

惡靈古堡 7 生化危機

パチスロ バイオハザード7 レジデント イービル

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



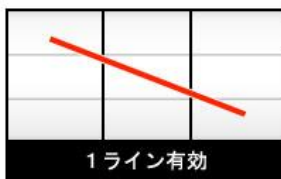
導入年月 2021/02

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 50G

小役構成



増殖 REPLAY



11 枚



1 枚



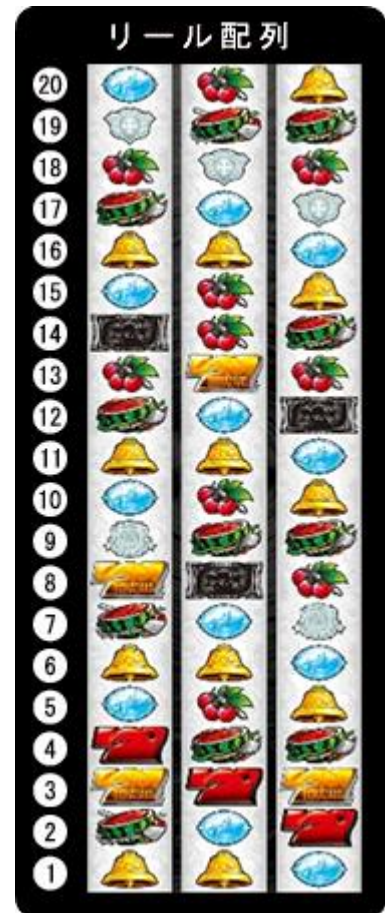
1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 規定轉數到達抽選 CZ
2. CZ 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

CZ 兩戰勝利確定時就會發生
特典為 AT 當選確定

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 753G, 天井到達經由前兆當選 CZ 「CLIMAX BATTLE」

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



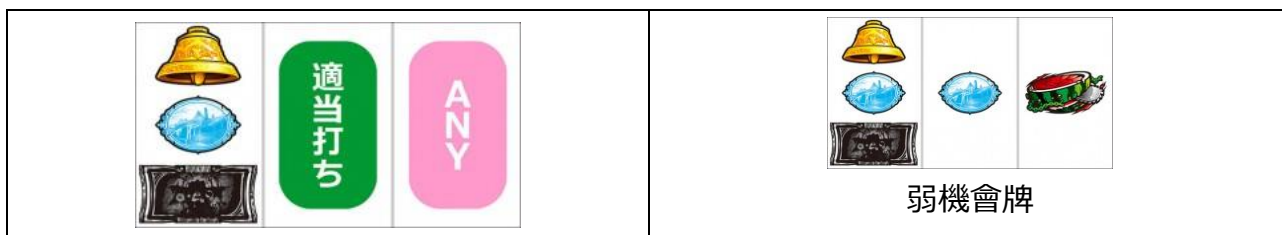
首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪金 7 可代替紅櫻

紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再瓜連線時為弱機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

西瓜連線時為西瓜，西瓜有聽牌但是沒連線時為強機會牌



擬似 BONUS/AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時請全轉輪瞄押指定圖案

其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

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

場景與模式介紹

通常場景



本館



舊館



研究室



廢船

通常場景有上面的四種，基本場景為本館與舊館。研究室場景為 MOLDEDS ATTACK 的高確廢船場景移行時為真前兆期待度大

BIO 點數



通常時全部小役都會進行 BIO 點數獲得抽選，到達 1000 點時可以獲得道具使 CLIMAX BATTLE 的突破率上升。特殊小役也會進行道具獲得抽選，獲得的道具會顯示在小液晶畫面上。道具有使 1st STAGE 勝率上升的子彈、CB 開始時的道具機會、特殊小役成立時為突破濃厚的特殊力量、敗北時會發生二擇押順挑戰的最後機會等

MOLDEDS ATTACK



為 5G 的點數獲得特化區間，將 MOLDED 擊破後獲得 BIO 點數，會依照 MOLDED 種類而獲得的點數有所不同，結束後必移行研究室場景有機會再度當選 MOLDEDS ATTACK，繼續率超過 50%

BAKER'S DINNER



轉數消化為契機的前兆場景，滯在中兩旁跑馬燈升格時則期待度上升，最後一定發生對決。勝利的話則當選 CLIMAX BATTLE，也有機會直擊 AT!?

CLIMAX BATTLE



1st STAGE



2nd STAGE

與變異エヴリン對決的兩戰自力突破型 CZ，銅鐘連線五次後發生道具機會與射擊挑戰
用通常時獲得的道具使突破率上升，第一關突破率為 50%以上，短凍結發生則為突破濃厚
第二關突破率為 55%，起動時發生凍結則為突破+AT 當選濃厚。消化中每一轉都會進行抽選
特殊小役成立時為大好機。CLIMAX BATTLE 中有三種告知可以選擇

HAZARD RUSH



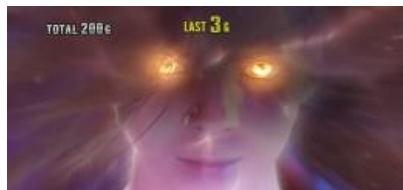
純增 5 枚/G 的 AT，首先從特化區間 SHOOTING ATTACK 或 EVELINE IMPACT 決定初期轉數
AT 中特殊小役會進行上乘抽選，起動時有可能轉數會分裂增殖，上乘轉數是紫色時一定發生
瞄押金 7 演出發生且連線時一定獲得上乘+增殖濃厚

SHOOTING ATTACK



獲得 AT 初期轉數的上乘特化區間，最少持續 8G，每一轉都會進行上乘
特殊小役成立時為發生增殖的好機

EVELINE IMPACT



AT 初當或是 AT 結束時有機會突入的超上乘特化區間，最少持續 8G
EVELINE 開眼時就會發生上乘，變成紅色背景時為好機，金 7 連線時為上乘+增殖發生濃厚

機關槍機會



AT 中的西瓜進行突入抽選
為 1G 的連打上乘
連打按鍵平均約上乘 20G

BIO ZONE



G 數上乘時可能突入的自力增
殖機會區間，全部小役進行
增殖抽選，期待度約 55%

WILD FIRE



不中小役進行突入抽選的
7G 固定上乘特化區間
銅鐘一定上乘，特殊小役為
增殖的好機，平均上乘 36G

通常時演出

ベイカー家登場演出



為發展對決或是移行前兆場景
的好機

館外觀演出



映照出館外觀的機會演出

EVELINE 出現演出



發生時為真前兆的大好機

對決發展演出



對決有六種存在，勝利則突入 CLIMAX BATTLE 濃厚，也有可能直擊 AT

紅色標題出現時為好機，右下角兩個演出期待度較高

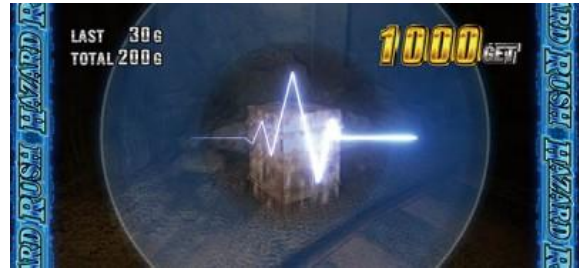
HAZARD RUSH 中的演出

輪盤演出



會依照停止的格子種類而有不同示唆

心音擬似連演出



按押分鍵時發生，演越多次期待度越高

槍口演出



拿的槍顏色必須要注意

拉門擬似連演出



第三停止時開始擬似連，演到紅色時為大好機

判定演出



逃脫演出



殲滅任務



VS ママ・モールデッド

判定演出成功則上乘 G 數或是突入特化區間!? 上面越右邊的演出期待度越高

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/408.6	1/393.8	1/385.7	1/379.8	1/373.6	1/375.5
AT	1/927.7	1/881.6	1/812.2	1/645.7	1/549.5	1/473.2
機械割	97.9%	99.9%	100.8%	105.5%	108.7%	111.0%

小役確率

小役	RP	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜	強櫻	弱機會牌	強機會牌
確率	1/7.3	1/1.5	1/56.3	1/81.9	1/560.1	1/156	1/262.1
設定	1	2	3	4	5	6	
弱櫻	1/109.2	1/106.6	1/103.2	1/99.8	1/97.1	1/94.3	

模式相關說明

通常時的模式有四種，通常 A/通常 B/通常 C/天國

以下為各模式的高期待度區間

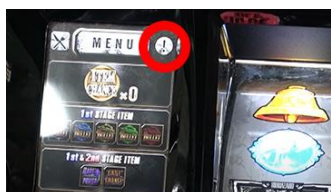
模式	天井	中期待	高期待	很高期待	超高期待
通常 A	753	251~300 501~600	451~500 651~700	601~650	701~750
通常 B	603	151~200 401~450 510~550	451~500 551~600		301~400
通常 C	503			251~300	201~250 401~500
天國	153		0~50		51~150

有利區間移行時的**天國**模式移行率

設定	1	2	3	4	5	6
天國模式	33.2	34.5	35.7	36.6	37.7	37.9

有利區間移行時成立特殊小役則依下表抽選

小役	通常 A	通常 B	通常 C	天國
弱櫻/西瓜/弱機會牌	17.2	16.4	16.4	50
強機會牌		25	25	50
強櫻			50	50



MOLDEDS ATTACK 結束畫面中，小液晶畫面中出現！時觸摸的話會發生台詞示唆模式

台詞	示唆內容
このままじゃ埒があかないな	基本台詞
静かに寝てる	有機會通常 B 以上
やられてたまるか	大機率為通常 B 以上
絶対に生き延びてやる	通常 B 以上濃厚
悪夢もこれで終わりだ	天國滞在濃厚
待ってるよ エヴリン	發生此台詞後 199G 內當選 CZ 以上濃厚

子彈獲得抽選

有利區間移行時

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	11.7	12.5	14.1	16.4	18.8	20.3
通常 B	1.6	2.3	3.1	3.9	4.7	6.3
通常 C	66.8					
天國	40.2					

特殊小役成立時の子彈獲得抽選

小役	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌
當選率	8.2	20.3	100	1.2	100

MOLDEDS ATTACK 突入抽選

通常時有 MDA 高確，滯在此高確中當選率較高，MDA 當選後一定移行高確

小役	西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌	其他小役
通常	33.2	15.2	100	60.2	
MDA 高確	50	50	100	100	2.3

BIO 點數獲得抽選

通常時

點數	5	20	30
特殊小役		93.8	6.2
RP	100		
其他小役	25		

MOLDEDS ATTACK 中

點數	10	20	30	50	100	200	300	500	1000
弱特殊					59.8	25	12.1	2.3	0.8
強機會					31.3	20.3	33.2	10.1	5.1
強櫻							50	25	25
其他	53.9	12.5	28.1	4.7	0.8				

點數到達千點時獲得道具種類(設定 1)：

特殊力量 22.5%、最後機會 10.5%、等級上升子彈 67%

PANIC BATTLE 中的抽選

設定 1 時的各等級突破率(不包含 EPISODE 發生與最後機會發生時的期待度)

Lv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
突破率	50.3	55.9	61	65.4	71.3	76.2	80.	85.7	90.4	100

以下為各等級的 EPISODE 當選率

Lv.	1~6	7	8	9	10
突破率	0.4	3.1	6.3	25	100

CLIMAX BATTLE 結束畫面示唆

		
一般畫面	復活濃厚	設定 346 期待度高
		
設定 256 期待度高	高設定期待度高	設定 1 否定

AT 結束畫面示唆

		
一般畫面	一般畫面	一般畫面
		
高設定期待度高	高設定期待度超高	設定 1 否定