

八通屋

黃門ちゃま喝
水戸黃門 喝
(オリンピア (OLYMPIA))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

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※

- 平和公司經典水戶黃門系列最新作。
- AT 的自力機會區域「御一行チャレンジ(御一行挑戰)」 「ラブラブお銀デート(LoveLove 阿銀約會)」 搭載。
- 搭載選擇式上乘特化區域「印籠 CHANCE 機會」。
- 平和・オリンピア的人氣系列「黃門ちゃま」的パチスロ機。
- 印籠CHANCE機會是可以從抽選類型的不同的6種類任意選擇。

【機械割】

設定1	96.5%	設定2	97.9%	設定3	100.2%
設定4	104.6%	設定5	108.5%	設定6	113.3%

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- 1回合20次遊戲（初當時保證） + 上乘分 + α
- 遊戲數上乘類型
- 從液晶下部的「310計數器」進行周期抽選
- **綠色**計數器 = 液晶左下的「御一行箱」，「310」到達為自力機會區域抽選
- 「御一行チャレンジ(御一行挑戰)」 （期待度約36%）是可以選擇「機會類型」「最終類型」「一發類型」
- 「ラブラブお銀デート(LoveLove甜蜜阿銀約會)」是期待度約66%與大機會的自力機會區域
- **紅色**計數器 = 液晶右下的「印籠箱」，「310」到達為AT直擊抽選
- 直擊抽選時的前兆舞台是「反省會舞台」 < 「岩漿舞台」 < 「天界舞台」依順序提高期待度
- AT初當時是必定「印籠CHANCE機會」發生，可以選擇上乘類型 & 模式

- 上乘類型是「平衡藥」「堅實藥」「挑戰藥」的3種類，模式是安定型的表模式與一發型的裏模式，共2種類
- 根據上乘類型 & 模式的組合，突入的上乘特化區域當選比率有變化
- 「上乘」圖像選擇時是按下按鈕為20~300次遊戲上乘
- 「勸善懲惡Attack攻擊」是4次遊戲 + α 的1G連上乘特化區域
- 「怒髮天」是5次遊戲為1回合的ST型循環上乘特化區域，「怒髮天」圖案連線為剩餘遊戲數重置
- 「家康降臨」是凍結時間換算遊戲數（0.1秒 = 1次遊戲），遊戲數為告知的時間上乘
- AT中是從直乘 & 印籠CHANCE機會，遊戲數上乘發生
- AT終了後是從「ホームランをかつ飛ばせ！（打出全壘打）」與「返り咲き（復活）」等有拉回的機會

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。

【天井】

AT間999G為AT當選。✳設定變更時是初回的AT天井為777G。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是液晶左下的御一行箱(綠色310計數器)為自力機會區域抽選，
右下的印籠箱(紅色310計數器)為進行AT抽選。

點數集滿為310輪盤發生，成功的話，至自力機會區域與前兆舞台。



@黃昏舞台

黃昏舞台是點數容易儲存的高確率舞台。

櫻桃與強鈴鐺為數遊戲間，點數急遽上昇。



@喝區域

御一行箱與印籠箱的點數倍率提高，能同時獲得的點數特化區域。

喝區域

@紅炎模式

機會役高確率區域，是點數大幅提高的機會。

4次遊戲為1回合，50%的繼續率。

機會役出現率是1/4or1/2or1/1的3種模式。



@310計數器

310 計數器

• 計數器是每次遊戲進行點數加算抽選，310到達為進行AT抽選・CZ抽選。

※液晶左下的御一行箱(綠色310計數器)為自力機會區域抽選

液晶右下的印籠箱(紅色310計數器)為進行AT抽選

※2個計數器同時到達310時是期待度大幅提高。

• 喝區域是計數器點數的特化區域。

@310輪盤

彌七輪盤和燈輪盤是機會。



310 輪盤

AT獲得契機

根據成立役，AT獲得期待度不同。

低 弱櫻桃<西瓜<機會目<強鈴鐺<強櫻桃<喝REPLAY<喝西瓜<運命目
=土下座目高

@滑稽戰鬥演出

戰鬥勝利的話，至御一行チャレンジ(御一行挑戰)突入。

印籠快門關閉的話，印籠CHANCE機會獲得。

低 [団子を勝ち取れ]<[花魁を口説け!]<[泣くか泣かすか] 高

@一騎打ち(單挑)戰鬥演出

戰鬥勝利為印籠CHANCE機會獲得。

低 [八兵衛VS炎助]<[助さんVS奏流]<[格さんVS豪海]<[お銀VS咲夜]<
[黃門ちゃまVS獄門ちゃま]<[彌七VS朱羅] 高

【機會區域的構成】

自力機會區域是御一行チャレンジ(御一行挑戰)(選擇式機會區域)與ラブラブお銀デート(LoveLove甜蜜阿銀約會)(排行提高機會區域)的2種類。

突入條件：液晶左下的御一行箱(綠色310計數器)集滿時的310輪盤

@御一行チャレンジ(御一行挑戰)(CZ)

- 3種類的告知類型能選擇的自力機會區域。
- 根據選擇的類型，AT抽選方法不同。
- AT當選期待度是約36%。



御一行挑戰

【御一行チャレンジ(御一行挑戰)抽選類型】

- **機會告知類型**：7G繼續的機會區域。

REPLAY以外的小役成立時，進行點數獲得抽選，通常REPLAY成立時，參考點數進行AT抽選。

- **最終告知類型**：10G繼續的機會區域。

1~9G是小役成立時，進行點數獲得抽選。參考第10G的點數，進行AT抽選。

- **一發類型**：1G固定的機會區域。

PUSH按鈕連打為印籠快門完成的話，AT確定。

突入契機：液晶左下的御一行箱(綠色310計數器)



@ラブラブお銀デート(LoveLove甜蜜阿銀約會) **LoveLove 甜蜜阿銀約會**

- 20G繼續，對應最終與阿銀的ラブラブ(LoveLove甜蜜)程度，進行AT抽選的自力機會區域。AT當選期待度是約66%。

- ラブラブ(LoveLove甜蜜)度100%為目標，200%是印籠CHANCE機會，300%是初代模式當選。

突入契機：液晶左下的御一行箱(綠色310計數器)

@前兆舞台

3種類の舞台存在，期待度不同。

前兆舞台中也有御一行箱與印籠箱の點數抽選發生。



前兆舞台

突入契機：液晶右下の印籠箱(紅色310計數器)

舞台

低[反省會舞台]<[岩漿舞台]<[天界舞台] 高

- 反省會舞台是黃門ちゃま覺醒的話，是機會。
- 岩漿舞台是從岩漿逃脫的話，是機會。
- 天界舞台印籠CHANCE機會確定。



【AT的構成】

水戸イエローゲート(黃門)

@水戸イエローゲート(黃門)(AT)解説

- AT中是進行遊戲數上乘抽選・印籠CHANCE機會累積抽選。
- 搭載了印籠CHANCE機會的累積高確率區域「初代模式」「かげろうお銀モード(陽炎阿銀模式)」。

突入契機

- 液晶右下的印籠箱(紅色310計數器)到達後的抽選
- 御一行チャレンジ(御一行挑戰)(自力解除)
- ラブラブお銀デート(LoveLove甜蜜阿銀約會)(自力解除)
- 運命的分かれ道(命運的叉路)
- 土下座凍結
- 天井到達時

終了條件：獲得遊戲數消化



@舞台

舞台

- AT中是根據滯在舞台，印籠CHANCE機會的當選期待度有變化。
- 月下舞台是印籠CHANCE機會確定。
- 獄門城舞台與幻術屋敷舞台是液晶下部的計數器為0，至個別舞台移行。

低[獄門城舞台]< [幻術屋敷舞台]< [獄門の間舞台]< [月下舞台] 高

【印籠CHANCE機會前的運命的模式選擇】

印籠CHANCE機會突入時，根據選擇的模式期待度不同。

模式是全部為6種類。

▼突入契機

- AT突入時。
- AT中的印籠CHANCE機會抽選當選時(約1/134)

●表平衡藥

上乘：50% 勸善懲惡：30% 怒髮天：15% 家康：5%

●裏平衡藥

禎龜：48.8% 怒髮天：51% 家康：0.2%

●表堅實藥

上乘確定 (40G保證)

●裏堅實藥

勸善懲惡：99.8% 怒髮天：0.1% 家康：0.1%

●表挑戰藥

上乘：75% 怒髮天：12.5% 家康：12.5%

●裏挑戰藥

禎龜：70% 家康：30%



@印籠CHANCE機會(上乘)

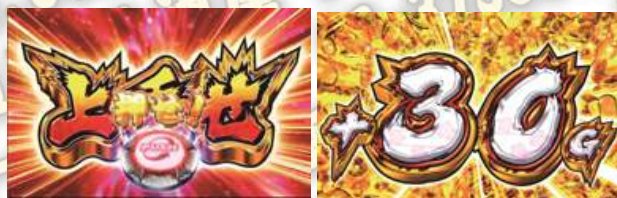
- AT初當時與上乘特化區域突入的上乘演出。
- 從上乘抽選比率不同的表模式3種類，裏模式3種類的全6種類可以選擇。
- 初當時是獲得遊戲數額外加算20G。



印籠 CHANCE 機會

@一發上乘(上乘)

- 按鈕一發為20G~300G上乘的一發上乘。
- 平均上乘遊戲數35G。



一發上乘

@勸善懲惡Attack攻擊(1G連上乘)

- 最低4G繼續保障，最大繼續率90%，人物為上乘期待度不同的1G連上乘。
- 人物是[阿助<阿格<阿銀<彌七]依序提高期待度。
- 每次遊戲上乘發生，抽選失敗為止繼續。
- 演出中的喝燈的色是[白<青<黃<綠<赤<紫]依順序提高期待度。
- 平均上乘遊戲數50G。



勸善懲惡 Attack 攻擊

怒髮天

@怒髮天(ST上乘)

- 1回合5G，80%為繼續的ST上乘！
- 5G以內，怒髮天圖案連線的話，遊戲數上乘&5G再設置。
- 平均上乘遊戲數90G。

@家康降臨(上乘)

- 0.1秒×1G，凍結繼續率99.12%，最低上乘遊戲數100G。
- 平均上乘遊戲數160G。



家康降臨

@倍ちゃんっす(小倍機會)(上乘)

- 上乘特化區域終了後，倍ちゃん(小倍)登場為突入的獲得遊戲數加倍的機會區域。
- 能逮捕小倍的話，遊戲數加倍。



小倍機會

印籠CHANCE機會獲得契機

- AT中的特定小役成立時，印籠CHANCE機會的獲得抽選發生。

低弱櫻桃<西瓜<機會目<強櫻桃<強鈴鐺<喝REPLAY <喝西瓜高

遊戲數上乘期待度

- AT中的特定小役成立時，遊戲數上乘抽選發生。

低西瓜<機會目<強櫻桃<弱櫻桃<強鈴鐺<喝REPLAY <喝西瓜高

【印籠CHANCE機會累積高確率區域】

@かげろうお銀モード(陽炎阿銀模式)(高確)

- 30G間，印籠CHANCE機會的累積確率為1/44提高的高確率模式。
- 模式中是每次白7連線，累積印籠CHANCE機會。



陽炎阿銀模式



初代模式

@初代模式(累積上乘)

- 1/3確變2回循環為印籠CHANCE機會累積的上乘模式。

※液晶圖案連線的1/3為確變圖案連線，確變圖案連線後是剩餘2回的液晶圖案連線確定。

【拉回區域的構成】

- AT遊戲數消化時是進行拉回上乘抽選・巻き戻し(倒帶)上乘抽選。
- 「9回裏2人出局滿壘機會」突入為拉回上乘的機會。
- ホームラン(全壘打)的話，50G以上的上乘確定。(AT終了時的約1/6為突入)
- 返り咲き(復活)發生為巻き戻し(倒帶)上乘(AT消化遊戲數上乘)發生。

@9回裏2人出局滿壘機會(拉回)

- 打出全壘打為拉回上乘發生。
- 最低50G，根據全壘打的距離上乘遊戲數有變化。
- ムキムキちゃま變身的話，場外全壘打的機會。



9回裏2人出局滿壘機會

返り咲き(復活)

@返り咲き(復活)(拉回)

- AT終了時，消化的遊戲數為復活的消化遊戲數巻き戻し(倒帶)上乘。

【高級契機】

@運命的分かれ道(命運的叉路)

- 運命的分かれ道(命運的叉路)發生為印籠
- CHANCE機會2回合 or 4回合 or 6回合確定。
- 預測最初轉動的轉論，能獲得最初轉動的回合數。(1/3的勝負抽選)



命運的叉路

▼突入契機

- 運命目成立時。

@土下座凍結



土下座凍結

• 土下座凍結發生為印籠CHANCE機會8回合確定。

▼突入契機

土下座目成立時。

【轉輪排列】

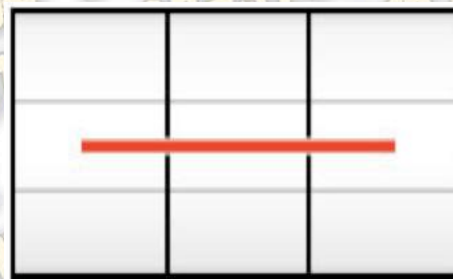
【役構成】

21	Blue orb	Blue orb	Golden fruit
20	Golden fruit	Red fruit	Golden fruit
19	Golden fruit	Golden fruit	Golden fruit
18	Golden fruit	Golden fruit	Golden fruit
17	Golden fruit	Blue orb	Blue orb
16	Blue orb	Red fruit	Golden fruit
15	Red fruit	Golden fruit	Red fruit
14	Golden fruit	Red fruit	Red fruit
13	Blue orb	Blue orb	Blue orb
12	Golden fruit	Red fruit	Golden fruit
11	Red fruit	Golden fruit	Red fruit
10	Red fruit	Golden fruit	Red fruit
9	Golden fruit	Red fruit	Blue orb
8	Blue orb	Blue orb	Golden fruit
7	Red fruit	Red fruit	Red fruit
6	Golden fruit	Golden fruit	Golden fruit
5	Blue orb	Golden fruit	Red fruit
4	Golden fruit	Blue orb	Blue orb
3	Red fruit	Red fruit	Golden fruit
2	Red fruit	Golden fruit	Golden fruit
1	Golden fruit	Red fruit	Blue orb

		SPECIAL REPLAY	
	8 枚orREPLAY		1 枚orREPLAY
	REPLAY		REPLAY

【有效線】

只有中線有效的 1 線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上 or 上段瞄準 BAR 圖案。



<停止模式 1>

左轉輪下段 BAR 出現時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪上段西瓜停止時，剩餘轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 3>

角櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準 BAR，辨別櫻桃強弱。



<停止模式 3>

左轉輪中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR。

@BONUS中的打擊方法



押順導航與特定圖案瞄準的切入發生時，跟從導航使轉輪停止。



演出發生時，實踐通常時打擊方法。

@機會小役



機會目



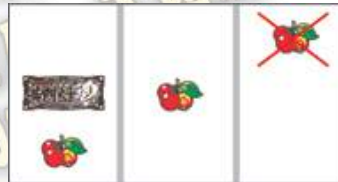
機會目



西瓜



強鈴鐺



弱櫻桃



強櫻桃



喝西瓜



喝 REPLAY



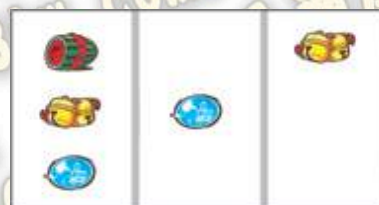
運命目



土下座目



紅炎目



紅炎目



紅炎目



紅炎目

【BONUS出現率】

• AT初當確率

設定1 1/285.3

設定2 1/271.9

設定3 1/256.6

設定4 1/221.6

設定5 1/196.1

設定6 1/168.5

【小役確率】

@通常時

- REPLAY 全設定共通 1/3.47
- 鈴鐺REPLAY 全設定共通 1/9.93
- 押順1枚役 全設定共通 1/20.23
- 鈴鐺滑落1枚役 全設定共通 1/10.42
- 強鈴鐺 全設定共通 1/963.76
- 西瓜 全設定共通 1/99.30
- 喝西瓜 全設定共通 1/65536.00
- 弱櫻桃 全設定共通 1/99.90
- 強櫻桃 全設定共通 1/199.89
- 機會目合成確率 全設定共通 1/118.51
- 紅炎目出現率(擬似遊技)

設定1	1/393.89	設定2	1/393.77	設定3	1/393.84
設定4	1/393.65	設定5	1/393.72	設定6	1/394.10

- 喝REPLAY 全設定共通 1/65536.00
- 運命目 全設定共通 1/65536.00
- 土下座目 全設定共通 1/65536.00

@AT中

- 水戸イエローゲート(水戸黄門)中

▼白7連線確率 全設定共通 1/1282.27

▼假白7 全設定共通 1/854.85

・かげろうお銀モード(陽炎阿銀模式)中

▼白7連線確率 全設定共通 1/79.44

▼假白7 全設定共通 1/11.35

・怒髪天中

▼怒髪天單連線 全設定共通 1/4.37

▼怒髪天雙連線 全設定共通 1/91.79

▼怒髪天連線合成確率 全設定共通 1/3.67