

# 黑色推銷員 3

## パチスロ笑ウせえるすまん 3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2017/09

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



上段一線有效

50 枚約可遊技轉數 47G

小役構成



ドンドン BONUS



ドンドン PREMIUM



CB

轉輪配列

リール配列

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

### 開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

### 轉輪凍結特典與確率

發生確率不明，特典為當選真或是極ドンドン BONUS 或是ドンドン PREMIUM 確定

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G，天井到達時經由前兆當選 ART「ドンドン BONUS」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



通常時首先左轉輪約在轉輪上方到中段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大牌圖案

右轉輪中段大牌圖案停止時為機會紅櫻，未停止時為弱紅櫻

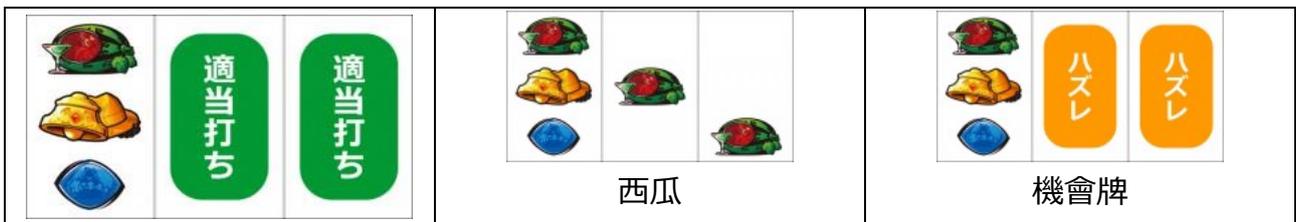


左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，形成大牌連線或上段鐘鐘瓜時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但沒中西瓜時為機會牌



### ART 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案

其餘演出照通常時打法即可

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>

# 各種演出說明

## 場景與模式介紹

### 前兆場景



宵影之街



最上階

### 副都心



宵影之街與最上階移行時，有機會因為轉數到達移行慾望模式  
來當選 ART，尤其移行最上階時為大好機

為福 ZONE 的高確示唆  
高確中約 1/6 抽選福 ZONE

### 慾望模式



為轉數到達突入 ART 的前兆場景，畫面周圍的慾望文字顏色上升時為好機

拉門關閉時會往連續演出發展，成功的話則突入 ART

### 福 ZONE



為 5~15G 繼續的自力 CZ，畫面上數字連線則當選 ART，背景的颜色會有當選 ART 的期待度不同  
依序為：紫<黃<紅<彩，還有會依照連線的圖案而有不同報酬

## ART「ドンドン BONUS」



ドンドン BONUS



真ドンドン BONUS



極ドンドン BONUS

1SET 40 或 100G，純增 2.0 枚/G 的 SET 數管理型 ART。ART 中會進行上乘特化區間的突入抽選  
畫面右下角的文字會示唆內部狀態（每十轉會有變化？）如果狀態越高則越有機會突入特化  
ART 還有兩個期待度較高的真與極，真 BONUS 中會比較容易抽選突入咚咚挑戰 EXTRA  
極 BONUS 中則特殊小役抽選的直上乘與七連線確率會大幅的上升！

## 咚咚挑戰



基本為 10G 繼續的上乘特化區間，ART 中以特殊小役抽選突入，七連線確率會大幅上升  
只要七連線成立則獲得 ART 庫存，切入演出發生時按下按鍵發生顏色變化時為好機  
七連線以外的特殊小役也會進行 ART 庫存抽選。高級版的 EXTRA 則上乘性能再上升  
全部小役都有機會抽選到 ART 的庫存

## 咚咚 PREMIUM



為凍結等契機突入的最強 ST 型上乘特化區間，基本 10G 繼續  
七連線成立則當選庫存且轉數回復到 10G，七連線確率約 1/8  
特殊小役也有機會當選 ART 庫存（但轉數不會回復）

## 爆笑凍結



咚咚挑戰與咚咚 PREMIUM 中  
的七連線後有機會發生  
為七連線的 0G 連上乘演出

## 通常時演出

### 喪黑段最演出



連續演出中發生的機會上升演出

會發生觸控演出

### 再指名機會



連續演出中有機會發生的機會上升演出

客人變成烏森時為大好機

### 透明導光板



連續演出成功或三連七停止時  
會以此透明導光板來即時告知

### MOGU 小視窗



畫面右下角會出現一些提示  
出現「つぎまでがんばれ！」  
為天國模式！？

### 笑點數



CZ 失敗或是打了很高轉數沒開  
或是 ART 肉包等都會獲得點數  
此點數滿解放時則當選  
真或是極咚咚 BONUS

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/335	1/323	1/291	1/244	1/194	1/148
機械割	97.6%	98.4%	101.2%	105.9%	111.7%	119.2%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/64.0		1/62.4	1/60.0	1/59.0	1/57.7
弱櫻	1/48.2	1/47.8	1/47.5	1/45.8	1/44.0	1/40.0
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	強銅鐘	強櫻	機會牌 A	
確率	1/3.96	1/256	1/32768	1/200	1/364	
小役	機會牌 B	BAR RP	RP	CB		
確率	1/285	1/65536	1/7.65	1/24.6		

## 通常時模式移行抽選

通常時有下面四種模式，各有不同的天井轉數

模式	通常 A	通常 B	通常 C	天國
天井轉數	999	799	499	99

目前只有移行天國的機率，其他模式移行率不明

設定	1	2	3	4	5	6
設定變更時	40.6				54.7	53.1
ART 結束時	30.5	25	38.3	35.9	54.7	62.5

其他模式較容易當選的轉數區間如下：

通常 A…200~249G、400~449G、600~649G、800~849G、900~999G

通常 B…300~349G、500~549G、600~649G、700~799G

通常 C…200~299G、400~499G

## 通常時高確移行抽選

通常時有低確 AB、高確的三種狀態，會管理 CZ 的抽選

### 低確 A 滯在時的高確移行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻		0.78		0.78		2.34
西瓜	0.78			3.13	0.78	3.13
機會牌	3.13		4.69	6.25	7.81	8.59
強櫻/強銅鐘	20.3		25			

### 低確 B 滯在時的高確移行抽選

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
移行率	5.47	16.4	40.6	50

低確 AB 會依照消化轉數與滯在模式去分配

99G 前為低確 A 確定、850G 後為低確 A 確定，以下為 100G 後

轉數	~199	~249	~399	~449	~499	~599	~649	~749	~799	~849
通常 A	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B
通常 B	低確 A	低確 A	低確 B	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	
通常 C	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 A					

高確當選時會依照當選契機進行保證的高確轉數抽選，293G 消化時必定移行 10G 高確

高確保證 G	1	5	10	15	20
弱櫻	100				
西瓜	61.7	25	12.5		0.78
機會牌		89.8	9.38		0.78
強櫻/強銅鐘		49.2	49.2	0.78	0.78

高確保證轉數消化完畢後，不中/RP/押順銅鐘成立時會進行轉落抽選

設定	1-2	3-6
轉落率	33.6	25

## CZ「福 ZONE」抽選

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行 CZ 抽選

小役	不中/RP/押順銅鐘	共通銅鐘/CB	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
低確					5.47
高確	12.5	25	50	75	100

CZ 前兆轉數分配

前兆轉數	1G	2G	3G	4G	5G
分配比例	12.5	12.5	18.8	25	31.3

CZ 前兆中會進行背景升格抽選

滯在	紫		黃		紅
小役	黃	紅	紅	彩	彩
不中/RP/押順銅鐘	1.56				
共通銅鐘/CB	3.13				
弱櫻	3.91	0.78	1.56		
西瓜	8.59	1.56	1.56		
機會牌	48.4	1.56	3.13	0.78	0.78
強櫻/強銅鐘	89.8	10.2	10.2	0.78	0.78

CZ 當選時首先會抽選繼續 G 數

前兆轉數	5G	10G	15G
分配比例	75	22.7	2.34

CZ 中每消化 5G 後會進行背景升格抽選

滯在	黃	紅	彩
紫	8.59	0.78	0.78
黃		9.38	0.78
紅			0.78

CZ 中會依照背景顏色與成立小役進行 ART 抽選

小役	紫	黃	紅	彩
不中/RP/押順銅鐘	0.78	3.13	20.3	50
共通銅鐘/CB	0.78	25	50	50
弱櫻	1.56	25	100	100
西瓜	10.2	75	100	100
機會牌	33.6	100	100	100
強櫻/強銅鐘	100	100	100	100

## ART 種類抽選

### ART 初當時

ART 種類	一般	真	極
分配比例	97.7	1.6	0.8

### ART 連莊時

滯在	一般	真	極
一般	87.5	10.9	1.6
真	94.5	4.7	0.8
極	94.5	4.7	0.8

ART 準備中特殊小役成立時會進行升格抽選

滯在	小役	強銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌
一般	真	49.2	0.8	49.2	0.8	24.2
	極	0.8		0.8	0.8	0.8
真	極	25	0.8	25	1.6	1.6

## ART 初當時的各種抽選

抽選內容	初期轉數		SET 數	
	40G	100G	1SET	2SET
分配比例	98.4	1.6	99.2	0.8

## ART 等級與笑等級抽選

首先會依照所當選的 ART 種類進行 ART 等級抽選

ART	一般			真			極		
設定	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.1	Lv.2	Lv.3
1	75	24.2	0.8	62.5	35.2	2.3	75	25	
2	50	49.2	0.8	50	48.4	1.6			
3	60.9	33.6	5.5	50	43.8	6.3			
4	33.6	64.1	2.3	33.6	64.1	2.3			
5	60.2	29.7	10.2	31.3	48.4	20.3			
6	18.8	78.1	3.1	18.8	78.1	3.1			

ART 中 BAR 連線時會進行 ART 的等級升格抽選

滯在	Lv.2	Lv.3
Lv.1	98.4	1.6
Lv.2		25

接著會依照 ART 等級進行笑等級的抽選

笑等級	通常					ART 每 10SET 時				
	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
ART Lv.1	68	12.5	12.5	6.3	0.8	75	20.3	3.1	0.8	0.8
ART Lv.2	42.2	38.3	12.5	6.3	0.8	47.7	38.3	12.5	0.8	0.8
ART Lv.3		68	25	6.3	0.8		73.4	25	0.8	0.8

ART 的種類與笑等級會影響七連線的確率

ART 種類	一般		真		極
笑等級	Lv.1~4	Lv.5	Lv.1~4	Lv.5	Lv.1~5
七連線確率	1/1024	1/16	1/512	1/16	1/8

## 咚咚挑戰抽選

會依照 ART 種類與笑等級進行咚咚挑戰抽選，當選時有一般咚咚挑戰與 EX 咚咚挑戰

**一般 ART 中**（共通銅鐘/CB/CB 中銅鐘只在笑 Lv.4 中以 1.6%進行抽選 EX）

笑等級	笑 Lv.1		笑 Lv.2		笑 Lv.3		笑 Lv.4		笑 Lv.5	
小役	咚咚	EX	咚咚	EX	咚咚	EX	咚咚	EX	咚咚	EX
強銅鐘	3.1	0.8	49.2	0.8	99.2	0.8	50	50	99.2	0.8
弱紅櫻	0.8	0.8	2.3	0.8	19.5	0.8	17.2	8.6	25	0.8
強紅櫻	3.1	0.8	49.2	0.8	99.2	0.8	50	50	99.2	0.8
西瓜	0.8	0.8	2.4	0.8	24.2	0.8	28.1	14.1	41.4	0.8
機會牌	1.6	0.8	10.2	0.8	32.8	0.8	66.4	33.6	99.2	0.8

### 真/極 ART 中

ART	小役	共通銅鐘	CB	CB 中銅鐘	強銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	西瓜	機會牌
真	咚咚				50	17.2	50	28.1	66.4
	EX	1.6	1.6	1.6	50	8.6	50	14.1	33.6
極	EX				1.6	1.6	1.6	1.6	1.6

### 咚咚挑戰的繼續 G 數抽選

繼續 G 數	10G	20G	30G
分配比例	98.4	0.8	0.8

### 咚咚挑戰中的庫存抽選

小役	共通銅鐘/CB/CB 中銅鐘	強銅鐘/強紅櫻	弱紅櫻/西瓜	機會牌
當選率	0.8	50	2.3	10.2

如果咚咚挑戰中沒有獲得任何庫存時，則最後一轉會依照小役與滯在的 ART 進行拉回抽選

除了以下抽選以外，每一轉都會以 0.8%進行拉回抽選

小役	共通銅鐘/CB/CB 中銅鐘	強銅鐘/強紅櫻	弱紅櫻	西瓜	機會牌
一般 ART	47.7		94.5	85.9	50
真 ART	1.6	89.8	4.7	12.5	43.8
極 ART	0.8	10.2	0.8	1.6	6.3

### 咚咚挑戰 EX 中的庫存抽選

小役	共通銅鐘/CB/CB 中銅鐘	強銅鐘/強紅櫻	弱紅櫻/西瓜	機會牌
1SET	100	89.8	100	99.2
2SET		10.2		0.8

## 咚咚 PREMIUM 中的抽選

基本上為 10G，如果中間當選七連線則會重置回 10G

特殊小役成立時也會進行庫存抽選，這邊當選的時候不會重置回 10G

小役	共通銅鐘/CB/CB 中銅鐘	強銅鐘/強紅櫻/機會牌	弱紅櫻	西瓜
當選率	20.3	100	33.6	50

通常時與一般 ART 滯在時，咚咚 PREMIUM 消化後則移行真 ART 或是極 ART

真 ART 中則移行極 ART 確定

ART 種類	真 ART	極 ART
分配比例	79.7	20.3

## 笑點數相關抽選

笑點數的獲得契機有很多種

當內部累積點數到達 100 點時，則開獎時 94.5%會當選真 ART、5.47%會當選極 ART

設定變更時

獲得點數	5pt	25pt	50pt	100pt
分配比例	59.4	25	5.47	10.2

CZ 失敗時

CZ 背景顏色	5pt	25pt	50pt	100pt
紫	9.38			0.78
黃	85.9	12.5	0.78	0.78
紅		78.1	20.3	1.56

ART 當選時的通常時消化轉數

通常時消化	5pt	25pt	50pt	100pt
0~500G	2.34			0.78
501~900G	25	3.13		0.78
901G~		97.7	1.56	1.56

ART 結束時

	5pt	25pt	50pt	100pt
ART 肉包	50	44.5	4.69	0.78
ART 非肉包	0.78			0.78

## MOGU 小視窗



畫面右下的小視窗演出會示唆設定值

演出	内容
台詞演出「!!!!」	ART 期待度約 83%，紅色文字以外為確定
綠色台詞	CZ 真前兆濃厚 or ART 真前兆確定
紅色台詞	ART 期待度約 81%
台詞演出「げきアツです!」	ART 期待度約 99%
台詞演出「わらアツです!」	ART 確定
作戰「きょうもがんばろう!」	基本演出
作戰「イマだ!がんばれ!」	高確滞在的好機
作戰「ドンドンいこうぜ!」	ART 前兆示唆
作戰「わらうかどにはふくきたる?」	ART 真前兆確定
作戰「つぎまでがんばれ」	次回天國模式確定
作戰「ほたるのひかりをきこうぜ!」	ART 真前兆確定+設定 5 以上濃厚
角色通過演出「客人群與喪黒群」	CZ 真前兆濃厚
角色通過演出「追趕客人」	ART 前兆示唆
角色通過演出「被客人追趕」	ART 期待度約 82%
LOGO「福」	CZ 確定
LOGO「欲」	ART 真前兆確定
LOGO「当」	ART 確定

## ART 結束畫面示唆



### ART 結束畫面的角色示唆

無角色：基本畫面

店長：次回有機會天國+500G 以內當選 ART 期待度高

店長+喪黑：次回天國濃厚+300G 以內當選 ART 期待度高

### ART 結束畫面的吊燈示唆

藍色：偶數設定期待度高

黃色：奇數設定期待度高

綠色：設定 4 以上期待度高

紅色：設定 5 以上期待度高

彩色：設定 6 期待度高