

惡靈古堡 RE:3

バイオハザード RE:3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



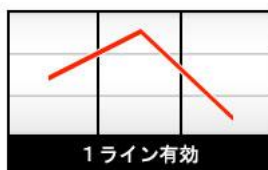
導入年月 2026/05

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



EPISODE BONUS



HAZARD BONUS

(OO)PANDEMIC BONUS



1.5.7.15 枚



1 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 小役抽選點數後抽選 CZ/AT
2. 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率不明，凍結演出時發生一次畫面暗掉則當選 AT+PREMIUM PANDEMIC BONUS，兩次則當選上位 AT+PREMIUM PANDEMIC BONUS RE:Birth

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1000G，天井到達經由前兆當選 AT+PANDEMIC CHANCE 確定 CZ 連續失敗六次後，第七次突入 CZ 時當選 AT 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



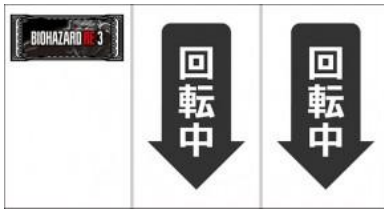
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

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櫻，反之為強櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



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

有確實瞄押但是沒有小役連線時為機會牌



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

第一押順有瞄押指示時請瞄押畫面中的大牌種類，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>

各種演出説明

遊戲基本流程



通常時會影響抽選の內部狀態以及心音等級，滯在場景會示唆內部狀態，場景期待度依序為：
城鎮<醫院<研究所<地下倉庫。點數到達規定點數時會移行前兆場景，點數到達大多為當選 CZ
也有少部分會直擊 AT。AT 為純增 1 枚/G 的轉數管理型 AT，BONUS 與上位 AT 中純增為 4.5

通常時的抽選



通常時畫面右下角為 NE 點數，銅鐘以及特殊小役成立時，還有演出成功時的一部分會獲得點數
每間隔 100 點都為當選 CZ 的好機
最大 500 點突入 CZ 確定
當然特殊小役成立時有時也會直擊抽選 CZ
特殊小役以及 RP 成立時會抽選心音等級上升
又下角的 NE 點數背景顏色會示唆心音等級
心音等級越高則越容易獲得較多 NE 點數

前兆場景的演出



突入 CZ 的契機有兩種，一種是特殊小役直接抽選，當選時大多會經由任務演出成功來突入一種是規定點數到達，規定點數到達時會移行前兆場景，期待度依序為：拆除中大樓<拆除中大樓上層<中心部，要注意左下角前兆地圖前兆最後也會發展連續演出，成功則突入 CZ

CZ NEMESIS BATTLE 中的演出



成功期待度為 37% 的 CZ

左下角的格子每轉會消化一格，格子種類會使我方的攻擊有所變化，小役成立時則獲得格子內容，武器格為攻擊、任務格為 HOLD 等工具箱格會將格子變成 SHOT GUN 以上 PANIC CHANCE 格則為一擊勝利!?

此 CZ 最少繼續 8G，8G 後出現 DANGER 格在 DANGER 時要是沒有成立小役則突入最終判定，依照敵人剩餘血量來抽選是否當選 AT

HAZARD RUSH 中的演出



AT 為純増 1.0 枚/G 的轉數管理型 AT，擬似 BONUS 中純増會上升到 4.5 枚/G

AT 初期轉數為 40G，消化中目標為抽選擬似 BONUS。RP 會抽選場景上升使期待度上升
不中小役成立時會亮左下角的燈一個，亮滿五個則抽選擬似 BONUS。右下角跟通常時一樣也有
NE 點數計數器，到達規定點數則會突入 CZ，因為 AT 中會有押順指示所以 CZ 成功期待度大幅上升

NIGHTMARE ZONE 為 5G 間的瞄押高確率，任務失敗後有機會突入

滯在中 BONUS 當選率會上升，要是停止中轉輪雙紫 7 的 HAZARD 目則當選 BONUS 濃厚

PANDEMIC CHANCE 的演出



當選 BONUS 後突入的 BONUS 升格抽選區間，特定小役為 RP 或特殊小役。一開始固定 7 格，

要是沒成立特定小役則往下一格，成立的話則獲得該格子報酬後格子會少該格後從頭再來

直到跑完全部都沒成立特定小役為止。格子種類有轉數上乘、獲得+G 病毒、獲得增殖病毒、

獲得 7 連線高確病毒等。要是停止 HAZARD 目時則獲得該格後追加獲得 M 病毒

BONUS 獲得第 11 次之後此演出會變成 INFERNO CHANCE，成功則獲得上位 AT

PANDEMIC BONUS 中的演出

ウィルスの感染状況でBONUSの性能が変化!

パンデミック BONUS

純増 **4.5枚/G** 獲得枚数 **約100枚**

ウイルス非感染時は**HAZARD BONUS**

M Virus

+Mウイルス感染 **NEW**

BONUS枚数上乘せ!!

+100

ハザード目停止で枚数上乘せ!

PANDEMIC BONUS RE:Birth

+Mウイルスに感染でRE:Birth!

SUPER PREMIUM

必ず複合感染し性能を強化!

G Virus

+Gウイルス感染

G数上乘せ確率UP!!

TOTAL 1044 +50G 33/100

TOTAL 1249 +30G 45/100

+20G

15枚役成立時にG数上乘せのチャンス!

D Virus

Dウイルス感染

増殖確率UP!!

G数増殖 1G連増殖

+30G

G数上乘せやBONUSストック時増殖のチャンス!

S Virus

Sウイルス感染

7揃い確率UP!!

TOTAL 1044 +50G 33/100

TOTAL 1084 +30G 33/100

7揃い=1G連!?ストック確率が大幅にUP!!

為總純増 100 枚的 BONUS，會依照 PANDEMIC CHANCE 獲得的病毒種類會有幸能變化
 獲得+G 病毒時則 15 枚銅鐘成立時會抽選上乘。獲得 D 的増殖病毒時則上乘時或是獲得
 BONUS 1G 連時有機會發生増殖使轉數上升或是 1G 連庫存增加。獲得 S 的連線高確病毒時
 則 7 連線確率會大幅上升。M 病毒則為停止 HAZARD 目時會增加 BONUS 本身的枚數

HAZARD RUSH INFERNO 與 FATE OR FORTUNE 中的演出

HAZARD RUSH INFERNO 初期ゲーム数 **60G** 純増 **4.5枚/G**

ゲーム性はそのままに**性能を大幅に強化!**

NE-ポイント獲得率大幅アップ! NEMESIS BATTLE勝率98%!

HAZARD RUSH INFERNO終了後もしくはエンディング後は
FATE OR FORTUNEへ!

FATE OR FORTUNE 成功期待度 **50% OVER** ゲーム数 **8G**

ネメシス第3形態を倒して
上位ATを獲得せよ!

HAZARD RUSH INFERNO 為初期轉數 60G
 純増 4.5 枚/G 的上位 AT，遊戲流程基本跟
 一般 AT 一樣，但 NE 點數獲得量會上升且
 CZ 勝率上升到 98%!

上位 AT 結束後或是 ENDING 結束後會突入
 FATE OR FORTUNE，為 8G 的拉回區間
 拉回期待度 50%，成功則再度突入上位 AT

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/399.0	1/391.4	1/372.8	1/349.8	1/323.5	1/311.2
出玉率	97.5%	98.6%	100.9%	105.4%	110.5%	113.1%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
5 枚銅鐘	1/20	1/19.3	1/18.6	1/18	1/17.2	1/15.9
小役	銅鐘	RP	西瓜	弱櫻	機會牌	強櫻
確率	1/3.2	1/8.1	1/65.5	1/87.4	1/399.6	1/399.6

通常時 CZ/AT 的抽選

通常時特殊小役成立時會依照滞在狀態抽選 CZ/AT

弱櫻/西瓜的弱特殊小役只會抽選 CZ，當選率如下表

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	0.4			0.8	1.2	1.6
通常 B	0.4	0.8	1.2	1.6	2	2.3
高確	6.25			7.8	11.7	12.5
超高確	25					

機會牌/強櫻的強特殊小役會抽選 CZ/AT

狀態	通常 A		通常 B		高確		超高確	
設定	CZ	AT	CZ	AT	CZ	AT	CZ	AT
1	12.1	0.4	16.4	0.4	49.6	0.4	87.5	12.5
2	12.5		17.2	0.8	50.8	0.8		
3	15.6		21.1	1.2	53.9	1.2		
4	16.4	0.8	21.9	1.6	54.7	2		
5	19.1	1.2	24.2	2	58.2	2.7		
6	19.5	1.6	24.6	2.3	58.6	3.1		

通常時狀態移行抽選

以下小役成立時會抽選狀態上升

滞在	小役	RP	西瓜	弱櫻	強特殊小役
通常 A	通常 B	12.5	50	12.1	75
	高確		25	0.4	25
通常 B	高確	3.1	33.2	6.25	33.2

超高確狀態在心音狀態上升到紫色時會強制移行超高確

移行通常 B 以上時會有 15G 的保證轉數，之後不中小役成立時抽選轉落

	通常 B 轉落通常 A	高確轉落通常 A	高確轉落通常 B
轉落率	66.4	53.9	12.5

規定 NE 點數的抽選

會依照當下的狀況抽選次回規定 NE 點數，最大 500 點一定突入 CZ

	設定	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
通常時	1	0.4	19.5	0.4	6.6	0.4	35.9	0.4	9.8	1.6	25
	2		20.3		7.4					1.2	23.8
	3	0.8	21.5	0.8	8.2	0.8		0.8			20.3
	4	1.2	23.4	1.2	10.2	1.2				1.2	0.8
	5		27.3		10.5			10.5			
	6	1.6	28.5	1.6	10.9	1.6		1.6		0.4	8.2
A T 中	1	0.8	30.5	0.8	12.5	0.8	27.3	0.4	9.4	0.4	17.2
	2	1.2	30.9	1.2		1.2			8.6		16.4
	3	1.6	33.2	1.6		1.6			7.4		14.1
	4	2	34.4	2		2			7		12.1
	5	2.3	38.3	2.3		2.3			6.6		7.4
	6	2.7	39.5	2.7		2.7			5.5		6.3
上位 A T 中	1	0.4	25	0.4	7.8	0.4	19.9	0.4	9.4	0.4	35.9
	2	0.8	25.8	0.8	9.4	0.8	20.7				31.6
	3	1.2	26.6	1.2	10.9	1.2	21.5				27.3
	4	1.6	27.3	1.6	12.5	1.6	22.3				23
	5	2	28.1	2	14.8	2	23				18
	6	2.3	31.3	2.3	17.2	2.3	24.2				10.2

心音狀態與獲得的 NE 點數抽選

NE 點數在以下小役成立時會依照心音狀態抽選獲得點數

心音	藍色				綠色			
小役	RP	西瓜	弱櫻	強特殊	RP	西瓜	弱櫻	強特殊
10 點	19.6	98.4	50		32.7	98.4	50	
20 點	0.2	1.2	43.8	93.8	0.4	1.2	43.8	93.8
30 點	0.1	0.4	6.25	5.5	0.1	0.4	6.25	5.5
50 點				0.4				0.4
100 點				0.4				0.4
心音	紅色				紫色			
小役	RP	西瓜	弱櫻	強特殊	RP	西瓜	弱櫻	強特殊
10 點	56.3	75	37.5					
20 點	16.4	21.9	37.5		75			
30 點	1.8	2.3	21.9	75	18.8	75	50	
50 點	0.3	0.4	2.7	18.8	5.9	18.8	37.5	50
100 點	0.3	0.4	0.4	6.25	0.4	6.25	12.5	50

獲得點數時會抽選心音狀態上升，當選時上升一階段

滯在心音狀態	RP	弱特殊小役	強特殊小役
藍色	68.8	68.8	100
綠色	1.6	18.8	100
紅色	0.4	6.25	50

心音狀態滯在抽選為內部 ST 狀態，ST 6G 中抽到 RP/特殊小役則繼續且回到 6G

消化 6G 後不中小役與銅鐘成立時會抽選轉落，以下為各心音狀態平均滯在轉數

心音狀態	綠色	紅色	紫色
平均滯在轉數	15.2G	16.8G	19.8G

NEMESIS BATTLE 中的抽選

消化中會抽選出現的 ICON 種類，抽選項目分成前八格、之後、以及 DANGER 的下一格

ICON 種類	攻擊內容	前八格	第九格後	DANGER 後
手槍	小役時 1 點傷害	34.7	26.6	
散彈槍	小役時 3 點傷害	15.8	8.8	23.7
榴彈發射器	小役時 5 點傷害	1.6	0.4	5.0
麥格農子彈	小役時 10 點傷害	0.1	0.1	0.1
PANIC CHANCE	小役時勝利濃厚		0.1	0.1
ATTACK	小役時 1~10 點傷害	26.1	15.9	28.8
WEAPON SELECT	不中 1 點、小役 3 點 弱特殊 5 點傷害 強特殊 10 點或勝利確定	3.5	1.8	6.6
CARLOS MISSION	小役時 1 點傷害+4 轉間 追加 1 點且迴避 DANGER	2.3	1.4	2.9
BARREL MISSION	小役時 5 點傷害以上	1.6	0.6	5.2
GENERATOR MISSION	小役時 1 點傷害且鎖定 4 轉 4 轉同 WEAPON SELECT	0.8	0.4	1.2
補給箱	會依照下方表格抽選變換	13.4	6.6	26.4
DANGER	小役成立時迴避 失敗時則往最終判定		37.5	

補給箱會變換成以下 ICON

內容	散彈槍	榴彈發射器	麥格農子彈	PANIC CHANCE
比例	25.6	12.4	0.6	0.4
內容	WEAPON SELECT	CARLOS MISSION	BARREL MISSION	GENERATOR MISSION
比例	25.8	16.2	13.5	5.4

特殊小役成立時會抽選追擊

給予傷害	追加 3 點傷害	追加 10 點傷害	勝利濃厚
弱特殊小役	99.6		0.4
強特殊小役		99.6	0.4

最終判定中如果原本抽選敗北十，弱特殊小役 12.5%、強特殊小役 100%抽選成功

如果原本就是成功的話則抽選上乘 10G：弱特殊小役 0.4%、強特殊小役 100%

AT 等級與模式抽選

AT 當選時會抽選 AT 等級

AT 等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3
分配比例	33.2	65.2	1.6

AT 突入時以及 BONUS 結束時會依照等級抽選初始模式

初始模式	通常 A	通常 B	高確	超高確
Lv.1	87.5	11.7	0.4	0.4
Lv.2	46.6	48.6	4.4	0.4
Lv.3		64.9	28.1	7

決定模式後同時會抽選規定 RP 次數，到達規定次數時則模式會上升一階段

如果已經滯在超高確又到達規定次數時則強制當選 BONUS

次數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
比例	0.7	0.7	0.7	41.4	0.7	0.7	31.1	0.7	0.7	22.7

AT 中 BONUS 與惡夢 ZONE 的抽選

會依照成立小役與滯在模式抽選，不中小役成立五次時也會抽選

滯在模式	通常 A			通常 B		
小役	不中五次	弱特殊小役	強特殊小役	不中五次	弱特殊小役	強特殊小役
BONUS	1.2	7	37.5	4.7	12.5	43.8
惡夢 ZONE	2.5	5.5	62.5	9.2	8.6	56.2
滯在模式	高確			超高確		
小役	不中五次	弱特殊小役	強特殊小役	不中五次	弱特殊小役	強特殊小役
BONUS	15.9	29.3	50	22.1	37.5	100
惡夢 ZONE	22.1	20.7	50	26.7	25	

BONUS 真前兆中會抽選轉數上乘(10G)：弱特殊小役 0.4%、強特殊小役 100%

惡夢 ZONE 的前兆中會抽選升格 BONUS，強特殊小役 100%升格

滯在模式	通常 A	通常 B	高確	超高確
不中五次	1.2	4.7	15.9	22.1
弱特殊小役	7	12.5	29.3	37.5

惡夢 ZONE 中的抽選

五轉內抽到以下小役則當選 BONUS 確定，強 HAZARD 目則追加裏 PANDEMIC CHANCE
HAZARD 目確率 1/6.3、強 HAZARD 目確率 1/4096，合算 1/4.3

PANDEMIC CHANCE 中的瞄押演出抽選

當下為病毒格且沒有感染 M 病毒時則會成立以下小役時會發生切入演出並抓到
HAZARD 目確率 1/44、強 HAZARD 目確率 1/19575，合算 1/43.9

BONUS 中的抽選

沒有+G 病毒或 EPISODE BONUS 中

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G
弱特殊小役	43	3.1	0.4	0.4
強特殊小役		87.5	10.9	1.6

有+G 病毒時(特殊小役上乘比例同上方表格)

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G
15 枚銅鐘	43	1.2	0.4	

PREMIUM PANDEMIC BONUS 中

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G
15 枚銅鐘	83.2	13.7	2.7	0.4
弱特殊小役	64.8	30.5	3.9	0.8
強特殊小役		62.5	31.3	6.25

瞄押 7 連線切入演出發生率

狀態	沒有 S 病毒	有 S 病毒	PREMIUM PB 中
假演出	1/3053	1/27	1/27
7 連線	1/1604	1/58	1/25

瞄押 HAZARD 目切入演出的上乘分配比例（強 HAZARD 目上乘 100 枚確定）

上乘枚數	10	20	30	50	100
沒有 D 病毒時	83.5	15.9	0.3	0.2	0.2
有 D 病毒時	48.8	38.9	10.4	1.8	0.2

上乘發生時會依照有無 D 病毒抽選增殖(有 D 病毒時 0.8%抽選變異上乘)

狀態	15 枚銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役
沒有 D 病毒	0.4	0.4	0.8
有 D 病毒	50	68.8	100

當選 1G 連時的增殖抽選

狀態	只有 S 病毒	只有 D 病毒	S+D 病毒都有	PREMIUM PB
當選率	0.3	65.6	61	75

FATE OR FORTUNE 中的抽選

成功期待度合算約 50%，突入時就會先抽選成功或失敗

內部失敗時，弱特殊小役 67.2%、強特殊小役 100%抽選換成成功

內部成功時，弱特殊小役 0.4%、強特殊小役 100%抽選上乘 10G

BONUS 結束時與 ENDING 中的模型示唆

BONUS 結束時與 ED 中成立特殊小役時小畫面中會出現模型，此時會有示唆

編號與模型的角色	示唆內容
1.ゾンビ(男)與 2.ゾンビ(女)	奇數設定期待度小上升
3.ハンターβ 與 4.ハンターγ	奇數設定期待度大上升
5.ジル・バレンティン與 6.カルロス・オリヴェイラ	偶數設定期待度小上升
7.ミハイル・ヴィクトール與 8.タイレル・パトリック	偶數設定期待度大上升
9.ネメシス 第一形態與 10.ブラッド・ヴィッカーズ	高設定期待度小上升
11.ネメシス 第二形態與 12.ニコライ・ジノビエフ	高設定期待度上升
13.ネメシス 第三形態	高設定期待度大上升
14.チャーリーくん	設定 1 否定
15.ジル(感染)與 16.カルロス(感染)	履歷中同時有這兩個時 為設定 4 以上濃厚

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	麒麟紋	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 222over : 設定 2 以上濃厚

出現 333over : 設定 3 以上濃厚

出現 444over : 設定 4 以上濃厚

出現 555over : 設定 5 以上濃厚

出現 666over : 設定 6 濃厚