

# 痞子勇士

## パチスロ QP

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/07

五號機 AT 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



REPLAY



9 枚/3 枚/REPLAY



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Watermelon	Cherry	Yellow Bell
20	Blue Watermelon	Yellow Bell	Watermelon Half
19	Blue Watermelon	Blue Watermelon	Blue Watermelon
18	Watermelon Half	Watermelon Half	Blue Watermelon
17	Yellow Bell	Blue Watermelon	Blue Watermelon
16	Blue Watermelon	Yellow Bell	Yellow Bell
15	Watermelon Half	Cherry	Watermelon Half
14	Yellow Bell	Blue Watermelon	Blue Watermelon
13	Blue Watermelon	Blue Watermelon	Yellow Bell
12	Blue Watermelon	Yellow Bell	Watermelon Half
11	Cherry	Cherry	Blue Watermelon
10	Watermelon Half	Blue Watermelon	Yellow Bell
9	Yellow Bell	Blue Watermelon	Watermelon Half
8	Blue Watermelon	Yellow Bell	Cherry
7	Watermelon Half	Cherry	Cherry
6	Yellow Bell	Watermelon Half	Blue Watermelon
5	Cherry	Blue Watermelon	Yellow Bell
4	Yellow Bell	Yellow Bell	Watermelon Half
3	Blue Watermelon	Cherry	Cherry
2	Watermelon Half	Watermelon Half	Blue Watermelon
1	Yellow Bell	Blue Watermelon	Blue Watermelon

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「冥想挑戰」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為轉輪鎖定三階發生(純槓成立, 確率 1/65536)  
 特典為 AT+BATTLE RUSH+拳 RUSH+CRUSH  
 RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1300G, 天井到達時突入 AT 確定

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線上海壇討  
最廣大的的電玩消費族  
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛



樂都



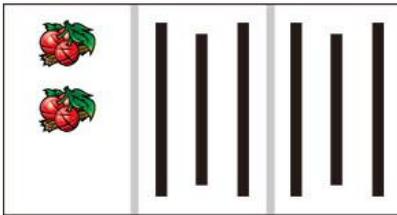
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上段到中段瞄押紅櫻圖案

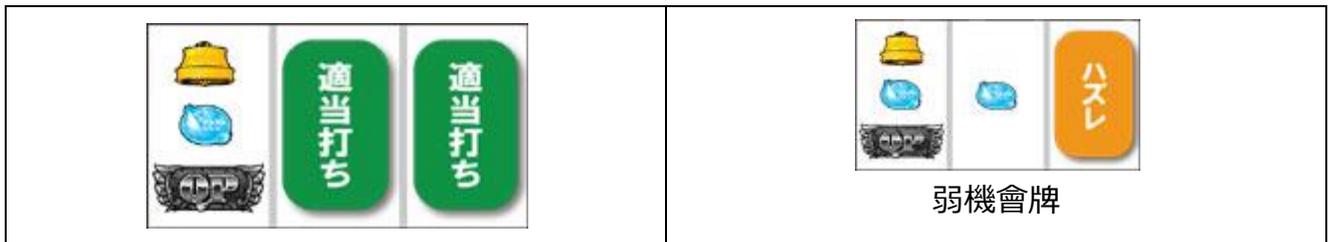


左轉輪中段紅櫻停止時為最強目，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，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，中段青再聽牌不中時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押西瓜使其西瓜聽牌不中時為強機會牌



### AT 中的打法

押順指示發生時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

# 各種演出說明

## 通常場景與模式介紹

### 通常場景



通常背景有加油站與居酒屋兩種，有各自的專用演出

### 河邊場景



河邊場景移行時有機會為各種的前兆演出，甚至有機會直擊

### 回想模式



為 G 數解除的前兆場景，STEP UP 越高的話則 AT 期待度越高，最終往打架對決發展

### 冥想挑戰



為自力解除 CZ，繼續 G 數為 10G 或無限，一般 RP 成立時為解除的好機，銅鐘 RP 為大好機  
第 10G 時會發生演出，如果小鳥決定要去救涼的話則 AT 當選

### QP CHANCE



1SET 40G，純增約 2.8 枚/G 的 AT，會有 G 數與 SET 數的上乘

### BATTLE RUSH



為 G 數上乘特化區間  
每轉都會進行繼續抽選

### 拳 RUSH



畫面中用拳頭破壞畫面  
一次的話則庫存一次  
BATTLE RUSH

### CRUSH RUSH



藍 7 連線確率  
大幅上升的 SET 數  
上乘特化區間

## 通常演出

### 手機演出



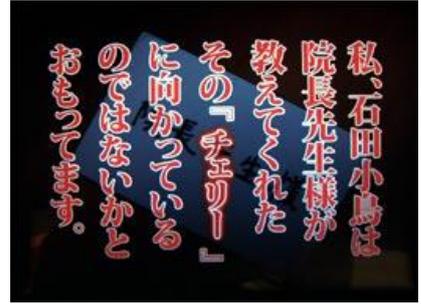
要注意手機中的短訊內容  
主要為小役告知，有時往演出

### 照片演出



照片的衣服對應成立小役  
照片變化時為好機

### 信件演出



信件的內容對應成立小役  
有時不是小役而是機會演出

### 望遠鏡演出



望遠鏡看到的人告知小役或是機會演出



牆壁是迷彩花紋時則期待度上升



零食中的卡片內容會根據期待度而有所變化



期待出現機會卡片吧

### 輪盤演出



輪盤告知機會或演出發展  
背景是紅色時期待度較高

### 要求機會



按鍵停止後往該人物演出發展  
越右邊的人物期待度越高

### 轉輪凍結



魂轉輪鎖定三階段時發生  
全部上乘區間都會突入

## 連續演出

### 扳手腕對決



與常吉比賽扳手腕，野口勝利的話則突入 CZ  
敗北時也有小鳥出來進行加賽的復活演出

### 抓住小屁孩



將惡作劇的小屁孩給抓住的話則突入 CZ  
連續演出的標題文字顏色必須要注意

### 擊退朝岡



小鳥用球棒將車給破壞的話則突入 CZ，失敗時也有野口拿著釘棒出來的復活演出

### 埋伏在桃花中



回想模式中發展的打架對決演出之一  
小鳥勝利的話則突入 AT，不過期待度不高

### 死神



將一擁過來的敵人全部打倒的話則突入 AT  
為打架演出中期待度中間的演出

### 暴雨夜中的死鬥



打架演出中期待度最高的演出，小鳥能贏過秀虎的話則突入 AT

## AT 中的演出

### 速度表演出



速度上升時期待度越高  
有可能成立特殊小役

### G 數上乘



特殊小役成立時有機會  
直上乘，最大 300G

### 連續演出



AT 中連續演出成功時則突入 BATTLE RUSH  
與通常時連續演出一樣要注意標題顏色



## BATTLE RUSH



第 1G 登場的角色必須要注意，如果是涼或ジェリー登場的話可期待高繼續率  
框體兩旁的 QP 燈顏色也會示唆繼續率，期待度依序為：白<藍<黃<綠<紅<彩虹

### 拳 RUSH



小鳥將畫面破壞後獲得 BATTLE RUSH 庫存  
繼續率有 25.50.60.70% 的四種



### CRUSH RUSH



藍 7 連線確率上升到 1/4，直到成立通常 RP 前  
會一直持續，涼切入演出發生時期待度高



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>

## 基本 SPEC

### 各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/238.0	1/231.3	1/219.5	1/201.2	1/189.6	1/180.5
機械割	98.1%	99.2%	101.0%	107.0%	110.9%	114.1%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
通常 RP	1/2.96	1/2.97	1/2.98	1/3.00	1/3.01	1/3.03
銅鐘 RP	1/11.8	1/11.6	1/11.4	1/11.2	1/11.0	1/10.8
小役	弱櫻	強櫻	最強目	西瓜	弱機會牌	
確率	1/78.7	1/368	1/32768	1/82.7	1/298	
小役	強機會牌	九枚銅鐘	三枚銅鐘	純槓		
確率	1/400	1/2.07	1/16.3	1/65536		

### 魂轉輪鎖定發生抽選

特殊小役成立時會進行魂轉輪鎖定發生抽選，三階段鎖定發生時為轉輪凍結發生確定

二階段鎖定發生時，通常時會進行 CZ 與 AT 的抽選、AT 中會當選 G 數上乘或上乘區間

小役	弱機會牌	強機會牌	西瓜	弱櫻	強櫻	純槓
1 階	6.3	12.5	5.1	5.1	12.5	
2 階	2.7	5	0.8	1.2	3.9	
3 階						100

### 二階段鎖定發生時的抽選

通常時：75%當選 CZ、25%當選 AT

AT 中：50%當選 G 數直上乘、37.5%當選 BATTLE RUSH、12.5%當選拳 RUSH

當選 G 數直上乘時的分配

G 數	30G	50G	100G	150G	200G
分配	50	30.5	12.5	6.3	0.8

## 通常時模式移行抽選

AT 當選時與設定變更時會進行模式移行抽選

滞在	通常 AB			天國/超天				設定變更		
	通 A	通 B	天國	通 A	通 B	天國	超天	通 A	通 B	天國
1	42.0	16.0	42.0	42.0	16.0	34.0	8.00	37.5	37.5	25.0
2	34.0	25.0	41.0	34.0	25.0	38.5	2.50			
3	36.0	20.0	44.0	36.0	20.0	34.0	10.0			
4	25.0	30.0	45.0	25.0	30.0	38.5	6.50	33.3	33.3	33.3
5	26.5	27.5	46.0	26.5	27.5	32.0	14.0			
6	20.0	35.0	45.0	20.0	35.0	38.5	6.50			

## 通常時規定 G 數分配

模式移行時會一併抽選規定 G 數，規定 G 數消化後當選 AT

天國模式 100G 內、超天國模式 25G 內必定當選 AT

### 通常 A 滞在時

設定	-200	-300	-400	-500	-600	-700	-800	-900	-1000	-1100	-1200	-1300
1	1	14	1	13	1	21	1	20	1	16	1	10
2	0.8	19	0.8	16	0.8	18	0.8	17	0.8		2	8
3	1	16	1	14	1	21	1	19	1		1	
4	0.8	20	0.8	18	0.8	22	0.8	17	0.8	13	2	4
5		16				20		19		14	1	8
6		23		21		20		20		8	2	2

### 通常 B 滞在時

設定	-150G	-250G	-350G	-450G	-550G	-650G	-750G	-800G
1	1	28	2	29	2	30	2	6
2		33		33		23		4
3		31		30		28		
4		38	1	37	1	20	1	1
5		32	2	32	2	25	2	4
6		37	1	37	1	21	1	1

## 通常時 CZ 抽選

通常時會依照消化 G 數而有 CZ 抽選高低確之分，以下所列出的 G 數為高確，其餘為低確

高確 G 數：76-150、276-350、476-550、676-750、901-975、1101-1175

特殊小役成立時會依照滯在的 CZ 高低確進行 CZ 突入抽選

設定	弱櫻		強櫻		西瓜		弱機會牌		強機會牌	
	低確	高確								
1	0.10	15.0	20.0	45.0	0.10	15.0	12.5	30.0	25.0	55.0
2	0.50		18.0	40.0	0.20		10.0	25.0	20.0	50.0
3	0.10		20.0	45.0	0.30		12.5	30.0	25.0	55.0
4	0.50		18.0	40.0	0.40		10.0	25.0	20.0	50.0
5	0.10	20.0	20.0	50.0	0.50	20.0	15.0	33.3	30.0	60.0
6	1.60	16.7			0.60	16.7	12.5		25.0	

### CZ G 數分配

CZ 有 10G 與無限兩種，CZ 當選時，奇數設定 2% 當選無限、偶數設定 3.13% 當選無限

### CZ 中 AT 抽選

CZ 中通常 RP 成立時 5% 當選 AT、銅鐘 RP 成立時 25% 當選 AT

## 通常時 AT 直擊抽選

通常時會依照消化 G 數而有 AT 抽選高低確之分，以下所列出的 G 數為高確，其餘為低確

高確 G 數：101-150、301-350、501-550、701-750、901-1000、1101-1200

特殊小役成立時會依照滯在的 AT 高低確進行 AT 直擊抽選

滯在	設定	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌	最強目
低確	1-4	0.01	0.01	0.5	0.05	0.5	100
	5-6	0.05	0.07	1.5	0.3	1	
高確	1-4	5	6.25	33.3	10	25	
	5-6			50	12.5	33.3	

## AT 初當時 SET 數抽選

AT 初當時會進行 AT 的 SET 數抽選

設定	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET	6SET
13	87.5	9.77	2.34		0.39	
2	83.3	13.9				
3	87.5	9.77				
4	83.3	13.9		0.06	0.33	
5	90.0	7.27				
6	83.3	13.9		0.05		0.01

## AT 中 BR 模式移行抽選

BR 結束時會進行 BR 模式移行抽選

滯在	初當	通常 A		通常 B		通常 C		BB
設定	1-6	135	246	135	246	135	246	1-6
通常 A	75	50	55.5	50	66.5	66.5	69.5	25
通常 B	20	49.5	44					
通常 C	5			49.5	33	33	30	
BB		0.5		0.5		0.5		75

## AT 中 BATTLE RUSH 抽選

AT 中 BR 模式移行時會決定規定 G 數，規定 G 數消化時則當選 BATTLE RUSH

模式	1-30	-40	-70	-80	-110	-120	-150	-160	-190	-200
初當	1.1	25	1.1	5	1.1	1.3	1.1	1.3	1.1	1.3
通常 A	1.1	7.5	1.1	10	1.1	12.5	1.1	1.3	1.1	1.3
通常 B	2	7.5	2	12.5	2	25	2	10	1	25
通常 C	5	15	7.5	35	7.5	30				
BB	100									
模式	-230	-240	-350	-360	-390	-400	-430	-440	-469	-480
初當	1	1.3	6.6	23.8	2	26.3				
通常 A	1	1.3	5.3	1.3	1	15	1	15	1	20
通常 B	1	10								

## AT 中拳 RUSH 抽選

AT 中有管理拳 RUSH 的 PR 高低確，高低確移行方式為消化 G 數

AT 突入->20G 低確->10G 高確->20G 低確->10G 高確(以下無限循環)

AT 中特殊小役成立時會依照 PR 高低確進行拳 RUSH 的突入抽選

PR	設定	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌	最強目
低確	1-6	0.1	0.1	0.5	0.8	1.5	100
高確	135	2	2.5	20	25	33.3	
	246				20	30	

拳 RUSH 當選時會決定繼續率

繼續率	25%	50%	60%	70%
分配	60	25	10	5

## AT 中 CRUSH RUSH 抽選

AT 中藍 7 連線時為 SET 數上乘確定，此時還會進行 CRUSH RUSH 的突入抽選

CR 中在通常 RP 成立以前，特殊小役或是藍 7 連線都會進行 SET 數上乘抽選

### AT 中藍 7 連線確率

藍 7	藍 7 連線低確中	藍 7 連線高確中
單線藍 7	1/7534.8-7174.6	1/9.4-10.2
雙線藍 7	1/54721.3-57728.1	1/197.4-77.7

### CR 突入率

藍 7	藍 7 連線低確中	藍 7 連線高確中
單線藍 7	34.5-32.8	0.04-0.05
雙線藍 7	83.5-88.1	0.3-0.1

### CR 中特殊小役/藍 7 連線成立時的 SET 數當選分配

CR 中藍 7 連線確率大幅上升到 1/4.2

SET	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET
單線藍 7/弱機會牌/弱櫻/西瓜	98.97	0.78	0.2	0.05
雙線藍 7		99.76	0.2	0.05
強機會牌/強櫻	50	49.76	0.2	0.05
最強目				100

## AT 中 G 數直上乘抽選

AT 中全部小役都會進行 G 數上乘的抽選

小役	上乘率	10G	20G	30G	50G	100G	150G
通常 RP/九枚銅鐘	0.01	75	20	5			
銅鐘 RP/三枚銅鐘	5	97.9	2	0.1			
西瓜	12.5		87.5	7.5	4.8	0.2	0.1
弱櫻	25	75	20	4	0.8	0.2	0.1
強櫻/最強目	100						
弱機會牌	33.3						
強機會牌	50			87.5	10	2	0.5

150G 的那格比例包含 150G 以上