

惡魔城~闇影主宰~

惡魔城ドラキュラ~Lords of Shadow~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

KPE

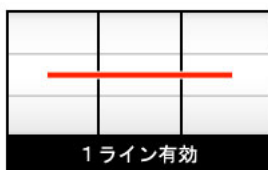
導入年月 2017/07

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 32G

小役構成



BIG BONUS 純増 256 枚



BIG BONUS 純増 200 枚



REG BONUS 純増 50 枚



11 枚



5 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
20	Red Fruit	Gold Bell	Red Dragon
19	Gold Bell	Blue Dragon	Blue Dragon
18	Blue Dragon	Red Dragon	Gold Bell
17	Red Dragon	White Dragon	Red Dragon
16	Red Fruit	Blue Dragon	Red Fruit
15	Red Fruit	Gold Bell	Red Dragon
14	Gold Bell	Blue Dragon	Blue Dragon
13	Blue Dragon	Castlevania	Gold Bell
12	Castlevania	Castlevania	Castlevania
11	Red Dragon	Castlevania	Castlevania
10	Red Fruit	Gold Bell	Red Dragon
9	Gold Bell	Blue Dragon	Blue Dragon
8	Blue Dragon	Red Dragon	Gold Bell
7	Blue Dragon	Red Fruit	Blue Dragon
6	Gold Bell	Red Dragon	Red Dragon
5	Red Fruit	Gold Bell	Red Dragon
4	Gold Bell	Blue Dragon	Blue Dragon
3	Blue Dragon	Red Dragon	Gold Bell
2	White Dragon	Red Fruit	White Dragon
1	Castlevania	Castlevania	Red Fruit

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ 抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時經由前兆當選 ART 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



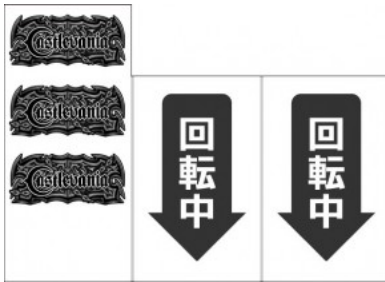
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在上方到中段附近瞄押黑 BAR

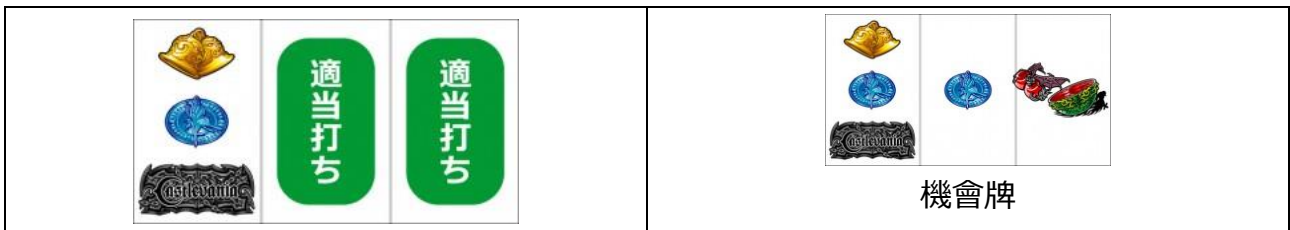


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

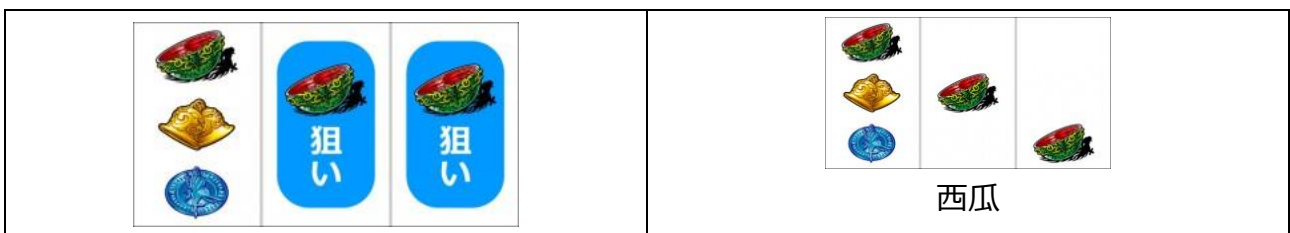
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，中轉輪中段銅鐘停止或是紅櫻三連為強紅櫻
其餘牌型則為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再.再.櫻/瓜.連線為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜



BONUS 中的打法

基本上適當停止，有預告音發生時則依照通常時打法瞄押小役

ART 中的打法

有押順指示則照押順停止，切入演出發生則全轉輪瞄押黑 BAR

其餘演出則照一般打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



單獨行動場景



近接行動場景

通常場景有死之沼、魔法森林、山岳的要塞三種，比起場景，角色的人數還比較重要

兩人會合的近接行動場景通常可期待滯在高確，高確移行的契機為機會牌

且要是再度成立機會牌的話則會上乘高確轉數

魔力石模式



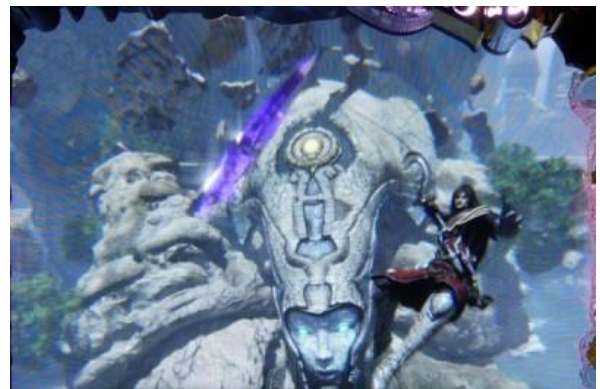
通常時獲得魔力石所移行的 ART 前兆模式，突入時就會決定是否當選 ART，獲得的數量越多則期待度越高

魔力石對決



經由魔力石模式或是 BONUS 結束後有機會發生的對決演出會依照對手而有期待度不同：ローラ < 機械獸 < サキュバス < シルバーウォリアー。勝利則當選 ART 突入時就已經決定勝敗，特殊小役成立時會進行勝利置換抽選

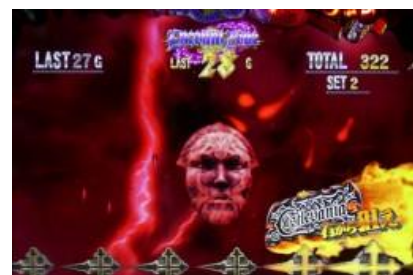
タイタン決戦



ART 突入期待度約 50% 的自力 CZ，會依照成立小役進行 ART 抽選

當選 ART 時約 2/3 為立即告知、1/3 為後告知

ART 「Loads of Shadow」



遭遇區間

1SET 30G+對決演出約 10G，純增約 1.5 枚/G，為繼續率與 SET 數管理的 ART，繼續率為 33~80%，如果沒有庫存的話則以繼續率抽選，ART 準備中特殊小役會進行遭遇區間的轉數抽選

ART 準備狀態後突入，剩餘轉數歸零前皆為黑 BAR 高確率狀態，成立確率約 1/10，特殊小役會進行轉數減算停止抽選

EXTRA CHANCE



庫存對決勝利時的一部分，或是繼續對決中發生小凍結時則突入，會當轉決定當選的是 CHAIN BATTLE（庫存對決連戰）、庫存 COMBO、吸血鬼之路決戰的上面三種之一當選的比例為 4:3:1，當轉成立特殊小役還會進行較強特典的升格抽選

庫存 COMBO



每轉 50%進行庫存抽選，會持續到抽選失敗，特殊小役成立則繼續濃厚！要是當選 BONUS 則為吸血鬼獵人 BONUS 確定

吸血鬼之路決戰



1SET 20G 的上乘特化區間，會依照成立小役兒高確率進行 SET 數庫存抽選，銅鐘為 25%、SB 為 60%以上獲得庫存 20G 間都沒獲得庫存或是最後一轉獲得庫存時則會多 20G 這裡當選 BONUS 則為吸血鬼獵人 BONUS 濃厚！

BONUS 說明

BIG BONUS



同色 BIG 純增約 256 枚，異色約為 200 枚
特殊小役確率上升到 1/8，特殊小役成立時會
進行魔力石對決突入抽選，平行西瓜則突入濃厚

REG BONUS



約純增 50 枚，特殊小役確率上升到 1/2
會進行魔力石對決的抽選，ART 中的 BONUS
則會進行遭遇區間的轉數上乘抽選
如果 REG 中都沒成立特殊小役則獲得庫存濃厚

吸血鬼獵人 BONUS



ART 特殊狀態中當選 BONUS 的超上乘特化 BONUS，BONUS 中會與吸血鬼之路決戰一樣的確率
進行 ART 庫存抽選，因為每一轉一定成立銅鐘或是特殊小役，所以為獲得大量庫存的好機！

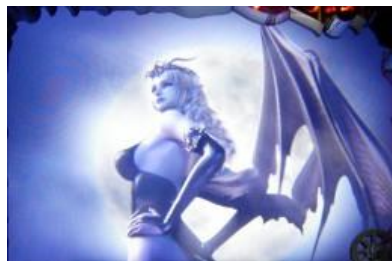
通常時演出

STEP UP



連續演出發展前有機會發生
持續到紅色的話則為大好機

サキュバス月光演出



對應西瓜/強櫻/中櫻/立直目
發生時期待度大增

管風琴演出



為成立特殊小役
發生時則為好機

戰鬥準備發展演出



發展連續演出有經由此的話則期待度大增

パン的試煉發展演出



發展連續演出時發生則為大好機！

連續演出

任務系連續演出



任務演出有四種，期待度依序為：「刻畫時間之陷阱」 < 「破壞要塞的巨人」 < 「斷崖絕壁」 < 「被囚禁的フェリシア」，只要演出成功則當選 BONUS

對決系連續演出



VS ライカンロード



VS グレイヴディガー



VS シルバーウォリアー

對決系演出有三種，哪一個的期待度都很高，上面越右邊的演出則期待度越高

對決勝利則當選 BONUS 確定

ART 中的演出

庫存對決

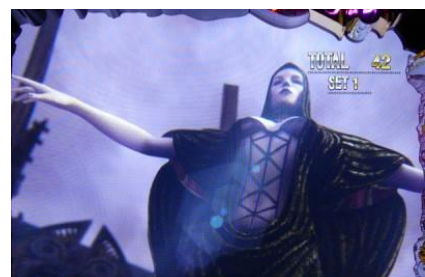


ART 中 BAR 連線時突入，對決勝利不只會獲得 ART 庫存，還有機會追加獲得 EXTRA CHANCE

每個對手的勝利期待度與 EXTRA CHANCE 獲得率都不同，突入時就會抽選是否勝利

特殊小役在敗北對決中會進行勝利置換抽選、勝利對決中會進行庫存獲得抽選

繼續對決



ART 剩餘轉數歸零時突入，還有庫存則勝利濃厚、沒有庫存則依照繼續率進行抽選

BGM 發生變化則勝利濃厚、小凍結發生則繼續且突入 EXTRA CHANCE ! ?

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
同色 BIG BONUS	1/1489	1/1456	1/1425	1/1394	1/1337	
異色 BIG BONUS	1/662					
REG BONUS	1/851	1/809	1/753	1/705	1/662	1/624
BONUS 合算	1/298	1/291	1/282	1/274	1/265	1/259
ART 初當	1/600	1/586	1/570	1/513	1/500	1/469
機械割	97.5%	98.5%	100.4%	104.1%	107.0%	111.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
立直目 B	1/3641	1/3277		1/2731		
西瓜	1/128	1/125	1/119	1/115	1/110	1/105
弱櫻	1/128			1/127		
小役	強櫻	中段櫻	機會牌	SIN	立直目 A	
確率	1/256	1/65536	1/64	1/14	1/1928	

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	10.2	10.3	10.9	10.8	11.4	11.9
弱櫻	0.20	0.39	0.58	0.78	1.16	
小役	強櫻	中段櫻	機會牌	立直目		
當選率	25.0	100	4.88	100		

ART 中小役確率

ART 中成立 BAR 的確率如下，但是必須經過另外的抽選後才能瞄押

小役	假 BAR	BAR 連線	BAR 十字連線
確率	1/6.7	1/10	1/2048

BIG BONUS 中小役確率

設定	銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	滑落銅鐘	不中
1-3	1/1.16	1/12.5	1/25	1/120	1/120	1/8192
4-6	1/1.16	1/12.5	1/25	1/120	1/120	1/512

REG BONUS 中小役確率

小役	銅鐘	弱櫻	強櫻
確率	1/2	1/3	1/6

通常時高確模式抽選

首先會有管理高確模式的 HI/LOW 模式存在

設定變更/BONUS 結束/ART 結束時 **100%**移行 HI, 弱櫻 **10.2%**移行 HI

機會牌 **50%**移行 LOW

接著機會牌成立時, 會依照滯在的 HI/LOW 模式進行高確模式抽選

設定	135	2	4	6
LOW	25	30.1	33.2	35.2
HI	50			

高確模式當選時會進行高確模式的轉數抽選, 轉數消化完後轉落低確

設定	20G	30G	40G	50G	100G
135	34	14.5	34	14.5	3
246	30.1	30.1	30.1	8.6	1.1

通常時魔力石模式抽選

高確中特殊小役成立時會進行魔力石模式抽選

設定	弱櫻	西瓜	強櫻
1-3	25	50	75
4-6	31.3	55.1	

魔力石模式中會在突入時以 **25%**進行勝利抽選, 消化中特殊小役成立時也會抽選

小役	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻	BONUS
當選率	0.6	10.8	21.4	53.1	100

CZ「泰坦決戰」突入抽選

通常時會依照成立小役進行此 CZ 抽選，弱櫻當選時為偶數設定確定

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻		0.39		1.17		1.95
西瓜	4.30		5.08	7.03	7.81	
強櫻	12.5			14.5	16.0	

消化中會依照成立的小役成立進行 ART 抽選，BONUS 當選時則 ART 當選確定

小役	SB	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
當選率	12.5	12.7	35	45.3	75.1

通常時 BONUS 中的抽選

CZ 前兆中當選 BONUS 時為魔力石對決當選確定：

魔力石模式前兆中當選 RANK C 的魔力石對決

泰坦決戰前兆中當選 RANK A 的魔力石對決

BONUS 中會依照消化中的成立小役進行魔力石對決的抽選

設定	弱櫻	強櫻	西瓜
低確	1.17	37.5	100
高確	37.5	75	

當選時的魔力石對決種類

設定	弱櫻	強櫻	西瓜
低確	RANK A	RANK B	RANK B
高確	RANK C		RANK A

全部都是銅鐘的話也當選魔力石對決（RANK B）確定

以下為魔力石對決的勝利確率

設定	RANK A	RANK B	RANK C
當選率	50	33.2	25

當選勝利確定的魔力石對決後，會進行 SET 數上乘抽選

設定	弱櫻	強櫻	西瓜
當選率	2.34	37.5	100

ART 中 BONUS 中的抽選

ART 中會依照成立小役進行遭遇區間的抽選，BONUS 中全都銅鐘則當選 ART SET 數庫存

設定	弱櫻	強櫻	西瓜
當選率	3.13	50	100

遭遇區間當選時的遭遇區間的 G 數分配比例

遭遇區間 G 數	10G	20G	30G
分配比例	94.9	3.91	1.17

ART 繼續率抽選

ART 有 SET 數庫存時會直接消化庫存，沒庫存時則依 ART 當選時所抽選的繼續率進行抽選

繼續率	33%	66%	80%
分配比例	50	30	20

ART 中 BAR 高確抽選

ART 中有 Low 與 Hi 的兩種模式，模式會管理 BAR 高確 G 數的獲得抽選

SB 約 25%升格 Hi，RP 約 5.5%轉落 Low

BAR 高確 G 數獲得率

滞在模式	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
Low	3.13	5.08	20.3	50
Hi	50	50	50	75

BAR 高確 G 數分配比例

小役	弱櫻	機會牌	西瓜		強櫻	
			Low	Hi	Low	Hi
5G	89.8	89.8	89.8	49.2	89.8	49.2
10G	7	7	7	20.3	7	20.3
15G	1.6	1.6	1.6	20.3	1.6	20.3
30G	1.6	1.6	1.6	10.2	1.6	10.2

ART 中 BAR 連線成立時，還必須經過抽選後才會叫玩家瞄押 BAR 連線

如果沒有演出而去抓 BAR 連線的話則不算數

小役	假 BAR	BAR 連線	BAR 十字連線
確率	1/6.7	1/10	1/2048

BAR 低確中瞄押演出發生率 3.13%、高確與遭遇區間中發生率 100%

遭遇區間的抽選

除了 ART 中的 BONUS 中，ART 準備中也會進行遭遇區間的抽選

小役	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
當選率	1.17	5.08	10.2	50
10G	98.8			
30G	1.17			

遭遇區間中會依照成立小役進行 G 數減算停止抽選

小役	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
當選率	25	25	37.5	50

停止 G 數分配比例

減算停止 G 數	3G	5G	10G	30G
分配比例	64.5	25	10.1	0.39

繼續對決中的抽選

消化中會進行 ART 庫存抽選，如果本為抽選失敗時則會消化所獲得的庫存變成繼續

小役	SIN	弱櫻	機會牌/西瓜	強櫻
當選率	0.39	3.13	12.5	50

EXTRA CHANCE 抽選

特典內容	庫存對決連戰	庫存 COMBO	吸血鬼之路決戰
通常勝利	50	37.5	12.5
小凍結發生		75	25

EXTRA CHANCE 發動當轉會依照成立小役進行特典升格抽選

小役	SB	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
當選率	5.08	20.3	25	37.5	50

庫存 COMBO 中的抽選

庫存 COMBO 中會依照成立小役進行 SET 數上乘抽選、當選時會繼續，直到抽選失敗為止

小役	弱櫻/強櫻/西瓜/機會牌	其他小役
當選率	100	50

吸血鬼之路決戰中的抽選

吸血鬼之路決戰中 20G 間會依照成立小役進行庫存獲得抽選

如果最後一轉當選庫存或是 20G 間都沒有獲得庫存時則 20G 會重置

小役	銅鐘	SB	特殊小役
當選率	25	60	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，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>