

八通屋

ドットパルサー-KPV  
點矩陣青蛙 DOT PULSAR KPV  
山佐(YAMASA)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※

- 2001年導入のキングパルサーの後繼機。
- 承襲初代點矩陣動作。
- 疑似BONUS(AT)為代幣增加的類型。
- 通常遊技中はBONUSを内部累積。
- 特定小役成立時與規定遊戲數消化為BONUS放出的機會。
- BONUS中是全役進行1G連累積抽選。

### 【機械割】

設定1 : 97.0%

設定2 : 99.0%

設定3 : 101.0%

設定4 : 104.0%

設定5 : 109.0%

設定6 : 115.0%

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS都是1G中獎的純增枚數是約2.9枚的疑似BONUS。

有BIG與REG的2種類存在。

#### @BIG BONUS

紅7連線、白7連線。

30G消化，或是JAC遊戲3回消化為終了。

平均獲得枚數是約185枚。

#### @REG BONUS

BAR連線。

押順導航16回消化為終了。

平均獲得枚數是約63枚。

## 【天井】

通常狀態1280G消化為天井到達，疑似BONUS當選確定。

天井G數是根據滯在不同，天井到達時是BONUS當選確定。

累積A模式：天井G數1280G

累積B模式：天井G數1280G

高累積模式：天井G數1280G

重置模式：天井G數512G

拉回模式：天井G數512G

天國模式：天井G數32G

超天國模式：天井G數32G

## 【通常時的構成】

### @點矩陣演出

點矩陣動作(演出)越連續越是BONUS的機會。

點矩陣動作5連續為BONUS確定。

(點矩陣動作發生時是液晶右側的履歷顯示)

山佐歷代角色出現與大青蛙・超大青蛙出現為BONUS確定。

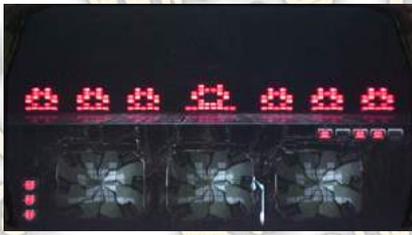
其他演出與對應役的法則矛盾為BONUS確定。

### 演出法則與對應役

7隻青蛙：鈴鐺滑落(槓龜)・鈴鐺

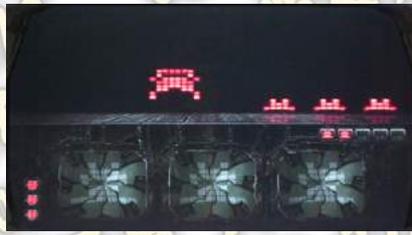
從右到左青蛙：REPLAY・橘子・櫻桃

大青蛙・超大青蛙：BONUS



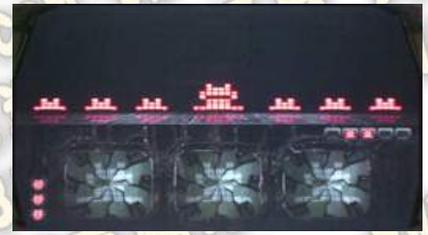
### 基本法則

全轉輪停止後，青蛙唱歌為 BONUS 確定。  
小役暗示動作與成立役矛盾為 BONUS 確定。



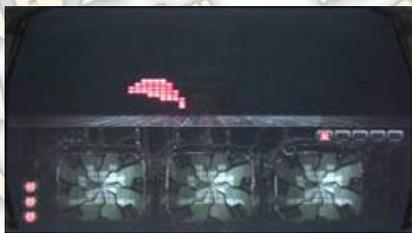
### 演出的連續回數

點矩陣動作越連續，BONUS 的可能性越高，3 連續以上是機會。5 回連續演出為 BONUS 確定。



### 7 隻青蛙

液晶下 7 隻青蛙出現。對應小役是「鈴鐺滑落(槓龜)・鈴鐺」，前兆中是容易連續出現。



### 從左到右青蛙

全轉輪停止後，對應小役是「REPLAY、橘子、櫻桃」，全轉輪停止後，青蛙從左邊跳回右邊為 BONUS 確定!?



### 大青蛙&超大青蛙

出現時為 BONUS 當選的超激動作。「超大青蛙」為 BIG 確定。



### 發光青蛙

發光的青蛙出現為機會。也能期待「拉回模式」!



### 紅視演出

數 G 間繼續的大機會動作(期待度 80%以上)液晶下顯示 3 隻青蛙。有暗示高累積模式滯在的可能!?



### 長凍結

當選確率低，但發生時為 BIG +  $\alpha$  確定的高級演出。



### 跳動停止

第 1~第 3 停止的其中一個轉輪跳動演出。越後半發生越能期待 BONUS 當選。停止時有對應役，對應役否認為 BONUS 當選!?



### バウンド数別示唆小役

第 1 停止	 or 
第 2・3 停止	



### 山佐專屬角色

山佐歷代的角色登場，發生時為 BONUS2 當選 +  $\alpha$ 。  
BONUS 中出現是 BIG 1G 連 + 超天國模式移行確定。

### @内部模式/BONUS累積

通常時是進行BONUS的累積抽選，BONUS當選時放出累積。

根據滯在的内部模式，「天井遊戲數」與「累積率」不同。

#### ●累積模式A

天井是1280G。

滯在率最高的模式。至「高累積模式」的移行率優遇。

#### ●累積模式B

天井是1280G。

至「天國模式」的移行率優遇。不會至「累積模式A」轉落。

#### ●高累積模式

天井是1280G。

累積確率大幅提高的模式。次回至「天國模式」以上的移行確定。

#### ●天國模式

32G以內的疑似BONUS當選確定的連中模式。循環率是約75%。

#### ●超天國模式

32G以內的疑似BONUS當選確定的連中模式。循環率是約88%。

### ●拉回模式

天井是512G。

至「天國模式」・「超天國模式」的移行率優遇。

### ●保障模式

只有從「超天國模式」移行的模式。32G以內的連中確定。

### ●重置模式

天井是512G。

設定變更時的約25%~35%移行的模式。

次回是必定「累積模式B」以上移行，天國移行率優遇。

### 【BONUS的構成】

搭載2種類(BIG BONUS・REG BONUS)的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.9枚。

BONUS終了後出現的青蛙數，暗示內部模式。

(越多青蛙越是上位模式的機會)

### @BIG BONUS

從紅7連線 or 白7連線突入的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.9枚。

30G的小役遊戲消化 or 3回的JAC IN為終了。

(JAC遊戲是押順導航10回為終了)

純增約185枚。

BONUS消化中是全役進行1G連抽選。

## ■突入契機

從機會小役，BONUS抽選當選時。

規定遊戲數消化時。



## BIG BONUS

### @REG BONUS

從BAR連線突入的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.9枚。

押順導航16回消化為終了。

純增約63枚。

BONUS消化中是全役進行1G連抽選。

## ■突入契機

從機會小役，BONUS抽選當選時。

規定遊戲數消化時。



## REG BONUS

## @BONUS終了後の青蛙數量

BONUS終了畫面有登場的可能性的青蛙數暗示模式機率。

32G内為連中機會。(若沒有登場無法推斷模式)

1隻：通常B以上期待

2隻：通常B以上期待

3隻：通常B以上濃厚

4隻：通常B以上確定

5隻：高累積以上確定

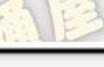
6隻：天國以上確定

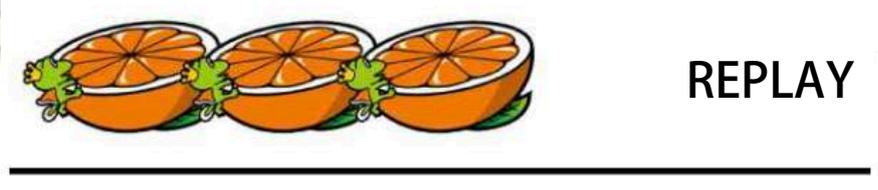


BONUS終了後の青蛙數量

【轉輪排列】

【役構成】

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



3

REPLAY

(平行・斜線) 7  
(小V) 3

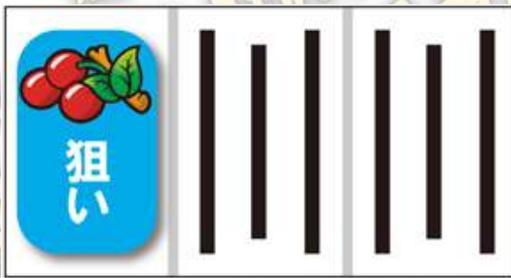
REPLAY

【有效線】



**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**



**<最初瞄準圖案>**

首先在左轉輪上段瞄準櫻桃。



**<停止模式 1>**

櫻桃停止時，中轉輪適當打擊。



**<停止模式 2>**

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



**<停止模式 3>**

上段橘子圖案停止時，中轉輪瞄準橘子，右轉輪適當打擊。

**@BONUS中的打擊方法**



「押順導航」與「順押導航」  
「逆押導航」發生時，跟從  
導航消化即可。

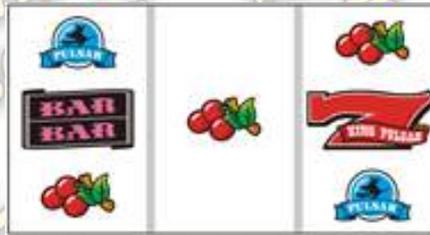


「！」導航發生時，實踐  
通常時小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



橘子



特殊 REPLAY1



特殊 REPLAY2

【BONUS出現率】

●疑似BONUS初當

設定1: 1/388    設定2: 1/381    設定3: 1/358  
 設定4: 1/325    設定5: 1/295    設定6: 1/269

【小役確率】

聽牌目: 1/10922.67

中段櫻桃: 1/32768.00

櫻桃

設定1: 1/256.00    設定2: 1/240.94    設定3: 1/227.56

設定4: 1/215.58    設定5: 1/204.80    設定6: 1/195.05

橘子

設定1: 1/91.02    設定2: 1/93.09    設定3: 1/95.26

設定4: 1/97.52    設定5: 1/99.90    設定6: 1/102.40