

八通屋

死囚樂園

デッドマン・ワンダーランド
(北電子)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

●漫畫、TV動畫連載・放送的「デッドマン・ワンダーランド」的名機。
死囚樂園又另稱「亡靈幻境」。是由繪製「交響詩篇Eureka 7」漫畫版的片岡人生及近藤一馬再次聯手打造的漫畫作品，其帶著黑暗基調的獨特世界觀吸引了不少擁躉。

東京大地震十年後，人們逐漸淡忘這場大災難所帶來的恐怖回憶，當時親身經歷這場災難的男主角「五十嵐丸太」，卻因當時的意外喪失記憶。現今的丸太與其他同學過著普通而平凡無奇的每一日，但這一切並未帶來永久的幸福，而是死亡的開始。某天，一名紅色男子「赤之男」突然現身學校，並將所有丸太的同班同學殺害，並置入一個紅色核心在丸太的體內。原本見到事實的丸太以為將被赤之男殺死，醒來卻在躺醫院得以倖存，但這活著卻徹底改變他的命運。被拯救後的丸太，表面雖在辯護律師「玉木常長」幫忙下，最後仍被莫名冠上莫須有的罪名予以起訴，最後的判決竟是處以「死刑」，被強迫送至民營化的監獄「DEADMAN WONDERLAND（死囚樂園）」。

死囚樂園是以東京復興為目的，在日本建立唯一的民營化刑務所，表面上是為了各種囚犯而建立，並讓人觀光的樂園，但其實是個利用死囚互相廝殺，並藉此吸引大量金錢投資，把擁有特殊能力的死囚做為實驗的不祥之地。在這充滿絕望的「樂園」裡，丸太先與死囚樂園的看守長「真紀奈」見面，了解此樂園對各種刑犯的殘酷，絕望下，與青梅竹馬的神秘少女「白」再次相遇，並展開對抗死亡命運的戰鬥……

●BONUS與ART「G-RASH」為代幣增加的類型。

●ART的自力機會區域「ドッグレースショウ」搭載。

●上乗特化區域「G-RUSH OWL」「レチッドエッグゾーン(原罪區域)」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.8%

設定2 : 98.9%

設定3 : 100.8%

設定4 : 103.9%

設定5 : 108.5%

設定6 : 110.9%

【ART概要】

累積方式 + 繼續率方式 + 遊戲數上乘方式的ART，1回合40G繼續。

1G中獎的純增枚數是約1.6枚。

ART消化中是押順鈴鐺以外的全部小役進行ART繼續抽選。

【BONUS的純增枚數】

@BONUS的種類

BIG 約150枚 [紅7連線] [紫7連線]

REG 約48枚 [紅7・紅7・紫7] [紫7・紫7・紅7]

【天井】

BONUS間，1155G + 最大32G遊戲的前兆消化為天井到達，ART當選確定。

從天井的ART當選時是5回合以上的ART回合累積確定。

【懲罰】

●通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時は内部的G RUSH(ART)與ドッグレースショー(自力CZ)獲得期待度
不同的低確、高確、超高確的3種類存在。

至高確是特定役成立時，移行抽選發生。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確與BONUS前兆期待度有變化。

夜景舞台的帶色為紅色是刺激！



低確[通路] = 低確[中庭] < 高確[管制室] < 前兆[夜景舞台]

BONUS同時抽選

特定小役成立時，BONUS的同時抽選發生。

低弱櫻桃<西瓜<機會目<強櫻桃<中段櫻桃高

@通常演出



對白演出

對白出現，紅色文字為
機會增加。



升級演出

角色的臉出現，越升級
越是機會。



福馬林演出

請注意福馬林的顏色與
內容物。



保齡球演出

請注意剩餘的球瓶與顏色。



門演出

根據們的種類，期待度不同。

@連續・戰鬥演出

VS戰鬥演出是發生時為機會。



★1.0花を守れ！(守護花)：

牆壁有符號出現是機會。



★1.0 プロペラファンを止めろ！

(止住換氣扇)：シロ(小白)生氣是機會。



★2.0ネクロマクロから逃げ切れ！

(從ネクロマクロ逃跑)：目標為シロ(小白)是機會。



★2.5シンボルを破壊しろ！(破壞

象徵)：飛行機飛上天為期待度提高。



★3.5[ガンタ(丸太)VS干地]：ガンタ

(丸太)強攻撃是機會。



★4.0[ガンタ(丸太)VS水名月]：ガン

タ(丸太)強攻撃是機會。



【機會區域的構成】

@ドッグレースショー(自力CZ)

ART突入期待度：約40%

通常時有突入的可能性的ARTの自力機會區域。

至區域是從特定小役成立時抽選突入。

區域中是成立役對應ART獲得抽選發生。

4個的舞台存在，FINAL舞台突破為ART確定。

シロ(小白)登場為機會。

自力解除期待度

包含槓龜的全役為ART獲得抽選發生。

低槓龜 < REPLAY < 鈴鐺 < 弱櫻桃 < 西瓜 < 機會目 < 強櫻桃 < 中段櫻桃 < 共通鈴鐺高 < BONUS激



ドッグレースショー

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

BIG 約150枚 [紅7連線] [紫7連線]

REG 約48枚 [紅7・紅7・紫7] [紫7・紫7・紅7]

@BIG

BONUS確率：1/364(設定1)～1/344(設定6)

紅7連線or紫7連線為發生的BIG BONUS。

BONUS中の切入發生時，白7連線的話，G RUSH(ART)獲得。

凍結發生是白7連線確定。

切入

切入時的人數是[1人 < 2人 < 3人 < 全畫面]依順序提高期待度。



BIG

REG

@REG

BONUS確率：1/728(設定1)~1/595(設定6)

[紅7・紅7・紫7]or[紫7・紫7・紅7]連線為發生的REG BONUS。

8G消化為終了。

通常時突入的情況是，消化中進行ART抽選。

ART中突入是進行遊戲數上乘抽選。

BONUS中是角色介紹的電影展開。

背景色

REG中的背景是藍色為基本。

背景是紅色為特定役成立的機會。

金色背景是強特定役濃厚刺激！



【ART的構成】

@G RUSH(ART)

G RUSH

1回合40G+上乘遊戲數が回合累積消化為止繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約1.6枚。

ART中是押順鈴鐺以外的全役為ART繼續抽選發生，繼續抽選當選是至

「G-RASH CROW(ART)」移行。

從G RUSH CROW中是專用的G RUSHOWL(上乘)突入的機會。

ART中的白7連線時はレチッドエッグゾーン(原罪區域)(回合上乘)突入。

「G-RASH」1回合終了的話是至拉回抽選區域的「首錠カウントダウン(首錠倒數)」移行。

突入條件

BONUS中的獲得抽選

ドッグレースショウ(自力CZ)成功

通常時的特定役成立時抽選

終了條件

獲得遊戲數消化後的回合累積消化

繼續抽選

G RUSH(ART)中是押順鈴鐺以外的全役為G RUSH繼續抽選發生。

繼續抽選當選為G RUSH CROW(上位ART)突入。

低槓龜<REPLAY<鈴鐺<弱櫻桃<西瓜<機會目<強櫻桃<中段櫻桃<共通鈴

鐺高<BONUS激

演出

G RUSH(ART)中是連續演出成功為BONUS or G RUSH CROW確定。

完成MISSION演出與BATTLE演出為ART繼續確定。

@G RUSH CROW(上位ART)

G RUSH(ART)中的繼續抽選當選為突入的上位ART。

消化中是根據成立役，進行遊戲數上乘抽選、上乘特化區域抽選。

繼續遊戲數是繼續抽選當選時的G RUSH剩餘遊戲數。

上位ART中是特定小役成立時，G RUSHOWL(上乘)突入與次回G RUSH的遊戲數上乘抽選發生。

「G-RASH CROW」是次回合突入為止繼續，消化中獲得的上乘遊戲數是次回合的「G-RASH」進行加算。

G RUSH CROW終了後是至上乘遊戲數加算的G RUSH突入。



G RUSH CROW



G RUSH OWL



@G RUSH OWL(上乘)

押順鈴鐺4回當選為止繼續的上乘特化區域。

從G RUSH CROW(上位ART)中的特定小役成立時抽選突入。

消化中是ART遊戲數的減算停止，終了後是至G RUSH CROW再突入。

G-RASH OWL中，獲得的遊戲數是次回合的G-RASH進行加算。

突入契機：G-RASH CROW中的突入抽選當選時。

@レチッドエッグゾーン(原罪區域)(回合上乘)

從通常時與G-RASH中的白7連線突入的ART回合數上乘特化區域。

10G的繼續中是ART遊戲數的減算停止。



**レチッドエッグゾーン
(原罪區域)**

出現角色為シロ(小白)是上乘提高期待度。

上乘演出

切入發生時，逆押白7連線的話，上乘確定。

PUSH按鈕連打的デッドマンチャレンジ發生是多數上乘的機會。

@首錠カウントダウン(首錠倒數)(拉回)

只有G RUSH(ART) 1回合終了時突入的5G的拉回區域。

區域中是全役為拉回抽選發生。

@長凍結的確率 / 恩惠

長凍結的確率は1/32768。

長凍結發生時的恩惠如下。

- BIG當選
- ART累積5個



首錠カウントダウン
(首錠倒數)

【轉輪排列】

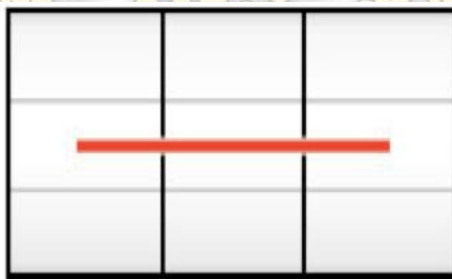
【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

			BIG BONUS
獲得枚数約150枚			
			REGULAR BONUS
8ゲーム			
			9枚
			3枚
	—	—	1枚
			REP LAY

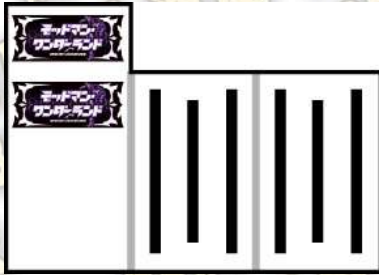
【有効線】

只有中線有效的1線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

左轉輪西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS的打擊方法



BONUS 中是基本適當打擊消化即可。



BIG 中，切入發生，逆押各轉輪瞄準指定圖案。



REG 中是紅 or 金背景出現，實踐小役瞄準。

@ART中的打擊方法



ART 中是基本上跟從押順導航消化。



切入發生時事逆押瞄準指定圖案。

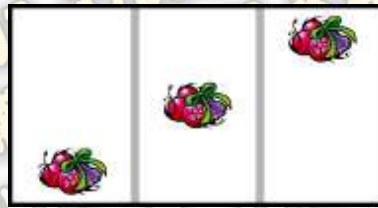


其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



共通鈴鐺



機會目



機會目

【BONUS出現率】

●BIG確率

設定1：1/364.1

設定2：1/360.1

設定3：1/356.2

設定4：1/352.3

設定5：1/348.6

設定6：1/344.9

●REG確率

設定1：1/728.2

設定2：1/697.2

設定3：1/668.7

設定4：1/642.5

設定5：1/618.3

設定6：1/595.8

●ART初當確率

設定1 : 1/451.9 設定2 : 1/408.6 設定3 : 1/397.8

設定4 : 1/312.8 設定5 : 1/242.3 設定6 : 1/212.9

●BONUS + ART合成確率

設定1 : 1/157.9 設定2 : 1/150.2 設定3 : 1/146.7

設定4 : 1/131.7 設定5 : 1/116.1 設定6 : 1/107.8

【小役確率】

●共通鈴鐺 1/32768.00

●中段櫻桃 1/4096.00

●西瓜 1/88.56

●機會目A 1/481.88

●機會目B 1/327.68

●弱櫻桃

設定1 1/72.82 設定2 1/72.23 設定3 1/69.72

設定4 1/68.27 設定5 1/66.87 設定6 1/65.54

●強櫻桃

設定1 1/262.14 設定2 1/257.00 設定3 1/252.06

設定4 1/247.31 設定5 1/242.73 設定6 1/238.31