

黃門 喝

黃門ちゃま喝

樂都機種介紹 QR



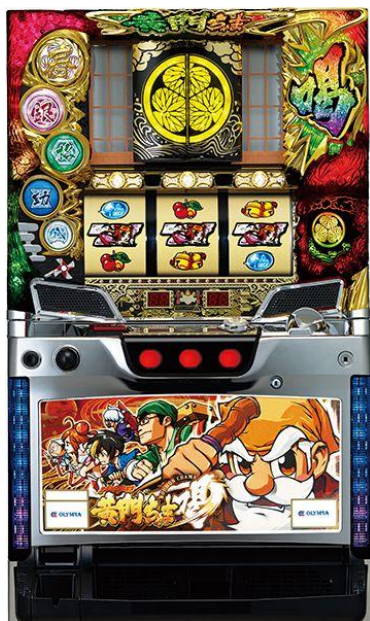
手機掃描 QR 進入機種介紹



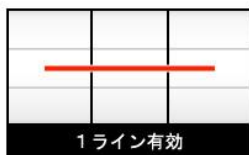
導入年月 2014/10

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 REPLAY



8 枚/REPLAY



1 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Blue Ball	Blue Ball	Blue Ball
20	Wild	Wild	Wild
19	Wild	Wild	Wild
18	Wild	Wild	Wild
17	Wild	Wild	Wild
16	Blue Ball	Blue Ball	Blue Ball
15	Wild	Wild	Wild
14	Wild	Wild	Wild
13	Blue Ball	Blue Ball	Blue Ball
12	Wild	Wild	Wild
11	Wild	Wild	Wild
10	Wild	Wild	Wild
9	Wild	Wild	Wild
8	Blue Ball	Blue Ball	Blue Ball
7	Wild	Wild	Wild
6	Wild	Wild	Wild
5	Blue Ball	Blue Ball	Blue Ball
4	Wild	Wild	Wild
3	Wild	Wild	Wild
2	Wild	Wild	Wild
1	Wild	Wild	Wild

開獎條件

1. 點數到達時抽選 CZ/AT
2. 經由 CZ 抽選 AT
3. 直擊抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

凍結有兩種，確率各為 1/65536

轉輪鎖定四階發生凍結的特典為印籠機會 8 次確定

轉輪鎖定三階發生凍結的特典為印籠機會 2~6 次確定

天井情報與恩惠

天井為 AT 間 999G，天井到達時經由前兆後突入印籠機會，且突入倍 CHANCE 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



首先在左轉輪上段到中段附近瞄押黑 BAR

左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓 BAR，BAR 連線時為土下座目，非連線為命運目

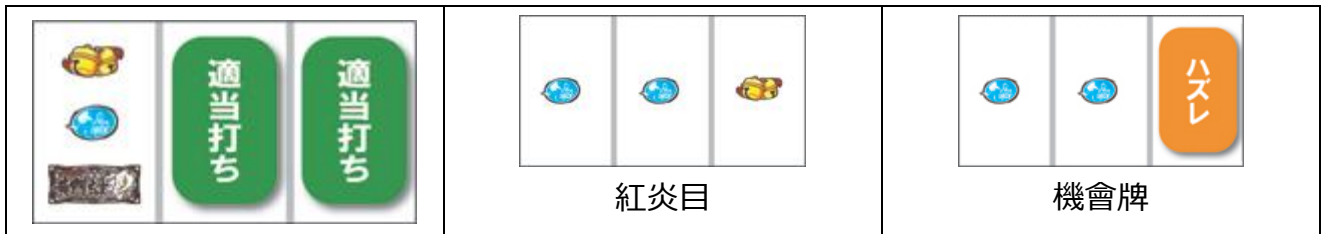


左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓 BAR，紅櫻三連時為強櫻、反之為弱櫻
此時如果形成再再鐘連線為紅櫻紅炎目



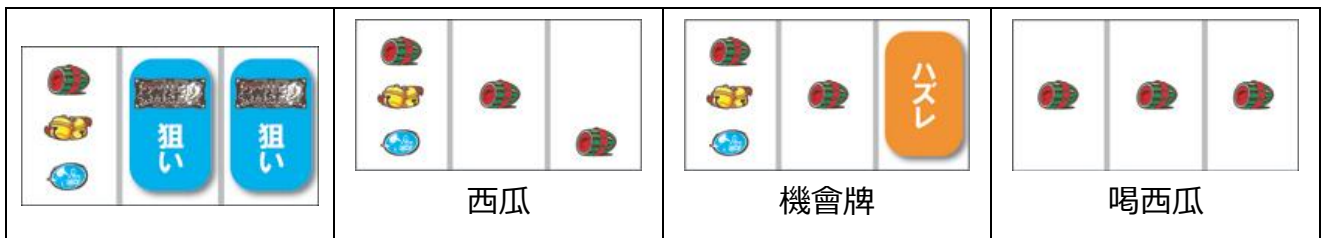
左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線為紅炎目

中段青再聽牌不中時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押黑 BAR，斜西瓜連線時為西瓜，平西瓜連線時為喝西瓜

西瓜聽牌有確實瞄壓但不中時為機會牌，再再鐘連線為紅炎目



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘依照一般打法即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



AT 的主要當選契機為獲得下方的箱子點數，而通常時有高期待度的黃昏場景及喝 ZONE 可期待獲得大量點數。還有另外的紅炎模式，突入時特殊小役確率會上升，AT 中也有可能突入

自力 CZ

前兆場景



自力 CZ 有上面的兩種，左邊的為演出成功的話則當選 AT 右邊的為告白成功的話則當選 AT，期待度各為 36% 與 66%
突入御一行挑戰時有三種告知類型可以選擇

AT 當選的前兆場景有反省會、火山游泳、天界三種
越後面的 AT 當選期待度越高

水戸 YELLOWGATE



為純增 2.5 枚/G 的 AT，突入前必定突入一次可讓玩家選擇的上乘特化區間 印籠機會
消化中會進行 G 數上乘及獲得印籠機會的抽選，印籠機會獲得確率約 1/134

命運的分歧道路

土下座凍結



可期待大量上乘印籠機會的演出
一開始先旋轉轉盤決定獲得印籠機會個數的位置
之後轉輪先旋轉的位置即為獲得的印籠機會個數

發生時為獲得印籠機會 8 個確定的限定演出
為轉輪鎖定四階後發生的凍結演出

通常時演出

310counter



通常時最重要演出為下面的箱子累積到 310 點時所突入的輪盤演出

左下的御一行箱為抽選 CZ，右下的印籠箱為抽選 AT，同時滿的話還會進行雙重抽選，至少當選 CZ

喝 ZONE



為獲得大量點數的點數特化上乘區間，可獲得基本點數乘上倍率的點數

AT 中的演出

印籠機會



AT 初當時必定突入的上乘特化區間，正確的說是決定上乘特化區間的演出

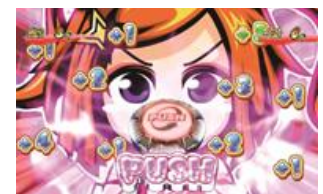
會根據玩家所選擇的比例決定上乘 G 數或是突入上乘特化區間

會依照畫面所選擇的處方籤種類而有比例上的不同，BET 鍵長押時可切換成裏模式

一發上乘



勸善懲惡 ATTACK



為上乘特化區間，為 1G 連上乘的方式

按鍵一發上乘 20~300G，平均上乘 35G

最低繼續 4G，繼續率最大 90%

登場角色會示唆上乘 G 數

怒髮天



為 ST 方式的上乘特化區間，每 SET 5G，繼續率約為 80%
只要怒髮天連線的話則上乘 G 數+怒髮天 G 數重置，平均上乘 90G

家康降臨



為可期待大上乘的上乘特化區間，當選時會依照凍結的秒數上乘 G 數(0.1 秒=1G)
最低保證上乘 100G，平均上乘 160G

倍 CHANCE



印籠機會後可能發生的演出
發生時會使上乘 G 數變成兩倍

滯在場景



會依照場景示唆上乘期待度
移行場景跟平常時不一樣的話為好機

STEP UP 上乘



為上乘演出之一，每按一次按鍵則上乘的 G 數會增加，最大上乘為 300G

陽炎お銀模式



為獲得印籠機會的高確率區間，繼續 30G
印籠機會獲得率約 1/44，白 7 連線可獲得庫存
突入此模式的契機為 AT 中白 7 連線成立時

九局下半兩出局滿壘機會



AT 結束時發生的拉回上乘演出
擊出全壘打後球飛的越遠則上乘 G 數越多

初代模式



為印籠機會的 LOOP 庫存特殊模式
消化中圖案連線的話則獲得印籠機會庫存
最少可以獲得 3 個印籠機會

返回綻放



AT 結束時發生的話
則 AT 中消化的 G 數全部復活

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/285.3	1/272.9	1/257.6	1/222.6	1/196.1	1/169.5
出玉率	96.5%	97.9%	100.2%	104.6%	108.5%	113.3%

通常時小役確率

小役	通常 RP	銅鐘 RP	喝 RP	一枚役	強銅鐘	紅炎目	機會牌
確率	1/3.47	1/9.93	1/65536	1/10.4	1/964	1/394	1/119
小役	弱櫻	強櫻	西瓜	喝西瓜	命運目	土下座目	
確率	1/99.9	1/200	1/99.3	1/65536	1/65536	1/65536	

紅炎模式相關抽選

紅炎模式突入契機為弱櫻/強櫻/西瓜/機會牌成立時 6.25%先抽選潛伏

之後出現紅炎目之後再突入紅炎模式，以下為各種不同紅炎目的出現率

紅炎目	紅炎目 1 (中段再再鐘)	紅炎目 2 (下段再再鐘)	紅炎目 3 (右斜上再再鐘)	紅櫻紅炎目 (紅櫻+上段再再鐘)
出現率	1/733	1/1724	1/5040	1/2521

之後依照成立的紅炎目選擇紅炎模式，紅炎模式中成立紅炎目會進行模式上升抽選

滯在模式	通常			1/4		1/2
移行模式	1/4	1/2	1/1	1/2	1/1	1/1
紅炎目 12/紅櫻紅炎目	93.8	5.47	0.78	93.8	6.25	100
紅炎目 3		93.8	6.25	50	50	

紅炎模式中會依照滯在模式的不同而有不同的小役確率

模式	通常 RP	銅鐘 RP	強銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
1/4	1/1.82	1/5	1/143	1/14.8	1/29.7	1/14.8	1/17.6
1/2	1/3.33	1/5	1/71.6	1/7.42	1/14.8	1/7.37	1/8.82
1/1			1/33.3	1/3.45	1/6.9	1/3.43	1/4.1

通常時狀態移行抽選

設定變更時、AT 結束時會進行狀態分配

條件	設定	1	2	3	4	5	6
設定變更後	低確	75	72.5	70	65	60	50
	高確	25	27.5	30	35	40	50
AT 結束後	低確	77.5	75	72.5	67.5	62.5	55
	高確	22.5	25	27.5	32.5	37.5	45

通常時連續轉數都沒有成立特殊小役達到一定 G 數時，每轉都會進行高確移行抽選

設定	10-19G	20-29G	30-39G	40-49G	50-59G	60-69G	70-79G	80G	
1	0.02	0.05	0.21	0.63	1.25	2.5	5	100	
2			0.22	0.65	1.28	2.55	5.05		
3			0.06	0.23	0.67	1.3	2.6		5.1
4			0.07	0.24	0.7	1.32	2.65		5.15
5	0.03	0.08	0.27	0.75	1.37	2.74	5.24		
6	0.04	0.09	0.29	0.8	1.42	2.84	5.34		

低確中會依照兩箱的計數器點數與成立小役進行高確抽選

通常 RP 與押順銅鐘的 9.4%轉落低確

計數器點數小於 100 時，確定役以外的小役 50%抽選高確，以下為點數大於 100 時

設定	1-2	3	4	5	6
強銅鐘	0.39				
機會牌/紅炎目	0.5	1		2.5	
弱櫻	25		33.3		
強櫻/西瓜	0.39		0.59	0.78	1.56

通常時御一行點數抽選

通常時機會牌/紅炎目/西瓜/通常 RP 成立時會依照滯在狀態進行御一行點數抽選

但是通常 RP 連續成立時會有抽選變化，到達 310 點時發動 CZ 輪盤抽選

機會牌/紅炎目成立時

滯在	設定	50	70	100	150	200	300	500
低確中	12	69.3	20	8.5	1.5	0.5	0.2	0.05
	3	66.9	21.3	9.31	1.69	0.56	0.24	
	4	64.5	22.5	10.1	1.88	0.63	0.28	
	5	57.5	26.3	12.6	2.44	0.81	0.39	
	6	50.5	30	15	3	1	0.5	
高確中	12	50	30	12.5	4.4	2	1	0.1
	3	48.7	30.2	12.8	4.85	2.25	1.13	
	4	47.4	30.3	13.1	5.3	2.5	1.25	
	5	43.5	30.8	14.1	6.65	3.25	1.62	
	6	39.7	31.3	15	8	4	2	
告知中	12	50	30	12.5	4.4	2	1	0.1
	3	48.7	30.2	12.8	4.85	2.25	1.13	
	4	47.4	30.3	13.1	5.3	2.5	1.25	
	5	43.5	30.8	14.1	6.65	3.25	1.62	
	6	39.7	31.3	15	8	4	2	

通常 RP 成立時

RP	RP		2 連 RP		3 連 RP		4 連 RP	
滞在	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	74.9	69.1						
2	15.8	20.0						
3	6.00	6.50						
5	2.50	3.00	79.2	69.9				
10	0.50	1.00	20.0	28.8	79.8	69.7		
20	0.05	0.06	0.05	1.00	15.0	24.0		
30	0.05	0.06	0.05	0.06	4.50	5.00	71.4	59.4
50	0.05	0.06	0.05	0.06	0.50	1.00	20.0	30.0
70	0.05	0.06	0.05	0.06	0.05	0.06	5.00	6.00
100	0.05	0.06	0.05	0.06	0.05	0.06	2.50	3.00
150	0.01	0.02	0.05	0.06	0.05	0.06	1.00	1.50
200	0.01	0.02	0.01	0.02	0.05	0.06	0.05	0.06
300	0.01	0.02	0.01	0.02	0.01	0.02	0.05	0.06
500	0.01	0.02	0.01	0.02	0.01	0.02	0.01	0.02
RP	5 連 RP		6 連 RP		7 連 RP		8 連 RP	
滞在	低確	高確	低確	高確	低確	高確	不論	
100	79.9	69.8						
150	15.0	23.5						
200	4.00	5.00	80.0	65.0				
300	1.00	1.50	15.0	25.0	80.0	66.7		
500	0.10	0.20	5.00	10.0	20.0	33.3		100

西瓜成立時

滞在	設定	20	30	50	70	100	150	200	300	500
低確中	12	78.4	5	5	5	5	0.5	0.5	0.5	
	3	76.7	5.37	5.37	5.37	5.37	0.56	0.56	0.56	
	4	75.1	5.75	5.75	5.75	5.75	0.63	0.63	0.63	
	5	70	6.87	6.87	6.87	6.87	0.81	0.81	0.81	
	6	64.9	8	8	8	8	1	1	1	
高確中	12	55.3	10	10	10	10	1.5	1.5	1.5	0.2
	3	53.2	10.4	10.4	10.4	10.4	1.63	1.63	1.63	
	4	51	10.9	10.9	10.9	10.9	1.75	1.75	1.75	
	5	44.7	12.2	12.2	12.2	12.2	2.12	2.12	2.12	
	6	38.3	13.5	13.5	13.5	13.5	2.5	2.5	2.5	
告知中	12	55.3	10	10	10	10	1.5	1.5	1.5	
	3	53.2	10.4	10.4	10.4	10.4	1.63	1.63	1.63	
	4	51	10.9	10.9	10.9	10.9	1.75	1.75	1.75	
	5	44.7	12.2	12.2	12.2	12.2	2.12	2.12	2.12	
	6	38.3	13.5	13.5	13.5	13.5	2.5	2.5	2.5	

通常時印籠點數抽選

通常時強櫻/弱櫻/銅鐘 RP 成立時會依照滞在狀態進行印籠點數抽選

但是銅鐘 RP 連續成立時會有抽選變化，到達 310 點時發動 AT 輪盤抽選

銅鐘 RP 成立時（銅鐘 5 連以上獲得 500 點確定）

連續	pt	1	2	3	5	10	20	30
銅鐘	低確	88.7	8	2.5	0.5	0.1	0.04	0.04
	高確	79.9	16	3	0.6	0.2	0.05	0.05
銅鐘 2 連	低確					88.3	6.5	3
	高確					78.1	15	4
連續	pt	50	70	100	150	200	300	500
銅鐘	低確	0.04	0.04	0.04	0.01	0.01	0.01	0.01
	高確	0.05	0.05	0.05	0.02	0.02	0.02	0.02
銅鐘 2 連	低確	1.5	0.5	0.1	0.04	0.04	0.01	0.01
	高確	2	0.6	0.2	0.05	0.05	0.02	0.02

連續	pt	100	150	200	300	500
銅鐘 3 連	低確	80	15	4	1	0.04
	高確	68.7	25	5	1.25	0.05
銅鐘 4 連	低確				80	20
	高確				66.7	33.3

強櫻成立時

滞在	低確中					高確/告知中				
設定	12	3	4	5	6	12	3	4	5	6
70	69.4	67.3	65.2	58.8	52.4	50.0	48.5	47.0	42.5	38.0
100	20.0	21.3	22.5	26.3	30.0	30.0	30.6	31.3	33.1	35.0
150	8.00	8.56	9.12	10.8	12.5	12.5	12.8	13.1	14.1	15.0
200	2.00	2.25	2.50	3.25	4.00	5.00	5.37	5.75	6.87	8.00
300	0.50	0.56	0.63	0.81	1.00	2.00	2.19	2.38	2.94	3.50
500	0.10					0.50				

弱櫻成立時

滞在	低確中					高確/告知中				
設定	12	3	4	5	6	12	3	4	5	6
10	79.3	77.7	76.1	71.4	66.8	65.0	63.1	61.2	55.6	50.0
20	12.5	13.3	14.1	16.4	18.8	20.0	20.6	21.3	23.1	25.0
30	5.00	5.37	5.75	6.87	8.00	7.50	8.13	8.75	10.6	12.5
50	2.00	2.25	2.50	3.25	4.00	5.00	5.29	5.57	6.43	7.29
70	0.50	0.56	0.63	0.81	1.00	1.00	1.13	1.25	1.62	2.00
100	0.50	0.56	0.63	0.81	1.00	1.00	1.13	1.25	1.62	2.00
150	0.10	0.11	0.12	0.16	0.20	0.20	0.23	0.27	0.39	0.50
200	0.10	0.11	0.12	0.16	0.20	0.20	0.23	0.27	0.39	0.50
300	0.05		0.06	0.08	0.10	0.10	0.11	0.12	0.16	0.20
500	0.01					0.02				

通常時御一行・印籠點數抽選

強銅鐘成立時會依照滞在狀態與銅鐘 RP 連續次數進行御一行與印籠點數抽選(兩邊都獲得)
四連以上獲得 500 點確定

滞在	低確中				高確中				告知中
銅鐘 RP	無	1 連	2 連	3 連	無	1 連	2 連	3 連	不論
100	80.0	75.7	64.5		68.3	63.5	50.0		65.3
150	12.3	15.0	20.0		18.8	20.0	25.0		20.0
200	5.00	6.00	10.0		8.00	10.0	15.0		9.00
300	2.50	3.00	5.00	60.0	4.00	5.00	7.50	50.0	4.50
500	0.20	0.30	0.50	40.0	1.00	1.50	2.50	50.0	1.25

押順銅鐘/押順 1 枚役成立時只在高確中進行抽選

當選時 2/3 獲得御一行點數、1/3 獲得印籠點數

點數	1	2	3	5	10	20	30
比例	20	10	2.5	0.5	0.2	0.1	0.05
點數	50	70	100	150	200	300	500
比例	0.05	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01

通常時 CZ 與 AT 抽選

御一行箱滿點後會進行 CZ 抽選，印籠箱滿點會進行 AT 抽選，同時滿會進行雙重抽選

設定	御一行箱滿點		印籠箱滿點	同時滿點	
	CZ	AT	AT	CZ	AT+CZ
1	25.0	0.20	40.0	50.0	50.0
2	30.0				
3					
4	35.0	0.39	46.0	40.0	60.0
5	37.5	0.78	52.5	37.5	62.5
6	42.5	1.56	60.0	31.3	68.8

通常時喝 ZONE 抽選

設定變更後與 AT 結束後，當規定 G 數到達時會進行喝 ZONE 抽選

當選時會經由 10-30G 的前兆後突入喝 ZONE，喝 ZONE 結束後會以 5% 進行繼續抽選

條件	設定	10G	100G	200G	300G	400G	500G	600G	700G	800G
設定變更後	1-3	25	5	20	40	5	20	5	25	
	4-6	40	10	30	60	10	35	10	40	
AT 結束後	1-3	10	5	15	30	5	15	5	20	25
	4-6	18.8	10	22.5	50	10	25	10	30	40

通常時押順 1 枚役成立時也會進行喝 ZONE 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	0.3	0.35	0.4	0.5	0.6	0.75

喝 ZONE 中點數乘算倍數抽選

乘算倍數	1	2	3-10
通常 RP/押順銅鐘與一枚役/銅鐘 RP	10	10	各 10
其他特殊小役		20	各 10

喝 ZONE 中基本的御一行點數抽選

pt	2	3	4	5	6	7	8	9
通常 RP	50	25	12.5	6	3.5	2	0.5	0.2
押順銅鐘/一枚役	88.7	8	2	1	0.05	0.05	0.05	0.05
銅鐘 RP	89.2	7.5	2	1	0.05	0.05	0.05	0.05
pt	10	20	30	40	50			
通常 RP	0.2	0.05	0.02	0.02	0.01			
押順銅鐘/一枚役/銅鐘 RP	0.05	0.01	0.01	0.01	0.01			
弱櫻	90	7.5	1.5	0.5	0.5			
西瓜	68	10	10	6	6			
強櫻	64	20	10	5	1			
機會牌/紅炎目		68	25	3.5	3.5			
強銅鐘			60	20	20			

喝 ZONE 中基本的印籠點數抽選

pt	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20/30	40	50
銅鐘 RP				56.7	25	10	5	2	1	各 0.1	0.05	0.01
通常 RP 押順銅鐘 一枚役	89.2	7.5	2	1	各 0.05				各 0.01	0.01	0.01	

其餘小役跟御一行點數抽選率相同

御一行挑戰中的抽選

機會類型

消化中會依照成立小役進行 Lv 上升抽選，升到 Lv.4 的話為 AT 確定

7G 消化後要是 7G 間通常 RP 成立 1 次以上的話則結束

滯在	成立役	押順 1 枚役 銅鐘/銅鐘 RP	通常 RP	弱櫻	西瓜	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	
Lv.1	Lv.2	5.8		75	80	50			
	Lv.3			20	10	37.5	50		
	Lv.4		10	5	10	12.5	50	100	
Lv.2	Lv.3	5.8		80	75	50			
	Lv.4		10	20	25	50	100		
Lv.3	Lv.4	5.8	50	100					

最終類型 消化中 10G 間會依照成立小役進行人物上升抽選

滯在	八兵衛				助			格		お銀
成立役	助	格	お銀	AT	格	お銀	AT	お銀	AT	AT
通常 RP	99.6	0.20	0.10	0.10	49.8	0.10	0.10	24.9	0.10	12.5
弱櫻/西瓜	90.0	5.00	2.50	2.50	90.0	5.00	5.00	90.0	10.0	100
機會牌/紅炎目	68.8	25.0	3.13	3.13	68.8	25.0	6.25	68.8	31.3	
強櫻		90.0	5.00	5.00		90.0	10.0		100	
強銅鐘			80.0	20.0			100			

最後一轉會依照滯在的人物進行 AT 抽選，出現黃門或弥七時為 AT 確定

八兵衛	助	格	お銀
33.3	10.0	23.5	50.0

一發類型為 1G 完結的 AT 抽選：特殊小役為 100%、銅鐘 RP 為 50%、其他小役為 26.8%

LOVELOVE お銀約會中的抽選

CZ 當選時一部分會突入此 CZ, 突入率：設定 1-3 為 4%、設定 45 為 6%、設定 6 為 8%

御一行機會開始時也會以 5%進行升格此 CZ 的抽選

進入時會先抽選過關時必須要達到的點數, 1~100 點完全平均抽選

然後抽選初期點數：99%為 0 點、1%為 100 點

以下為 CZ 中小役成立時所獲得的點數分配, 通常區間與最後的判定中會有抽選率不同

	獲得點數	2	3	5	10	20	30	50	100
通常區間中	通常 RP	85.9	10	2	1	1	0.1		
	押順銅鐘/一枚役	93.5	3	2	1	0.5			
	銅鐘 RP			96.4	2	1	0.5	0.1	
	西瓜				89.8	5	5	0.2	
	弱櫻				87.5	10	2	0.5	
	機會牌/紅炎目				80	15	4	1	
	強櫻					80	15	5	
	強銅鐘						60	30	10
判定中	西瓜				89.8	5	5	0.2	
	弱櫻				87.5	10	2	0.5	
	機會牌/紅炎目/強櫻				80	15	4	1	
	強銅鐘						60	30	10

CZ 中模式抽選

在此 CZ 中有 ABC 三個模式, 最後會依照滯在模式而有不同的報酬

A 為印籠機會 x1、B 為印籠機會 x2、C 為突入初代模式確定

會依照當下所獲得的點數以及成立小役進行模式移行抽選

已獲得 pt		小於 100 點				大於 101 點			
滯在	移行	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘
A	B	0.39	0.78	2	6.25	5	10	20	50
	C	0.01	0.02	0.05	0.1	0.05	0.1	0.2	0.5
B	C	0.39	0.78	2	6.25	5	10	20	50

如果 CZ 失敗且內部模式沒有到達 B.C 時會以 16.7%抽選再突入

印籠機會中的抽選

印籠機會突入時會根據模式(表/裏)、類型(平衡/堅實/挑戰)、特殊小役狀態(通常/紅炎)

決定上乘的種類分配 (紅炎模式內部有 1/4.1/2.1/1, 但是畫面看不出來)

表模式

類型	平衡				堅實	挑戰			
狀態	通常	1/4	1/2	1/1	不論	通常	1/4	1/2	1/1
上乘	50.0	40.0	27.5	15.0	100	75.0	68.0	50.0	33.3
勸善懲惡	30.0	36.0	37.5	40.0					
怒髮天	15.0	17.5	22.5	27.5		12.5	16.0	25.0	33.3
家康降臨	5.00	6.50	12.5	17.5		12.5	16.0	25.0	33.3

裏模式

類型	平衡				堅實	挑戰			
狀態	通常	1/4	1/2	1/1	不論	通常	1/4	1/2	1/1
無	48.8	43.2	26.5	10.0		70.0	65.3	49.5	33.3
勸善懲惡					99.8				
怒髮天	51.0	56.6	73.3	89.8	0.10				
家康降臨	0.20				0.10	30.0	34.8	50.5	66.7

當選印籠機會時會以 0.1% 進行全變換成家康降臨¥, 此時必定當選家康降臨

倍 CHANCE 抽選

印籠機會的第 1.2G 會根據成立小役進行倍 CHANCE 抽選, 這邊當選的倍 CHANCE 為確定

小役	西瓜	弱櫻	機會牌/紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜/喝 RP
當選率	4	5	20	30	40	100

印籠機會結束時無條件以 2% 抽選倍 CHANCE, 這邊當選的倍 CHANCE 過關率為 50%

倍 CHANCE 結束時的 2% 會再度突入一次倍 CHANCE

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>

各個上乘區間的抽選

一發上乘

會依照是否滯在紅炎模式與選擇的藥類型進行抽選

滯在	通常		1/4		1/2		1/1	
	平衡/挑戰	堅實	平衡/挑戰	堅實	平衡/挑戰	堅實	平衡/挑戰	堅實
20G	89.9		78.4		70.6		50	
30G	8.5		15		20		25	
40G	1	76.6	4		4.5		12.5	
50G	0.2	15	1.5	80.5	2.5		7.8	
70G	0.2	5	0.5	12.5	1	73	2.5	
100G	0.1	2.5	0.2	4	0.5	15	1	80
150G	0.1	0.5	0.2	2	0.5	8	0.6	10
200G	0.01	0.2	0.1	0.5	0.2	2	0.3	5
300G	0.01	0.2	0.1	0.5	0.2	2	0.3	5

勸善懲惡 ATTACK

勸善懲惡 ATTACK 中有 A~F 的狀態，有各自的繼續率，含導入當轉為保證 5G

之後會依照滯在狀態的繼續率進行繼續抽選(非特殊小役成立時才進行抽選)

A 20%、B 33%、C 50%、D 66%、E 80%、F 90%

A~F 狀態會依照成立小役進行升格抽選(不會進行轉落抽選)

導入當轉

小役	通常 RP	押順一枚役	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜 喝 RP
	押順銅鐘/銅鐘 RP						
A	78.3						
B	20	66.5					
C	1	30	80	65			
D	0.5	2.5	15	35	90	80	50
E	0.1	0.5	2.5	2.5	5	10	25
F	0.1	0.5	2.5	2.5	5	10	25

狀態 A 滯在時

小役	通常 RP 押順銅鐘/銅鐘 RP	押順一枚役	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜 喝 RP
B	0.5	90	80	64			
C	0.1	8.6	15	25	80	60	
D	0.1	1	4	10	15	30	75
E	0.05	0.2	0.5	0.5	2.5	5	12.5
F	0.05	0.2	0.5	0.5	2.5	5	12.5

狀態 B 滯在時

小役	通常 RP 押順銅鐘/銅鐘 RP	押順一枚役	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜 喝 RP
C	0.4	45	90	78			
D	0.2	4	8	20	90	80	50
E	0.1	0.5	1	1	5	10	25
F	0.1	0.5	1	1	5	10	25

狀態 C 滯在時

小役	通常 RP 押順銅鐘/銅鐘 RP	押順一枚役	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜 喝 RP
D	0.4	18	30	45	80	60	33.3
E	0.2	1	2.5	2.5	10	20	33.3
F	0.2	1	2.5	2.5	10	20	33.3

狀態 D 滯在時

小役	通常 RP 押順銅鐘/銅鐘 RP	押順一枚役	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜 喝 RP
E	0.3	2.5	5	25	30	75	50
F	0.3	2.5	5	5	20	25	50

狀態 E 滯在時

小役	通常 RP 押順銅鐘/銅鐘 RP	押順一枚役	西瓜 弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘/喝西瓜 喝 RP
F	0.5	6.25	12.5	25	50	100

角色選擇率

每轉會根據成立小役進行角色抽選，內部也會決定倍率

小役	通常 RP 押順銅鐘/一枚役	西瓜	弱櫻	機會牌 紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜 喝 RP
助(x1)	69.6						
助(x2)	4						
格(x2)	20	80		40			
格(x3)	2.5	10		30			
お銀(x10)	3		97.5		50	30	
お銀(x20)	0.5		1.5	25	40	30	
お銀(x40)	0.2	5	0.5	2.5	5	20	50
彌七(x6)	0.2	5	0.5	2.5	5	20	50

之後依照選擇的角色決定基本 G 數，乘上倍率後即為上乘 G 數

基本 G	5	10	20	30	40	50	70	100	150
助(第 1 次)	97.3	2.5	0.1	0.1	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
助(第 2 次)	84	12.5	2.2	1.1	0.1	0.1	0.01	0.01	0.01
格(第 1.2 次)	97.3	2.5	0.1	0.1	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
格(第 3 次)		95.8	2.5	1.5	0.1	0.1	0.01	0.01	0.01
彌七(x6)	64.8	25	6.25	2.5	0.5	0.5	0.2	0.2	0.1
基本 G	1	2	3	4	5	6-10	50		
お銀(x10)	48.4	30	10	6	3	各 0.5	0.19		
お銀(x20)	63.4	12.5	10	5	4	各 1	0.1		
お銀(x40)	80.9	10	4	1	1	各 0.6	0.1		

怒髮天

怒髮天連線確率

小役	平行怒髮天	斜線怒髮天	中段怒髮天	一確目怒髮天	雙線怒髮天
連線	1/12.2	1/15	1/12.5	1/30.6	1/91.8
假	1/1.74	1/7.5	1/50.0		

準備中的上乘抽選

因為怒髮天中為擬似遊技，準備中特殊小役會進行上乘抽選

小役	10G	20G	30G	40G	50G	70G	100G	150G
押順一枚役	47.1	2.5	0.25	0.05	0.05	0.02	0.02	0.01
西瓜/弱櫻	89.4	8	2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.01
機會牌/紅炎目	79.6	15	3	1	1	0.2	0.1	0.1
強櫻		89.8	6.25	2.5	1	0.2	0.2	0.1
強銅鐘			88.8	8	2	0.5	0.5	0.2
喝西瓜/喝 RP					86.5		12	1.5

怒髮天連線時上乘抽選

連線方式	10G	20G	30G	40G	50G	70G	100G	150G
單線連線	89.8	7.5	2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1
突入時的雙線			99.5	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
之後的雙線			62	25	10	2	0.5	0.5

家康降臨

家康降臨準備中的上乘跟怒髮天中的抽選機率一樣

最低保證上乘為 100G，但是從 1G 開始算，繼續率 **99.12%**，每抽過就+1G

如果要是抽選到比 100G 還少，那強制補成 100G

AT 中場景移行抽選

AT 中初回為 10G，之後每 20G 會抽選進行場景移行

	滯在	獄門城	屋敷	獄門之間	月下
初回 10G	獄門城		69.9	30	0.1
之後每 20G	獄門城		94.9	5	0.1
	屋敷	79.9		20	0.1
	獄門之間	94.6	5		0.39

移行獄門之間場景時的 **20%** 會獲得印籠機會庫存、移行月下場景時為獲得確定

陽炎お銀模式抽選

AT 中 7 連線時突入，突入後的消化中會依照特殊小役進行印籠機會庫存抽選

AT 中 7 連線確率 **1/1282**

陽炎お銀模式中 7 連線確率為 **1/79.4**、連線時為印籠機會獲得確定，以下為小役抽選率

小役	押順一枚役	西瓜	弱櫻	機會牌/紅炎目	強櫻	強銅鐘	喝西瓜/喝 RP
當選率	1.56	20	15	30	40	62.5	100

印籠機會庫存抽選

AT 中特殊小役成立時會進行印籠機會的庫存抽選

小役	弱櫻	西瓜	強櫻	機會牌/紅炎目	喝西瓜/確定役
AT 中	0.1	6.25	30	15	
上乘區間中	2.5	6.25	30	15	
AT 中了準備中	10	15	40	25	100

AT 中 G 數直上乘抽選

小役	西瓜	機會牌	強櫻	弱櫻	強銅鐘	喝西瓜/喝 RP
上乘率	0.2	0.3	0.4	6	50	100
30G		50	69.6	95.8	85.7	
40G	60	28.2	20		10	
50G	10	12.5	5.5		3	88.5
70G	10	5	2		0.5	
100G	10	2.5	2	4	0.5	10
150G	5	1	0.5		0.2	0.5
200G	2.5	0.4	0.2	0.1	0.05	0.5
300G	2.5	0.4	0.2	0.1	0.05	0.5

初代模式

初代模式為印籠機會的庫存區間，當選印籠機會時的 **0.39%** 突入

圖案連線時獲得印籠機會確定，確變圖案連線時後面兩次 LOOP 確定

九局下半兩出局滿壘機會

出現率為 AT 結束的 16.67%，突入時共有 3G，最低保證上乘 50G

接著每一轉會進行場外全壘打的抽選，當選時會以繼續率進行追加上乘抽選

場外全壘打當選率：第 1.2G 為 12.5%、第 3G 為 34.1%

場外全壘打以繼續率抽選，每抽過就+10G

繼續率有兩種：80%繼續率比例為 98%、92.2%繼續率比例為 2%

返回綻放

當選率為 AT 結束時的 0.5%

因為返回綻放要在 AT 消化 100G 以上時才有可能發動

不到 100G 時抽到 0.5 的話會轉換成九局下半兩出局滿壘機會