBO 以上每一次都會上乘 100G !

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>

## 基本 SPEC

### 各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/358	1/347	1/350	1/338	1/345	1/326
REG BONUS	1/799	1/712	1/780	1/690	1/762	1/655
BONUS 合算	1/247	1/233	1/242	1/227	1/237	1/218
BONUS+ART	1/162	1/148	1/146	1/130	1/126	1/109
機械割	97.7%	99.5%	100.6%	104.0%	107.3%	112.0%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱草莓	1/96.8	1/88.7	1/95.7	1/86.7	1/94.6	1/82.4
強草莓	1/222	1/213	1/221	1/212	1/221	1/211
哈密瓜	1/147	1/145	1/142	1/138	1/137	1/130
小役	確率	小役	確率	小役	確率	確率
通常 RP	1/7.56	V RP	1/65536	特殊役		1/65536
機會 RP	1/216	押順葡萄	各 1/12.3	一枚役		1/218

### ART 中不中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
不中小役	1/31.5	1/30.9	1/28.7	1/28.2	1/26.1	1/25.5

### BONUS 同時當選期待度

設定	一枚役	哈密瓜	強草莓	弱草莓	機會 RP	V RP
1	34.6	11.9	16.6	3.10	10.9	100
2		13.2	17.9	3.11		
3		12.1	16.9	3.07		
4		13.3	18.1	3.31		
5		12.1	17.2	3.03		
6		13.1	18.7	3.65		

## 場景移行抽選

通常場景 G 數抽選 (最後一轉會出現隧道之後進行場景移行)

場景	通常 A				通常 B				高確			
	13	24	5	6	13	24	5	6	13	24	5	6
40-47G	26.7				25				34			
48G	12.5				6.25				31.3			
49-65G	13.5		13.1	12.8	25				8.41		7.94	7.26
66G	3.02	3.24	3.02	3.24	3.25	3.03	3.25	3.03	12.3	13.3	12.3	13.3
67-76G	16.3		13.5	10	9.4				7.72		7.54	7.51
77G	3.24	2.82	3.24	2.82	2.82	3.25	2.82	3.25	13.3	11.9	13.3	11.9
78-95G	3.68				10.2				4.12		3.85	3.63
96G	12.5				3.13				2.33			
97-115G	3.65		2.49	1.8	10.2				1.86		1.74	1.62
116G					3.03	2.82	3.03	2.82	11.9	12.3	11.9	12.3
117-127G					1.81		1.65	1.48	0.91		0.77	0.64
128G							0.17	0.34			1.18	2.35

特殊小役成立時會進行短縮到 9G 的短縮抽選 (小於 9G)

設定	一枚役	哈密瓜	強草莓	弱草莓	特殊役
短縮率	20	50	25	33.3	100

隧道場景時的移行抽選 (會依照隧道出現時當轉的成立小役進行次回場景抽選)

V RP 成立時	高確	斯洛	快飛
通 AB/高確		50	50
斯洛	100		
快飛	50		50

不中/RP/葡萄成立時

前次	通 A						通 B					
	通 A	通 B	高確	斯洛	快飛	前兆	通 A	通 B	高確	斯洛	快飛	前兆
1	44.4	50	0.1	3.13	0.5	1.88	75	0.78	15	5	0.5	3.77
2	17.9	75	2.5	1.56	0.1	2.94	70.9		20	2.34	0.1	5.88
3	29.7	62.5	0.2	4.69	0.75	2.17	69.1	1.17	17.5	7.5	0.75	4.03
4	12	77.5	3.75	2.34	0.1	4.27	64.4		22.5	3.52	0.1	8.29
5	14.7	75	0.3	6.25	1	2.75	60	1.56	20	12.5	1	4.96
6	5.76	80	5	3.13	0.1	6.01	56.4		25	4.69	0.1	12.3

前次	高確						斯洛				
設定	通 A	通 B	高確	斯洛	快飛	前兆	通 A	通 B	高確	快飛	前兆
1	57.9	6.25	15	1	1	18.8	46.5	49.5	1.06	1	2
2		10	3.5	6.25	0.3	22	47.4	48.6	1.01		
3	47	7.81	20	20	1.5	21.7	45.8	49.2	2.07		
4	39.3	15	7	13.5	0.3	24.9	47	48	2.01		
5	30	9.38	3	25	2	30.6	44.8	49.1	3.13		
6	20.4	20	10.5	18.8	0.3	30.1	46.6	47.3	3.09		

前次	快飛					
設定	通 A	通 B	高確	斯洛	快飛	前兆
1	40.8	42.6	1.06	1	12.5	2
2	43	40.5	1.01			
3	40.9	41.6	2.07			
4	42	40.5	2.01			
5	39.6	41.8	3.13			
6	41.4	40	3.09			

弱草莓/哈密瓜/一枚役成立時

前次	高確	斯洛	快飛	前兆
通 AB	48	30	10	12
高確	(看下表)	30	10	(看下表)
斯洛	72		10	18
快飛	33	30	25	12

前次高確	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
高確	40	30	35	25	26.7	20
前兆	20	30	25	35	33.3	40

強草莓/特殊役成立時

前次	斯洛以外			斯洛		
設定	斯洛	快飛	前兆	斯洛	快飛	前兆
1-4	50	50			50	50
5	47.5	47.5	5.01	5.01	47.5	47.5
6	45	45	10	10	45	45

### BIG 成立時的移行抽選

通常 AB 約 1% 移行快飛

前次	通 A					通 B			
設定	通 A	通 B	高確	斯洛	前兆	通 A	通 B	高確	前兆
1	65.5	10.2	2	10	11.3	67	5	12	15
2	52.5	21.6	6	7.5		63	11	10	
3	60.7	11.3	3.25	12.5		60	6	18	
4	41.1	28.8	8	9.88		56	13	15	
5	53.6	12.2	4.5	15	13.8	50.8	7	25	16.3
6	23.3	35.7	10	12.5	17.5	44	15	20	20
前次	高確				斯洛		快飛		
設定	高確	斯洛	快飛	前兆	斯洛	前兆	前兆		
1-4	45	30	5	20	80	20	100		
5	32.5	40		22.5					
6	40	30		25					

### REG 成立時的移行抽選

前次	通 A					通 B				
設定	通 B	高確	斯洛	快飛	前兆	通 B	高確	斯洛	快飛	前兆
1	72	3	20	2	3	58	10	24	2	6
2	71	9	15			52	20	20		
3	65.1	4.87	25			44	12	36		
4	63.2	12	19.8			38	24	30		
5	57.2	6.75	30		4	26	14	50	8	
6	52	15	25		6	18	28	40	12	
前次	高確				斯洛		快飛			
設定	高確	斯洛	快飛	前兆	斯洛	前兆	前兆			
1-4	20	60	10	10	75	25	100			
5	5	70		15						
6	10	60		20						

## 其他契機的移行抽選

契機	ART 結束時			設定變更時		
	通 A	通 B	高確	通 A	通 B	高確
1	35	52.5	12.5	42	42	16
2	34	51	15	41	41	18
3	33	49.5	17.5	39	39	22
4	32	48	20	37.5	37.5	25
5	31	46.5	22.5	33.8	33.8	32.5
6	30	45	25			

## SLOT 場景中的抽選

會依照成立小役進行移行前兆的抽選，特殊役/強草莓移行率 **100%**

小役	不中/RP	葡萄	BIG	REG	弱草莓	哈密瓜	一枚役
移行率	0.78	3.13	20	25	25	33.3	50

## DRAGON BIG BONUS 中的抽選

### DRAGON BB 發生抽選

通常與 SLOT 模式中特殊小役成立時會進行 DRAGON Lv 上升抽選

Lv+1 機率：弱草莓 **0.06%**、強草莓 **0.46%**、哈密瓜 **0.15%**、一枚役 **0.31%**

特殊役成立時：**48.9%**+Lv2、**51.1%**+Lv3

DRAGON BB 結束時會進行 DRAGON Lv 下降抽選，Lv1 就滯在 Lv1

滯在	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
Lv2	99	1		
Lv3	97	2	1	
Lv4	94	3	2	1

通常與 SLOT 模式中 BIG 成立時會依照 DRAGON Lv 進行 DRAGON BB 發生抽選

Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
DRAGON BB 發生率	0.003	0.006	0.009	25

## 高確抽選

當選時的下一轉會移行高確

小役	葡萄	弱草莓	強草莓	哈密瓜	特殊役
+1G	1.82	22.6	38.1	24.4	
+2G	0.12	6.32	20.5	7.95	
+3G	0.07	4.4	41.4	17.7	100

## 上乘抽選

小役	葡萄		弱草莓	強草莓	哈密瓜	特殊役	葡萄以外
	低確	高確					
5G	97						
10G	0.75	24.7	48.5				
20G	0.75	24.8	25.5		57		
30G	0.75	24.9	15.5	49	22.5		
50G	0.75	25.6	10.5	51	20.5	100	100

## ART 繼續率抽選

通常時當選 ART

繼續率	39%	66%	77%	91%
設定 135	74.8	21.1	3.04	1.02
設定 246	83.9	13.1	2.02	1.01

前兆中當選 BONUS 時

繼續率	非當選	39%	66%	77%	91%
分配率	80	4.88	5.08	4.51	5.53

轉輪凍結/天井到達/快飛中 BONUS 時

繼續率	77%	91%
分配率	49.8	50.2

## 拉回抽選

復活模式中特殊小役成立時會進行拉回抽選

小役	弱草莓	哈密瓜	一枚役	強草莓	BONUS/V RP/特殊役
拉回率	12.5	16.7	25	50	100

## ART 中的上乘抽選

### 上乘當選率

小役	RP/不中小役	哈密瓜	弱草莓	一枚役	BONUS/特殊役/強草莓
當選率	0.02	12.5	20	33.3	100

### 上乘 G 數分配

小役	設定	10G	30G	50G	100G	200G	300G
BIG	135	74.2	17.2	5.16	1.77	1.07	0.55
	246	75.8	16.2	4.85	1.66	1.01	0.51
一枚役+REG	135		96.9	1.77	0.8	0.37	0.19
	246		97.3	1.53	0.71	0.31	0.16
其他+REG	135	84.9	12	1.77	0.8	0.37	0.19
	246	87	10.3	1.53	0.71	0.31	0.16
RP/不中小役	1-6	20	20	20	20		20

小役	特殊役	強草莓		弱草莓		哈密瓜		一枚役				
設定	1-6	135	246	135	246	135	246	13	2	4	5	6
10G		74.2	76.3	83.1	84.5	38.7	49.6					
11G~		8.45	7.77	4.64	4.35	23.2	18.6					
30G		10.9	10	8.16	7.48	12.9	10	69.8	71.8	70.8	67.8	68.8
31G~		3.71	3.36	1.16	0.87	12.5	9.74	13.1	11.8	11.8	13.1	11.8
50G		1.25	1.14	1.25	1.14	6.89	6.3	9.16	8.39	8.39	9.16	8.39
51G~		0.57	0.57	0.72	0.72	2.3	2.3	3.01				
100G	4.8	0.13	0.13	0.12	0.12	0.49	0.49	1.65				
101G~	20	0.25	0.25	0.31	0.31	1	1	0.9				
200G	10	0.13	0.13	0.12	0.12	0.49	0.49	1.1				
201G~	15.2	0.25	0.25	0.31	0.31	1	1	0.91				
300G	15	0.13	0.13	0.12	0.12	0.49	0.49	0.5				



## V-RUSH 抽選

ART 中 V RP 入賞時則突入 V-RUSH、三擇 V RP 確率為  $1/266$ , 5%會發生押順指示

V-RUSH 中 V RP 與 BONUS 成立時為上乘確定, V RP 會依照 COMBO 次數而有上乘變化

V RP+BIG 成立時上乘 300G 確定、其他+BIG 成立時上乘 100G (5%上乘 300G)

COMBO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
上乘 G	5	10	15	20	25	30	35	50	70	100