

惡靈古堡 村莊

バイオハザード ヴィレッジ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



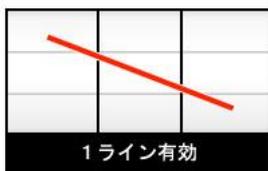
導入年月 2024/01

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 33G

小役構成



増殖 SEVEN



NIGHT OF FIRE



7 枚



1 枚



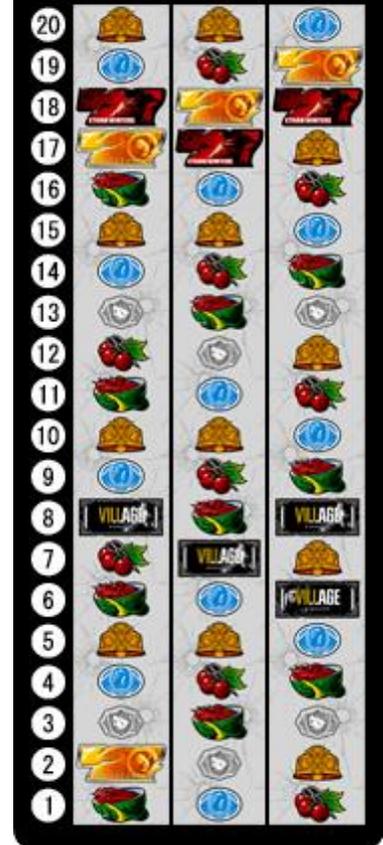
1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 規定轉數到達或特殊小役抽選 CZ
2. 經由 CZ 抽選 AT

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 750G, 天井到達時經由前兆後當選 CLIMAX BATTLE

此 CLIMAX BATTLE 並沒有有一定當選 AT 請注意

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



首先約在左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，三連紅櫻、右轉輪中段停止大牌圖案、右轉輪停止雙 BAR 時則為強紅櫻，反之都沒以上停止型時為弱紅櫻

		<p>弱紅櫻</p>	<p>弱紅櫻</p>
<p>強紅櫻</p>	<p>強紅櫻</p>	<p>強紅櫻</p>	

左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘或再櫻再連線為弱機會牌

		<p>弱機會牌</p>	<p>弱機會牌</p>
--	--	-------------	-------------

左轉輪西瓜上段停止時，先適當停止右轉輪，右轉輪黃 7 可替代西瓜，西瓜有聽牌時則中轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，有確實瞄押但是西瓜沒連線時為強機會牌

	<p>西瓜</p>	<p>強機會牌</p>	<p>強機會牌</p>
--	-----------	-------------	-------------

AT 中的打法

有押順指示照押順停止，其他演出發生時則按照通常時打法瞄押

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

模式與 AT 介紹

通常時



聚落場景



城堡場景



人造湖場景



坑道場景



菌根場景

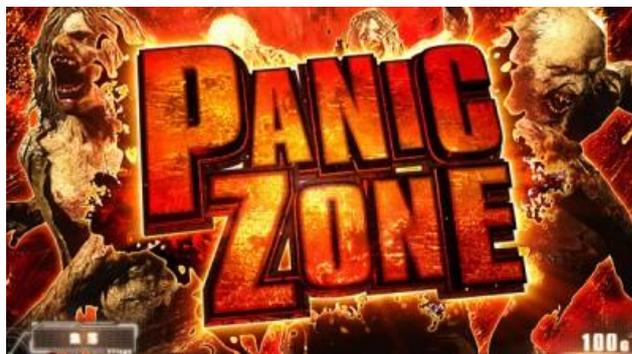
通常時基本滯在聚落跟城堡，特殊小役後抽選移行的人造湖為高確示唆，在這裡抽到特殊小役則有機會突入 PANIC ZONE。坑道為 PZ 的前兆，菌根則為當選 PZ 或是 CLIMAX BATTLE 的大好機

JUDGEMENT EVIL



規定轉數到達時突入的 CB 前兆，最後的判定演出成功的話則突入 CB，期待度 25%

PANIC ZONE



通常時特殊小役成立時會抽選突入的 CZ 至少繼續 10G，消化中全部小役都會抽選成功 成功期待度約 35%，成功時突入 CB

CLIMAX BATTLE



EPISODE



CLIMAX7

為決定是否能突入 AT 的對決，由前半 15G 的 EPISODE 與後半 7G 的 CLIMAX7 所組成
只要突破一戰就過關，期待度 63%

HAZARD RUSH



純增 2.5 枚/G 的轉數管理型 AT，初期轉數
會從 SHOOTING ATTACK 來決定，消化中主要
會依照成立小役抽選上乘與特化區間

感染連鎖機會



到達 ED 後或是 AT 結束後的一部分突入
對戰為固定對手是米蘭達的 CLIMAX7
成功則再突入 AT，期待度約 55%

JUDGEMENT EVIL 中的演出

跑馬燈顏色



消化中跑馬燈的顏色上升時期待度上升
到達紅色時為大好機

判定演出



判定演出有許多種，星數會示唆期待度
出現紅葉紋標題的話為大好機

PANIC ZONE 中的演出

繼續轉數



10G 消化後繼續的化為 20G
再度繼續的話則為無限

紅色系演出



出現紅色系的演出時為大好機
期待發生凍結

凍結



凍結發生成功後突入 CB
失敗的話則轉落通常

CLIMAX BATTLE 中的演出

故事有五種



會依照選擇的故事種類而
弱點小役有所不同，弱點會
顯示在右上角，成立則 AT 確定

RARE POWER 抽選



弱點小役以外的特殊小役成立
則會抽選 RARE POWER
獲得後則全特殊小役為弱點

CLIMAX7



含不中的全小役都會抽選勝利
凍結發生時則當選 AT

HAZARD RUSH 中的演出

場景



會依照滯在場景而 NIGHT OF
FIRE 的當選期待度有所不同
部落<城堡<工廠<CHRIS

G 數上乘



紅櫻與機會牌成立時會抽選
G 數上乘，強櫻則上乘濃厚

任務



任務過關則獲得轉數上乘
或是 NIGHT OF FIRE

SHOOTING ATTACK



每轉上乘



瞄押金 7 切入演出



保證後猜二擇押順



HYPER

AT 初當後或感染連鎖機會成功後突入，最低繼續 8G，平均上乘 100G，每轉都會發生上乘
金 7 連線則上乘 10G 以上+發生增殖濃厚，8G 後會持續到猜二擇押順錯誤為止
突入畫面發生雜訊時則 CHRIS 參戰後上乘轉數會變成兩倍

BIO CHANCE



轉數上乘時的一部分有機會發生，3G 繼續上升到等級 2 則增殖濃厚，成功率約 58% 等級上升會依照小役抽選，RP 約 1/2 特殊小役則成功確定，成功時平均上乘 52G

CHRIS MODE

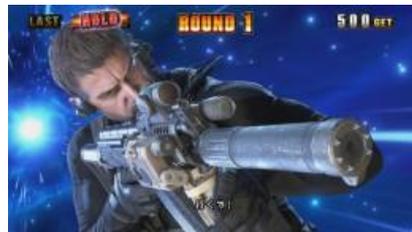


規定轉數消化或是西瓜成立時抽選突入為賭上 NIGHT OF FIRE 的 CZ，切入演出時抓到 BAR 連線則成功，特殊小役也最少 25% 抽選成功，保證 8G+ 發生一次切入演出

NIGHT OF FIRE



對戰對手



對決



注意成立小役

紅櫻與機會牌成立時抽選突入或是 CHRIS MODE 成功時突入，每關 5~6G 的對決型上乘會依照繼續率與成立小役抽選繼續，對手會示唆繼續期待度，我方攻擊則上乘確定且繼續 RP 成立時 40%、特殊小役成立時 50% 以上抽選繼續，強櫻則繼續+發生追擊濃厚還有每五關發生追擊濃厚、歌曲變化時含當關三關繼續濃厚等，繼續率 60~90%

NIGHT OF FIRE 追擊



消化中特殊小役抽選或到達規定關數時抽選的 ST 型上乘特化區間，3G 內發生上乘則繼續上乘發生率約 1/3，RP/特殊小役時上乘濃厚發生凍結則上乘三位數，繼續率有 70.90%

ENDING



ED 到達後會發動感染連鎖機會拉回期待度約 55%，可期待再度 AT

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CB	1/281.5	1/275.3	1/264.5	1/240.3	1/229.3	1/224.2
AT	1/445.3	1/434.1	1/415.7	1/372.9	1/354.4	1/342.8
機械割	98.2%	99.1%	100.9%	105.4%	107.7%	111.0%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/98.85	1/96.66	1/95.26	1/90.27	1/88.68	1/87.15
小役	西瓜		弱機會牌		強機會牌	強櫻
確率	1/86.35		1/172.46		1/299.25	1/399.61

通常時高確移行抽選

特殊小役會抽選移行高確，高確保證 20G，再度盪選高確時則重置 20G

小役	弱機會牌	強機會牌	弱櫻	西瓜	強櫻
當選率	0.4	0.8	23.1	41	100

通常時模式相關

設定變更模式：天井 550G，150G 內約 20% 當選 CB，其他高期待度區間為 201~250G 與 451~500G，中期待度區間為 301~450G

通常 A：天井 750G，設定越低越容易抽選到，高期待度區間為 601~650G

中期待度區間為 451~500G

通常 B：天井 650G，300G 附近的 CB 期待度約 80%，高期待度區間為 301~400G

中期待度區間為 451~500G

通常 C：天井 600G，200G 附近的 CB 期待度約 40%，400G 附近的 CB 期待度約 45%

高期待度區間為 201~250G 與 451~500G，中期待度區間為 401~450G

天國：天井 150G，100G 內約 33% 當選 CB

天國移行率約下表的機率

設定	1	2	3	4	5	6
移行率	36	37.2	38.1	40.1	40.6	41.5

前兆或 PANIC ZONE 失敗後門打開後移行場景時按 PUSH 鍵，會出現台詞演出示唆模式

台詞	通常 A	通常 B 設定變更	通常 C	天國
①イーサン「邪悪な気配を感じる」	76.9	67.2	64.5	79.7
②イーサン「何かが迫ってきている」	20	25	25	12.5
③占い師「あの子に危険が迫っている」	3.1	6.25	7.3	3.1
④占い師「最後の灯りを待つじゃ」		1.6	3.1	3.1
⑤ミア「イーサン、必ず生きて帰って」				1.6

通常時的 PANIC ZONE 的抽選

會依照成立小役與滯在狀態抽選 PANIC ZONE

狀態	設定	西瓜	弱櫻	弱機會牌	強機會牌	強櫻
低確	1~2	0.4	1.2	12.5	26.2	40.2
	3~4		2	15.2	29.3	
	5~6	1.2	3.9	18.8	32.4	
高確	1~6	2.3	20.3	41.8	63.3	84.4

PANIC ZONE 會依照成立小役抽選 CB

同一 PZ 中特殊小役成立兩次則成功+獲得 RARE POWER 濃厚

小役	不中小役	西瓜/弱櫻	弱機會牌	強機會牌	強櫻
當選率	2	25.3	40.1	75.1	100

PANIC ZONE 失敗後會抽選拉回，且 PANIC ZONE 結束後會移行 10G 的高確濃厚

設定	1	2	3	4	5	6
拉回率	9.8	11.3	12.9	16.8	17.6	18.8

CLIMAX BATTLE 中的抽選

首先會抽選對戰對手，ミランダ B 只在有利區間重置時一定選擇到

敵方角色	ハイゼンベルク	ドミトレスク	モロー	アンジー	ミランダ A
分配比例	39.8	35.6	21.1	3.1	0.4
弱點小役	無	機會牌	西瓜	紅櫻	特殊小役

故事中會依照成立小役抽選 AT，弱點小役與強櫻 100%當選，其他照下表抽選

小役	西瓜/弱櫻/弱機會牌	強機會牌
當選率	0.4	80.1

弱點小役以外且非當選 AT 時會抽選 RARE POWER

持有 RARE POWER 時成立特殊小役則當選 AT 確定

小役	西瓜/弱櫻/弱機會牌	強機會牌
當選率	49.6	100

CLIMAX 7 中會依照成立小役抽選 AT，弱點小役與強櫻 100%當選，其他照下表抽選

小役	西瓜	弱櫻	弱機會牌	強機會牌
當選率	37.1	50.4	60.2	80.1

CLIMAX 7 中特殊小役以外成立時則會依照對戰對手抽選 AT

敵方角色	ハイゼンベルク	ドミトレスク	モロー	アンジー	ミランダ
當選率	7.8	7.4	9.8	18.8	6.25

SHOOTING ATTACK 中的抽選

金 7 連線約 1/22.1 成立，當選基本 G 數 10G 的增殖確定

消化中會依照成立小役抽選 G 數上乘等，強機會牌/強櫻當選增殖確定

小役	一枚役/銅鐘	RP	西瓜	弱櫻	弱機會牌
G 數上乘	95.7	86.2	60.2	49.6	33.2
增殖	4.3		0.8	50.4	66.8
機關槍		13.3	39.1		

抽到 G 數上乘時的分配比例

上乘 G 數	5G	10G	20G	30G
RP	100			
一枚役/銅鐘	59.8	39.8	0.4	
特殊小役		89.5	10.2	0.4

抽到增殖時的基本 G 數抽選

上乘 G 數	5G	10G	20G	30G
一枚役/銅鐘	99.2	0.4	0.4	
金 7 連線		98.8	0.8	0.4
特殊小役		98.1	1.2	0.8

AT「HAZARD RUSH」中的上乘與特化區間抽選

小役	西瓜	弱櫻	弱機會牌	強機會牌	強櫻
G數上乘		29	26.2	21.1	81.6
BIO CHANCE		1.2	23.8	50.4	18.4
NIGHT OF FIRE		0.4	0.4	10.2	41
CHRIS MODE	28.1				

AT 中的 CHRIS MODE 的抽選

除了上述西瓜成立時，AT 中每消化 50G 也會抽選突入

管理突入抽選的模式有三種：初回/通常/機會，AT 開始時滯在初回模式確定

當選 NIGHT OF FIRE 後會重抽選模式：通常 88.3%、機會 11.7%

以下為各消化轉數到達時的 CHRIS MODE 當選率，450G 後每 50G 抽選的機率都一樣

G 數	0	50	100	150	200	250	300	350	400	450~
初回	46.1	10.2	60.2	0.4	46.1	0.4	46.1	0.4	46.1	60.2
通常	32.8	0.4	46.1	0.4	46.1	0.4	46.1	0.4	46.1	60.2
機會	32.8	19.1	46.1	19.1	46.1	19.1	46.1	19.1	46.1	60.2

CHRIS MODE 中會依照成立小役抽選 NIGHT OF FIRE，BAR 連線確率 1/33.4

小役	西瓜/弱櫻/弱機會牌	強機會牌/強櫻/BAR 連線
當選率	49.6	100

NIGHT OF FIRE 中的抽選

首先突入時會抽選繼續率

繼續率	60%	65%	75%	90%
分配比例	56.6	34	8.6	0.8

消化中會依照繼續或非繼續抽選升格繼續以及追擊

每關抽選到繼續時會抽選追擊 70%，當選率：五的倍數關 100%、其他關數 0.4%

原本非繼續時

小役	RP	弱特殊小役	強機會牌	強櫻
繼續	40.6	49.2	57	
繼續+追擊 70%	0.4	0.8	42.2	98.8
繼續+追擊 90%		0.4	0.8	1.2

原本繼續時

小役	RP	弱特殊小役	強機會牌	強櫻
繼續+追擊 70%	2.7	13.7	98.8	98.1
繼續+追擊 90%	0.4	0.8	1.2	2

原本追擊 70%時

小役	RP	弱特殊小役	強機會牌	強櫻
繼續+追擊 90%	0.8	1.2	12.5	46.1

通常繼續時會抽選 G 數上乘 90.2%、增殖上乘 9.8%

抽選 G 數上乘時的分配比例

上乘 G 數	5G	10G	20G	30G
第一關		98.4	1.2	0.4
第二關之後	67.6	31.3	0.8	0.4

抽選增殖上乘時的基本 G 數分配比例

基本 G 數	5G	10G	20G	30G
分配比例	94.5	4.3	0.8	0.4

追擊時為 1SET 3G, RP 與特殊小役為繼續+上乘確定

其他小役會照繼續率抽選繼續+上乘：繼續率 70%時 19.5%、繼續率 90%時 40.6%

上乘 G 數	10G	20G	30G	100G	300G
其他小役	98.8	0.8	0.4		
弱特殊小役		76.6	21.9	1.2	0.4
強機會牌		29.7	56.3	12.9	1.2
強櫻			63.3	33.6	3.1

BIO CHANCE 中的抽選

首先會依照當選契機抽選基本 G 數

上乘 G 數	10G	20G	30G
弱櫻/弱機會牌	96.9	2.7	0.4
強櫻/強機會牌	92.2	7	0.8

BIO CHANCE 當選時與前兆中特殊小役會抽選 Lv.2 開始

小役	西瓜	弱櫻	弱機會牌	強機會牌	強櫻
當選時		0.8	0.8	4.3	12.5
前兆中	0.8	0.8	0.8	12.5	19.9

BIO CHANCE 消化中會依照成立小役抽選下面表格內容

Lv.1 滯在時

小役	其他小役	銅鐘連線	RP	弱特殊小役	強機會牌	強櫻
Lv+1	0.4	19.5	50	98.8	75	
Lv+2				0.8	24.2	96.9
Lv+3				0.4	0.8	3.1

Lv.2 以上滯在時

小役	其他小役	銅鐘連線	RP	弱特殊小役	強機會牌	強櫻
基本 G+10G	0.4	19.5	49.6	98.8	75	
基本 G+20G			0.4	1.2	25	100

CLIMAX BATTLE 結束畫面示唆

		
復活濃厚	偶數設定期待度上升	奇數設定期待度上升
		
設定 256 期待度上升	設定 2 以上濃厚	設定 2 否定
		
設定 3 否定	高設定期待度上升	設定 4 以上濃厚
		
設定 6 濃厚		

AT 結束畫面示唆

		
偶數設定期待度上升	奇數設定期待度上升	高設定期待度上升
		
高設定期待度大上升	設定 2 否定	設定 13 否定
		
設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚	

Enterlion 獎盃示唆

會依照出現的獎盃種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	楓葉紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定

獲得枚數顯示示唆

出現 256OVER : 設定 256 濃厚

出現 456OVER : 設定 4 以上濃厚

出現 810OVER : 設定 6 濃厚

ENDING 結束畫面示唆



出現左圖的紅色背景時為設定 2 以上確定

ENDING 中的繪圖本示唆

 <p>残り 300枚 2500 GET</p>	 <p>残り 300枚 2500 GET</p>	 <p>残り 300枚 2500 GET</p>
基本畫面	偶數設定期待度上升	奇數設定期待度上升
 <p>残り 300枚 2500 GET</p>	 <p>残り 300枚 2500 GET</p>	 <p>残り 300枚 2500 GET</p>
高設定期待度上升	高設定期待度大上升	設定 2 否定
 <p>残り 300枚 2500 GET</p>	 <p>残り 300枚 2500 GET</p>	 <p>残り 300枚 2500 GET</p>
設定 13 否定	設定 4 以上濃厚	設定 5 以上濃厚