

押忍!上班族番長

押忍!サラリーマン番長

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



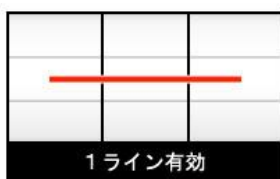
導入年月 2014/09

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



超番長 BONUS



番長 BONUS



頂 RUSH



9 枚/1 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「仁王門」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

最強銅鐘成立時發生(確率 1/65536)
特典為超番長 BONUS+AT+次回天國確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1069G, 天井到達時經由前兆當選 BONUS 確定



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
最有效的活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



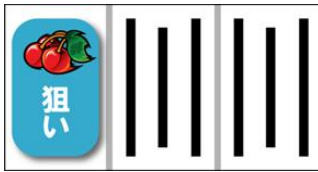
樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 押忍!上班族番長[附機台小介紹]

<https://www.youtube.com/watch?v=RLcaoV9jyDU>

小役種類及瞄壓方式



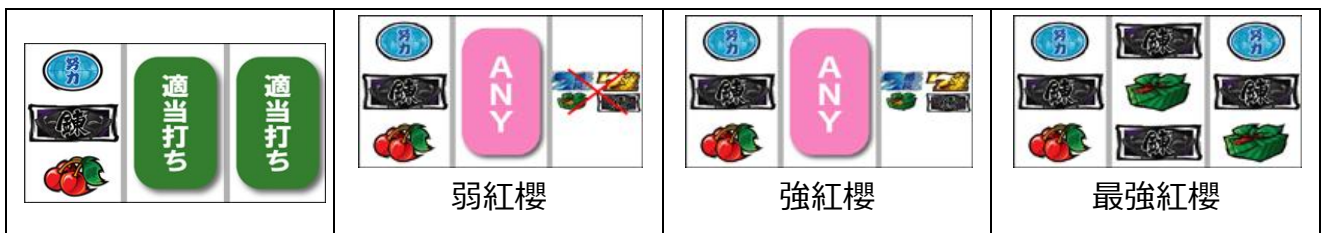
首先左轉輪約在中段附近瞄押紅櫻(黑 BAR 下方)



左轉輪中段紅櫻停止時為最強紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪藍 7/金七/BAR/便當停止時為強櫻

反之為弱紅櫻，如果瞄押 BAR 時形成菱形 BAR 時為最強紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，銅鐘形成小 V 型排列時為機會牌

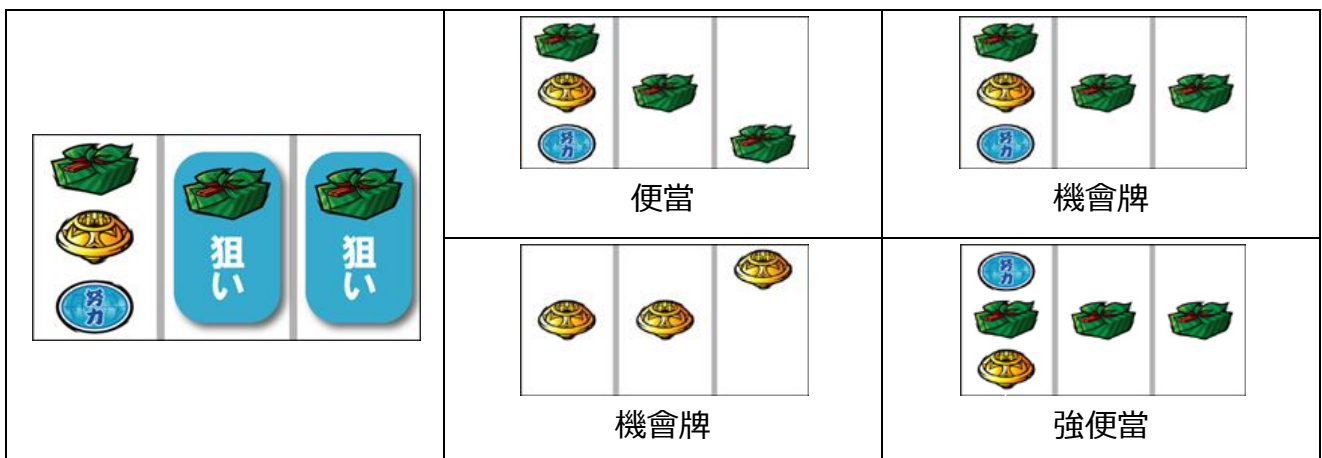
形成左上到右下斜銅鐘連線時，連線成立後按下 MAX BET 鍵後發出特殊音效時為押忍銅鐘



左轉輪便當出現時，中右轉輪瞄押便當(黑 BAR 附近)，便當斜線連線時為便當

如未瞄押太慢而便當滑落到中段且中段便當連線時為強便當

剩餘的停止牌型為下圖所示的特殊排列形狀為機會牌



BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押指定圖案，其餘照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

基本場景說明



通常時的場景有以上四種，越右邊的場景有越高的高確以及前兆期待度

研修



等同前幾代的特訓場景
背景仁王像點火越多期待越大
還有期待度更高的猛跟超研修

仁王門



繼續 G 數至少 10G 的自力高確率 CZ，轟如果突破門則突入 AT
期間內所有小役都會進行抽選，金 7 連線成功的話則 AT 確定
藍色門或是多拳連打時為好機，還有期待度更高的猛仁王門

番長 BONUS



繼續 G 數為 40~100G 的擬似 BONUS，有紅 7BB 與藍 7BB
升格抽選中銅鐘押順正確或是特殊小役成立的話會抽選點亮轉輪前方的六個燈
六個燈全部點亮時則為藍 7BB 以上確定，BB 中的告知種類有三種可以選擇

頂 RUSH



1 SET 50G+a，純增約 2.8 枚/G 的 G 數上乘型 AT

頂 RUSH 也有紅頂 RUSH 與藍頂 RUSH，一樣在金 7 連線前有升格抽選
一樣為點亮轉輪前六個燈的話就會升格藍頂 RUSH，AT 跟 BB 一樣有三種類的告知可以選擇

通常時演出

漢氣演出



與轟一起出現的文字內容
示唆期待度或是發展

色氣演出



剛天的秘書工リ力の演出
出現時為好機

名片演出



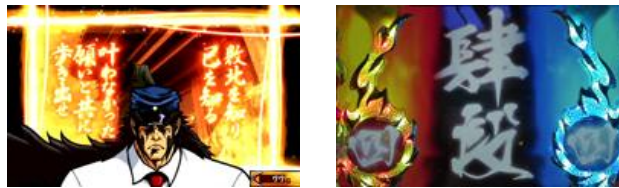
為 STEP UP 演出
STEP UP 越多期待度越高

男子漢生活語錄演出



發生此演出時為好機

上班族語錄演出



出現時為期待度高的演出
也有直接當選 BONUS 的演出

次回預告



跟前作一樣的超激演出

前兆示唆演出



消燈演出



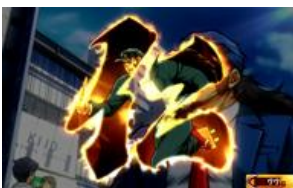
社旗演出



白色系小役告知

以上這些演出頻繁出現時有可能為前兆，消燈演出要是為藍色或是旗子較大時為好機

仁王門示唆演出



這些演出發生時為突入自力高確 CZ 仁王門的好機，剛天出現時期待度大增

對決演出

番長食堂



平與轟搶奪料理的對決
繼續的轉數與料理的
內容必須要注意

番長賞花



爭奪賞花地點的演出
己方角色有切入演出時
期待度上升

番長工事現場



轟勝利的話為演出成功
平跟部長來幫忙的話
期待度上升

番長膠囊旅館



轟跟鏡展開四次勝負
如果轟成功搶到旅館
則演出成功

番長騎駱駝賽跑



如果轟獲得駱駝比賽勝利的話
則演出成功，使用紙扇使駱駝
加速的話為好機

番長飛入營業



有將零的文件奪回與鏡的營業勝負兩種
期待度是跟鏡的對決比較高



番長 CASINO



有 21 點以及輪盤的對決
最初的對決要是獲得多籌碼的話期待度上升



番長奪還任務



連續演出中期待度最高的演出
將被搶走的 USB 給奪回的話則演出成功



鬼的情熱交涉術



為稀有限定演出，跟前作的愛的指導一樣，交涉成立越多則恩惠會越多



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>

BONUS 與 AT 中的演出

轟 BB



為機會告知，跟前作一樣也有雙重小役或是大型小役的機會告知，各種演出的 7 連線期待度不同

起動時熊貓出現為 7 連線的好機，7 連線成功的話則 AT 突入確定

消化中轟身旁的氣顏色示唆 BB 中的繼續期待度，演出限界突破的話則番長 BONUS+20G

鏡 BB

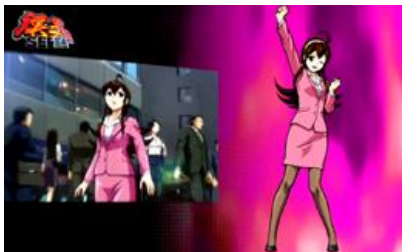


為完全告知，金門出現的話為 7 連線確定，特殊小役成立後有機會突入「ほっとつとタイム」

「ほっとつとタイム」中的 7 連線機率會比較高，還有期待度更高的「超ほっとつとタイム」

期間內要是完成 READY GO!的話則番長 BONUS+20G

雫 BB



為最終告知，消化中畫面上的撞球顏色會依照 AT 當選的期待度有所變化

保留玉的顏色期待度為白<黃<綠<紅<紫，特殊小役成立時有機會顏色升格

轟 AT



繼承前作的頂 RUSH 的機會告知類型 AT，攀登懸崖或是到達山頂時 BONUS 的期待度上升

連續演出發生時為 BONUS 當選或是上乘轉數的好機

下方印章主要在不中小役成立時累積，獲得 10 個時可能發生連續演出、上乘轉數、或是內部升格

鏡 AT



起動時或第三停止時告知上乘的完全告知型 AT，車變大或是突入 VIP 房間時為當選 BONUS 的機會
 「COME ON！」告知發生時則上乘轉數確定，上乘後有時還會再演出使告知的 G 數上升
 畫面右下的 SLOT 中有文字出現時為 BONUS 當選或是發生連續演出的好機

雫 AT



最後一轉會發生雫挑戰後將儲存的保留玉放出然後告知上乘轉數的後告知類型

保留玉的顏色與雫挑戰中的背景顏色會隨著上乘期待度有所變化

海豚出現時為保留玉顏色升格的高確率狀態，「ジャッジ演出」發生時當選為 BONUS 的機會

絶頂 RUSH



主要為 AT 中當選 BONUS 的一部分突入的至少繼續 10G 的上乘特化區間，轉數消化後會持續到
 兩擇銅鐘押順錯誤期間內每一轉都會上乘轉數，然後消化完畢後跟前作一樣當選 BB 確定

頂 SRUSH



中轉輪瞄押雙 BAR 成功時突入，保證轉數為 30/50/100G 的特殊上乘區間

畫面兩分割時上乘抽選會進行兩次，四分割時則進行四次的頂 SSRUSH

而且要是滯在中當選番長 BONUS 的話，番長 BONUS 畫面也是進行分割後進行上乘抽選

雫 AT 中因為是後告知類，所以不會進行畫面分割，但是一樣會照常進行抽選

超番長 BONUS



主要是靠轉輪凍結所突入的 AT 確定的特典 BONUS, 50G 繼續, 消化中為 7 連線的高確率狀態
7 連線成功的話則上乘轉數, 當然消化中特殊小役成立也會進行上乘抽選

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
超番長 BONUS	1/22422	1/21595	1/21421	1/20188	1/19649	1/18508
番長 BONUS	1/295.9	1/282.8	1/281.0	1/265.3	1/256.6	1/241.4
AT 初當	1/623.1	1/569.7	1/582.6	1/497.2	1/523.5	1/374.9
BONUS+AT 合算	1/200.6	1/189.0	1/189.6	1/173.0	1/172.2	1/146.9
出玉率	97.5%	99.4%	100.3%	104.4%	108.3%	114.5%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/29.8	1/29.0	1/28.2	1/27.5	1/27.1	1/26.2
小役	通常 RP	一枚役	弱櫻	強櫻	最強櫻	
確率	1/2.62	1/10.1	1/100.1	1/436.9	1/16384	
小役	便當	機會牌	押忍銅鐘	強便當	最強銅鐘	
確率	1/100.1	1/150	1/468.1	1/65536	1/65536	

霏 BB 中的示唆演出

霏 BB 中消化中，畫面右側的撞球的顏色會示唆各種的東西

次回天國示唆相關

1. BB 超過 40G 後的撞球演出，出現綠色チャンス時，次回天國期待度 33%
2. 撞球演出中，第一個或第二個球出現粉紅色チャンス時，且未當選頂 RUSH（或上乘）時，次回天國期待度 60%以上
3. 撞球演出中チャンス有兩個以上時，次回天國期待度 50%以上
4. 撞球演出中，三顆全部皆為綠色チャンス或是皆為粉紅色チャンス時，**次回天國確定！**

BB 繼續示唆演出

1. 撞球演出中，第一個或第二個球出現チャンス時，繼續期待度上升
2. BB 超過 40G 後的撞球演出，出現チャンス時，繼續期待度 33%以上
3. BB 超過 60G 後的撞球演出，第一個與第二個球都出現チャンス時，**100G 完走確定！**

內部抽選到 7 連線確定的演出

1. 出現閃電顏色的球
2. 出現小熊貓的球（藍 7 確定）
3. 三個球在進撞球演出時都為相同顏色（白色除外）
4. 三個球在進撞球演出時皆為紅色（內部 7 連線兩次以上確定）
5. 球顏色升格時一次跳兩個階段
6. 撞球演出中第三個球為紅色時，第一個或第二個球出現粉紅色チャンス
7. 撞球演出中第一個就出現繼續

AT 中的各項演出示唆

轟 AT 中的演出

		
如果上乘則為 30G 以上	如果上乘則為 20G 以上	上乘 100G 以上確定

對話演出發生時，如果上乘則為 30G 以上

漢氣演出接俺の歴史演出發生時，上乘 300G 確定！

小熊猫樹木演出，單隻熊貓出現時：

1. 紅櫻在第一停止就要出現，第二停止才出現為上乘確定
2. 便當在第三停止才會出現，第二停止就出現為上乘確定
3. 第二停止出現為強紅櫻或是機會牌時，上乘 30G 以上確定
4. 出現小熊猫盤的話則上乘 50G 以上確定，如果為第二停止時出現則上乘 100G 以上確定

小熊猫樹木演出，兩隻熊貓出現時：

1. 成立右邊的那個小役時則上乘確定
2. 與機會牌同時出現的小役是紅櫻或是便當時，成立紅櫻或便當的話則上乘 30G 以上確定

直升機，大型客機演出：

1. 白色直升機成立特殊小役為上乘確定，出現便當則為 50G 以上確定
2. 白色直升機中出現雙胞胎則上乘 50G 以上確定、出現剛天則上乘 200G 以上確定
3. 大型客機中剛天登場則上乘 100G 以上、秘書則上乘 200G 以上、雙胞胎為 300G 確定
4. 直升機演出中出現觸摸感應器演出則上乘 50G 以上確定

氣合（按 BET 鍵）的上乘演出中：

1. 出現「往生せいやー」且上乘時則上乘 30G 以上確定，便當則上乘 50G 以上確定
2. 出現剛天則上乘 100G 以上、出現彩色的剛天則上乘 300G 確定
3. 「往生せいやー」失敗後復活的話則上乘 300G 確定
4. 出現觸摸感應器演出則上乘 50G 以上確定
5. 觸摸感應器演出時基本上會出現「往生せいやー」，但是要是出現「押忍！」則上乘 200G 以上，出現「おらー」則上乘 300G 確定

真前兆高期待演出：

1. 移行山頂場景（期待度 40%）
2. 車子裡面旁邊坐的人是秘書（期待度 50%）
3. 車子演出後出現的看板上面出現熊貓（期待度 50%）
4. 小熊猫盤出現（期待度 80%）
5. 迷彩直升機出現時當轉非特殊小役（期待度 80%）
6. 藍色的對話出現（期待度 90%）

絕頂 RUSH 高期待演出：

1. 剛天出現（期待度 20%）
2. 上面講的真前兆高期待演出頻繁出現（期待度 20%）
3. 迷彩直升機連續出現（期待度 20%）
4. 上面 1~3 點同時有兩個在發生（期待度 70%）
5. 上面 1~3 點同時有三個在發生（期待度 95%）
6. 「これが漢の～」的演出連續出現（期待度 90%）
7. 連續演出中沒有進到判定演出而直接開獎（期待度 25%）

漢氣點數獲得時獲得兩點以上確定的演出

1. 無任何演出
2. 小熊貓樹木演出時，出現兩隻小熊貓然後成立右邊的小役
3. 小熊貓樹木演出時，出現一隻小熊貓然後成立共通銅鐘
4. 小熊貓樹木演出時，出現兩隻小熊貓然後成立一枚役
5. 「ハンコください！」「共通ベルがそろとうと・・・」以外的遊戲說明對話時成立共通銅鐘
6. 小熊貓樹木演出時，出現一隻小熊貓時為第一停止或第三停止

漢氣點數獲得時，漢氣點數 MAX 確定的演出

1. 對話演出紅色
2. 車子演出中出現部長
3. 漢氣演出

辭令輪盤中的演出法則

1. 辭令輪盤一般版（在畫面下方的輪盤），如果選擇發展的話則當選上乘或是 BONUS
2. 辭令輪盤秘書版，如果選擇異動的話則移行夜晚山頂或是剛天場景確定
3. 輪盤中要是有頂 SRUSH 的話，如果當轉不是出現中間押順的話則當選上乘或是 BONUS
4. 輪盤內容全部都是異動的話則當選頂 SRUSH 或是移行剛天場景確定

鏡 AT 中的演出

特殊小役成立後觸摸感應器（轉輪與螢幕中中間的那個），如果觸摸後有說話則上乘確定

鏡 AT 中出現瞄押中轉輪雙 BAR 的演出為 SRUSH 確定

如果出現背景顏色是藍色時則為 50G 以上或是 SSRUSH 確定

如果出現背景顏色是白色時則為 SSRUSH 確定！

霽 AT 中的演出

各保留玉說明：



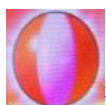
黃色保留玉：上乘期待度約 20%



綠色保留玉：上乘期待度約 80%



炸彈保留玉：上乘期待度約 38%、上乘成功則為 50G 以上確定



紅色保留玉：上乘 20G 以上確定



火炎保留玉：上乘 50G 以上確定



閃電保留玉：上乘 100G 以上確定



家紋保留玉：上乘 200G 以上確定

觸摸感應器的演出

轟 AT 中

如果觸摸後發生歌曲變化的話，則後上乘 100G 以上確定（不一定摸了就會變）

鏡 AT 中

上乘潛伏時如果觸摸的話，則有機會會發生潛伏的確定演出

VIP 室演出中觸摸時，有機會會發生 BONUS 或是絕頂 RUSH 的告知演出

霽 AT 中

如果觸摸後發生歌曲變化的話，則後上乘 100G 以上確定（不一定摸了就會變）

通常時/AT 中模式、MAP、MAP 高確、BONUS 解除抽選

本機的 BONUS 抽選方式是依照當時滯在的 MAP 等級下去做解除抽選，抽選流程以下解說

首先本機模式共有通常 A/B、天國準備、天國 A/B 五種

決定好模式之後，每個模式有很多個 TABLE，會進行 TABLE 抽選

每個 TABLE 之中，根據消化的轉數而會有不同的 MAP Lv.

在遊戲中每一轉都會依照當下滯在的 MAP Lv.做 BONUS 解除抽選

而特殊小役成立時會進行 MAP 高確與 BONUS 解除抽選

在此高確中當然每轉所抽選 BONUS 解除的機率會上升

(假設原本滯在的 MAP Lv.為 Lv.1，此時特殊小役成立且高確抽選當選了，此時移行 Lv.1+)

模式移行抽選

會依照當選契機進行模式移行抽選

轉轉抽選當選的解除 (未分配到的比例為原模式滯在)

滯在	通 A			通 B		準備		天 A	天 B
設定	通 B	準備	天 A	準備	天 A	天 A	天 B	通 A	天 A
1	5	1	10	10	30	96.7	3.33	80	75
2	9	3	12.5	10	30			85	
3	5	1	10	15	35			75	
4	10	10	14	15	35			80	
5	5	3	15	25	40			60	
6	12	25	20	25	40			90	

特殊小役抽選解除 (未分配到的比例為原模式滯在)

滯在	通 A			通 B		準備		天 A	天 B
設定	通 B	準備	天 A	準備	天 A	天 A	天 B	通 A	天 A
1	2	0.5	20	3.33	55	96.7	3.33	60	75
2	3	1	22.5	3.33	55			72	
3	2	0.5	20	5	60			50	
4	4	5	24	5	60			60	
5	2	1.5	30	10	70			30	
6	6	15	40	15	70			70	

BONUS 中藍 7 連線、超番長 BONUS 當選時 (未分配到的比例為原模式滯在)

滯在	通 A	通 B	準備		天 A	天 B
設定	天 A	天 A	天 A	天 B	天 B	天 B
1-4	100	100	66.7	33.3	10	100
5			50	50		
6			66.7	33.3	5	

各模式的 TABLE 選擇率

模式抽選完之後，會依照模式進行 TABLE 抽選

各 TABLE 有不同的 MAP 等級分配，會依照消化 G 數下去變換

天國模式時就不做 TABLE 抽選，96G 以內必定當選 BONUS

通常 A 選擇時的 TABLE 抽選率

TABLE	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
A1	90.6	83.6	82.0	68.0	68.8	48.4
A2-A5	各 1.56	各 1.56	各 2.34	各 2.34	各 3.52	各 3.52
A6-A8	各 0.78	各 0.78	各 2.34	各 2.34	各 4.69	各 4.69
A9-A12	各 0.2	各 0.2	各 0.39	各 3.91	各 0.78	各 5.86

通常 B 選擇時的 TABLE 抽選率

TABLE	設定 1	設定 24	設定 3	設定 5	設定 6
B1	98.4	84.4	96.9	93.8	84.4
B2-B5	各 0.39	各 3.91	各 0.78	各 1.56	各 3.91

天國準備選擇時的 TABLE 抽選率 天國準備 1 跟天國準備 2 各 50%

各 TABLE 的 MAP 消化 G 數分配表

各 TABLE 會依照消化 G 數進行 MAP 移行，以下為各 TABLE 所在各消化 G 數時的 MAP Lv.

通常 B 的 TABLE MAP 等級分配表 (下面沒有列出的 G 數為 Lv.0)

G 數	101-116	117-132	151-166	217-232	301-316	317-332	351-366	417-432	501-516
B1	3	4	0	2	3	4	0	2	3
B2	3	4	0	2	3	4	0	2	4
B3	3	4	0	2	3	4	0	2	4
B4	3	4	0	2	4	4	5	2	4
B5	4	4	4	2	4	4	5	2	3

G 數	517-532	551-566	617-632	701-716	717-732	751-766	817-832	901-932	963
B1	4	0	2	3	4	0	2	5	6
B2	4	0	2	4	4	5	2	5	6
B3	4	5	2	4	4	5	2	5	6
B4	4	5	2	4	4	5	2	5	6
B5	4	5	2	4	4	5	2	5	6

通常 A 的 TABLE MAP 等級分配表

G 數	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12
133-150	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
201-216	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5
217-232	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
251-266	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0
301-316	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0
317-332	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0
333-350	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
401-416	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	5	5
417-432	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
451-466	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0
501-516	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0
517-532	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0
533-550	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
601-616	3	3	4	4	4	3	3	3	3	5	5	5
617-632	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
651-666	0	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
701-716	0	0	0	0	0	3	3	3	0	0	0	0
717-732	0	0	0	0	0	4	4	4	0	0	0	0
733-750	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
801-816	3	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5
817-832	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
851-866	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
933-962	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
963	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

天國準備的 TABLE MAP 等級分配表

G 數	101-116	117-132	201-216	217-232	301-316	317-332	401-416
準備 1	0	0	3	4	0	0	3
準備 2	3	4	0	0	3	4	0
G 數	417-432	501-516	517-532	601-616	617-632	701-716	
準備 1	4	0	0	3	4	0	
準備 2	0	3	4	0	0	3	
G 數	717-732	801-816	817-832	901-932	933-962	1033	
準備 1	0	3	4	0	5	6	
準備 2	4	0	0	5	0	6	

MAP 高確抽選

特殊小役成立時會進行 MAP 高確抽選，當選時會變成 PLUS 狀態

下表未列出的小役都會以 1/15.6 進行轉落抽選

小役	便當	弱櫻	強櫻/機會牌	一枚役
設定 135	1/4.2	1/10	1/128	1/16384
設定 246	1/3.5	1/6	1/64	1/16384

依照 MAP 等級的 BONUS 抽選

本機每一轉不管成立什麼小役都會依照 MAP 等級進行 BONUS 解除抽選

當選時經由前兆轉數後放出

MAP Lv.	0	1	2	3	4	5	6
一般狀態		1/356.2	1/8192	1/128	1/128	1/64	1/1
PLUS 狀態	1/8192	1/356.2	1/8192	1/99.9	1/99.9	1/50.3	1/1

特殊小役成立時的 BONUS 抽選

特殊小役成立時會依照 MAP 等級進行 BONUS 解除抽選，最強櫻成立時解除確定

狀態	一般狀態				PLUS 狀態	
MAP Lv.	0-2			3-6	0-2	3-6
設定	12	34	56	1-6	1-6	1-6
便當	0.1	0.1	0.1	1	2	10
弱櫻	1.5	2.25	3	7.5	15	30
強櫻/機會牌	12.5	12.5	12.5	20	30	60

BLUE LEGEND 相關說明

藍 7BONUS 與藍頂 RUSH 突入時的 1/64 抽選突入 BLUE LEGEND

滯在中當選的 BONUS 皆為藍 7BONUS、當選頂 RUSH 時皆為藍頂 RUSH

不過除了以上兩點以外，其他的抽選機制都相同，不要有太高的期待

雖然外觀看不出來，不過可以看開獎履歷，要是連續出現藍 7 或藍頂 RUSH 即有可能滯在突入時繼續率為 80%、當選 BONUS 或 AT 時會進行繼續抽選

通常時仁王門抽選

通常時押忍銅鐘/一枚役成立或是 AT 結束時會進行仁王門的突入抽選

通常時仁王門突入抽選 (仁王門當選時會以 2.5%抽選猛仁王門)

小役	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
押忍銅鐘	1/3.33	1/2.89	1/3.33	1/2.56	1/3.33	1/2.39
一枚役	1/2340.6	1/2340.6	1/936.2	1/936.2	1/840.2	1/455.1
綜合突入率	1/1464.0	1/1278.5	1/1339.7	1/1063.8	1/1318.4	1/900.6

仁王門中的 AT 抽選

首先仁王門中全部小役都會進行門的出現抽選

門出現的那轉，會依照當轉所成立的小役進行門的突破抽選，突破抽選當選的話則 AT 確定門出現抽選 (強便當/最強櫻成立時 100%當選金色門)

滯在	仁王門		猛仁王門		
	紅色門	藍色門	紅色門	藍色門	金色門
押順銅鐘	20	0.01	20	5	0.05
一枚役	99.8	0.2	66.2	33.3	0.05
便當/弱櫻	87.5	12.5		99.95	0.05
押忍銅鐘	50	50		99.95	0.05
強櫻/機會牌		100		99.95	0.05
其他小役		0.2		5	0.1

門突破抽選 (金色門，或是押忍銅鐘/強櫻/機會牌/強便當/最強櫻成立時為突破確定)

門種類	押順銅鐘	一枚役	便當/弱櫻	其他小役
紅色門	10	20	50	4
藍色門	50	100	100	20

AT 直擊抽選

仁王門中會進行金 7 抽選，當選時 AT 確定，金 7：中段以外 1/104.9、中段連線 1/4096

通常時 AT 直擊抽選

通常時一枚役與押忍銅鐘成立時會進行頂 RUSH 直擊抽選

小役	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
押忍銅鐘	1/10923	1/8192	1/5461	1/3641	1/1725	1/1092
一枚役	1/256				1/128	
綜合突入率	1/57490	1/48994	1/37816	1/28174	1/13513	1/9330

當選時約 3.33%抽選藍頂 RUSH

BONUS 中的抽選

BONUS 準備中點燈與升格抽選

BONUS 準備中會依照成立小役進行轉輪前方的燈號的點燈抽選，六顆燈全點亮時升格確定銅鐘連線時的 1/2、不中小役的 1/4，特殊小役的 100%抽選點燈（有可能一次點亮多顆）

通常時番長 BONUS 準備中：六顆點亮昇格藍 7、十二顆點亮升格超番長 BONUS

AT 中番長 BONUS 準備中：六顆點亮昇格藍 7、十二顆點亮當選絕頂 RUSH

BONUS 繼續 G 數抽選

BONUS 當選時會進行繼續 G 數抽選

100G 完走時 1/3 當選超番長 BONUS，剩餘 2/3 為當選 AT 確定(3.34%抽選 AT 100G)

G 數	40G	60G	70G	80G	100G
設定 1-5	50	45.3		3.52	1.17
設定 6	49.6	45.3	0.39	3.52	1.17

BONUS 中 7 連線抽選

BONUS 中會依照成立小役進行 7 連線權利抽選，在當選後的 RP 成立時進行 7 連線演出

通常 BB 中 7 連線時為當選頂 RUSH、頂 RUSH 中則獲得上乘轉數，最強櫻 100%為藍 7

BONUS	權利	押順銅鐘	押忍銅鐘	一枚役	便當	弱櫻	強櫻	機會牌	其他
紅 7 番長	紅 7	0.39	32.8	0.78		5	25	25	0.02
	藍 7		0.39		0.78				
藍 7 番長	紅 7	0.7	76.9	1.95		10.2	50	50	
	藍 7		0.78		5.08				0.1

頂 RUSH 中 BB 的 G 數上乘：

紅 7 連線+30G 92.9%、+50G 6.25%、+100G 1.07%

藍 7 連線+50G 88.8%、+100G 11.2%

超番長 BONUS 中的抽選

超番長 BONUS 為 50G 固定的特殊 BONUS，突入時為 AT 確定

消化中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選，7 連線時上乘確定，7 連線成立確率約 1/21

小役成立時的上乘抽選

小役	弱櫻	便當	強櫻/機會牌/押忍銅鐘	最強櫻/強便當	紅 7	藍 7
30G	12.5		99.2		71.9	
50G		12.5			25	68.8
100G		0.8	0.8	50	3.1	31.3
200G				50		

AT 中漢氣點數抽選

頂 RUSH 中主要在一枚役或共通銅鐘成立時進行漢氣點數的獲得抽選

漢氣累積到 10 點時會進行上乘或是 BONUS 抽選等等

初期漢氣點數

漢氣點數	0	5	9
分配比例	50	47.5	2.5

AT 中漢氣點數獲得抽選

一枚役跟共通銅鐘成立時會以下面表格進行獲得抽選，押忍銅鐘成立時為 10pt 獲得確定

滯在	通常頂 RUSH		頂 SRUSH		頂 SSRUSH	
	赤頂	藍頂	赤頂	藍頂	赤頂	藍頂
1pt	95					
2pt	5	95	100			
3pt		5				
4pt				100	100	
8pt						100

漢氣 10pt 到達時的抽選

到達時會依照內部是否滯在 PLUS 狀態進行抽選

當選項目	不中	升格 PLUS 狀態	直上乘	BOUNS	絕頂 RUSH
一般狀態	35.46	35.49	25	4	0.05
PLUS 狀態	55.96		40	4	0.05

直上乘選擇時會以下面表格進行上乘抽選，但是 S(S)RUSH 中第二次之後的抽選會不一樣

狀況	10G	20G	30G	50G	100G
一般	50	25	19	5	1
S(S)RUSH 中第二次後的抽選	84	10	5	1	

AT 最後一轉的上乘抽選

AT 最後一轉如果有剩餘的漢氣點數，會依照剩餘的點數進行上乘抽選

剩餘漢氣點	0-4	5	6	7	8	9
上乘 50G		1	2	3	4	5
上乘 100G	0.1					

AT 中頂 S(S)RUSH 抽選

AT 中瞄押中轉輪 BAR 便當 BAR 演出成功時會突入頂 S(S)RUSH，以下為突入率

滯在	通常 AT		頂 SRUSH 中		頂 SSRUSH 中	
	SRUSH	SSRUSH	SRUSH	SSRUSH	SRUSH	SSRUSH
SRUSH 挑戰成功	1/2415	1/89717.7	1/25.21	1/2803.7	1/25.21	1/2803.7
漢氣點數滿	1/129.7	1/22429.4	1/25.36	1/1664.4	1/25.21	1/2803.7

SRUSH 挑戰發生率跟成功率

狀況	發生率	成功率
頂 RUSH 中	1/500	33%
頂 S(S)RUSH 中	1/12.5	50%

鏡 AT 中只要發生時為成功確定(但鏡 AT 中發生率為上表發生率乘上成功率)

成功時獲得 G 數

獲得 G 數	10G	30G	50G	100G
初回		94.8	5	0.2
頂 S(S)RUSH 中	79.8	20		0.2

AT 中上乘抽選

AT 中特殊小役成立時會進行直上乘抽選，頂 S(S)RUSH 中特殊小役成立時為上乘確定

G 數	10	20	30	50	100	200	300
弱櫻	26.17		5.34	1.56	0.2	0.05	0.01
強櫻/機會牌		71.73	12.5	12.5	3.13	0.1	0.05
便當			5.08	3.13	1.56	0.15	0.08
最強櫻					50	25	25

頂 S(S)RUSH 中，第一個的上乘性能跟第二個之後的上乘性能不一樣



第一個的上乘分配

G 數	10	20	30	50	100
弱櫻	85.67	12.5	1.37	0.29	0.17
強櫻/機會牌		85.67	12.5	1.37	0.46
便當			98.49	0.78	0.73
最強櫻					100

第二個之後的上乘分配

G 數	10	20	30	50
弱櫻	44.92	3.13	1.56	0.39
強櫻/機會牌	50	36.13	12.5	1.37
便當	39.84	6.25	3.13	0.78
最強櫻				100

後上乘抽選

便當/弱櫻成立時，除了進行直上乘抽選以外，還會進行後上乘抽選

G 數	50	100	200
弱櫻	1.83	0.15	0.02
便當		0.92	0.08

絕頂 RUSH 抽選

為 AT 中番長 BONUS 的一部分抽選或是 AT 中升格抽選當選後突入

AT 中番長 BONUS 突入時抽選

設定	1	3	5	246
當選率	3	4	6	2

絕頂 RUSH 中的 G 數上乘抽選

絕頂 RUSH 準備中

小役	弱櫻	強櫻/機會牌/押忍銅鐘	便當/強便當	最強櫻
上乘 G 數	20	30	50	100

絕頂 RUSH 中

絕頂 RUSH 中約 1/7 會出現立直目牌型

G 數	5	10	20	30	50	100	200
其他小役	94.81			5		0.2	
一枚役		65.58		30.13	3.91	0.39	
弱櫻			50	42.96	6.1	0.93	
強櫻/機會牌				50	42.72	7.28	
押忍銅鐘				50	48.84	1.16	
便當/強便當					93.19	6.1	0.71
最強櫻						50	50
立直目				75	21	3	1

絕頂 RUSH 結束時會以 5% 進行繼續抽選

AT 結束時的抽選

AT 結束時會依照剩下的漢氣點數以及目前是 AT 第幾連莊來進行抽選

AT 連莊數只算庫存數連莊以及 AT 後仁王門拉回的連莊才算，只要轉落通常後就重來

連莊數	初回/二連莊		三連/四連莊			五連莊
漢氣 pt	仁王門	猛仁王門	仁王門	猛仁王門	操 ED	操 ED
0-4	24	1	24	1	25	100
5-7	22	3	22	3	25	
8-9	20	5	20	5	25	

操 ED 的恩惠為播放操 ENDING 畫面(20G)+突入藍頂 RUSH 確定!

AT 拉回抽選

AT 結束後會進行 AT 拉回抽選

抽選的時機點在 AT 結束後未進仁王門時，與 AT 結束後進仁王門但是沒當選 AT 後結束時
當選拉回時會經由最大 32G 的前兆後再突入 AT

設定	135	2	4	6
當選率	15	17	20	30