

# 小拳王 2

## あしたのジョー2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/04  
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 30G

小役構成



SPECIAL CHANCE 7 枚



REPLAY



10 枚/3 枚/1 枚/REPLAY



4 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. G 數區間特殊小役抽選
2. 經由 CZ「10 COUNT CHANCE」

轉輪凍結特典與確率

為直擊白七連線成立 (確率 1/16384)  
特典為 JOE BATTLE ROAD 5SET 以上確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 994G, 天井到達時 AT 或擬似 BONUS 當選確定

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



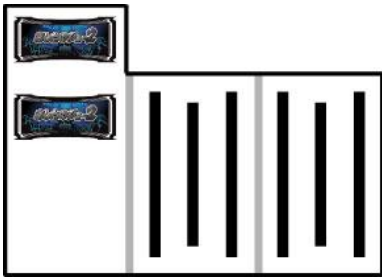
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪瞄押黑 BAR，約在轉輪上方到上段附近瞄押

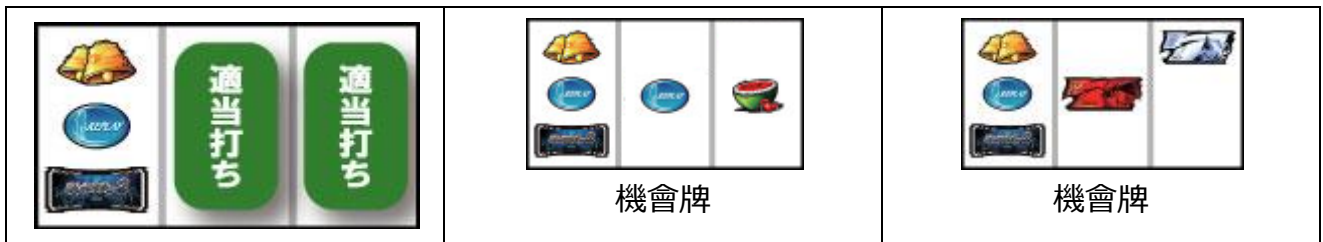


左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪瞄押黑 BAR 連線

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，三連紅櫻為強櫻，紅櫻末三連時為弱櫻



左轉輪黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止，再再瓜連線或大牌連線時為機會牌



左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線為西瓜

西瓜聽牌不中時為機會牌，中段銅鐘連線時為強銅鐘 A，左斜上銅鐘連線時為強銅鐘 B



### AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

# 本機演出說明

## 基本場景與 AT 介紹

### 通常場景



通常場景有上面的兩種存在

### 丹下道場前場景



此場景移行為高確滯在的好機

### 力石對話場景



此場景移行時為前兆的期待度大

### 減量場景



為前兆示唆的場景，等級上升越多期待度越高，上升到等級 4 的話為確定

### 10 COUNT CHANCE



為 10G 繼續的自力 CZ AT 當選期待度 50% 以上! 轉輪逆迴轉時為 JBR 確定!?

### SUPER 10 COUNT CHANCE



AT 當選期待度大幅上升的 CZ 且 AT 當選時為 JVR+VR 突入 +JBR 庫存確定!?

### JOE BONUS



為 30/50/100/110G 繼續的擬似 BONUS 消化中特殊小役或紅七連線會進行 JBR 抽選 紅七連線為 JBR 確定，超過 100G 也為確定!?

### JOE BATTLE ROAD



1SET 40G 的 AT，前半 32G 為全小役進行 RANK 上升抽選，LOGO 點燈數越多期待越大 後半 8G 發展對決演出為突入 JVR 的大好機

### JOE VICTORY ROAD



為 JBR 庫存的機會 AT，1SET 40G 紅七連線為 JBR 庫存確定，雙線為 2SET 庫存 特殊小役突入對決為激熱!，勝利則突入 VR

### VICTORY RUSH



20G+α 的 JBR 上乘特化區間，紅七連線確率大幅上升，紅七 V 字排列為 3SET 以上庫存! 20G 消化後直到紅七連線失敗前一直繼續

## 通常演出

### STEP UP 演出



轉輪起動時發生，每停止轉輪時發生 STEP UP  
發生越多期待度越高，金色時為確定!?



### 報紙演出



內容示唆期待度與小役  
也有可能發展演出

### 鋼琴演出



演奏時發生輪盤演出  
音樂不一樣時為好機

### 小鋼珠演出



左右洞的顏色對應成立小役  
進入中央的洞時發展其他演出

### 紙劇場演出



劇場內容示唆成立役與期待度  
或者示唆連續演出的發展

### 練習演出



出拳的球顏色示唆成立小役  
躲過球的話則期待度上升

### 道場前拉近演出



曬的東西顏色示唆小役  
如果是其他人物時  
有機會往連續演出發展

### 出拳沙袋演出



沙袋顏色示唆成立小役  
告知發生比較慢時  
為等級上升的好機

### 遞上物品演出



物品的顏色示唆成立役  
權藤登場時必須注意  
台詞內容與文字顏色

### 次回預告



對決演出伴隨著次回預告出現時則期待度  
大幅上升

### 淚橋凍結演出



有三種影片演出存在，為白七連線+複數 JBR 庫存確定，AT 中還會有不同的影片

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>

## 故事演出

### レオン EPISODE



卡片占卜的結果為 WIN 時為演出成功

### ホセ EPISODE



比ホセ先拿到帽子則演出成功

### カーロス EPISODE



能避開カーロスの手指的話則演出成功，為 BONUS 或是 AT 確定

### 少年院 EPISODE



能用單手挖到鐵柱那邊則演出成功

### 金串 EPISODE



能反擊回去打倒金串則演出成功

### 鬼姫會 EPISODE



能將鬼姫會給殲滅的話則演出成功，為 BONUS 或是 AT 確定

### 力石 EPISODE



為少年院時代喬與力石的對決超激演出

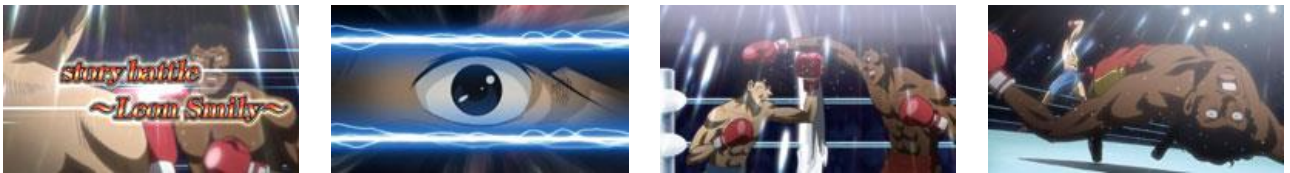
## 對決演出

### NORMAL BATTLE



對決演出會依照對戰對手而有期待度的變化，第一排越右邊的對手勝利期待度越高

### STORY BATTLE



對決演出還有另外一種的故事對決演出，為再現原作的名場景，勝利期待度上升

## AT 中的演出

### 拳擊輪盤演出



JBR 中的輪盤演出，可期待對決發展或 JVR  
背景是紅色時為好機，是彩虹色的話...

### 影片演出



JBR 開始時發生影片演出時  
為剩餘複數庫存確定!?

### 逆壓瞄押紅七演出



JVR 或 VR 中發生  
背景顏色示唆紅七連線期待度

### JVR 小役提示



發生時必須注意背景的線條數  
越多則突入 PUSH 對決期待高

### PUSH 對決



JVR 中發生的 1G 丸節演出  
勝利的話則突入 VR!

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
JOE BONUS	1/271	1/225	1/249	1/207	1/242	1/187
JOE BATTLE ROAD	1/462	1/479	1/421	1/438	1/376	1/396
機械割	97.4%	99.3%	101.7%	104.7%	107.7%	112.1%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/99.3	1/98.6	1/97.8	1/95.7	1/93.0	1/89.2
強櫻	1/226	1/222	1/218	1/215	1/208	1/202
西瓜	1/156			1/152	1/146	1/137
通常 RP	1/4.32	1/4.33		1/4.34	1/4.35	1/4.49
銅鐘 RP	1/8.51					1/8.10
小役	10 枚押順銅鐘	10 枚強銅鐘	白七連線	機會牌	KO 目	
確率	1/2.56	1/1365	1/16384	1/99.1	1/21845	
小役	3 枚押順銅鐘	3 枚強銅鐘	BAR 連線	中段櫻	純槓	
確率	1/4.39	1/3641	1/32768	1/32768	1/65536	

### 通常時 TABLE 移行抽選

	滞在	設定	1	2	3	4	5	6
JB 結束時	設定變更 通常 A	通 A	90.8	83.2	88.6	79.4	86.3	75.6
		通 B	6.1	12.2	7.63	13.7	9.16	15.3
		天國	3.05	4.58	3.81	6.87	4.58	9.16
	通常 B	通 B	50					
		天國	50					
JBR 結束時	不論	通 A	87.8	84.7	87	81.7	86.3	78.6
		通 B	6.1	9.16	6.1	12.2	6.1	15.3
		天國	6.1	6.1	6.87	6.1	7.63	6.1
JVR 結束時	不論	通 B	50					
		天國	50					



## TABLE 別模式分配

TABLE 決定後會依照 TABLE 與消化 G 數進行模式(低確 AB/中確/高確 AB/超高確)管理

G 數	1-32	-96	-192	-224	-288	-320	-416	-480	-512
設變	中確	高確 A	中確	低確 A	高確 A	低確 B	低確 A	高確 A	低確 B
通常 A	高確 B	高確 B	中確	低確 A	低確 B	高確 A	低確 A	低確 B	高確 A
通常 B	高確 B	高確 B	中確	低確 A	高確 A	低確 B	低確 A	高確 A	低確 B
天國	高確 B	超高	97+33G 為天井到達						
G 數	-608	-672	-704	-800	-864	-896	-960	-994	
設變	低確 A	高確 A	低確 B	低確 A	高確 A	低確 B	中確	天井	
通常 A	低確 A	低確 B	高確 A	低確 A	低確 B	高確 A	中確		
通常 B	低確 A	高確 A	低確 B	低確 A	高確 A	低確 B	中確		

## 通常時假前兆移行抽選

通常時特殊小役成立時會依照滯在模式進行假前兆移行抽選

成立役	低確 A	低確 B	中確	高確 A	高確 B	超高
強銅鐘	100					
強櫻	53.0	58.3	54.3	76.0	100	
弱櫻		16.0	1.10	19.0	25.0	31.1
機會牌	31.1	34.2	36.0	45.0	50.0	
西瓜	0.92	1.53	1.53	2.00		25.0
銅鐘 RP		16.0		19.0	10.0	16.0

## 通常時 AT/CZ 抽選

通常時特殊小役成立時會依照滯在模式進行 AT/CZ 抽選

當選時會依照是否滯在假前兆中以及滯在模式進行 AT/CZ 分配

	非假	假			
模式	共通	低中高		超高	
設定	AT	AT	CZ	AT	CZ
135	100	40.0	60.0	50.0	50.0
246		60.0	40.0		

當選率

小役	強銅鐘					強櫻				
設定	低確	中確	高確 A	高確 B	超高	低確	中確	高確 A	高確 B	超高
1	33.6	33.6	50.4	33.6	50.0	16.0	16.0	25.2	16.0	50.0
2	35.9	35.9	53.4	35.9		18.3	17.6	28.2	18.3	
3	34.3	38.2	51.1	34.3		16.8	19.1	25.9	16.8	
4	36.6	41.2	54.9	36.6		19.1	20.6	29.8	19.1	
5	35.1	44.3	51.9	35.1		17.6	22.1	26.7	17.6	
6	37.4	50.0	56.5	38.4		19.8	23.7	31.3	19.8	
小役	弱櫻					機會牌				
設定	低確	中確	高確 A	高確 B	超高	低確	中確	高確 A	高確 B	超高
1	0.39	0.39	6.01	0.39	12.5	10.8	10.8	16.8	10.8	19.8
2	0.53	0.78	6.47	0.53		11.4	11.7	19.1	11.4	
3	0.67	1.17	6.16	0.67		11.0	12.6	17.6	11.0	
4	0.80	1.56	6.62	0.80		11.7	13.5	19.8	11.7	
5	0.94	1.95	6.32	0.94		11.2	14.4	18.3	11.2	
6	1.11	3.13	6.77	1.11		11.9	15.3	20.6	11.9	
小役	西瓜					銅鐘 RP				
設定	低確	中確	高確 A	高確 B	超高	低確	中確	高確 A	高確 B	超高
1	1.01	1.01	3.13	3.13	12.5	0.002	0.002	6.01	0.002	6.25
2		1.34						6.47		
3		1.68						6.16		
4		2.01						6.62		
5		2.35						6.32		
6		3.02						0.34		

## CZ 中の抽選

### 準備中 JBR 抽選

CZ 準備中 20G 以上繼續時，之後每一轉以 1/2 抽選 JBR

### CZ 中 JBR 抽選

CZ 中(10G 間)會依照成立小役進行 JBR 抽選，當選時有即告知跟潛伏兩種

滞在	通常 CZ		S-CZ	
	即告	潛伏	即告	潛伏
成立役				
白 7 連線	100		100	
中段櫻・BAR 連線・KO 目・純槓	1.07	98.9	1.07	98.9
強櫻・強銅鐘		50.0		
弱櫻・西瓜・機會牌		25.0		50.0
押順銅鐘・銅鐘 RP・通常 RP		4.73		12.2

## JOE BONUS 中的抽選

### 繼續 G 數分配

JB 當選時會決定繼續 G 數，33G/110G 選擇時為 JBR 當選確定

契機	天井	BAR	其他					
			1	2	3	4	5	6
設定	1-6	1-6						
30G			64.1	61.8	60	57.7	55.7	51.2
50G	60.2		30.5	32	33.6	35.1	36.6	38.2
100G	19.5		2.29	3.05	3.36	4.12	4.58	7.63
33G	0.78	100	0.78					
110G	19.5		2.29					

## JOE BATTLE ROAD 中的抽選

JBR 開始時會進行模式分配

低確	高確	超高	真中
92.8	6.05	0.78	0.39

### RANK UP 抽選

JBR 中會依照成立小役進行 RANK UP 抽選, RANK UP 時畫面中 LOGO 會點燈

強銅鐘・強櫻・中段櫻・BAR 連線・KO 目・白 7 連線・純槓成立時 100%RANK UP

成立役	低確	高確	超高	真中
弱櫻・機會牌	33.3	66.7	86.6	33.3
西瓜・銅鐘 RP	10.0	22.3	50.0	10.0
押順銅鐘・通常	0.12	0.60	1.00	0.12

### JVR 抽選

之後會依照 RANK 點燈數進行 JVR 抽選, LOGO 文字變化為有剩餘庫存確定

RANK	0	1	2	3	4	5
LOGO 點燈		あ	し	た	の	ジョー
當選率	1.56	6.25	12.5	25.0	50.0	100