

惡魔城 3

惡魔城ドラキュラ III

KPE

導入年月 2012/02

五號機 A+ART TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 306 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 72 枚時結束



惡魔城 RUSH



9 枚



4 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列			
21	🍷	🍷	🍷
20	🍷	🍷	🍷
19	🍷	🍷	🍷
18	🍷	🍷	🍷
17	🍷	🍷	🍷
16	🍷	🍷	🍷
15	🍷	🍷	🍷
14	🍷	🍷	🍷
13	🍷	🍷	🍷
12	🍷	🍷	🍷
11	🍷	🍷	🍷
10	🍷	🍷	🍷
9	🍷	🍷	🍷
8	🍷	🍷	🍷
7	🍷	🍷	🍷
6	🍷	🍷	🍷
5	🍷	🍷	🍷
4	🍷	🍷	🍷
3	🍷	🍷	🍷
2	🍷	🍷	🍷
1	🍷	🍷	🍷

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「惡魔城 CHANCE」抽選

轉輪凍結特典與確率

長轉輪凍結確率為 1/13107、特典為 BIG 確定
STEP UP 凍結發生率約 1/1600，但是必須瞄押到
BAR 連線才可獲得 BIG+ART+惡魔城 RUSH

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1200G，天井到達時經由前兆後突入 ART

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
最有效的活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



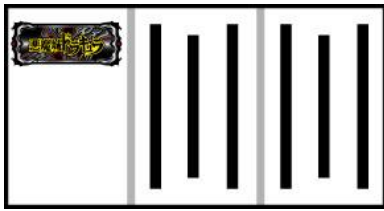
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

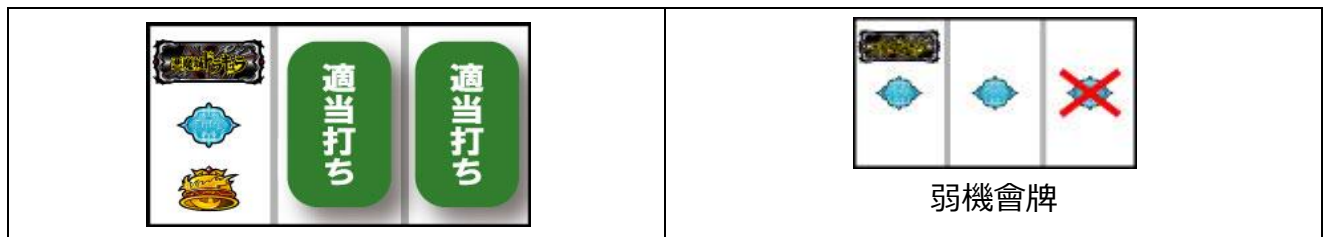


首先左轉輪上段到中段瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻，三連紅櫻時為強紅櫻、未三連時為弱紅櫻

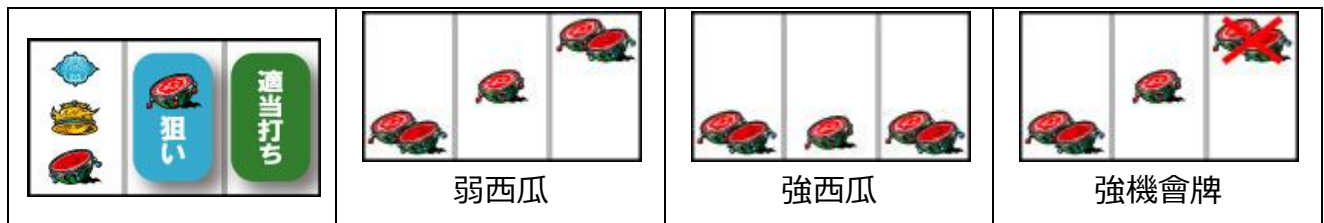


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段青再聽牌不中時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，斜瓜連線時為弱瓜

平瓜連線時為強瓜，有確實瞄壓但西瓜不中時為強機會牌



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘依照一般打法即可

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>

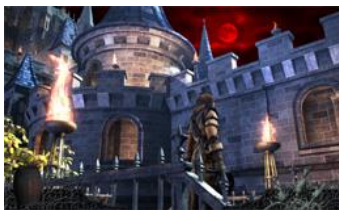
各種演出說明

基本場景介紹

城內水路與中庭



紅色背景



惡魔城



通常時會滯在城內水路與中庭場景，當背景變化成紅色時為高確的可能

要是突入惡魔城背景時為高確或前兆中濃厚！有很大機會突入惡魔城 CHANCE

通常時演出

門演出



門的種類依照期待度變畫，越豪華的門期待大

墓碑演出



墓碑上文字顏色對應小役，破壞後會出現告知

花瓶演出



破壞後出現的物品告知機會或是成立小役

大聖堂演出



彩繪玻璃上出現的圖案提示小役或是期待度

STEP UP 凍結



凍結時間越長 BAR 連線期待度越高，BAR 連線成功的話則 BIG+ART+惡魔城 RUSH 確定

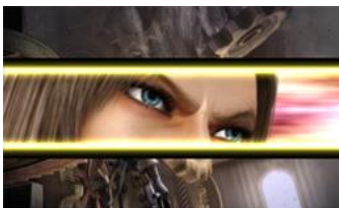
對決演出



有好幾種類型存在的對決演出，勝利的話則 BONUS 或 ART 確定

通常場景中經由此告知且 BONUS 成立時多半會同時當選 ART

陷阱任務



陷阱任務發生時有機會突入惡魔城 CHANCE，成功的話則 CZ 或 BONUS 確定

惡魔城 CHANCE 中的演出

將門打開的話為確定



ガーゴイルの眼睛發光或是流星群的數量多時為好機，最終將門打開為 ART 突入

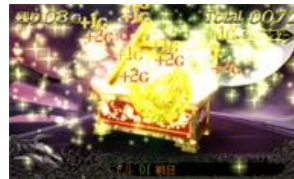
角色期待度



打開門的角色有不同的期待度，上方越右邊的角色期待度越高

ART 中的演出

螺旋樓梯場景



ART 中主要為這個場景滯在，特殊小役成立時可能進行 G 數上乘，此場景中有押順的 RP 成立時為好機，連兩轉成立的話為激熱，移行滿月場景的話黑 BAR 連線確率會上升 100 倍

吸血鬼對決



ART 剩餘 G 數歸零時所突入的繼續對決，這裡吸血鬼要是逃走的話則 ART 繼續
如果將其打倒的話則 BONUS 確定，主角與吸血鬼的對話會有其繼續期待度的不同

惡魔城 RUSH



黑 BAR 連線時突入，小役成立時 50% 以上上乘，黑 BAR 連線時重置惡魔城 RUSH 的轉數

BONUS 中的演出

BIG 中



BIG 中不中小役成立時會進行

ART 與 CZ 的雙重抽選

最後十字架五個點燈時為 CZ

以上確定，六個為 ART 確定

REG 中



REG 中只要不中小役成立時

為 ART 確定，起動時發生告知

音的話為大好機

REG 後必定突入高確

BONUS 結束畫面



結束時會有很多種圖片

有些畫面是高設定才會出現!?

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/386		1/381	1/372	1/366	1/360
REG BONUS	1/771	1/720	1/690	1/655	1/636	1/601
BONUS 合算	1/257	1/251	1/245	1/237	1/232	1/225
ART 初當	1/588	1/543	1/500	1/439	1/366	1/312
機械割	97.3%	99.3%	101.0%	104.6%	108.3%	112.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/82.9	1/81.4	1/79.9	1/78.5	1/77.1	1/75.8
強櫻	1/229.2	1/228.4	1/227.6	1/225.9	1/225.2	1/220.6
弱西瓜	1/117.7	1/115.2	1/113.2	1/110.5	1/108.3	1/106.6
強西瓜	1/512.0	1/500.3	1/481.8	1/471.5	1/461.5	1/452.0
弱機會牌	1/155.3	1/151.7	1/148.3	1/145.0	1/141.9	1/138.9
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	中段紅櫻	強機會牌	RP	
確率	1/4.3	1/289.9	1/8192	1/1310.7	1/7.3	

單獨紅七 BIG、單獨藍七 BIG、單獨 REG 的機率各是 1/32768

BONUS 中小役確率

小役	BIG 中押順銅鐘	BIG 中不中小役	REG 中押順銅鐘	REG 中不中小役
確率	1/11.7	1/23.4	1/195	1/390

BONUS 同時當選期待度

設定	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	弱機會牌	強機會牌	中段紅櫻	共通銅鐘
1	5.06	16.1	10.2	33.6	2.84	50	50	2.65
2	4.97	16.4	10.4	35.1	2.78			
3	4.88	16.7	10.2	37.5	2.71			
4	4.79	17.2	10.6	38.9	2.65			
5	4.71	17.5	10.7	40.1	2.60			
6	4.62	19.2	10.6	41.4	2.54			

模式移行抽選

特殊小役成立時會進行模式上升抽選，不中/通常 RP 成立時會進行模式下降抽選

小役	弱櫻						強櫻							
滞在	低 A			低 B		高確	低 A			低 B		高確		
設定	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	低 B	高確	超高	高確	超高	超高		
135	45	4.5	0.5	24.5	0.5	0.5	75	24	1	45	5	25		
2	50	4	1				34	1	65	32		3	50	30
4	45	9					39	1	60	37		55		
6	50													
小役	共通銅鐘						弱西瓜							
滞在	低 A			低 B		高確	低 A			低 B		高確		
設定	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	低 B	高確	超高	高確	超高	超高		
13	25	24.5	0.5	20	5	10	24	0.5	0.5	4.5	0.5	0.5		
2							29							
4	35			25			33	1	1	9.5				
5	25			20			24	0.5	0.5					
6	35	29.5		30			38	1	1					

小役	強西瓜						弱機會牌						
滞在	低 A			低 B		高確	低 A			低 B		高確	
設定	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	
1	90	9.5	0.5	14	1	0.1	4.5	0.4	0.1	0.5	0.5	0.5	
24				29									
35				19									
6				34									
小役		不中					通常 RP						
滞在	超高		高確		低 B		超高		高確		低 B		
設定	高確		低 B		低 A		高確		低 B		低 A		
13	16			6.9		4.7		14		5.8		4.1	
2				6.8		4.5				5.7		3.9	
4				6.4		4				5.4		3.4	
5				6						5			
6	13			5.9		3.4		11		5		2.9	

BONUS 消化後會依照有無當選 ART 進行模式上升抽選

狀況	ART 非當選的 BIG 後						ART 當選的 BIG 後								
滞在	低 A			低 B		高確	低 A			低 B		高確			
設定	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	低 B	高確	超高	高確	超高	超高			
135	95	4.5	0.5	4.5	0.5	5	90	9.99	0.01	9.99	0.01	0.01			
2	90	9.5		9.5											
4		9	14	1	10										
6	80	19	19												
狀況	ART 非當選的 REG 後						ART 當選的 REG 後								
滞在	低 A			低 B		高確	低 A			低 B		高確			
設定	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	低 B	高確	超高	高確	超高	超高			
135	50	45	5	45	5	25	50	49.9	0.01	50	0.01	0.01			

通常時惡魔城 CHANCE 抽選

通常時會依照滞在模式與成立小役進行惡魔城 CHANCE 抽選

小役	共通銅鐘				弱櫻						
滞在	低 A	低 B	高確	超高	低 A	低 B	高確	超高			
設定 1-3	0.01	0.01	3.3	5	0.05	0.05	10	100			
設定 4							15				
設定 56							0.1		0.1	3.3	
小役	強櫻				弱西瓜						
滞在	低 A	低 B	高確	超高	低 A	低 B	高確	超高			
設定 124	5	5	25	100	5	5.	25	100			
設定 3	6.5	6.5			6.5	6.5					
設定 5	8	8	33.3		7.5	7.5	33.3				
設定 6	5	5	25		5	5	25				
小役	強西瓜			弱機會牌				通常 RP/押順銅鐘			
滞在	低 AB	高確	超高	低 A	低 B	高確	超高	低 AB	高確	超高	
設定 124	10	50	100	12.5	25	25	100	0.01	3.3	5	
設定 3	12.5					33.3			4.8		
設定 5	15			15		25		0.1	6	6	
設定 6	10			10					3.3	5	
小役		不中							強機會牌		
滞在	低 A		低 B		高確		超高		不論		
設定 1-6	0.01		0.01		3.3		5		100		

惡魔城 CHANCE 中會依照成立小役與滞在模式進行 ART 抽選

強機會牌跟中櫻成立時 **100%**當選 ART

小役	押順銅鐘/共通銅鐘		弱西瓜/強櫻		弱櫻		強西瓜
滞在	低 AB	高確/超高	低 AB/高確	超高	低 AB/高確	超高	不論
設定 12	10	25	25	50	7.5	50	50
設定 3	12.5				5		
設定 4	10		10				
設定 56	15		33.3		50		

小役	通常 RP/銅鐘押順錯誤		不中		弱機會牌	
滞在	低 AB/高確	超高	低/高確	超高	低/高確	超高
設定 12	0.3	1	0.3	1	25	50
設定 34	0.5		0.5			
設定 5	1	1.3	1	1.3		
設定 6	2	2	1.5	1.5		
成立		滞在	設定 135	設定 24	設定 6	
BIG		不論	10	25		
REG		不論	33.3	25	50	

惡魔城 CHANCE 前兆中特殊小役成立時也會進行 ART 抽選

小役	弱櫻/弱西瓜/弱機會牌	強櫻	強西瓜	強機會牌	中櫻/BAR 連線
當選率	1	5	10	50	100

惡魔城 CHANCE 中會依照成立小役進行惡魔城 CHANCE 的 SET 數抽選

小役	強櫻			弱西瓜		強西瓜	弱機會牌
滞在	低確	高確	超高	低高確	超高	不論	不論
設定 135	10	10	25	0.1	10	33.3	10
設定 246	5	25	25			25	5
小役	弱櫻		強機會牌		中櫻/BAR 連線		共通銅鐘
滞在	低高確	超高	不論		不論		不論
設定 124	0.01	5	50		100		0.1
設定 35		10					
設定 6		5	25				

ART 當選時 SET 數分配

ART 當選時會依照當選契機而有 SET 數的不同（繼續率皆為 50%）

ART 當選後再度獲得 ART 庫存的話，此库存的繼續率各 1/2 為 50%與 0%（1SET 固定）

當選契機	ART(準備)中	CZ 中	BIG 中	REG 中	天井到達	CZ 前兆
1SET	100	85	85	50	50	
2SET		13	13	25	35	70
3SET		1.5	1.5	15	10	20
4SET		0.25	0.25	5	4	5
5SET		0.25	0.25	5	1	5

BONUS 中的抽選

BIG 中不中小役成立時會進行 CZ 與 ART 的抽選，7.5%當選 CZ、2.5%當選 ART

REG 中不中小役成立時的 100%當選 ART

ART 中 CZ 抽選

ART 中的 CZ 移行抽選會發生在有押順指示的 RP 時(發生率為 RP 成立的 1/5)

發生的話會進行 CZ 移行抽選，在 CZ 中 BAR 當選時會進行 BAR 連線成立抽選

BAR 成立時 BAR 連線當選率：CZ 中 25%、非 CZ 中 0.25%

非 CZ 中押順指示 RP 發生時當選 CZ G 數分配

押順 RP 連續次數	0G	5G	10G	15G	20G
初回	80	15	3	1	1
二連		50	45	4	1

CZ 中押順指示 RP 發生時當選 CZ G 數分配

押順 RP 連續次數	0G	5G	10G	15G	20G
初回	80	15	3	1	1
二連以上		50	45	4	1

ART 中上乘抽選

ART 中會依照滯在的狀況進行 G 數上乘抽選

上乘當選率

超惡魔城 RUSH 中以下有列出的小役皆上乘確定，BAR+BONUS 只在準備中會上乘

小役\狀況	準備中	螺旋樓梯中	惡魔城 RUSH 中	繼續對決中
押順銅鐘			50	
共通銅鐘	1	1	50	1
弱櫻	25	25	50	10
強櫻	33.3	33.3	50	10
中段櫻/強機會牌	100	100	100	100
弱西瓜	10	10	50	5
強西瓜	25	25	50	5
弱機會牌	5	5	50	5
BAR 連線		100	100	
BONUS			100	100

準備/螺旋樓梯/繼續對決中的上乘 G 數分配

小役\上乘 G	10	30	50	100	200	300
共通銅鐘				90	7.5	2.5
弱櫻	85	14	0.75	0.2	0.03	0.03
強櫻	50	40	9.5	0.4	0.05	0.05
中段櫻				60	20	20
弱西瓜		75	20	4.5	0.4	0.1
強西瓜		40	40	15	4	1
弱機會牌	97.5					2.5
強機會牌			50	40	7.5	2.5
BAR 連線	90	9.5	0.5			
BONUS	95	4	1			

(超)惡魔城 RUSH 中的上乘 G 數分配

其他小役的上乘分配與上面的相同

小役\上乘 G	5	10	30	50	100	200	300
押順銅鐘	87.5	11.5	0.9	0.05	0.03	0.01	0.01
弱櫻		85	10	4.7	0.25	0.03	0.03
強櫻		50	35	10	4.5	0.4	0.1
BONUS		100					

(超)惡魔城 RUSH 中 BAR 連線時會重置(超)惡魔城 RUSH 的轉數

且會進行上乘，每成立一次 BAR 連線會上升 1COMBO，COMBO 越多上乘 G 數越高

超過 10COMBO 後回到 1COMBO 的上乘計算

COMBO 數	10G	30G	50G
1-4	90	9.5	0.5
5.7	50	45	5
6.8.9	90	9	1
10		50	50