

# 快盜天使雙胞胎 PARTY

## パチスロツインエンジェル PARTY

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2021/08

六號機 A+AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成



**HYPER BIG BONUS**



**ANGEL BONUS**

約會時間中:度假 **BONUS**



**MIDDLE BONUS**



機會紅櫻



10 枚



3 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列



### 開獎條件

1. 轉轉抽選 BONUS
2. 經由 CZ 抽選 AT
3. BIG BONUS 後突入 AT

### 轉輪凍結特典與確率

確率不明, 特典為 HYPER BIG BONUS+  
約會時間庫存 6 個確定

### 天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 555G, 天井到達時經由前兆當選 AT「約會時間」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 KURUMI(白色大)圖案



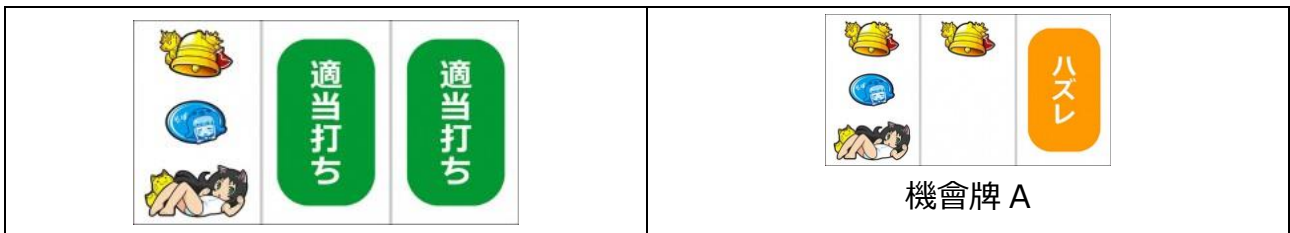
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪瞄 KURUMI 圖案，紅櫻三連時為機會紅櫻

沒有三連時為一般的紅櫻



左轉輪下段 KURUMI 圖案停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘上段聽牌不中時為機會牌 A



左轉輪上段西瓜(包包)停止時，中右轉輪瞄押西瓜

西瓜連線為西瓜，西瓜聽牌但沒連線為強機會牌



### AT 與 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

# 各種演出說明

## 模式與 BONUS 介紹

### 通常場景



通常場景有上面的六種，場景沒有所謂的強弱，但是有各場景的特定演出

遊樂設施 ZONE 也會依照滯在場景有所不同

### 遊樂設施 ZONE



幹勁能量條



KURUMI 瞄押切入演出



CONTINUE

通常時成立機會紅櫻時(BONUS 非當選時)一定突入的 CZ，期待度約 37%(設定 1)

銅鐘連線四次後會進入判定演出後決定是否定選 AT。CZ 中等級上升為主要目標，銅鐘連線間的

轉數越長則畫面右下角的幹勁能量條會上升，上升越多則等級越容易上升，到達 MAX 時發生銅鐘押順指示時則等級上升確定!等級越高則最後的判定演出越容易成功，到達 Lv.10 為 AT 濃厚

KURUMI 瞄押演出時 KURUMI 圖案停止數量越多則越有機會上升多等級

判定演出中發生預告音時猜中銅鐘押順的話則當選 AT 濃厚，判定演出失敗後進入 CONTINUE 時也還是有機會逆轉復活，要注意 PUSH 按鍵是否會出現

### HYPER BIG BONUS



純增約 150 枚的最強 BONUS

當選時為約會時間突入確定

且會多獲得一個約會時間庫存

### ANGEL BONUS



當選時為 ANGEL CHANCE

突入確定，跟 AT 合算純增

平均 164 枚，告知有六種可選

### MIDDLE BONUS



純增約 50 枚的 BONUS

消化中會抽選 AT，畫面下方

迷你角色三隊集合時則當選 AT

## ABGEL CHNACE



ANGEL CHANCE EX

純増 2.0 枚/G 的 G 數管理型 AT，目標突入約會時間，抽到 BONUS 或機會紅櫻則突入約會時間

初期轉數會依照突入契機不同，經由 BB 平均約 32G，經由 CZ 或 MB 則為 30G 或 100G

ANGEL CHANC 中有六種演出可以選擇。如果突入時畫面暗掉的話則當選 EX 確定!

最大 100G 繼續確定!如果沒有抽到任何東西也會保證突入約會時間

### 約會時間



純増 2.0 枚/G，1SET 50 枚以上的的差枚數+SET 數管理型 AT，約會對象可從七人中選擇

約會中好感度上升越多則越有機會繼續，繼續判定成功時為繼續濃厚，到達第 3SET 時的

繼續判定為告白挑戰，成功則會經由一段故事後繼續，然後選擇下一個對象

如果連續成功三個角色則突入 ENDING。好感度在畫面左下角會顯示，總共有十格

滿的話會升格成下一階段的顏色，到達彩色時則會進行下一 SET 的枚數上乘等

### 約會時間中的 BONUS 或機會紅櫻



度假 BONUS



MIDDLE BONUS



附加區間

約會時間中當選 BONUS 或是機會紅櫻時則差枚數減算會停止且進行好感度上升抽選

度假 BONUS 如果是追逐演出為大好機，MB 中發生預告音則有機會使好感度上升

機會紅櫻成立時則突入附加區間，基本上演出不變，但是為好感度上升的機會狀態

如果當選 HBB 的話則會播放影片，為好感度上升的期待度特大狀態

## 小遊戲



心跳拼圖



發射煙火挑戰



心跳挑戰



心動回憶

約會的第 1~2SET 時的繼續判定，有四種的迷你遊戲，會依照好感度決定上面越右邊的期待度越高。心跳拼圖在不中小役使 HP 歸零前成立一般小役收集完拼圖為目標

發射煙火挑戰首先會配置 RIRIKA，之後抽到對應的銅鐘押順則繼續成功

心跳挑戰則每轉進行繼續抽選，拉門關上為繼續濃厚

心動回憶則發生五次演出，只要成功一次則為繼續濃厚，成功複數次時則上乘次 SET 枚數

### 獎勵時間



迷你遊戲成功時發生，1G 完結告知次 SET 的枚數，特殊小役有機會突入小菜交換 RUSH

### 小菜交換 RUSH



為獎勵時間的上位版本，5G 間每一轉都會發生差枚數的上乘演出

### (超)稍微休息時間



迷你遊戲/獎勵時間/小菜交換 RUSH 中成立 BONUS 或是機會紅櫻時發生為好感度上升的好機。當選 HBB 時則突入上位的超版本



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>

### 告白挑戰



約會第三次的繼續判定，消化中小役會進行  
繼續抽選，好感度越高時配當表會越好  
告白成功則突入 EPISODE 濃厚

### EPISODE



告白挑戰成功時突入!?故事消化後可選擇新目標  
第三個角色告白成功時則突入 ENDING

## 通常時演出

### 瞄押 KURUMI 切入演出



發生時為紅櫻/機會紅櫻/KURUMI 連線(當選 BB)三者之一濃厚，發生時會出現專用特效  
紅色特效發生時為好機。小液晶畫面中可以選擇發生頻率

### SAROME 的企圖演出



成立機會牌期待度高  
要注意 SAROME 看的影像

### 麒麟紋



為 Sammy 的大好機花紋  
期待度超過 90%!

### 次回預告演出



告知發展目標的演出  
發生時為大好機

### PREMIUM 演出



發生稀有演出基本上當選 BB  
以上濃厚，MB 的話則會  
直擊約會時間!?

### 綠色指示



為系列作傳統的大好機演出  
成立西瓜連線期待度大

### 新娘凍結



發生時當選 HBB+約會時間  
庫存 6 個確定!

## LESSON 演出



系列作的經典擬似連演出，會經由複數次的 LESSON 演出後發展連續演出

LESSON 演出依照場景總共有五種，這邊介紹的這幾種演出都是期待度較高的  
起動時發生機會上升演出且特殊小役否定時為 BONUS 濃厚，同樣演出連續出現時為好機  
連續演出出現時要是破掉後繼續演出 LESSON 時則期待度大幅上升

## 連續演出

### 場景特定的連續演出



場景特定的連續演出有 2G 結束與 3G 結束的兩種，全部有高達 12 種的連續演出

連續演出中發生兩次機會上升演出時為當選 BONUS 濃厚!?

### 讓 RIRIKA 的幹勁回來



為全場景共通的連續演出，發生時為好機  
使 RIRIKA 有幹勁的話則當選 BONUS

### 女神的祈禱



為全場景共通的連續演出，發生時為大好機  
復活演出發生時為 BB 以上或 MB+約會時間



## BB 中的演出

### 溫泉 BONUS



為連打上乘告知，開獎中獲得  
泡泡越多則期待度越高  
最後發生泡泡判定告知 G 數

### 小狗 BONUS



三次告知，發生 RUNRUN  
挑戰三次告知轉數，發現金色  
骨頭的話…

### 鮭魚 BONUS



刮刮樂告知，小液晶畫面上  
每轉都會發生刮刮樂演出  
刮開後告知獲得轉數

### 精準瞄押 BONUS



競技模式，目標為精準瞄押來  
獲得高分數，分數不會影響上  
乘轉數，最後會告知 G 數

### DABA~BONUS



即告知，角色登場跌倒時則  
發生上乘濃厚，巨大版或是  
群體版時為好機

### 點陣圖 BONUS



機會告知，集合 Sammy 歷代  
的點陣圖仿效演出，主要在  
小液晶畫面上發生演出

## ANGEL CHANCE 中的演出

### 溫泉機會



為瞄押告知類型，小液晶畫面  
可選擇三種角色，切入演出抓  
到 KURUMI 連線突入約會時間

### 小狗機會



準完全告知，小狗上的警示燈  
亮起時為當選約會時間濃厚

### 鮭魚機會



挑戰型告知，鮭魚上鉤則發展  
啾聲挑戰，釣上鮭魚則當選  
約會時間

### 變身機會



變身挑戰成功則當選約會時間  
小液晶畫面可選擇三種角色

### DABA~機會



小役矛盾告知，出現的小役跟  
成利役矛盾時為好機  
發展對決時為大好機

### 點陣圖機會



仿效 DISC UP 的 ART 演出  
切入演出時抓到 KURUMI 連線  
則當選 BB 以上濃厚

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
HBB/BB 合算	1/318.1	1/303.4	1/290.0	1/277.7	1/266.4	1/256.0
MIDDLE BONUS	1/537.2	1/528.5	1/520.1	1/512.0	1/504.1	1/496.5
BONUS 合算	1/199.8	1/192.8	1/186.2	1/180.0	1/174.3	1/168.9
ANGEL CHANCE	1/192.6	1/193.4	1/179.0	1/179.8	1/162.8	1/167.1
約會時間	1/496.1	1/444.1	1/437.9	1/364.3	1/361.1	1/306.0
機械割	97.9%	99.8%	101.4%	106.1%	108.1%	111.2%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻	1/74.5	1/72.7	1/70.9	1/69.3	1/67.7	1/66.2
西瓜	1/72.8	1/71.5	1/70.3	1/69.1	1/68.0	1/66.9
機會牌 A	1/172.5	1/171.6	1/170.7	1/169.8	1/168.9	1/168.0
機會牌 B	1/174.3	1/172.5	1/170.7	1/168.9	1/167.	1/165.5
共通銅鐘	1/242.7					
機會紅櫻	1/199.8					

### BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻	8.2				8.3	
西瓜	2.9	3.3	3.6	4	4.4	4.7
機會牌 A	16.1	16.5	16.9	17.4	17.8	18.2
機會牌 B	27.9	28.7	29.4	30.2	30.9	31.6
共通銅鐘	1.5					

## 通常時 MB 當選時的 AC 抽選

會依照設定進行 ANGEL CHANCE 抽選，當選時也會一併抽選 G 數

設定	12	3	4	5	6
30G	24.6	26.3	31.7	32.5	33.3
100G	0.4	1.3	1.7	2.5	3.3

## 遊樂設施 ZONE 成功時的 AC 轉數抽選

CZ 成功時會依照設定進行 ANGEL CHANCE 的轉數抽選

設定	12	3	4	5	6
30G	99.2	98.3	97.9	96.7	96.3
100G	0.8	1.7	2.1	3.3	3.7

## 小菜模式抽選相關

BIG 與 MB 結束後突入 ANGEL CHANCE 的第一轉成立 BONUS 時

非當選 AT 的 MB 結束畫面中成立 BONUS 時

以上 100%突入，DATE TIME 突入時也會以 1/240 抽選

滯在此模式時，約會時間繼續時的 50%會當選小菜交換 RUSH

## 約會時間中繼續判定的相關抽選

### 心跳拼圖

小役成立時可以獲得拼圖片，獲得 40 片則過關，不中小役成立特定次數時失敗

銅鐘可獲得 5 片、RP 可獲得 15 片、紅櫻跟西瓜可獲得 20 片

### 發射煙火挑戰

前面 6G 的準備部分會依照成立小役進行煙火預先點燈抽選

小役	不中小役	RP	其他小役
當選率	1.3	33.3	100

6G 消化後到押順銅鐘成立前會進行全煙火點燈抽選

小役	紅櫻/西瓜	機會牌
當選率	33.3	100

押順銅鐘成立時會依照押順種類點燃對應煙火筒，點到有點燈的煙火筒時 100%成功

沒有點燈的則 10%抽選成功

## 心跳挑戰

每一轉依照成立小役進行繼續抽選

小役	不中小役	RP	銅鐘	其他小役
當選率	1.3	50	24	100

## 心動回憶

第一轉就會依照成立小役進行成功數量抽選

成功數	0	1	2	3	4	5
不中/RP/銅鐘	19.5	34.6	29.2	12.5	4.2	
紅櫻/西瓜		33.3	25	25	12.5	4.2
其他小役			41.7	33.3	16.7	8.3

之後的演出部分中只要成立特殊小役就會多一次成功

成功一次為繼續確定，成功多次時每多一次則下 1SET 的約會時間會多 10 枚

## 上述遊戲失敗時復活抽選

迷你遊戲失敗出現結算畫面時，成立特殊小役會進行復活抽選

紅櫻/西瓜 75%復活，其他特殊小役/BONUS 100%復活

## 告白挑戰

告白挑戰突入時會依照當下的好感度愛心顏色先決定配當表，彩色全♥x5

機會牌與 BONUS 都為告白成功

愛心顏色	無色	白色	藍色	黃色	綠色	紅色
不中小役	♥x1	♥x1	♥x2	♥x2	♥x2	♥x3
銅鐘	♥x2	♥x2	♥x2	♥x2	♥x3	♥x3
RP	♥x2	♥x3	♥x3	♥x4	♥x4	♥x5
紅櫻	♥x4	♥x4	♥x4	♥x4	♥x4	♥x5
西瓜	♥x4	♥x4	♥x4	♥x4	♥x4	♥x5

配當表決定後，告白挑戰中每一轉都會依照小役對應的♥數量進行成功抽選

♥數量	1	2	3	4	5
當選率	5.8	20	32.9	65.8	100

失敗出現結算畫面時，成立特殊小役會進行復活抽選

紅櫻 75%復活，其他特殊小役/BONUS 100%復活

## 獎勵時間中的抽選

內部會抽選等級來決定獎勵內容，首先會依照滞在模式抽選等級

滞在模式	Lv.0	Lv.1	Lv.2	Lv.3
非小菜模式	56.3	34.2	8.3	1.3
小菜模式	45	2.5	2.5	50

Lv.0 為 50 枚、Lv.1 為 60 枚、Lv.2 依照下表抽選，Lv.3 為小菜交換 RUSH

上乘枚數	70	100	200	300
分配比例	63.3	33.3	1.7	1.7

抽到 Lv.0~2 時，要是當轉成立特殊小役的話則會進行小菜交換 RUSH 的升格抽選

紅櫻/西瓜當選率 50%、機會牌/BONUS 當選率 100%

## 小菜交換 RUSH 中的抽選

每一轉會依照成立小役進行枚數上乘抽選

上乘枚數	20	30	50	100
不中/銅鐘	79.2	16.7	4.2	
RP		95.4	4.2	0.4
紅櫻/西瓜		50	45.8	4.2
機會牌/BONUS			50	50

5G 消化完畢後會以 25%進行繼續抽選，繼續時追加 3G

## ENDING 發生相關

### 以下條件達成時會移行 ENDING

1. サ口×對決 BONUS 突入後超過 8 關且選擇到敗北時
2. AT 中的獲得枚數超過 1900 枚時
3. AT 中的剩餘有利區間低於 100G 時

### ENDING 移行後達成以下條件則結束 ENDING

1. 消化 50G
2. 有利區間消化完畢
3. 突破 2200 枚
4. 超過 2000 枚當選 BONUS 或是機會紅櫻時

## DEMO 畫面示唆

DEMO 畫面上出現的一張圖案，如果是泳裝代表當天已經出現過 Sammy 獎盃  
也就是代表設定 2 以上確定

## KURUMI 連線時出現畫面示唆



抓到 KURUMI 連線時大多會出現上面兩個畫面其中一個  
出現右邊的畫面時為設定 4 以上確定

## Sammy 獎盃示唆

出現黑色獎盃時，次回 AT 結束時一定出現金色獎盃以上(設定 4 以上確定)

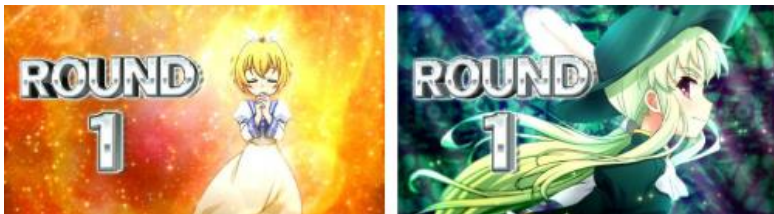
獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 濃厚

## BONUS 確定畫面示唆

以下 BONUS 確定畫面且當選的是 MIDDLE BONUS 才有以下設定示唆

 設定 4 以上確定	 設定 5 以上確定	 設定 5 以上確定	 設定 6 確定
--	--	---	--

## サロメ對決 BONUS 開始畫面示唆



左邊圖片出現時為繼續+設定 4 以上確定

右邊圖片出現時為繼續+設定 5 以上確定

## BONUS 結束畫面台詞示唆

BONUS 結束時觸摸小液晶畫面時角色會講台詞，會示唆設定

以下數字各代表，1 為奇數設定期待度高、2 為偶數設定期待度高、3 為高設定期待度高  
4 為設定 2 以上濃厚、5 為設定 4 以上濃厚、6 為設定 6 濃厚

編號	めぐる	すみれ
①	うんうん	何かしら
②	よしっ	その調子よ
③	らんらんらーん	私についてこられるかしら
④	がんばってこ～	もふもふ、もふもふもふもふ～
⑤	なんかめっちゃドキドキしてきた	ううっ、なんだかすごくドキドキする
⑥	今日はずっと一緒にいようね	今日はもちろんずっと一緒にいてくれるのよね
編號	遥	葵
①	うんうん	ごきげんよう
②	やっほ～	いかがですか
③	がんばろうね	そうですね
④	もしかして	怪しいですね
⑤	しましまには拘りがあります	夢みたいです
⑥	今日はずっと一緒にいてほしいな	今日はずっとお傍にいさせてくださいますか
編號	クルミ	テスラ
①	ふんっ	はいはい
②	何見てるの	どうも～
③	ふーんなるほどね	あ、そういう感じですか
④	チャハッチャハハッ	色々教えてあげますそう、色々だね
⑤	うう、ドキドキするおさまらないよ、もう	好きになっちゃったんだからしょうがないじゃないですか
⑥	今日は絶対、あなたのこと帰さないんだから	今日はずっと一緒にいましょうねそう、ずっとですよ
編號	ナイン	リリカ
①	異常なし	あれえ
②	任務、継続	にこっ
③	調査、開始	ふ～んふ～んふ～ん
④	興味深い銘柄	ズンチャズンチャズンチャズンチャズンチャ
⑤	あなたのこともっと知りたい	リリカのおやつあげるねずっと、ってやつなのです
⑥	今日は、ずっと一緒にお願い	リリカ今日ぜーったい帰らないもんねピッピロピ～

編號	エリス	サロメ
①	どうも～	ふーん
②	苦しゅうない	良きに計らえっしょ
③	ちょっと、気になるかも	キメるっしょ
④	わらわが面倒を見てやるわ	なかなか楽しめそうっしょ
⑤	今日はい～っぱい楽しみましょ……ね	スタミナラーメンニンニクチャーシューましましで～
⑥	お主の椅子に接着剤を塗っておいたこれでもう…ふはは	今日はズーっと私の下僕でいさせてやるっしょ～
編號	ペアサウンド	BREAK クラスメイト
①	どうなんだろうな～(さつき)	やっほー(ゆうき)
②	何か事件はないかしら～(やよい)	もう、まったくう(ちより)
③	すぐ転んじゃうんです(娘)	今日の運勢はふむふむ(うらら)
④	思いっきり泳ぐぞ～(さつき)	マイペースでいきましょ(ゆうき)
⑤	ツインエンジェルの正体ってもしかして(やよい)	ゆーきのヒミツ教えてア・ゲ・ル(ちより)
⑥	ぴ……ぴぴぴ、ピータン(娘)	神は言った幸せは目の前にあると(うらら)