

# 在地下城尋求邂逅是否搞錯了什麼

パチスロ ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

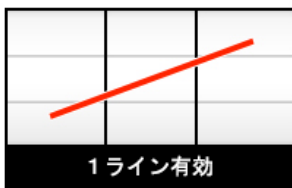


導入年月 2018/11  
五號機 A+RT TYPE

框體圖片



有效線



左下右斜上一線有效

50 枚約可遊技轉數 36G

小役構成



**FAMILIA BONUS**

獲得枚數超過 349 枚時結束



**FAMILIA BONUS**

獲得枚數超過 279 枚時結束



**DIVINE JUDGE DOUBLE**

獲得枚數超過 287 枚時結束



**DIVINE JUDGE**

獲得枚數超過 161 枚時結束



**FAMILIA CHANCE**

獲得枚數超過 79 枚時結束



7 枚



5 枚



4 枚



**REPLAY**

轉輪配列



開獎條件

- 轉轉抽選 BONUS
- 經由 BONUS 或 CZ 抽選 RT

轉輪凍結特典與確率

轉輪長凍結為 FAMILIA BONUS+  
RT「協力 PLAY」突入確定，確率未公布

天井情報與恩惠

本機台沒有搭載天井

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



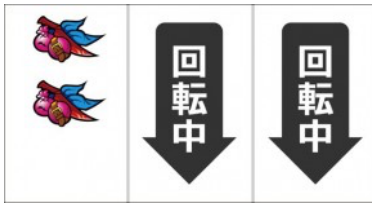
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



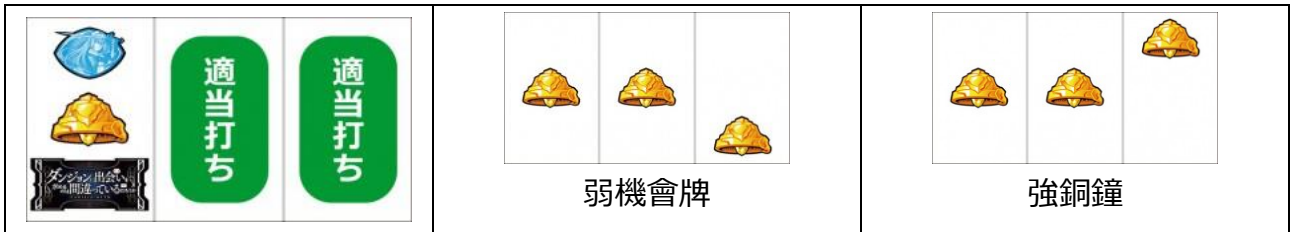
首先左轉輪約在上段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱紅櫻

右轉輪中段停止時大牌或 BLANK 圖案時為強紅櫻，同時形成銅鐘連線時為銅鐘紅櫻

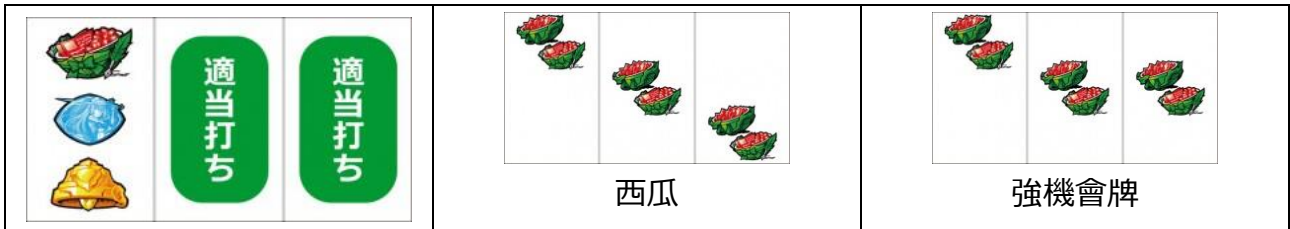


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成下圖排列時為弱機會牌或強銅鐘



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜

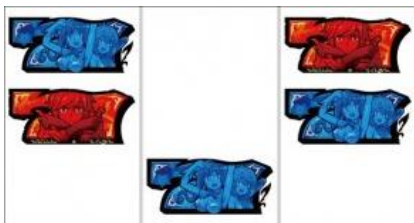
西瓜連線時為西瓜，西瓜有確實瞄押但是沒連線時為強機會牌



通常時有押順指示時照押順停止，出現 ??? 時必須猜押順

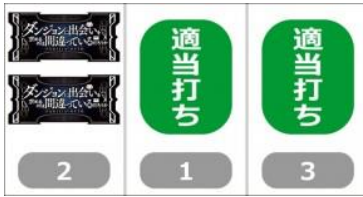
### DIVINE JUDGE (DOUBLE) 中的打法

瞄押演出發生時全轉輪瞄押藍 7，形成下圖排列時突入もってけ RUSH 濃厚



## FAMILIA BONUS 中的打法

效果音發生時必須先停止中轉輪，接著左轉輪瞄押黑 BAR，然後適當停止右轉輪即可



瞄押白 7 切入演出發生時，全轉輪逆押且瞄押白 7



## 各種演出說明

### 模式介紹

#### 通常場景



迷宮都市



圓形闘技場



舊市街



バベル中央市場



家族之間

舊市街為高確、バベル中央市場為超高確的期待度大，當選 BONUS 時為 RT 突入的好機  
畫面下方的石盤鐘為 RT 直擊 ZONE 的示唆，發光狀態中為赫斯緹雅挑戰發生的大好機！？

還有要是超高確與 RT 直擊 ZONE 重疊時會移行家族之間，RT 期待度高達 50%

家族之間中 RP 以外的小役都會進行 RT 直擊抽選，銅鐘也有 10%的機率當選

#### 赫斯緹雅挑戰



三擇押順正確則突入 RT「單人 PLAY」  
挑戰失敗也有很大機會突入家族之間

#### FAMILIA BONUS



最大可獲得 251 枚的藍 7 與 202 枚的紅 7

藍 7 約 70%、紅 7 約 40%突入 RT

消化中白 7 連線則突入 RT 濃厚

## DIVINE JUDGE (DOUBLE)



藍藍白 7 連線為 JAC 6SET 的 DOUBLE 版  
 平均可獲得 224 枚，紅紅白 7 連線為  
 JAC 3SET 的 DIVINE JUDGE 平均為 128 枚  
 為枚數變動型的 BONUS，強 JAC 的抽選很重要

## FAMILIA CHANCE



為 BAR 連線的 BONUS，約可獲得 56 枚  
 協力 PLAY 中當選的話則為升格  
 特化 BONUS 的好機

## FAMILIA MYTH DUNGEON ORATORIA



單人 PLAY



協力 PLAY

RT 基本從單人 PLAY 的 30G 開始，消化中特殊小役成立時會進行往協力 PLAY 的升格抽選  
 白 7 連線成立則升格濃厚，總和升格期待度約 1/3，升格後會在 30G 繼續的故事與  
 平均 60G 繼續的地下城兩個間約 70% LOOP，設定 1 平均繼續 350G！？

## 連續演出

### 艾絲訓練



貝爾能對艾絲反擊的話  
 則當選 BONUS

### BUMP OF CHICKEN



將シルバーバック給擊破的話  
 則當選 BONUS

### 魔法書



為高期待度的連續演出  
 能成功翻開書的頁面則開獎

### QUEST 置換演出



連續演出中發生時會換成比較有期待度的演出

### 彌諾陶洛斯觸摸



發生時為大好機，觸摸役物來獲得 BONUS !

## BONUS 中的演出

### DIVINE JUDGE (DOUBLE)中的演出



もってけ RUSH



ぽかぽかタイム

瞄押演出發生時 7 停止 V 字型的話則突入もってけ RUSH (成功率約 70%)，可獲得約 36 枚

如果消化中發生「もともと」演出的話則次回再度突入もってけ RUSH 濃厚

如果 7 沒有停止 V 字型的話則會突入ぽかぽかタイム，約只能獲得 21 枚

消化中場景 MAX 時則次回為突入もってけ RUSH 的好機

### FAMILIA BONUS 中的切入演出



FAMILIA BONUS 中切入演出發生時為白 7 連線的好機，白 7 連線則獲得 RT「協力 PLAY」濃厚

已經在「協力 PLAY」中則獲得回復藥水濃厚，上面越右邊的演出連線期待度越高

## 單人 PLAY 中的演出

### 瞄押白 7 切入演出



白 7 連線時則升格協力 PLAY  
紅色切入演出則期待度高

### インファントドラゴン討伐



討伐成功則升格協力 PLAY  
特殊小役後希望出現此演出  
與夥伴會合後剩餘轉數會變成  
作戰會議，結束後則突入協力

### 將ミノタウロス給打倒的演出



單人 PLAY 30G 消化後會  
進行繼續抽選，押順正確的話  
則單人 PLAY 會繼續

## 協力 PLAY 中的演出

### EPISODE



30G 間會播放動畫的名場面  
故事結束後移行地下城

### 地下城



消化中收集魔石後可期待再度  
突入 EPISODE，體力用完前會  
一直繼續，體力用完後會依照  
獲得點數進行 EPISODE 抽選  
出現怪物的話則會移行右圖的  
場景，為 RT 結束的危機

### DEATH PARADE ZONE



地下城後沒移行 EPISODE 時  
則會移行此，為 30G 繼續  
特殊小役會進行拉回抽選  
30G 消化後會發生猜押順演出  
押順正確則繼續此模式

## 特化區間與特化升格型 BONUS 中的演出

### 命中要害遊戲



協力 PLAY 中白 7 連線時為突入的好機，為魔石  
獲得的超高確，切入演出發生時每轉都會獲得

### ファルナ



協力 PLAY 中白 7 連線時為突入的好機，為回復  
藥水庫存特化區間，為 1SET 8G 的 ST 型  
白 7 連線則獲得藥水且再度回到 8G

## HEAVEN'S STRIKE



協力 PLAY 中當選 BAR 連線的 BONUS 為此，為魔石獲得的特化 BONUS，每一轉都可期待獲得魔石

## HEAVEN'S STRIKE

### DEUSDEA



命中要害遊戲中當選 BAR 連線的 BONUS，為左圖的上位版本可期待獲得大量魔石

## 神威解放



ファルナ中當選 BAR 連線的 BONUS，為回復藥水獲得的上乘特化區間，平均可獲得 8 個的回復藥水

## 各種確率

### 基本 SPEC

| 設定                    | 1       | 2       | 5       | 6       |
|-----------------------|---------|---------|---------|---------|
| FAMILIA BONUS         | 1/655.4 |         |         |         |
| DIVINE JUDGE (DOUBLE) | 1/642.5 | 1/537.2 | 1/452.0 | 1/336.1 |
| FAMILIA CHANCE        | 1/455.1 |         |         |         |
| BONUS 合算              | 1/189.4 | 1/179.1 | 1/168.5 | 1/149.3 |
| RT                    | 1/215.6 | 1/214.6 | 1/213.6 | 1/211.3 |
| BONUS+RT 合算           | 1/100.8 | 1/97.6  | 1/94.2  | 1/87.5  |
| 機械割                   | 98.2%   | 100.3%  | 106.4%  | 111.9%  |

### 通常時小役確率

一枚役成立時的一部分會出現弱機會牌，此時轉輪燈會發生閃爍演出

| 小役  | 弱櫻     | 強櫻    | 銅鐘紅櫻   | 西瓜     | 強機會牌  |
|-----|--------|-------|--------|--------|-------|
| 確率  | 1/79.4 | 1/336 | 1/819  | 1/119  | 1/455 |
| 設定  | 1      | 2     | 5      | 6      |       |
| 強銅鐘 | 1/91.1 |       | 1/90.0 | 1/87.6 |       |
| 一枚役 | 1/9.0  |       |        | 1/8.9  |       |



## BONUS 同時成立期待度

| 小役   | 弱櫻   | 強櫻   | 銅鐘紅櫻 | 西瓜   | 強機會牌 |
|------|------|------|------|------|------|
| 確率   | 1.6  | 20   | 50   | 10   | 33   |
| 設定   | 1    | 2    | 5    | 6    |      |
| 強銅鐘  | 16.6 |      | 17.6 | 19.8 |      |
| 弱機會牌 | 45.7 | 57.8 | 67.3 | 75   |      |

## BONUS 連線時的 RT 當選期待度

會依照當選的 BONUS 種類與當下的滯在狀態進行抽選

| 滯在狀態              | 單人 PLAY 當選期待度 |      |      | 協力 PLAY 中當選期待度 |      |      |
|-------------------|---------------|------|------|----------------|------|------|
|                   | 通常            | 高確   | 超高   | 通常             | 高確   | 超高   |
| 藍 7 FAMILIA BONUS | 36.4          | 64.2 | 42.3 | 2.4            | 16.9 | 52.9 |
| 紅 7 FAMILIA BONUS | 26.1          | 51.8 | 55.3 | 0.8            | 10.2 | 35.3 |
| DIVINE JUDGE      | 0.1           | 0.8  | 38.4 |                |      |      |
| FAMILIA CHANCE    | 0.4           | 9.9  | 71.5 | 0.8            | 2.7  | 5.5  |

## 石盤時鐘發光中的 RT 當選率

畫面中下方的石盤時鐘發光+有利區間燈點亮時，成立小役時會進行 RT 直擊抽選

| 小役  | 銅鐘  | 強銅鐘  | 弱櫻   | 強櫻   | 銅鐘紅櫻 | 西瓜 | 強機會牌 |
|-----|-----|------|------|------|------|----|------|
| 當選率 | 7.1 | 19.6 | 43.9 | 65.9 | 65.9 | 22 | 43.9 |

還有以下 BONUS 間轉數有較高的機率直擊當選 RT

超高期待：1~24G、100~124G、高期待：25~49G、125~174G、250~274G

## 轉輪鎖定演出發生時的 BONUS 當選期待度

| 鎖定階數 | 1    | 2    | 3  | 4  | 5   |
|------|------|------|----|----|-----|
| 期待度  | 25.4 | 50.3 | 68 | 90 | 100 |

## FAMILIA HOME (家族之間) 中的抽選

在 RT 直擊抽選超高期待區間與超高確率重疊時會突入，成立以下小役會進行 RT 抽選

| 小役  | 銅鐘   | 強銅鐘  | 弱櫻   | 強櫻  | 銅鐘紅櫻 | 西瓜   | 強機會牌 |
|-----|------|------|------|-----|------|------|------|
| 當選率 | 10.3 | 29.2 | 66.7 | 100 | 100  | 33.3 | 66.7 |

BONUS 當選時的抽選等同通常時超高確率滯在時

## RT 中當選 BONUS 時的升格抽選

會進行獲得單人 PLAY/協力 PLAY 的抽選，但是也有低機率會轉落通常

| 滯在狀態              | 單人 PLAY 中 |      |     | DEATH PARADE ZONE 中 |      |     |
|-------------------|-----------|------|-----|---------------------|------|-----|
|                   | 單人        | 協力   | 轉落  | 單人                  | 協力   | 轉落  |
| 藍 7 FAMILIA BONUS | 2.3       | 97.6 | 0.1 | 2.3                 | 97.6 | 0.1 |
| 紅 7 FAMILIA BONUS | 48.3      | 50.2 | 1.5 | 49.4                | 50.2 | 0.4 |
| DIVINE JUDGE      | 76.4      | 20   | 3.6 | 79                  | 20   | 1   |
| FAMILIA CHANCE    | 90.6      | 4.4  | 5   | 97.9                | 0.6  | 1.8 |

## FAMILIA BONUS 中的抽選

白 7 連線確率會依滯在狀態與 BONUS 種類會有不同

| BONUS 種類 | 通常時/單人 PLAY 中 | 協力 PLAY 中 |
|----------|---------------|-----------|
| 藍 7      | 1/131.9       | 1/50      |
| 紅 7      | 1/395.3       | 1/100     |

協力 PLAY 中白 7 連線時為獲得回復藥水確定，此時會進行獲得的個數抽選

| 獲得數  | 1    | 2   | 3 |
|------|------|-----|---|
| 分配比例 | 92.2 | 5.9 | 2 |

## RT「單人 PLAY」中的升格抽選

會依照成立小役與有沒有滯在有利區間中來進行抽選

| 小役    | 強銅鐘  | 弱櫻   | 強櫻 | 銅鐘紅櫻 | 西瓜   | 強機會牌 |
|-------|------|------|----|------|------|------|
| 有利區間  | 16.9 | 27.9 | 78 | 100  | 16.9 | 43.4 |
| 非有利區間 | 33.2 | 43.7 | 78 | 100  | 28.6 | 65.7 |

## RT「協力 PLAY」中的白 7 連線確率

協力 PLAY 中白 7 連線確率會依左上角的寶珠顏色與有沒有火焰燃燒而有所不同

| 寶珠顏色 | 藍色      | 黃色      | 綠色     | 紅色     |
|------|---------|---------|--------|--------|
| 一般寶珠 | 1/384.6 | 1/236.3 | 1/94.1 | 1/30.3 |
| 火焰燃燒 | 1/50.0  | 1/30.7  | 1/15.4 | 1/6.7  |

## 協力 PLAY 中火焰燃燒狀態抽選

會依照成立小役抽選燃燒狀態的轉數，消化後就會回到一般狀態

| 轉數 | 強銅鐘  | 弱櫻   | 強櫻   | 銅鐘紅櫻 | 西瓜   | 強機會牌 |
|----|------|------|------|------|------|------|
| 3G | 48.4 | 89.8 |      |      | 79.6 | 40   |
| 5G | 22   |      | 89.8 | 29.4 | 5.1  | 29.8 |
| 7G | 5.5  |      |      | 30.2 | 5.1  | 20   |
| 9G | 2.7  |      |      | 30.2 |      |      |

燃燒狀態成立下列小役時會進行燃燒狀態的上乘抽選

| 上乘轉數 | RP | 強銅鐘  | 弱櫻   | 強櫻   | 銅鐘紅櫻 | 西瓜   | 強機會牌 |
|------|----|------|------|------|------|------|------|
| 1G   | 16 |      |      |      |      |      |      |
| 3G   |    | 48.4 | 89.8 |      |      | 79.6 | 40   |
| 5G   |    | 22   |      | 89.8 | 29.4 | 5.1  | 29.8 |
| 7G   |    | 5.5  |      |      | 30.2 | 5.1  | 20   |
| 9G   |    | 2.7  |      |      | 30.2 |      |      |

## DEATH PARADE ZONE 中的升格抽選

DEATH PARADE ZONE 中自力繼續一次後，成立小役時會進行往協力 PLAY 的升格抽選

| 小役  | 強銅鐘  | 弱櫻   | 強櫻 | 銅鐘紅櫻 | 西瓜   | 強機會牌 |
|-----|------|------|----|------|------|------|
| 當選率 | 33.2 | 43.7 | 78 | 100  | 28.6 | 65.7 |

## ファルナ中の抽選

協力 PLAY 中白 7 連線時會進行突入抽選，突入率約 1/184，白 7 連線確率約 1/5

此特化上乘區間中會依照成立小役進行回復藥水的上乘抽選

| 小役  | RP  | 銅鐘   | 強銅鐘<br>弱櫻/西瓜 | 強櫻<br>強機會牌 | 銅鐘櫻  | 弱機會牌 |
|-----|-----|------|--------------|------------|------|------|
| 1 個 | 0.4 | 10.2 | 50.2         | 89.8       | 80   | 1.2  |
| 2 個 |     |      |              | 10.2       | 14.9 |      |
| 3 個 |     |      |              |            | 5.1  |      |

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>