

黃門 正義之印籠篇!

黃門ちゃま 光れ!正義の印籠編!

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



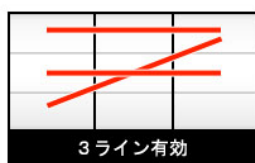
導入年月 2011/08

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊三線有效

50 枚約可遊技轉數 37G

小役構成



天下泰平 BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



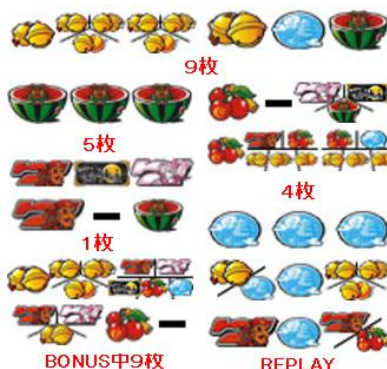
BIG BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 63 枚時結束



轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Blue Circle	Yellow Circle	Yellow Circle
20	Watermelon	Red Fruit	Tenka Taihei
19	Red Fruit	Red Fruit	Red Fruit
18	Tenka Taihei	Red Fruit	Watermelon
17	Yellow Circle	Blue Circle	Blue Circle
16	Blue Circle	Yellow Circle	Yellow Circle
15	Watermelon	Red Fruit	Watermelon
14	Yellow Circle	Blue Circle	Blue Circle
13	Blue Circle	Yellow Circle	Yellow Circle
12	Tenka Taihei	Red Fruit	Red Fruit
11	Red Fruit	Red Fruit	Red Fruit
10	Watermelon	Watermelon	Watermelon
9	Yellow Circle	Blue Circle	Blue Circle
8	Blue Circle	Yellow Circle	Yellow Circle
7	Red Fruit	Red Fruit	Watermelon
6	Yellow Circle	Tenka Taihei	Blue Circle
5	Blue Circle	Watermelon	Yellow Circle
4	Watermelon	Blue Circle	Tenka Taihei
3	Red Fruit	Yellow Circle	Red Fruit
2	Watermelon	Red Fruit	Watermelon
1	Yellow Circle	Blue Circle	Blue Circle

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. 週期 CZ 抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

為單獨天下泰平確定 (確率 1/65536)

天井情報與恩惠

為 BONUS 間消化 1280G, 天井到達時為獲得 ART 5SET+82%繼續率確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
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



首先左轉輪在上段附近瞄押紅櫻（單黑 BAR 下方）

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，反之為弱

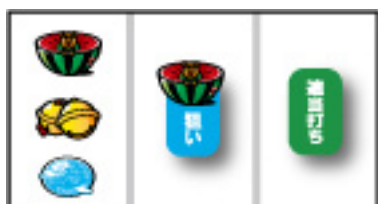


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，青再銅鐘雙聽牌時為機會牌

右斜上 BAR 與雜七連線時也為機會牌



左轉輪西瓜上段停止時為西瓜或立直目確定，西瓜有確實瞄押但沒中為立直目確定



ART 中打法

有押順時照押順停止，其他演出按照一般時打法即可

BONUS 中打法

順押消化即可，轉輪凍結或切入演出發生時全轉輪瞄押紅七

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>

本機基本演出說明

通常時與小鋼珠 ZONE 基本介紹

通常場景



通常場景有行腳場景以及宿屋場景兩種

開運機會



最低 20G 繼續的自力 ART 抽選高確區間 特殊小役可期待當選

確變



奇數圖案連線時移行的 ART 確定模式，突入時 最低 ART 二連以上確定

時短



20G 間的拉回區間 會進行 ART 的 拉回抽選

通常時一般演出

印籠機會



最大 3G 繼續，必定往連續演出發展，要注意印籠的言々々

彌七輪盤



刺中的部分則往該演出發展 輪盤有各式各樣的組合

お銀演出



各種場景都有可能發生 前兆期待度大幅上升

望遠鏡演出



望遠鏡看到的東西會有發展期待度的變化

角色通過演出



示唆前兆的銀或是往連續演出發展，歷代角色通過時為特殊演出？

門演出



門的顏色會有期待度的變化，虎紋為激熱

瓦版演出



瓦版也的內容要注意 有期待度示唆或是往連續演出發展

川柳演出



川柳的內容會示唆期待度 背景的颜色也會有變化

溫泉演出



電視播出銀的入浴鏡頭 為特殊小役成立期待大

銀演出



各種場景都有可能發生 前兆期待度大幅上升

次回預告



發生時為激熱的次回預告
期待度大幅上升

劇畫版切入演出



繼承初代的劇畫版切入演出
發生時期待度大幅上升

虎紋演出



各種時候發生時為激熱

將巨大拉麵給吃完



八兵衛背後有角色在的話為好機
這個演出的期待度較低

擊退爆走的大熊



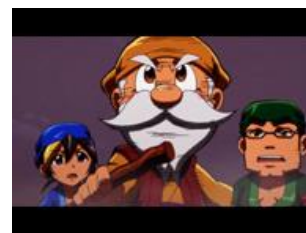
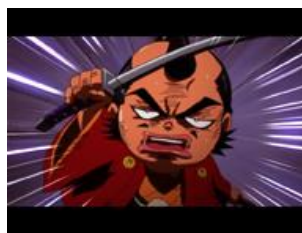
對決種類有弄破氣球、扳手腕、將棋對決
將棋對決的期待度最高

捕獲盜人忍者



黃門登場時為好機，彌七登場時為激熱

擊敗惡代官



發展則為激熱的演出，切入演出發生時期待上升
也有可能往其他的連續演出發展

勸善懲惡



每按一個按鍵則會出現一個字，發展到惡的時候為 BONUS 確定

小鋼珠 ZONE 中的演出

擬似連演出



擬似連發生時為立直發生的大好機會

MAX BET 演出



可期待上乘升格的演出

可期待確變庫存上乘

通常 ART 中可期待升格

再抽選



偶數連線時發生

升格成奇數時則次回

ART 當選確定

八兵衛立直



為八兵衛很有氣勢的立直

期待度稍微低

銀立直



銀瞄準火焰圖案

不過期待度也不太高

彌七立直



使用彌七得意的風車瞄準

大當，稍微可以期待

御一行立直



角色系立直中期待度最高的

初代盤面立直



發生時為超激熱的演出

全迴轉立直



為大當確定的演出

安心的等待結果出來吧

祭確變



祭確變突入時剩餘庫存三個

以上確定

黃門機會



純增約 1.2 枚/G, 1SET 30G

的 ART, 以庫存+繼續率管理

極黃門機會



七連線突入的超上乘模式

RP 為 1/8, 特殊小役則

高確率上乘的模式

BONUS 中的演出

討伐 BONUS



切入演出



ART 中的 BIG 為討伐 BONUS，最終黃門一行人贏過敵方的話
則獲得庫存且進行繼續率上升抽選

BONUS 中發生切入演出時
則全轉輪瞄押紅七
為大量庫存與高繼續率獲得的
大好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
天下泰平	1/16384					
BIG BONUS	1/388		1/356	1/350	1/318	1/311
REG BONUS	1/412		1/402	1/381	1/377	1/340
BONUS 合算	1/200		1/189	1/183	1/172	1/162
ART 初當	1/346	1/293	1/325	1/242	1/272	1/196
機械割	97.4%	98.4%	100.0%	102.8%	105.0%	110.3%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/83.7	1/82.7	1/80.7	1/78.7	1/76.6	1/74.5
立直目	1/3855		1/3121		1/2621	
小役	通常 RP	轉落 RP	三擇銅鐘	弱櫻	強櫻	機會牌
確率	1/8.94	1/39.9	各 1/15.8	1/88.9	1/238	1/99.3

特殊狀態中小役確率

BIG 中機會牌 1/10.7、BIG 中紅七 1/6554、REG 中紅七 1/655

BONUS 當選期待度

設定	西瓜	強櫻	弱櫻	機會牌	立直目	通常 RP	轉落 RP
1	12.3	33.5	3.26	10.0	100	0.35	0.36
2	12.1						
3	12.9			10.9			
4	14.0						
5	15.2			11.5			
6	17.0			12.1			

開運機會抽選

當選時會經由前兆

設定	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	BIG 結束時 (ART 非當選時)	REG 結束時
1	5.00	20.0	1.25	0.10	5.00	33.3
2	7.03	25.0	1.25	0.10	5.00	40.0
3	5.00	20.0	1.56	0.10	6.25	33.3
4	8.59	25.0	2.34	0.20	7.81	45.0
5	5.00	20.0	3.52	0.88	7.81	33.3
6	8.59	25.0	4.30	1.76	10.2	50.0

天下泰平中的抽選

天下泰平成立時獲得確變三個確定，天下泰平中紅七連線則確變五個+繼續率 82%確定

以下會進行確變繼續率的上升抽選

滯在	確變 50%	確變 67%	確變 75%	確變 82%
初當/確變 50%	50	25	12.5	12.5
確變 67%		50	25	25
確變 75%			50	50

BIG 中的抽選

BIG 成立時會依照滯在狀況進行 BIG 種類分配，討伐勝利時為 ART 確定

銀 BIG 與 ENDING BIG 發生時為確變三個以上確定

BIG 中紅七連線為確變 5 個+繼續率 82%確定

滯在	通常 BIG	銀 BIG	敗北討伐 BIG	勝利討伐 BIG	END BIG
通常 32G 中	97.7	2.34			
BONUS 後/CZ 中/RT 中		2.34	77.5	19.4	0.78
PZ/通常或確變 ART		2.34	64.6	32.2	0.78
極 ART		2.34		96.9	0.78

通常 BIG 中機會牌成立時會進行確變抽選

設定	12	3	4	5	6
當選率	5.86	6.45	7.03	8.20	9.38

敗北討伐 BIG 中機會牌成立時會進行勝利置換抽選

設定	12	3	4	5	6
當選率	2.34	2.73	3.13	4.30	5.47

確變庫存中的 BIG 的機會牌會進行確變抽選

設定	12	3	4	5	6
基本	3.13	1.56	4.69	3.91	6.25
極 ART 中	25				

REG 中的抽選

REG 中紅七連線為確變 5 個+繼續率 82%確定

偶數/奇數/極 ART 中在紅七成立以外會進行每轉抽選

設定	1	2	3	46	5
偶數 ART 中	5				
奇數 ART 中	1.56	0.78	2.34	1.95	3.13
極 ART 中	12.5				

小鋼珠 ZONE 中的抽選

會依照滯在模式與小役進行每轉抽選，ART 當選時會經由 0-4G 的前兆後形成數字連線

小役	強櫻			弱櫻			西瓜		
滯在	偶數	奇數	極	偶數	奇數	極	偶數	奇數	極
開運	33.3	16.1	0.59	8.33	4.02	0.15	22.2	10.7	0.39
時短	33.3	16.2	0.45	4.17	2.03	0.05		10.8	0.30
確變 50%		25	25		10.9	1.56		27.1	6.25
確變 67%									
確變 75%									
確變 82%					48.4			43.8	
小役	機會牌			不中/RP			銅鐘		
滯在	偶數	奇數	極	偶數	奇數	極	偶數	奇數	極
開運	16.7	8.04	0.29	0.63	0.31	0.01	0.63	0.31	0.01
時短		8.11	0.23	0.23	0.11	0.003	0.23	0.11	0.003
確變 50%		24.6	0.39	5.55	4.42	0.03	5.00	4.97	0.03
確變 67%				3.63	6.34		3.63	6.34	
確變 75%				2.72	7.24		2.72	7.24	
確變 82%				49.6	2.11		7.84	2.1	

ART 中當選後的前兆中會進行升格抽選

小役	強櫻		弱櫻		西瓜		機會牌	
滯在	奇數	極	奇數	極	奇數	極	奇數	極
開運	16.1	0.59	4.02	0.15	10.7	0.39	8.04	0.29
時短	16.2	0.45	2.03	0.05	10.8	0.30	8.11	0.23
確變	25.0	25.0	10.9	1.56	6.25	6.25	12.1	0.39

ART 中確變抽選

各 ART 中特定小役成立時會進行確變抽選

滞在	強櫻	弱櫻	西瓜	機會牌	RP
開運	33.3	3.13	12.5	0.39	
時短	50	3.13	25	0.78	0.01
確變	50	50	50	50	12.5

確變當選時的獲得庫存數

初當時 1 個確定、凍結的天下泰平/BONUS 中紅七/天井到達 5 個確定

無凍結的天下泰平/ENDING BIG/極 ART 中 BIG 中的機會牌/極 ART 中 REG 中的銅鐘

50%為 3 個、50%為 5 個

契機	銀 BIG	BIG 中機會牌	ART 中特殊小役					ART 中 RP
	勝利討伐 BIG	REG 中銅鐘	1	2	3	46	5	
設定	1-6	1-6	1	2	3	46	5	1-6
1 個	35	75	87.5	95.3	85	87.5	80	99.9
2 個	50	20	10	3.91	11.8	10.9	15	0.02
3 個	10	4.5	2	0.39	2	0.78	2.5	0.02
4 個	2.5							
5 個	2.5	0.5	0.5	0.39	1.25	0.78	2.5	0.02

繼續率抽選

契機	初當				50%繼續中討伐勝利			67%繼續中討伐勝利	
	50%	67%	75%	82%	67%	75%	82%	75%	82%
1	84.4	12.5	1.56	1.56	32.6	0.39	0.39	11.7	0.78
2		15.2	0.2	0.2	32.9	0.2	0.2	12.1	0.39
3	75	18.8	3.13	3.13	32.6	0.39	0.39	11.7	0.78
4		21.9	1.56	1.56	32.9	0.2	0.2	12.1	0.39
5	62.5	25.0	6.25	6.25	48.4	0.78	0.78	23.4	1.56
6		31.3	4.68	1.56	49.6	0.2	0.2	24.6	0.39

75%繼續中討伐勝利升格 82%：

設定 13 12.5%、設定 2 3.13%、設定 46 6.25%、設定 5 25%

END BIG 中：50%繼續 50%、67%繼續 25%、75%繼續 12.5%、82%繼續 12.5%