

戰鬥吧!上班族

闘え!サラリーマン

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 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



宴 BIG BONUS

獲得枚數超過 431 枚時結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 299 枚時結束



1 枚/REPLAY



9 枚/11 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 BONUS 抽選 ART
3. CZ 中抽選 ART

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1095G, 天井到達時經由前兆當選 ART 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/>

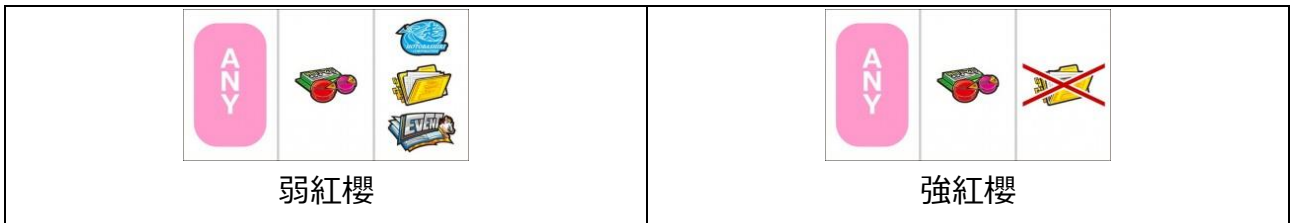


小役種類及瞄壓方式

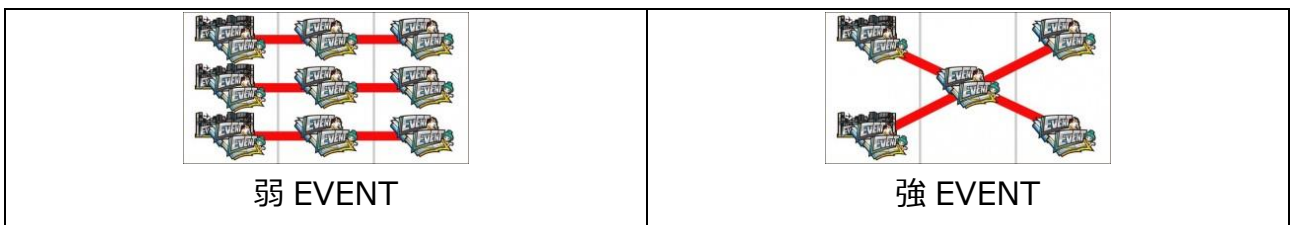


通常時完全不需要瞄押，全轉輪適當停止即可

中轉輪中段紅櫻停止時看右轉輪，右轉輪中段銅鐘停止時為弱紅櫻，反之未停止時為強紅櫻



平行 EVENT 連線微弱 EVENT，斜線 EVENT 連線時為強 EVENT



立直目



BONUS&ART 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，切入演出發生時則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

通常場景



辦公室



會議中



辦公室外觀



車站月台



自家

通常時的場景有以上的五種，上面越右邊的場景則當選 STEP 的期待度越高

STEP



為 ART 突入的主要契機，STEP 上升到 3 且演出成功的話則突入 ART，突入契機主要為 EVENT 連線，如果將事件寫進行事曆的話則為突入的好機

特殊模式



長期休假模式



研修模式

特殊模式有上面的兩種，突入時 ART 期待度大幅上升
休假期間中有機會突入的長期休假模式期待度約 40%
STEP 演出的一部分會突入的研修模式則期待度約 80%

BONUS



BIG BONUS



宴 BIG BONUS

BIG 約可獲得 200 枚，消化中在通常時會進行 ART 突入抽選
在 ART 中會進行能力開發模式的庫存及心技體能量條的上乘抽選
宴 BIG 可獲得 300 枚，當選時為 ART 突入濃厚且每一轉都會進行
心技體能量條的上乘抽選

ART「通勤 RUSH」



純增 1.7 枚/G 的 SET 數繼續型 ART，繼續轉數會以時間顯示
一關為 9 點到 18 點，15 分鐘為一轉，所以一關約 36G 以上
消化中心技體能量條上乘時則繼續期待度會上升，到達 18 點
時會進行繼續對決演出，勝利的話則前進到下一關

能力開發模式



為心技體能量條的上乘特化區間

主要在 ART 中的
連續演出成功時突入

幹勁 MAX



約 1/8 突入的心技體能量條的
上乘特化區間，3~60G 繼續
在這裡時間只會前進 1~5 分鐘
要是就這樣突入加班則每一轉
都會進行心技體能量條的上乘

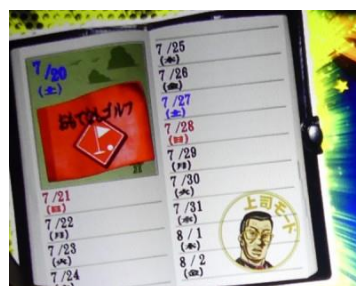
回老家 RUSH



7SET 的社長對決勝利後所突入
的 50G ART，跟通勤 RUSH
一樣會進行心技體能量條的上乘
以及能力開發模式的庫存抽選
消化完後會再突入通勤 RUSH

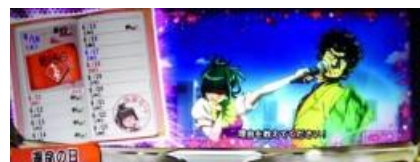
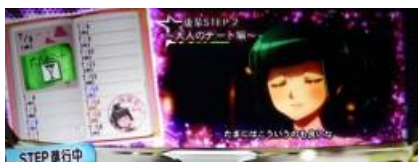
通常時演出

角色模式



會影響 STEP 成功的角色模式有五種，期待度依序為：同事<上司<後輩<老婆<社長
角色模式在 STEP 中的 EVENT、強櫻連線，STEP 中的假日、BONUS 當選等會進行升格抽選

STEP 演出



通常時 EVENT 連線成立時會依照滯在中的角色模式發生 STEP 演出，台詞的顏色與切入演出的種類
以及各 STEP 的 CHANCE UP 演出都必須注意，社長模式中發展到 STEP 3 濃厚，為 ART 的大好機

長期休假模式中的演出



對照保留的種類抽選到對應的小役時則為特效
顏色上升的好機，顏色升格時則期待度上升

研修模式中的演出



會依照保留的種類與成立小役進行 ART 抽選
智力、體力、真心會各自進行上升抽選，會使最
終試驗的合格期待度上升，模式最後會
挑戰三種考試，只要通過其中一個則當選 ART
通過好幾個則還會追加其他的特典

BONUS 中的演出

BIG 中的演出



BIG 中切入演出發生時，逆押瞄押誠圖案連線則突入 ART（ART 中則獲得能力開發模式）

通常時的連線確率會依照滯在的角色模式而有期待度的不同

ART 中的 BONUS 要是出現 PUSH 按鍵則為心技體能量條的上乘好機

ART 中的演出

能力開發模式中的演出



依照保留種類與成立小役進行心技體能量條的上乘抽選

後輩保留要是當選上乘則會使後面的保留升格

社長保留則為大量上乘的期待度大，各種保留都有不同特徵

繼續對決



第六關之前的對戰組合會在每一關開始時決定

エルヴィス・ムサシ・トクガワ的弱点為心

千石堂的弱点為技、ドボク戰隊的弱点為體

暮射夢矢的弱点為心&技&体全部

如果上乘對應能量條的話則勝利期待度大

幹勁 MAX 中的演出



一般小役也有機會上乘心技體

能量條，只要演出發生就有機會

發生上乘

社長對決



六人全部擊破後的第七關會往社長對決發展

社長對決約 11G 繼續，每一轉都會進行勝利

抽選，勝利的話則突入回老家 RUSH

敗北時則會重新抽選對戰對手而繼續 ART

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
宴 BIG	1/16384					
BIG BONUS	1/529	1/524	1/508	1/504	1/482	1/465
ART 初當	1/359	1/343	1/326	1/300	1/281	1/259
機械割	97.2%	98.6%	100.3%	102.2%	105.4%	110.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/48.5	1/47.5	1/46.4	1/44.9	1/43.3	1/41.7
強櫻	1/1024		1/993		1/936	
下段 EVENT	1/400		1/402		1/405	1/407
強 EVENT	1/3855		1/3641		1/3449	1/3277
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	上段 EVENT	中段 EVENT	押順 RP	
確率	1/4.46	1/43	1/101	1/57	1/8.04	

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.89	0.87	0.92	0.89	0.93	0.95
下段 EVENT	11				11.1	11.2
強 EVENT	76.5		77.8		78.9	80
小役	強櫻		上段 EVENT		中段 EVENT	
確率	50		0.92		1.48	

ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
通常 RP	1/22	1/22.2	1/22.5	1/22.8	1/23.3	1/23.8	
弱櫻	1/48.5	1/47.5	1/46.4	1/44.9	1/43.3	1/41.7	
強櫻	1/1024		1/993		1/936		
強 EVENT	1/1260	1/1285		1/1311			
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	上段 EVENT	中段 EVENT	押順 RP		
確率	1/4.46	1/43	1/101	1/57	1/8.04		
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	上段 EVENT	中段 EVENT	下段 EVENT	押順 RP	押順 EVENT
確率	1/4.46	1/43	1/42.3	1/57	1/109	1/1.66	1/30.3

BONUS 同時當選期待度 (ART 中)

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.89	0.87	0.92	0.89	0.95	
強 EVENT	25	25.5	27.5	28	30	32
小役	強櫻		上段 EVENT	中段 EVENT	下段 EVENT	
確率	50		0.39	1.48	2.99	

STEP 模式移行抽選

通常時有通常 AB/高確/休假期間的四種 STEP 模式，會管理 STEP 的抽選

休假期間：4/28~5/05、8/08~8/15、12/27~1/3

設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	62.5	56.3	41.4	35.1	22.7	16.4
通常 B	25		33.6		39.8	
高確	12.5	18.8	25	31.3	37.5	43.8

小役成立時

小役	不中/RP/銅鐘					弱櫻		BIG
滞在	通常 A	通常 B		高確		通常 A	通常 B	通常
設定	通常 B	通常 A	高確	通常 A	通常 B	高確	高確	高確
1	1.17	7.03	0.39	5.86	1.17	33.6	60.2	100
2	1.56			5.47		37.5		
3	1.95			39.8				
4	2.34	6.64	0.78	5.08	1.56	50		
5	2.73	5.86						
6		5.08				1.56		

角色模式移行抽選

設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
同事	66	65.2	62.1	57	52.3	45.3
上司	20.3		21.9	22.7	24.2	25
後輩	10.2	10.8	12.5	14.8	15.6	18.8
老婆	3.13			4.69	6.25	7.81
社長	0.39			0.78	1.56	3.13

小役成立時

小役	弱 EVENT				強 EVENT/強櫻			
滞在	上司	後輩	老婆	社長	後輩	老婆	社長	
同事	73.8	0.39	0.39	0.39	25	37.5	37.5	
上司		74.2	0.39	0.39	12.5	25	62.5	
後輩			33.2	0.39		50	50	
老婆				12.5			100	
小役	BIG				假日突入時			
滞在	上司	後輩	老婆	社長	上司	後輩	老婆	社長
同事	71.5	3.13	0.39		48.8	0.39	0.39	0.39
上司		38.7	0.78	0.39		32.8	0.39	0.39
後輩			29.7	0.39			24.6	0.39
老婆				19.9				12.5

STEP/ART 直擊抽選

通常時會依照滯在的 STEP 模式與成立小役進行 STEP/ART 的抽選

但是與 BIG 同時成立時不會進行此抽選

弱 EVENT 成立時

滯在	設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	STEP	27.7					
通常 B	STEP	27.7	31.3	35.2	41	44.9	50
高確	STEP	59.8	62.5		64.8		
	ART	0.39					
休假期間	STEP	100					

其他小役成立時

小役	強櫻/強 EVENT		高確中弱櫻
抽選內容	STEP	ART	STEP
當選率	99.6	0.39	19.9

STEP 中的抽選

會依照滯在的角色模式進行 STEP 發展抽選

STEP1.2

角色	同事	上司	後輩	老婆	社長
結束	30.1	30.1	25	19.9	
STEP+1	69.9	69.9	74.6	79.7	100
研修模式			0.39	0.39	

STEP3 (非休假期間)

角色	同事	上司	後輩	老婆	社長
研修模式	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39
ART	4.69~8.59	9.38~17.2	29.7	50	80.1

STEP3 (休假期間)

角色	同事	上司	後輩	老婆	社長
長期休假	32.4~39.8	31.3~39.8	25	19.9	19.5
研修模式	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39
ART	4.69~8.59	9.38~17.2	29.7	50	80.1

長期休假中的抽選

首先每一轉都會抽選保留的種類

保留	RP	銅鐘	RP+銅鐘	其他
分配比例	25	14.4	10.9	50

CZ 等級升格抽選

不中成立時 0.39%Lv+3、強櫻/強 EVENT/BONUS 成立時 100%Lv+3

RP 成立時				銅鐘成立時			
保留種類	Lv+1	Lv+2	Lv+3	保留種類	Lv+1	Lv+2	Lv+3
無 RP			0.39	無銅鐘			0.39
有 RP	98.8	0.78	0.39	有銅鐘	98.8	0.78	0.39
弱櫻成立時				EVENT 成立時			
保留種類	Lv+1	Lv+2	Lv+3	保留種類	Lv+1	Lv+2	Lv+3
不論	48.1	1.56	0.39	RP/銅鐘	98.8	0.78	0.39
				其他	96.5	3.13	0.39

最後一轉會依照滯在 Lv 進行 ART 抽選

Lv	0	1	2	3
當選率	10.2	20.3	40.2	100

研修中的抽選

首先每一轉都會抽選保留的種類

保留	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE
分配比例	51.2	33.6	15.2

CZ 等級升格抽選

強櫻/強 EVENT/BONUS 成立時 100%Lv+3

小役	不中/RP/銅鐘			弱櫻			EVENT		
保留種類	Lv+1	Lv+2	Lv+3	Lv+1	Lv+2	Lv+3	Lv+1	Lv+2	Lv+3
SINGLE	9.77			25	3.13	1.56	37.5	3.13	0.39
DOUBLE	12.5	0.39		25	9.38	4.69	62.5	4.69	0.39
TRIPLE	25	1.56	0.39	50	12.5	12.5	68.8	25	6.25

最後一轉會依照滯在 Lv 進行 ART 抽選, Lv1 以上則當選 ART 確定

研修成功時會依照滯在等級決定 LOOP 率

然後依照此 LOOP 率進行 ART 中的心技體的能量條上升抽選（最低保證上乘 10pt）

LOOP 率	90%	95%	96.7%	98%
Lv1	65.6	25	6.25	3.13
Lv2		50	37.5	12.5
Lv3			50	50

ART 中 BONUS 中的抽選

BONUS 消化中會進行等級上升抽選，紅七 BB 開始時為 Lv0、宴 BB 開始時為 Lv2

EVENT 成立時會進行等級移行抽選

滯在	Lv0	Lv1	Lv2
Lv0	69.9	29.7	0.39
Lv1		89.8	10.2

BONUS 消化中會進行心技體的能量條上升抽選

小役	強 EVENT/誠			共通銅鐘/假 EVENT	
	Lv0	Lv1	Lv2	Lv0~1	Lv2
1pt	98.1	95.7	80.5	0	98.1
3pt	1.56	3.13	15.6	0	1.56
5pt	0.39	0.78	3.13	0	0.39
10pt		0.39	0.78		

ART 等級抽選

ART 初當時會決定 ART 等級

設定	12	3	4	5	6
Lv0	85.9	85.2	82.8	80.5	78.1
Lv1	1.56	2.34	3.13	3.91	4.69
Lv2	12.5	12.5	14.1	15.6	17.2

ART 營業狀態抽選

每一關開始時會依照 ART 等級與 ART 已經是第幾週來決定營業狀態

	ART 第一週			ART 第二週			ART 第三週以上		
ART 等級	Lv0	Lv1	Lv2	Lv0	Lv1	Lv2	Lv0	Lv1	Lv2
通常營業	87.5	37.5	96.9	96.9	50	62.5	99.6	75	50
熱血營業	12.5	62.5	3.13	3.13	50	37.5	0.39	25	50

ART 中幹勁 MAX 的抽選

會依照成立小役與營業種類進行幹勁 MAX 的抽選（剩餘的 0.39% 會當選能力開發）

小役	不中/RP/銅鐘		弱櫻		EVENT		強櫻/強 EVENT	
設定	通常	熱血	通常	熱血	通常	熱血	通常	熱血
12	7.42	12.5	20.3	39.8	70.3	82	99.6	99.6
34			22.7					
5			25					
6	7.81							

ART 中的對決演出中的抽選

對戰對手弱點：暮為心技體全部、エルヴィス為心、千石堂為技、ドボク戦隊為體

會依照心技體能量條的合計點數進行勝敗抽選，30 點以上為勝利，30 點以下為敗北

但是對應弱點的點數為三倍計算，敗北確定的對決中成立特殊小役會進行逆轉抽選

小役	弱櫻	EVENT	強櫻/強 EVENT
逆轉當選率	0.39	1.56	50

勝利確定的對決中會進行幹勁 MAX 與能力開發的抽選

小役	弱櫻	EVENT	強櫻/強 EVENT
幹勁 MAX	6.25	20.3	96.9
能力開發			3.13

對決勝利時會進行查定抽選

對戰對手	暮	千石堂/ドボク戦隊/エルヴィス	魅美	清正院
幹勁 MAX		14.5	28.9	75
能力開發	0.39	0.78	1.56	25

社長對決中會依照成立小役與當下狀態進行勝利抽選

小役	不中/RP/銅鐘	弱櫻	EVENT	強櫻/強 EVENT
故事中		1.56	3.13	50
對決中	8.2	39.8	60.2	100

幹勁 MAX 中的抽選

首先會依照當選契機決定幹勁等級

小役	不中/RP/銅鐘			弱櫻/ EVENT			強櫻/強 EVENT
設定	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv3
1-5	99.2	0.39	0.39	89.1	10.2	0.78	100
6	98.4	0.78	0.78				

前兆中會進行幹勁等級升格抽選

小役	不中/RP/銅鐘		弱櫻		EVENT		強櫻/強 EVENT
滯在	Lv2	Lv3	Lv2	Lv3	Lv2	Lv3	Lv3
Lv1	0.39	0.39	3.13		33.2	0.39	100
Lv2		0.39		1.56		25	

消化中每一轉原本為消化 15 分鐘，會縮短成 5 分鐘以下，依照幹勁等級下去抽選

滯在	每轉 5 分鐘	每轉 3 分鐘	每轉 1 分鐘
Lv1	91.8	7.81	0.39
Lv2	73.4	25	1.56
Lv3	25	62.5	12.5

接著會依照抽選每轉消化幾分鐘來抽選這幹勁 MAX 會持續多久

幹勁 MAX 持續	15 分	30 分	45 分	60 分
每轉 5 分鐘	89.5	7.03	2.34	1.17
每轉 3 分鐘	93	4.69	1.56	0.78
每轉 1 分鐘	96.5	2.34	0.78	0.39

幹勁 MAX 中成立強櫻與強 EVENT 時會依照滯在等級進行能力開發的突入抽選

幹勁等級	Lv1	Lv2	Lv3
當選率	0.39	0.39	25

消化中會進行心技體能量條的上升抽選

小役	不中/RP/銅鐘			弱櫻		EVENT		強櫻/強 EVENT	
	Lv1	LV2	LV3	LV1~2	LV3	LV1~2	LV3	LV1~2	LV3
1pt	64.1	69.5	79.2	98.1		48.1			
3pt	0.51	0.55	2.56			50	96.5		
5pt	0.25	0.27	0.32	0.78	18.4	1.56	3.13	64.8	25
10pt				0.78	75	0.39	0.39	33.6	62.5
30pt				0.39	6.25			1.56	12.5
50pt					0.39				

回老家 RUSH 中的抽選

將社長擊破之後會突入這模式 50G，會依照成立小役進行心技體的上乘抽選

小役	1pt	3pt	5pt	10pt	30pt
不中/RP/銅鐘	96.5	3.13	0.39		
EVENT/單獨 BONUS		96.5	3.13	0.39	
弱櫻			18.4	75	6.25
強櫻/強 EVENT			25	62.5	12.5

以下特殊小役成立成立時會進行「能力開發」的庫存抽選

小役	弱櫻	EVENT	強櫻/強 EVENT
當選率	0.39	2.34	25