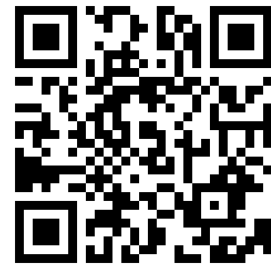


# CR 必殺仕事人 3

## CR ぱちんこ必殺仕事人 3

樂都機種介紹 QR



導入年月 2007/04

MIDDLE TYPE, 一般確變機

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

68.4 轉

大當圖案



### 基本 SPEC

賞球數 3&4&10&13

通常時大當確率 1/308.5

確變中大當確率 1/30.9

確變率 65%

平均出玉

16R : 約 1500 個

ROUND 數 2/16

1R COUNT 數 8

時短

全部大當結束後 100 回

### 大當 ROUND 數分配比例-起動口/電嘴入賞時

50% 16R 確變

15% 2R 無出玉確變

35% 16R 通常

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>

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線上海壇討  
最廣大的的電玩消費族  
最有效活活動廣告平台

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/>



# 各種演出說明

## 模式演出

### 必殺仕事人模式



當選突然確變後突入的模式，為確變狀態背景會變成黃昏

### 必殺裏稼業模式



確變圖案連線大當後突入的模式，救出依賴人的夜晚背景模式

### 刺客模式



跟真劍閃光連動將出現的刺客持續打倒，出現的仕事人是哪一位會有期待度不同，主水為好機

### 中村家模式



以中村家為舞台展開的模式，可以看到演著普通人的主水，吃飯時烤魚的數量越多則期待度越高  
掃地中出現小偷時則按下按鍵，抓到小偷的話則期待度上升

### 元締指令模式



掌管仕事人的長官發出指令的模式，用十字鍵等來看能否過關，指令的種類有好幾種  
找出拉門中的小偷時要是町娘出現時則突入繼續演出，達成指令則為大當的好機

## 預告演出

### 捕物故事預告



為 STEP UP 預告演出，小偷的顏色必須要注意，演出越多的話當然期待度越高  
小偷被逃走時也有出現せんとりつの復活演出

### 勇次拉門預告



勇次出現後按鍵也出現，按下後關上拉門後出現文字  
文字的內容有期待度不同，出現紅色或是有濺血的拉門時為好機

### 真劍閃光預告



畫面上方的役物激烈閃爍時的  
擬似連預告，連四時為大好機

### 秀預告



右邊數字停止時出現秀，將數字聽飛後使其再轉  
飛踢時出現火焰時為好機

### 鐵預告



跟秀一樣右邊數字停止時揍圖案使其再轉動  
打擊的瞬間時出現火焰則為好機

### 主水預告



右邊數字停止時出現主水後將圖案斬擊使其再度轉動的預告，斬擊的瞬間出現火焰時為好機  
再變動時出現秀、鐵、勇次的話則期待度更上升

### 小角色與背景預告



各種小角色在背景出現，背景有城下町、長屋、緣日三種  
時間帶有白天黃昏夜晚，突入夜晚背景時為好機

### 包巾預告



出現時按下按鍵後出現物品  
物品種類有期待度不同

### 滑落預告



數字滑落時為立直的好機，秀跟勇次出現時為發展 SP 的好機

### 暗轉預告



數字停止時依序暗轉，全部  
消燈時則發展出陣機會

## 切入演出預告



左邊數字停止時突然發生的實寫切入演出，發生時一口氣會使期待度大幅上升  
出現的角色種類也有期待度的不同

## 其他演出

### 依賴人預告



立直成立後拉門打開出現依賴人則發展 SP 立直  
依賴人的表情與人物的變化必須要注意  
出現仕事道具時則會發展對應的 SP 立直

### 一擊必殺機會



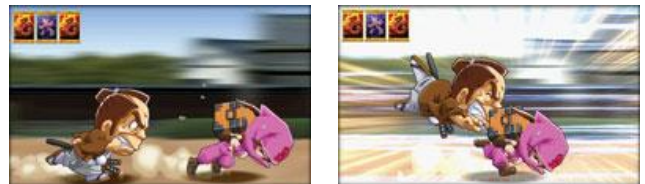
極惡人立直後有機會發展的演出，一開始從通常  
數字發展之後變成確變數字，大當則一定確變  
這裡發展的立直都是故事立直所以為高期待

### おとつ捕物機會



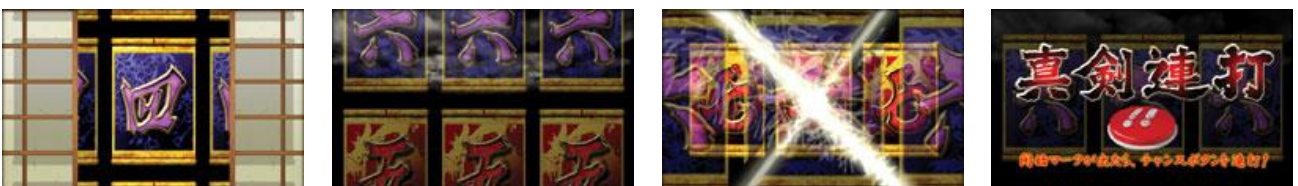
握著突然確變關鍵のおとつ出現時為好機  
仕事人能抓到的話則當選突然確變

### おとつ追逐機會



追逐機會只在釣魚立直中發展，主水釣魚時後面  
出現おとつ，追逐後能抓到的話則當選突然確變

## FINAL CHANCE



通常大當數字停止後，出現 X 斬使其變成確變的數字的演出也是有機會發生的  
要是出現認真連打（真剣連打）時則期待度大！

## 立直演出

### 釣魚立直



貯水偷懶跑去釣魚被田中發現，要是能將大當數字釣起則獲得大當，有時會出現おとつ

### 髮簪立直



秀修理町娘的髮簪的演出，被火焰包圍時為好機但是期待度依舊很低

### 接骨演出



鐵治療別人腰痛的演出，治療成功的話則大當但是是期待度很低的演出

### 惡人立直



惡人開宴會讓藝者們跳舞的演出大都要往惡人必殺立直發展才會開

### 惡人必殺立直



惡人立直失敗後拉門上出現仕事人的影子後要是登場時則發展，為各位仕事人進行演出瞄準大當會依照角色而有期待度的高低不同，當然主角的主水登場時為好機!

### 極惡人立直



從依賴人演出發展，潛入屋子後展開重要分歧點的立直演出。極惡人登場的場面出現老人或女人時則期待度上升，按下按鍵出現的台詞內容也有期待度不同，出現高期待台詞時為發展 SP 立直的好機

### 秀立直



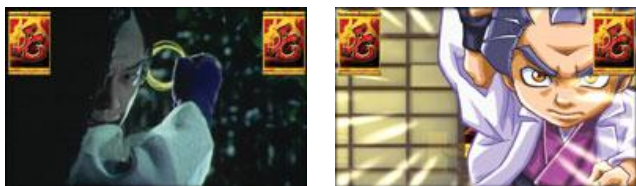
依賴人演出後的屋子中沒有極惡人時發展，期待度低

### 秀 SP 立直



從秀立直發展，實寫的秀登場的 SP 立直，使用髮簪刺向大當數字的演出，成功將事情完成則獲得大當

### 勇次 SP 立直



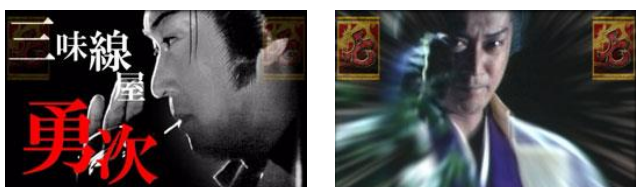
將惡人用三味線的線吊起來懲罰，使用線將大當圖案拉上來則獲得大當

### 主水 SP 立直



役物的光與實寫影像進行有魄力感的演出  
因為是主角所以期待度很高!

### 勇次故事立直



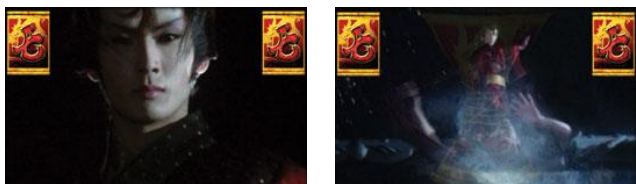
使用拿手的線將敵人吊起的故事演出  
故事立直演出都是有一定期待度的

### 主水故事立直



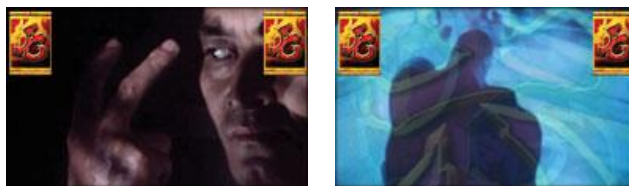
平常很溫厚的主水為了正義揮刀的演出  
期待主水能有帥氣的斬擊!

### 龍 SP 立直



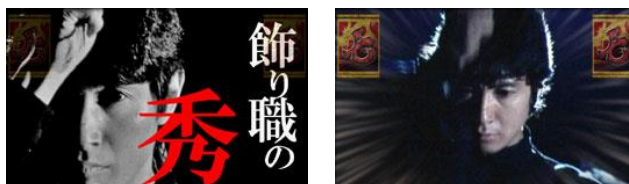
龍出現為大當確定的 SP 故事立直  
記得別忘記觀看龍的英姿

### 鐵 SP 立直



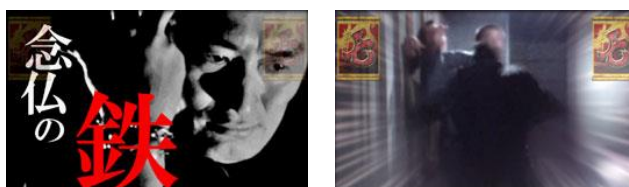
使用必殺骨錯開後將大當的數字給抓住的話  
則獲得大當

### 秀故事立直



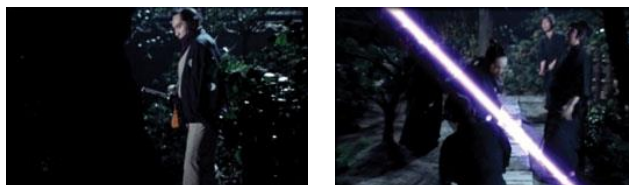
出陣機會發展的故事立直，能使用髮簪將敵人  
給打倒嗎?

### 鐵故事立直



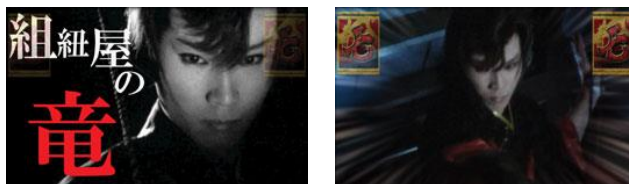
本機新登場的鐵將惡人的背骨折斷使其無力的  
豪快演出

### 主水豪劍立直



主水將逼近而來的惡人依序打倒的演出  
為大當濃厚的演出

### 龍故事立直



一樣為大當濃厚的故事立直演出  
因為是特別演出所以出現率激低!