

水戸黃門

パチスロだよ黄門ちゃま



導入年月 2004/12

四號機 A TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



小役構成



轉輪配列

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

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役解除

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1002G, 天井到達時當選 BONUS

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
最廣大有效
最有的
的的的的
機中線電活
種文上玩動
情機論消廣
報台壇費告
查攻討族平
詢略論群台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : slotto.tainan@gmail.com



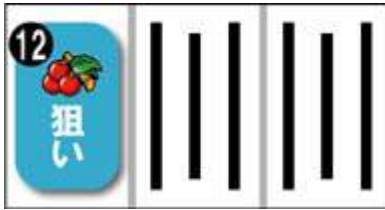
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪中段到下段瞄押 12 號紅櫻(黑 BAR 上方)



左轉輪上段藍七出現時，中右轉輪適當停止即可



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜

以下為立直目的停止牌型，該牌型出現時為 BONUS 當選確定



BONUS 中的打法

畫面會告知特殊小役的成立，此時再跟平常時一樣的瞄押方式即可

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

通常演出

圖案落下演出



鳥將圖案落下後，八兵衛使圖案連線
小役以外的圖案連線時
城堡為高確演出、刀為連續演出發展
也有お銀經過後將圖案改變的狀況

四季演出



背景變化後助與格兩人會前後對換
與通常時相反的話為好機
黃門擺出歌舞伎的姿勢時為好機
數 G 之後會往連續演出發展

茶屋演出



基本為小役演出
團子顏色對應成立小役
白團子為機會演出
連續出現時為好機
可期待往連續演出發展

城下町演出



お銀使出飛吻的話
為好機的演出
黃門騎馬出場時
為突入期待度激高的
高確演出

跳躍演出



黃門往前跳躍後示唆小役成立
助與格兩人出現時往演出發展
黃門如果拿出印籠的話
為 BONUS 確定

關所演出



起動時關所出現時有會往演出發展
實體角色登場的話為好機
如果成立小役對應不符的話為確定
如果沒有發展演出有可能為前兆

當地演出

尾張、刀劍對峙演出



最大 4G 繼續的演出，助與格兩人攻擊時
背景有火的話期待度上升

山城、溫泉演出



只要發生即為激熱的演出，お銀登場為大期待
花火射上後確定文字出現時為 BONUS 當選

陸奥、小碗麵演出



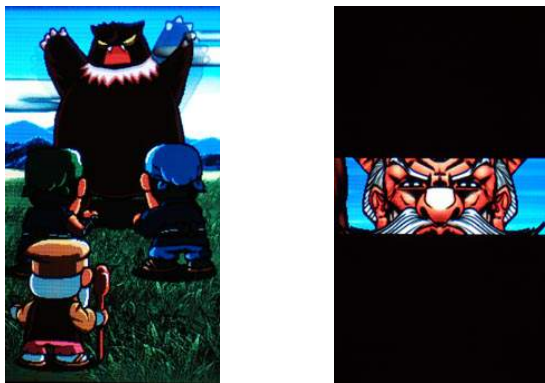
最大 3G 繼續，大胃王的八兵衛登場時期待上升
お銀登場時為 BONUS 確定

薩摩、拔蘿蔔演出



當地演出中期待度較低的演出
助與格兩人來幫忙時期待度稍高

蝦夷、熊演出



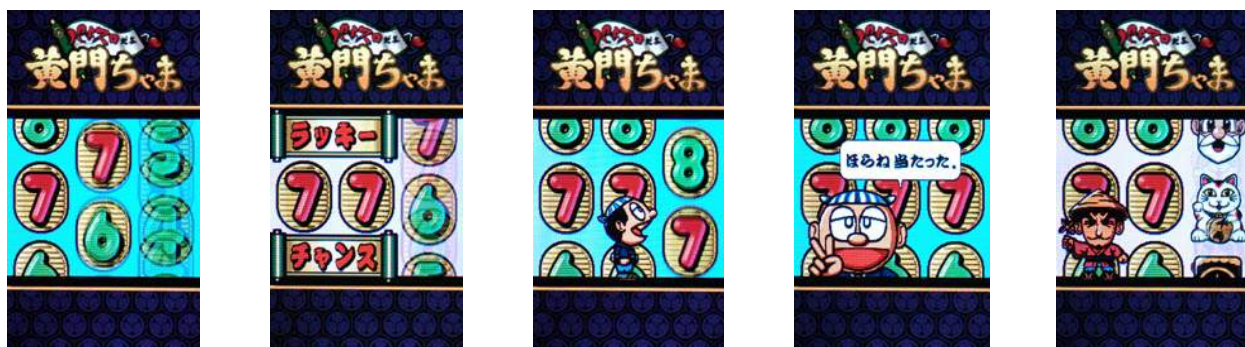
此演出繼續 G 數短期待度較高
黃門與熊一對一對決時為好機

越後、雪球大戰演出



期待度雖然不高，但是存在很多機會上升演出
彌七與八兵衛登場時期待度上升

柏青哥演出



移植柏青哥的演出，發生數字滑落演出時期待度上升，彌七與八兵衛登場時期待度上升
最終要是相同數字連線時為 BONUS 確定

高確場景演出



BONUS 期待度高的激熱演出，最終會往連續演出或是黃門消失後終了
大風車飛過時期待度上升，演出中有時也會直接出現立直目牌型

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/331	1/316	1/294	1/269	1/249	1/248
REG BONUS	1/374	1/357	1/332	1/303	1/281	1/281
機械割	94.7%	96.9%	100.8%	105.9%	110.8%	111.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
銅鐘	1/7.99	1/7.94	1/7.84	1/7.71	1/7.48	1/7.38
小役	紅櫻	太鼓	RP	内部 BIG	内部 REG	
確率	1/199.8	1/148.9	1/7.2	1/169.7	1/191.6	

通常時模式移行抽選

滞在	通常/煉獄			50%確變			75%確變		
設定	通常	煉獄	50%確變	通常	煉獄	50%確變	通常	煉獄	75%確變
1	37.50	32.42	30.07	28.12	21.87	50.00	14.84	10.15	75
2	44.14	25.78	30.07	32.81	17.18	50.00			
3	39.06	25.78	35.15	28.12	17.18	54.68			
4	44.53	21.87	33.59	35.15	14.84	50.00			
5	35.15	26.56	38.28	25.00	14.84	60.15			
6	63.28	3.12	33.59	63.28	3.12	33.59	46.87	3.12	50

通常時規定 G 數分配

依滯在模式抽選 G 數，規定 G 數到達時突入前兆，將前兆轉數消化完畢之後放出 BONUS

滯在模式	通常			煉獄	
	1-3	4-5	6	1-6	
規定 G					
4-64	60.16	65.23	40.23	25	
65-128				2.73	
129-192	11.72	14.06	34.77	5.08	
193-256				15.63	
257-320	7.03	7.03	19.53	2.73	
321-384				1.95	
385-448	3.52	3.13	3.13	10.16	
449-512				2.34	
513-576	3.52	2.34	0.39	1.95	
577-640				14.06	
641-768	3.13	1.95	0.39	3.52	
769-800	3.13	1.95	0.39		
801-832	2.73	1.56	0.39		
833-864	2.73	1.56	0.39		
865-896	2.34	1.17	0.39		
897-912					
913-928					3.13
929-944					3.13
945-960				2.73	
961-976				2.34	

確變模式滯在時

規定 G	2	4	6	8	10	12	14	16	18
比例	6.25	10.16	10.16	10.16	10.16	12.5	12.5	14.06	14.06

前兆轉數會依照滯在 G 數及次回模式而有所不同

通常與煉獄模式滯在時，前兆最大 26G，平均為 6.21G

確變模式滯在且次回確變滯在確定時，前兆最大 14G，平均為 6.21G

確變模式滯在但次回轉落時，前兆最大 8G，平均為 6.00G

確變模式突入抽選

50%確變模式抽選

通常時會以模式移行的方式抽選突入 50%確變模式

而通常時當紅櫻成立時的 1/2 會抽選內部確變高確率狀態，10/20/30G 繼續

在此期間 BONUS 放出的話則突入 50%確變模式確定

確變高確率 G 數	10G	20G	30G
分配比例	69.9	25	5

當次回確變確定時且本隻 BONUS 為 BIG 確定時的 1/8 會抽選轉輪凍結

而要是轉輪凍結且成立 REG 時為純槓成立確定(以下說明)

75%確變模式抽選

75%確變模式則必須經由特殊小役的成立抽選突入，以下為契機

1. 純槓(1/65536)成立時，此時發生轉輪凍結確定
2. BIG 中強純槓(1/1400)成立
3. JAC GAME 中不中小役(1/5957.8)成立