

押忍!番長 4

樂都機種介紹 QR



導入年月 2024/04

六號機 AT TYPE

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



振舞昇天+超爆走大盤振舞



爆走大盤振舞



將軍 BONUS



1.12 枚



1 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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. 規定轉數到達抽選擬似 BONUS/AT
2. 特殊小役抽選抽選擬似 BONUS/AT
3. 經由擬似 BONUS 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為超番長 BONUS+
突入 AT 紋章模式

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 699G，天井到達時經由前兆當選擬似 BONUS 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



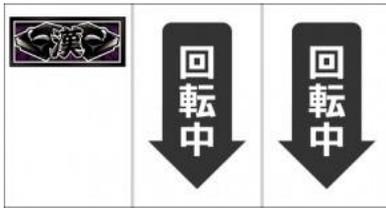
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

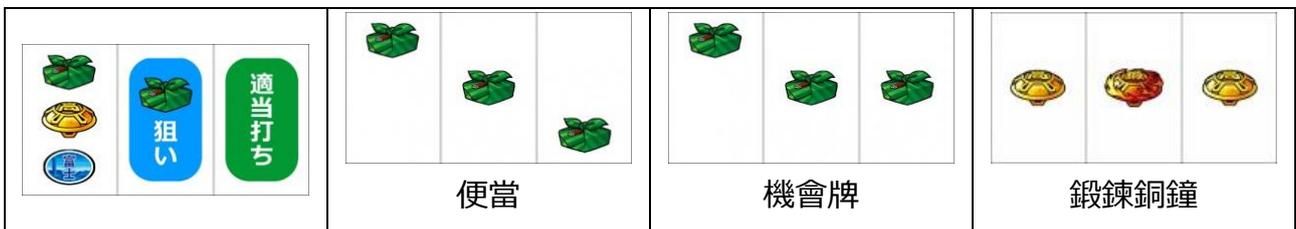
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止銅鐘時為弱紅櫻，反之為強紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪上段松停止時，中轉輪瞄押松，右轉輪適當停止，松連線時為松

有確實瞄押但是沒連線時為機會牌



擬似 BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押畫面指定圖案

其餘演出發生時則照一般時打法即可

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

模式與 BONUS 介紹

通常時



白天



黃昏



夜晚

通常時會依照滯在場景示唆內部狀態或是前兆，弱特殊小役成立時會抽選移行黃昏

黃昏場景中較好獲得宗次郎點數，特殊小役成立時突入特訓的期待度也會上升

夜晚為真前兆的大好機

特訓



薰特訓



宗次郎特訓

為經典的前兆場景，消化後發展對決濃厚，宗次郎特訓期待度高達 50%

特訓後敗北時以及通常時的銅鐘或特殊小役來獲得宗次郎點數，到達規定點數則突入宗次郎特訓

番長 BONUS



至少繼續 30G，純增 2.7 枚/G 的疑似 BONUS，AT 期待度藍 7 為 82%、紅 7 為 42%

消化中目標為突入 7 連線高確，7 連線高確在藍 7 中為 5G、紅 7 為 3G，期間內轉數會暫停減少

在高確中抽到銅鐘以上時會抽選 7 連線，強特殊小役則當選 7 連線濃厚

紅 7 連線則當選 AT(AT 中為勝利濃厚的對決庫存)

藍 7 連線則獲得轟雷光濃厚的對決庫存+次回天國

BONUS 開始時要是變成以前幾代的音樂時則為次回天國濃厚

REG BONUS



漢氣輪盤

至少繼續 15G，純增 2.7 枚/G 的擬似 BONUS，消化中角色登場時則 AT 期待度上升
AT 中則為上乘期待度上升。消化中全部小役都會抽選追加角色，操登場時為 AT 濃厚
宗次郎登場則追加次回天國濃厚，RB 結束後一轉會發生漢氣輪盤演出
會依照角色跟當轉小役抽選移行目標

頂 RISE



初期轉數 50G，純增 2.7 枚/G 的 G 數上乘型 AT，消化中基本為獲得銅鐘點數來發展對決
對決勝利則上乘轉數，特殊小役也有機會發展對決，規定轉數發展的對決勝利時則獲得 BONUS

頂 RISE UP



AT 結束時的一部分或 ENDING 結束後突入，至少持續 32G，突入時為拉回 AT 濃厚
消化中會抽選一擊頂上判決以及愛的教育的指導，約 65% 獲得兩者其一
最初的 5G 抽到特殊小役時獲得愛的教育的指導濃厚

通常時的演出

宗次郎特訓中的演出



薰特訓中掉落鐵塊時則前兆期待度上升，宗次郎特訓則改為垃圾桶

消化中全部小役都會抽選減弱敵人力量，消化後的對決中銅鐘一定會有押順指示所以為大好機

對決



要注意對戰對手與種類



減弱敵人

對決中的抽選系統承襲三代，消化中全部小役都會抽選勝利，期待度依序為其他小役<銅鐘<機會銅鐘/弱櫻<便當<強特殊小役(勝利濃厚)，跟被減弱敵人對決時則機會銅鐘以上為勝利濃厚

基本上勝利時為當選 BONUS，有時也會直擊 AT

轉輪凍結



通常時最強便當(中段便當連線)出現時有機會發生的演出，發生時獲得超番長 BONUS 確定

BONUS 中的演出

轟 BB(機會告知)



放流場景(7 連線高確)



熊貓判定

移行放流場景時會移行 7 連線高確，熊貓判定中抓到 7 連線則當選 AT

對手是小熊貓時為好機，按下 PUSH 鍵時發生轟的聲音時為 7 連線濃厚，操的聲音為藍 7 濃厚

轟 BB(完全告知)



DONPAPA TIME(7 連線高確)



瞄押 7 連線演出

7 連線高確為 DONPAPA TIME，滯在時發生瞄押演出則獲得 7 連線濃厚

突入超 DONPAPA TIME 為大好機，違和感演出發生時為 7 連線濃厚

操 BB(最終告知)



安可輪盤

最後一轉的安可輪盤會告知是否有當選 7 連線，雖然不會告知移行 7 連線高確

但是轉數會停止減少，最後轉數變?時操的眼睛有張開則獲得 7 連線濃厚!?

拋媚眼的話則獲得藍 7 連線濃厚

AT 中的演出

對決



轉輪右側的銅鐘計數器到達規定數時則發展對決，機會銅鐘會+2，對決勝利時則獲得上成以上也有機會當選 LOOP 上乘，銅鐘的規定數會依照場景有所不同，樹海最大 47，富嶽最大 32 金剛峰最大 24，豪頂閣最大 7，17 以內發展對決的期待度約 40% 場景在弱特殊小役成立時以及 RB 成立時的 50%會抽選升格，強小役則發展確定對決演出

豪頂閣



銅鐘 7 次內發展對決濃厚的對決連莊狀態，滯在中弱特殊小役也會抽選對決 初期轉數為 20G 以上，會持續到轉數歸零，在這裡對決勝利時還會追加豪頂閣的轉數

富士轟大寺



依照內部模式到達規定轉數時移行的前兆場景 突入後發展對決濃厚 該對決勝利時當選 BONUS 濃厚

一擊頂上判決



AT 中全部小役都會抽選發生，場景越好時越容易抽選，演出中銅鐘成立時為成功的好機會 成功的話則移行豪頂閣

轟雷光



AT 中對決勝利的一部分會發生超完全勝利或是 BB 中抓到藍 7 連線時突入的轉數特化上乘居間
1SET 5G 間每轉抽選上乘，銅鐘以上為上乘濃厚，每 SET 結束後發生抓 7 連線演出
抓到 7 連線則繼續，藍 7 還會追加獲得上乘

逆轉富士模式



對決中抽到銅鐘以上還輸時有機會抽選突入
此模式中一定是減弱敵人，勝利期待度會上升
滯在中敗北時會抽選轉落

愛的教育的指導



頂 RISE UP 等契機抽選突入，突入時再次突入頂 RISE UP 確定，指導繼續時則報酬會上升
依序為 BONUS、紅 7、藍 7、藍 7+勝利對決庫存、藍 7+勝利對決庫存+紋章模式 or 超番長

絕頂對決



富士轟大寺對決勝利的一部分突入的最強特化區間，對決勝利則獲得 30G 以上的上乘+繼續
對決勝利期待度依序為食堂<膠囊旅館<奪還任務，對決中銅鐘非常重要，敗北後當選 BB 確定

超番長 BONUS



為 50G 的擬似 BONUS，消化中 7 連線會獲得對決勝利庫存，特殊小役則上乘濃厚
結束後突入紋章模式，當選時期待枚數約 3500 枚

紋章模式



純增 4.5 枚/G，對決發展率與發展時的勝率
都會大幅上升的模式
滯在中會移行專用模式

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
初當	1/259.5	1/256.3	1/247.6	1/236.0	1/225.3	1/221.1
機械割	97.8%	98.9%	101.5%	106.0%	110.0%	113.1%