

青蛙船長

キャプテンパルサー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/05

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



GOLD JACKPOT



SEVEN JACKPOT



BAR JACKPOT



1 枚/4 枚/9 枚



4 枚



1 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	Watermelon	Watermelon
20	Watermelon	Watermelon	Watermelon
19	GOLD JACKPOT	GOLD JACKPOT	GOLD JACKPOT
18	Watermelon	Watermelon	Watermelon
17	Watermelon	Bell	Watermelon
16	Bell	Watermelon	Watermelon
15	Watermelon	Watermelon	Watermelon
14	Watermelon	Bell	SEVEN JACKPOT
13	Bell	SEVEN JACKPOT	Watermelon
12	SEVEN JACKPOT	Bell	Watermelon
11	Bell	Watermelon	Watermelon
10	Watermelon	Watermelon	Watermelon
9	Watermelon	Watermelon	Bell
8	Bell	Watermelon	Watermelon
7	Watermelon	Bell	Watermelon
6	BAR	BAR	BAR
5	Cherry	Watermelon	Cherry
4	Watermelon	Watermelon	Bell
3	Bell	Watermelon	Watermelon
2	Watermelon	Cherry	Watermelon
1	Watermelon	Bell	Watermelon

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「船長挑戰」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

確率為通常時純槓成立時(1/65536)
 特典為 AT+海賊之宴+次回極樂模式(128G 內解除)確定
 海賊之宴為 16G 內高確率抽選 AT SET 數上乘

天井情報與恩惠

最大天井為 AT 間 1280G, 天井到達時 AT 確定, 超過 1249G 的 AT 次回極樂模式確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業時大的的
最即時大的的
最廣大的的
最有效大的的
各種中文線上玩活動
情報機論壇消費廣告
查詢攻討族群
略論論群
台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : slotto.tainan@gmail.com



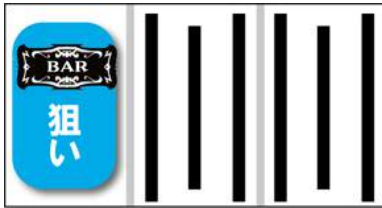
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

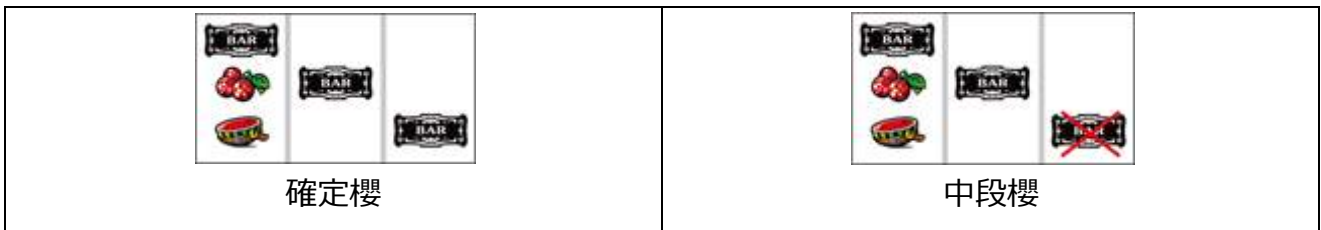


首先左轉輪約在上段處瞄押黑 BAR

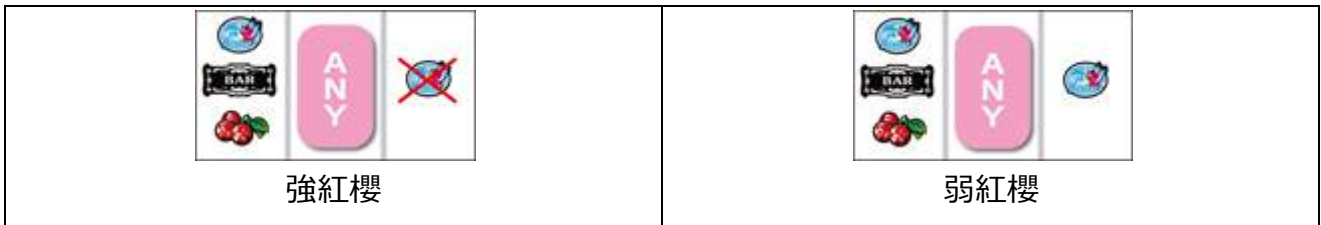


除了紅櫻以外都不會發生小役瞄押失敗，中右轉輪適當停止即可

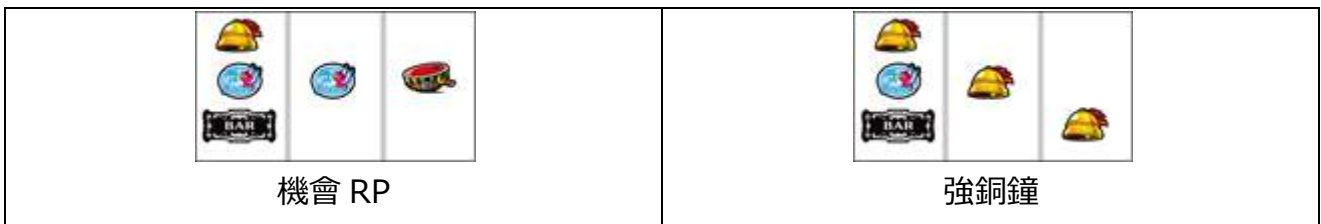
中段櫻+BAR 連線時為確定櫻、中段櫻+BAR 沒連線時為中段櫻



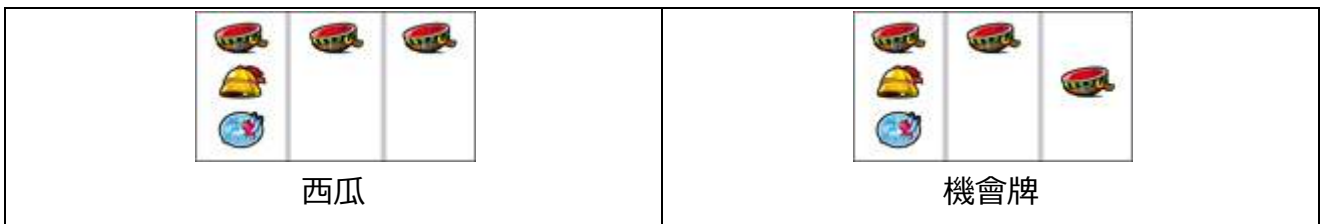
左轉輪角紅櫻停止時，右轉輪中段青再停止時為弱紅櫻，非青再時為強紅櫻



中段再再瓜連線時為機會 RP，右斜下銅鐘+聲音變化時為強銅鐘



左轉輪上段西瓜停止時，西瓜連線時為西瓜，西瓜不中時為機會牌



AT 中的打法

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

本機基本演出說明

通常場景與模式說明

航海場景

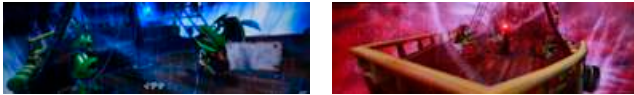


露營場景



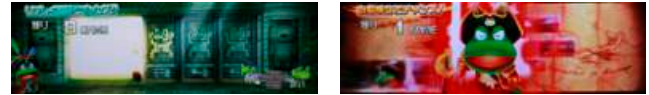
通常場景有上面的兩種，各場景有各自的固有演出

荒波模式



荒波模式為 G 數解除的前兆場景
背景顏色越上升的話期待度越高

船長挑戰



為自力解除 CZ，有門跟火山的兩種
門為 REPLAY 連續成立，火山是特殊小役成立
時為好機

通常演出

敵船演出



顏色與部下的數量
示唆期待度

木桶演出



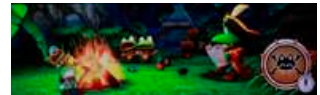
木桶顏色示唆成立小役
青蛙數量示唆期待度

寶箱演出



ドキドキ的文字顏色與
出現的東西示唆期待度

小青蛙拉物品演出



拉出來的物品示唆
期待度

台詞演出



會依台詞的不同有
不同的期待度

圓規演出



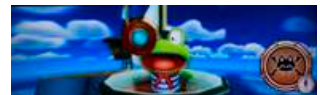
畫面右下角表示的東西
示唆期待度或是小役

釣魚演出



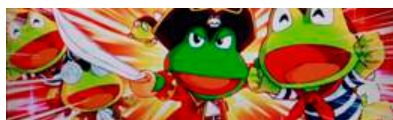
如果用力地化為好機
鯨魚出現時為激熱

望遠鏡演出



用望遠鏡看到的角色
示唆期待度

SUEP UP 切入演出



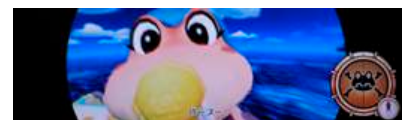
STEP UP 越多且發展時為好機

仰望天空演出



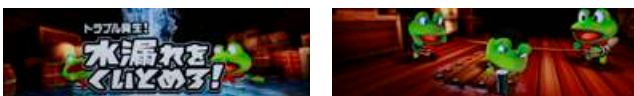
流星跟隕石出現時為好機

BABY 演出



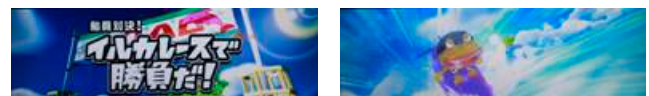
任何時間點出現時為激熱!

狀況發生!阻止漏水!



標題顏色與板子的顏色示唆期待度
用焊槍熔接時為好機

船員對決!海豚賽跑勝負!



船長登場時期待度上升
勝利的話則演出成功

發現小偷!抓住鳴叫鼠!



背景有許多小青蛙的話則期待度上升

射擊對決~將敵方船艦擊破!



子彈的數量越多時則期待度上升

決鬥 BATTLE~打敗ガマ船長!



期待度高的連續演出，與ガマ船長的一對一對決

青蛙船長使出必殺技的話為大好機

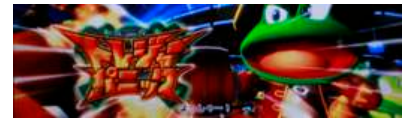
海怪襲來!面向巨大的敵人!



期待度最高的演出，發展時已經為激熱

如果還出現青蛙圖案的話……

海賊之宴



從轉輪凍結突入的特殊 AT 庫存上乘區間，不只可以期待大量的 AT SET 數庫存

AT 結束後必定移行極樂模式

AT 中的演出

硬幣獲得演出



有很多演出都可以獲得硬幣
硬幣顏色會有上乘期待度不同

看板演出



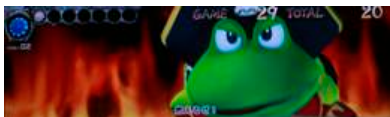
看板寫的內容會示唆期待度

ガマ船長演出



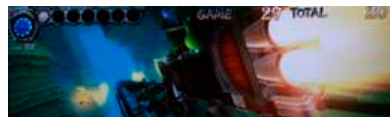
用大砲將ガマ船長打飛的話
就可以獲得硬幣

青蛙船長切入演出



切入時的背景顏色必須要注意

加速器演出



加速時期待度上升

閘門通過演出



如果能成功通過閘門的話
則有機會突入 GOLD RUSH

AT 中上乘特化演出

GOLD RUSH



繼續 G 數為 10/20G，每轉都可以獲得一枚硬幣，捕獲鳴叫鼠或是青蛙紋出現時為大好機

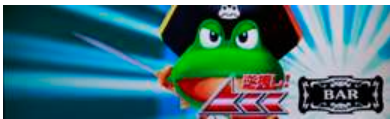
守護神 BATTLE



BATTLE 開始時的生命點數有 3 點，將守護神打倒的話就可以獲得上乘轉數

守護神會照順序出現，將龍打倒的話則為大量上乘的好機！

TRIPLE JACKPOT



逆壓指示發生時瞄押 BAR or 紅七 or JACKPOT 圖案成功後突入

基本上會依照瞄押到的圖案有上乘轉數的不同

BAR 為 30G 的倍數、紅七為 50G 的倍數、JACKPOT 為 100G 的倍數

寶藏 SLOT



AT 最後一轉突入的上乘區間，只要 AT 中有獲得一枚硬幣的話就會突入

而 SLOT 演出中當然也是會成立特殊小役，所以可以期待與硬幣一起的雙重上乘！

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/279	1/268	1/255	1/242	1/225	1/190
機械割	96.5%	98.2%	100.1%	103.5%	108.5%	113.2%

通常時小役確率

小役	弱紅櫻	強紅櫻	中段櫻	確定櫻	西瓜	機會牌
確率	1/105	1/420	1/1820	1/16384	1/94.2	1/377
小役	強銅鐘	四擇銅鐘	四擇西瓜	通常 RP	機會 RP	純槓
確率	1/993	1/2.1	1/12	1/2.45	1/328	1/65536

四擇銅鐘與四擇西瓜是除了左第一以外的四個押順

AT 中小役確率

小役	假 RP	BAR RP	紅七 RP	JACKPOT RP
確率	1/420	1/1928	1/16384	1/16384

通常時模式與區間分配

模式移行時會一定規定 G 數，模式有通常 A/通常 B/極樂準備/天國/極樂/超天國/超極樂
極樂準備後必定移行極樂模式，天國/極樂模式天井為 128G，超天國/超極樂為 1G 連確定
通常 A/通常 B/極樂準備的 G 數分配如下表

G 數	129-256	257-384	385-512	513-640	641-768
通常 A	0.04	15.02	0.04		20.02
通常 B	25.02	40.02	34.97		
極樂準備				10.02	
G 數	769-895	896-1024	1025-1132	1133-1248	1133-1280
通常 A		25.02		39.88	
極樂準備	10.02		10.02		69.69

通常時 AT 直擊抽選

通常時確定櫻成立時為 AT 確定

通常時 CZ 抽選

通常時確定櫻以外的特殊小役成立時會進行 CZ 抽選

設定	西瓜	弱櫻	強櫻	機會 RP	機會目	強銅鐘	中段櫻
1	0.10	0.10	30.0	10.0	30.0	50.0	100
2	0.18	0.18	32.0	10.5	32.0		
3	0.26	0.26	34.0	11.0	34.0		
4	0.34	0.34	36.0	11.5	36.0		
5	0.42	0.42	38.0	12.0	38.0		
6	1.00	1.00	40.0	12.5	40.0		

CZ 當選時會依照契機小役進行 CZ 種類 (門/火山) 的分配

契機役	中段櫻	強櫻	弱櫻/西瓜	其他小役
門 CZ	50	66.7		83.3
火山 CZ	50	33.3	100	16.7

AT 中硬幣獲得抽選

AT 中會依照成立小役進行硬幣獲得抽選，硬幣獲得時會依照當選契機決定上乘 G 數

特殊時為 100G 上乘+50%LOOP 抽選直到抽選失敗以前一直上乘 100G

成立役	弱櫻	強櫻	中段櫻	確定櫻	機會 RP	機會牌	強銅鐘	通常 RP	4 擇銅鐘	西瓜
獲得率	25.0	100			12.5	25.0	50.0	0.39	0.78	40.2
10G	79.7				50.0		19.9	12.1		
20G	18.8	75.0			25.0		19.9	4.30		
30G	0.78	24.2			12.5	75.0	19.9	0.78		
50G	0.39	0.39	66.4	50.0	6.25	21.9	19.9	0.39		
100G	0.39		30.5	43.8				0.39		
特殊		0.39	3.13	6.25	6.25	3.13	20.3			

AT 中上乘特化區間抽選

AT 中特殊小役成立時會進行守護神 BATTLE 與 GOLD RUSH 抽選（可雙重當選）

成立役	確定櫻	中段櫻	強櫻	弱櫻	強銅鐘	機會牌	機會 RP	西瓜
守護神	100	0.39			100	25	12.5	0.39
GR	100	5.08	3.13	1.17	0.39			

守護神 BATTLE 中的抽選

攻防抽選

守護神 BATTLE 中通常 RP 成立時的 75% 會受到 1pt 的傷害，青蛙船長的生命歸零則結束
其他小役會進行對守護神的攻擊抽選

（青蛙船長的生命點數為 3~6，企鵝的生命點數為 3、駝鳥為 7、龍為 15）

攻擊 pt 分配

成立役	0pt	1pt	2pt	6pt	15pt
確定櫻/中段櫻/強銅鐘/機會牌/強櫻					100
弱櫻/西瓜				99.2	0.78
押順銅鐘	20.3	48.4	17.6	13.3	0.39

擊破時的 G 數上乘抽選

守護神擊破時會依照擊破當下那一轉所成立的小役進行 G 數上乘抽選

特殊時為 100G 上乘+50%LOOP 抽選直到抽選失敗以前一直上乘 100G

擊破後生命點數會保留到下一場 BATTLE

擊破	企鵝						駝鳥			龍		
	10G	20G	30G	50G	100G	特殊	30G	50G	100G	50G	100G	特殊
成立役	10G	20G	30G	50G	100G	特殊	30G	50G	100G	50G	100G	特殊
確定櫻						100						
中段櫻					66.4	33.6			100			
強銅鐘	19.9	19.9	19.9	19.9		20.3						100
機會牌				21.9		3.13						
強櫻			75.0	24.6		0.39		75.0	25.0			
弱櫻	79.7	18.8										
西瓜			0.78	0.39	0.39		75.0	23.8	1.17	66.4	30.5	3.13
押順銅鐘	94.1	4.30										

GOLD RUSH 中的抽選

繼續 G 數分配

GOLD RUSH 開始時會決定繼續 G 數

10G	87.5	20G	12.5
-----	------	-----	------

硬幣獲得抽選

GOLD RUSH 中全部小役都會獲得硬幣並決定上乘 G 數

特殊時為 100G 上乘+50%LOOP 抽選直到抽選失敗以前一直上乘 100G

成立役	0G	10G	20G	30G	50G	100G	特殊
弱櫻		79.7	18.8	0.78	0.39	0.39	
強櫻				75	24.6		0.39
中段櫻						66.4	33.6
確定櫻							100
機會 RP		50	25	12.5	6.25		6.25
機會牌				75	21.9		3.13
強銅鐘		19.9	19.9	19.9	19.9		20.3
通常 RP	82	12.1	4.3	0.78	0.39	0.39	
4 擇銅鐘/西瓜		94.1	4.3	0.78	0.39	0.39	