

押忍!番長 3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

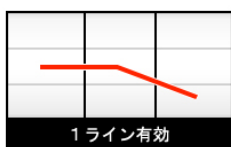


導入年月 2017/04
五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 41G

小役構成



超番長 BONUS

獲得枚數超過 340 枚時結束



番長 BONUS 50G 消化後結束



10 枚



1 枚/REPLAY



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	金鐘	銀鐘	金鐘
19	青龍	地球	地球
18	超番長	超番長	超番長
17	地球	超番長	地球
16	地球	金鐘	金鐘
15	金鐘	銀鐘	青龍
14	青龍	地球	地球
13	地球	地球	地球
12	地球	超番長	金鐘
11	銀鐘	金鐘	青龍
10	金鐘	銀鐘	銀鐘
9	青龍	地球	地球
8	金鐘	地球	金鐘
7	地球	地球	青龍
6	銀鐘	金鐘	銀鐘
5	金鐘	銀鐘	地球
4	青龍	地球	金鐘
3	地球	地球	青龍
2	地球	地球	銀鐘
1	地球	金鐘	地球

開獎條件

1. 規定銅鐘次數到達或特殊小役抽選對決
2. 對決中抽選 ART 或擬似 BONUS
3. ART 中抽選擬似 BONUS

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/32768
為超番長 BONUS 當選確定
特典為多加 ART 與移行連續模式確定

天井情報與恩惠

天井為通常時成立 200 次銅鐘 (約 1500G), 天井到達時經由前兆後當選 ART 確定
每成立 64 次銅鐘一定會當選一次對決



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 八子スロ・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



奈落葉休假打台記#9

<https://www.youtube.com/watch?v=uIVEfr1VFCo>

小役種類及瞄壓方式

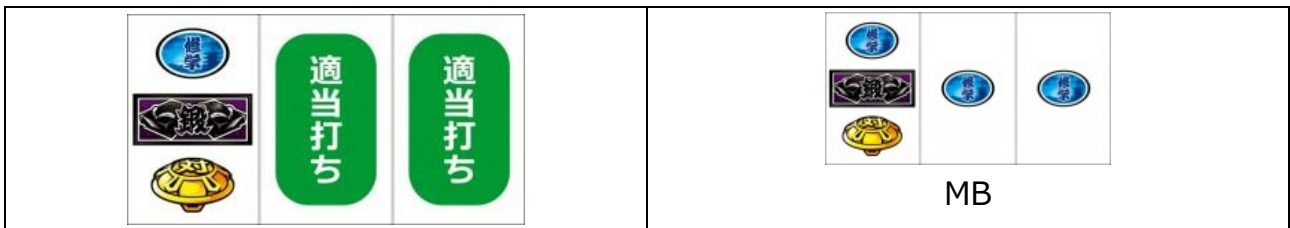


通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪便當出現時，中右轉輪瞄押便當，便當中段以外連線時為便當，中段連線為強便當
形成下面兩種排列的牌型時為機會牌



左轉輪中段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段 BAR 再再連線時為 MB



左轉輪出現紅櫻時，中右轉輪瞄押雙 7，兩個轉輪雙 7 皆有停止時為機會紅櫻，反之為紅櫻



BONUS 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雙 7

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出發生時則照一般時打法即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



喫茶店



屋頂場景



商店街場景



夜晚商店街場景

通常場景有公園、喫茶店、屋頂、商店街黃昏/夜晚的五種，屋頂上為高確示唆

商店街示唆對決前兆，高確中抽選到機會小役的話則有機會發展對決

特訓



特訓這一代也有，經由特訓的對決通常比直接突入的對決的期待度要高

對決



勝利的話則當選 ART 或是 BONUS，比前一代還要重要的演出，不論在通常時或是 ART 中都要以此為目標

ART「頂 JOURNEY」



純增約 2.0 枚/G，為 SET 數管理的 ART，消化中會抽選 SET 數庫存與番長 BONUS



番長 BONUS



主要在 ART 中突入，為 50G 繼續的擬似 BONUS，BONUS 中可選擇角色與演出

絕頂對決



ART 中番長 BONUS 當選時的一部分所突入的 SET 數上乘特化區間，會與鏡展開對決 只要勝利的話就上乘 SET 數目繼續

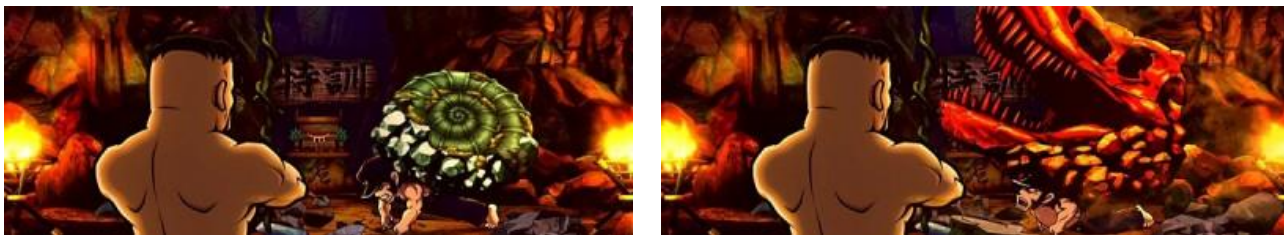
超番長 BONUS



最大可獲得 245 枚的純正 BONUS 當選時連帶當選 ART 確定 跟番長 BONUS 一樣抽到 7 連線則上乘 SET 數

特訓中的演出

化石落下演出



這次特訓中掉下來的是化石，化石等級上升的話則期待度越高

上升到等級三的恐龍化石時為好機

松明演出



松明的顏色對應小役，連續發生的話則為好機

舍弟搬運車演出



如果通過的是大群的舍弟的話則為好機

マチコ演出



注射針筒使力量上升出現時為好機

對決演出

對戰對手與對戰項目



VS ノリオ



VS サキ



VS チャッピー



VS マダラ



VS 巖



次回預告

為突入 ART 的最重要契機，會依照對手與對戰種類而有期待度的不同

VS ノリオ的期待度：羽毛球<料理實習<魁仔標、VS サキ的期待度：魁仔標<羽毛球<排球

VS チャッピー的期待度：相撲<橄欖球<羽毛球、VS マダラの期待度：料理實習<相撲<橄欖球

VS 巖的期待度：排球<料理實習。當然如果出現次回預告的話則為大好機！

如果在對決中成立銅鐘的話，則有 20%的機會進行逆轉抽選

頂 JOURNEY 中的演出

場景



番龍門



金剛苑



豪遊閣



轟大寺



轟大寺溫泉

ART 中的場景，會示唆即將到達該模式的銅鐘天井或示唆對決前兆
番龍門為銅鐘 64 次以下、金剛苑為銅鐘 32 次以下、豪遊閣為銅鐘 7 次以下濃厚
移行到轟大寺則發展對決確定？溫泉的話則保證當選番長 BONUS

上乘演出



對決勝利時則上乘 SET 數或是當選番長 BONUS，出現頂 JOURNEY 的 LOGO 時
紅色背景會比藍色背景來得好，有機會獲得複數庫存

絕頂對決



遭遇大學生時代的鏡的話則突入上乘特化區間的絕頂對決
只要轟勝利的話則獲得 SET 數且絕頂繼續，在這邊一樣對決中成立銅鐘的話為大好機

繼續判定演出



每一 SET 結束時會發生是否繼續的演出，如果轟能夠跟巴士會合的話則繼續
此時要注意每一關的開始畫面會隱藏著什麼秘密...

(超) 番長 BONUS 中的演出

轟 BB



這一代一樣可以選擇三種告知演出，轟 BB 為機會告知，瞄押七演出發生時則獲得 SET 數庫存出現大型圖案時為好機

薰 BB



跟之前一樣為完全告知類型，只要發生瞄押演出則為七連線確定，火熱熱時間為七連線的前兆所以在這時間內祈禱會發生演出吧！

操 BB



不會發生瞄押七連線的演出，50G 消化後才會告知的最終告知型
會依照卡片的内容來告知是否當選 SET 數上乘

超番長 BONUS



超番長 BONUS 中有三種的切入演出，上方越右邊的演出則七連線的期待度越高

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
超番長 BONUS	1/32768					
ART 初當	1/430	1/414	1/389	1/336	1/334	1/242
機械割	98.2%	99.4%	101.6%	106.7%	116.0%	119.3%

小役確率

一般狀態下

強便當成立當選超番長 BONUS 確定 (另有單獨成立的超番長 BONUS 確率為 1/65536)

設定	13	2	4	5	6		
共通銅鐘 A	1/52.9		1/49.6	1/52.9	1/45.8		
共通銅鐘 B	1/103		1/97.8	1/103	1/91.5		
共通銅鐘 C	1/152		1/139	1/152	1/123		
機會紅櫻	1/21845	1/16384	1/10923	1/8192	1/4096		
押順銅鐘	1/4.7				1/4.8		
小役	RP	MB	便當	紅櫻	機會 RP	機會牌	強便當
確率	1/7.5	1/14.1	1/83.4	1/129	1/499	1/819	1/65536

MB 中

通常時

設定	1-3	4	5	6
銅鐘 B	1/1587	1/1575	1/1589	1/1562
機會牌	1/4498	1/4461	1/4498	1/4410
小役	銅鐘 A		紅櫻	超番長 BONUS
確率	1/1.2		1/7.4	1/32768

ART 中

小役	銅鐘 A	銅鐘 B	機會牌	超番長 BONUS
確率	1/1.1	1/19.3	1/54.6	1/32768

超番長 BONUS 中

小役	銅鐘	假 7	紅 7 連線	藍 7 連線
確率	1/1.14	1/13.1	1/21.8	1/218.4

通常時番長 BONUS 直擊抽選

通常時不中成立時會進行番長 BONUS 的直擊抽選

這裡當選時的 1/256 為裏番長 BONUS, 特典為內部 80%庫存兩個+一個 25%以上庫存

設定	12	3	4	5	6
當選率	1/7499	1/4966	1/2530	1/3270	1/1812

各模式規定銅鐘次數期待度

各模式移行時會抽選規定的銅鐘次數，到達時則當選對決

對決連模式中

規定次數	1	2	3	4	5	6	7
分配比例	5.08	5.08	20.3	5.08	20.3	5.08	39.1

其他模式中

規定次數	通 A	通 B	機會	規定次數	通 A	通 B	機會
1~2	各 0.01	各 0.05	各 0.05	25~29	各 0.01	各 0.05	各 0.05
3	0.4	0.05	1.23	30	6.26	3.96	6.3
4	0.01	0.05	0.05	31	2.35	2.79	3.96
5	0.4	0.05	1.23	32	14.1	10.2	7.09
6	0.01	0.05	0.05	33	0.09	1.32	1.32
7	0.4	0.05	1.23	34~38	各 0.01	各 0.05	各 0.05
8	0.01	0.44	0.05	39	6.26	3.57	0.05
9	0.01	0.05	0.05	40	0.01	2.4	0.05
10	0.01	10.2	0.05	41~44	各 0.01	各 0.05	各 0.05
11	0.09	1.32	1.32	45	7.82	2.4	0.05
12~14	各 0.01	各 0.05	各 0.05	46	4.7	0.84	0.05
15	6.26	5.13	12.6	47	16	4.74	0.05
16	3.91	5.13	6.3	48~49	各 0.01	各 0.05	各 0.05
17	12.5	16.5	23.1	50	0.01	1.2	0.05
18~19	各 0.01	各 0.05	各 0.05	51~54	各 0.01	各 0.05	各 0.05
20	0.01	7.09	0.5	55	0.07	0.98	0.98
21	0.01	0.05	0.05	56~57	各 3.13	各 1.23	各 0.05
22	0.09	1.32	1.32	58~59	各 3.91	各 1.23	各 0.05
23	0.01	0.05	0.05	60~63	各 0.05	各 0.79	各 0.79
24	3.91	6.3	25.1	64	0.06	0.84	0.84

通常時對決模式抽選

通常時有通常 A/通常 B/機會/連續的四種模式，會影響對決發展抽選

對決結束後則進行模式移行，以下未列出的比例為原模式滯在

滯在	通 A/機會				通 B	對決連		
設定	通 A	通 B	機會	對決連	對決連	通 A	通 B	對決連
1	49.6	7.81	12.5	30.1	66	53.1	10.2	16.4
2	35.2	15.6	25.8	23.4		43.8	18.8	25
3	38.3	10.2	20.3	31.3		46.5	10.9	18.8
4	19.5	20.3	35.2	25		24.2	20.3	43
5	32.8	10.2	25	32		41	10.2	18.8
6	6.25	21.1	33.6	39.1	75	12.5	25.8	40.6

狀態移行抽選 (通常時/ART 中共通)

狀態只有通常跟高確的兩種，在便當成立時會移行高確

設定	135	2	4	6
高確移行率	30.1	34.8	35.6	39.5

高確當選時會抽選高確轉數，消化完後轉落，如果便當再度當選高確時則轉數會加算

設定	13	2	4	5	6
10G	46.7	65.2	63.7	41.6	45.5
20G	4.7	31.5	33	41.6	44.5
30G	6.5	3.4	3.3	16.9	9.9

通常時特殊小役成立時的對決突入抽選

會依照滯在狀態進行抽選

小役	紅櫻			MB 中紅櫻	便當	機會牌
設定	12	34	56	1-6		
低確	15.6	18.8	22.7	12.5	0.39	72.3
高確	40.6			12.5	5.08	100

對決詳細抽選

通常時當選對決時會在四種前兆中抽選一種來進行演出（抽選比例不明）

1. 經由最大 10G 的前兆後發展對決，之後有可能會移行 3 或 4
2. 經由最大 32G 的前兆後突入特訓（32G 包含特訓轉數），之後發展對決
3. 經由最大 28G 的前兆後突入特訓（28G 包含特訓轉數），之後發展對決
4. 對決敗北後立刻突入特訓，之後往對決發展

當選對決時會依照當選契機，最初會抽選 1 跟 2 的前兆，比例分配如下

規定銅鐘次數(對決連模式以外)、紅櫻(含 MB 中)：89.8%為前兆 1、10.2%為前兆 2

規定銅鐘次數(對決連模式)：83.6%為前兆 1、16.4%為前兆 2

機會牌：79.7%為前兆 1、20.3%為前兆 2

各對決演出有對應的對決 RANK，詳情請看下表

對決 RANK	弱	中	強
演出內容	ノリオ x 羽球	ノリオ x 料理實習	ノリオ x 尪仔標
	サキ x 尪仔標	サキ x 羽球	サキ x 籃球
	チャッピー x 大相撲	チャッピー x 橄欖球	チャッピー x 羽球
	マダラ x 料理實習	マダラ x 大相撲	マダラ x 橄欖球
		巖 x 籃球	巖 x 料理實習

對決當選時會依照下列流程進行對決演出內容抽選

1. 首先會進行確定對決抽選
 - A. 當選確定對決時會使用專用分配比例進行抽選
 - B. 非當選確定對決時則依照各狀況進行抽選

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>

一般對決抽選

規定銅鐘次數的表格中標示紅字部分與便當以外的小役當選對決時為區間中，其他為區間外

對手	種類	通常時		ART 中			經由特訓		
		區間中	區間外	區間中	區間外	BB 對決	區間中	區間外	潛伏特訓
ノリオ	羽球	30.5		22.0		19.9	13.6		22.0
	料理	1.56	21.1	5.86	17.6	6.58	10.7	21.1	5.86
	尅仔標	0.39	2.73	1.86	5.57	2.52	2.85	2.73	1.86
サキ	尅仔標	30.5		22.0		19.9	13.6		22.0
	羽球	1.56	20.7	5.86	17.3	6.58	10.7	20.7	5.86
	籃球	0.39	2.73	1.86	5.57	2.52	2.85	2.73	1.86
チャッピー	大相撲	30.5		22.0		19.9	13.6		22.0
	橄欖球	1.56	21.1	5.86	17.6	6.58	10.7	21.1	5.86
	羽球	0.39	2.73	1.86	5.57	2.52	2.85	2.73	1.86
マダラ	料理	1.56	21.1	6.03	17.6	6.77	11.0	21.1	6.03
	大相撲	0.39	1.40	1.38	1.17	1.55	2.50	1.40	1.38
	橄欖球	0.39	2.37	1.03	5.27	1.54	1.09	2.37	1.03
巖	籃球	0.39	1.40	1.55	1.17	1.74	2.85	1.40	1.55
	料理		2.76	0.82	5.66	1.38	1.05	2.76	0.82
確定對決		0.39	0.39	1.17	1.95	7.03		5.08	5.08

便當當選對決時的抽選

對手	ノリオ	サキ	チャッピー	マダラ	巖	確定對決
種類	尅仔標	籃球	羽球	橄欖球	料理	
比例	19.9	19.9	19.9	19.9	21.3	

當選確定對決時的對決種類抽選 (因排版關係，巖的對決各為 8.2% 抽選)

對手	ノリオ			サキ		
種類	羽球	料理	尅仔標	尅仔標	羽球	籃球
比例	8.59	6.25	5.47	8.59	6.25	5.47
對手	チャッピー			マダラ		
種類	大相撲	橄欖球	羽球	料理	大相撲	橄欖球
比例	8.59	6.25	5.47	9.38	7.03	6.25

對決升格抽選

對決當選後的對決前兆中，特定小役成立時會進行對決 RANK 升格抽選

(原本抽到的對決會上升成上一階 RANK 的對決演出)

銅鐘只會在銅鐘次數當選的對決前兆中進行升格抽選

小役	弱→中/中→強			強→確定		
	便當/紅櫻	機會牌	銅鐘	便當/紅櫻	機會牌	銅鐘
升格率	12.5	75	2.34	6.25	25	0.39

對決畫面當轉會依照成立小役進行對決 RANK 升格抽選

小役	便當/紅櫻	機會牌	銅鐘
弱→中	25	100	5.08
中→強	12.5	100	3.13
強→確定	6.25	50	1.56

對決中逆轉抽選

對決中會依成立小役與演出的對決種類進行逆轉抽選 (上面沒抽到確定對決即預設為敗北)

通常時如果不是經由特訓的對決中成立銅鐘與特殊小役還敗北時，約 50%會往前兆 3.4

以下「其他小役」不包含機會牌與機會紅櫻，這兩個小役成立時為勝利確定

VS ノリオ

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C MB 中銅鐘 B	紅櫻 MB 中紅櫻	便當	其他小役
羽球	1~4	20.3	34	34	66.8	0.8
料理	1~4	33.2	50	50	75	3.5
尪仔標	1	78.1	85.2	85.	94.9	43
	2~4	75	80.1	80.1	92.2	33.6

VS サキ

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C MB 中銅鐘 B	紅櫻 MB 中紅櫻	便當	其他小役
尪仔標	1	39.1	50	50	75	2
	2~4	20.3	34	34	66.8	0.4
羽球	1~2	33.2	50	50	75	2.3
	3~4	39.1	50	50	85.9	5.1
籃球	1~4	50	75	75	80.1	31.3

VS チャッピー

對決 內容	進行 轉數	銅鐘	共通銅鐘 C MB 中銅鐘 B	紅櫻 MB 中紅櫻	便當	其他小役
大相撲	1~2	20.3	34	34	66.8	0.8
	3~4	20.3	34	34	66.8	2.7
橄欖球	1	50	64.8	64.8	82	9.4
	2~4	39.1	50	50	70.3	1.6
羽球	1~2	50	66.4	66.4	80.5	23.4
	3~4	74.2	85.9	85.9	93.8	39.1

VS マダラ

對決 內容	進行 轉數	銅鐘	共通銅鐘 C MB 中銅鐘 B	紅櫻 MB 中紅櫻	便當	其他小役
料理	1~4	25	40.6	40.6	66.4	3.5
大相撲	1~4	54.7	70.3	70.3	87.5	20.3
橄欖球	1	80.1	87.5	87.5	94.4	58.6
	2~4	70.3	80.1	80.1	87.5	41

VS 巖

對決 內容	進行 轉數	銅鐘	共通銅鐘 C MB 中銅鐘 B	紅櫻 MB 中紅櫻	便當	其他小役
籃球	1~4	66	75	75	80.1	33.6
料理	1~4	75	85.2	85.2	93.8	50

特訓相關抽選

對決敗北後一部分會突入特訓，特訓中成立小役會依照前面的對決升格抽選進行抽選

對決中抽到特訓時會抽選前兆 3 或 4，前兆 4 為立刻特訓，比例約 1/8，其他 7/8 為前兆 3

抽選到前兆 4 時當下就會進行對決 RANK 上升抽選，強對決就不再上升

RANK 上升	弱→中	弱→強	中→強
上升機率	50	5.1	12.5

對決中會依照對決人物與對決內容進行特訓抽選(但是要沒有當選開獎時才會抽)

VS ノリオ

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C/紅櫻	便當	其他小役
羽球	1~4	43	50	66.8	5.5
料理	1~4	50	66	75	7.8
尪仔標	1	78.1	85.2	94.9	43
	2~4	75	80.1	92.2	33.6

VS サキ

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C/紅櫻	便當	其他小役
尪仔標	1	50	62.5	75	8.6
	2~4	43	50	66.8	3.9
羽球	1~2	50	66	75	7.8
	3~4	39.1	50	85.9	10.2
籃球	1~4	70.3	75	80.1	31.3

VS チャッピー

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C/紅櫻	便當	其他小役
大相撲	1~4	43	50	66.8	5.1
橄欖球	1	66	75	82	20.3
	2~4	43.8	50	70.3	6.3
羽球	1~4	66	75	80.5	23.4

VS マダラ

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C/紅櫻	便當	其他小役
料理	1~4	43.8	54.7	66.4	8.6
大相撲	1~4	59.4	70.	87.5	20.3
橄欖球	1	80.1	87.5	94.5	58.6
	2~4	70.3	80.1	87.5	41

VS 巖

對決內容	進行轉數	銅鐘	共通銅鐘 C/紅櫻	便當	其他小役
籃球	1~4	70.3	75	80.1	33.6
料理	1~4	75	85.2	93.8	50

ART 初當時的 ART 庫存 LOOP 率

設定	1~4	5	6
25%	69.5	68	56.6
50%	27.3	27.3	40.2
80%	3.1	4.7	3.1

ART 中對決模式抽選

ART 中有通常 A/通常 B/機會/連續的四種模式，會影響對決發展抽選

對決結束後則進行模式移行

設定	通 A	通 B	機會	對決連
通 A	47.3	10.2	12.5	30.1
通 B		34.0		66.0
機會	47.3	10.2	12.5	30.1
連續	40.2	10.2	16.4	33.2

ART 中特殊小役的對決抽選

小役	紅櫻	便當	機會牌
低確	22.7	0.4	72.3
高確	40.6	5.1	100

ART 每一 SET 開始時的場景抽選

會依照是否有庫存進行場景抽選，移行豪遊閣時規定銅鐘次數強制設定為 7 次以下

場景	番龍門	金剛苑	豪遊閣
有庫存	78.9	13.7	7.4
無庫存	78.5	21.5	

移行金剛苑時規定銅鐘次數強制設定為 32 次以下，以下表格為分配比例

沒有列出的次數為 0.01%

次數	1~2	3	4	5	6	7	8	10	11
比例	各 1.8	7.6	1.8	7.8	1.9	20.8	0.06	1.2	0.3
次數	15	16	17	20	22	24	30	31	32
比例	4.2	2.7	14.3	0.7	0.3	4.2	2.9	1.4	24.3

ART 中勝利時獲得的 ART 庫存 LOOP 率

會依照勝利時的對戰對手進行抽選

對手	ノリオ	サキ	チャッピー	マダラ	巖
0%	59	74.6	89.5	50	
25%	40.6	18.2		37.1	74.6
50%		7.81	8.98	12.5	25
80%	0.39	0.39	1.56	0.39	0.39

ART 中的 BONUS 抽選

ART 中每一關開始時就會進行當關是否會突入賭上 BONUS 的對決演出

基本上只要當選此 BB 對決，在 ART 中場景就會移行轟大寺或是溫泉後突入對決

BB 模式移行抽選

契機 滞在	ART 初當時			ART 中番長 BONUS 消化後					
				通常/機會			天國		
設定	通常	機會	天國	通常	機會	天國	通常	機會	天國
1	87.5	10.2	2.34	75	12.5	12.5	78.1	0.39	21.5
24	78.9	18.8	2.34	60.9	26.6	12.5	75	12.5	12.5
3	86.7	10.2	3.13	71.9	12.5	15.6	79.3	0.39	20.3
5	84.8	10.2	5.08	71.9	12.5	15.6	65.6	0.39	34.0
6	74.2	23.4	2.34	57.8	26.6	15.6	68.8	12.5	18.8

BB 對決當選期待度

天國模式在突入該模式的第 1 日當選 BB 確定

其他則依下表抽選 BB 對決（以下模式中第 10 日後則 47.3%抽選對決）

第幾日	1	2	3	4	5	6	7	8	9
通常	35.2	1.95	47.3	1.95	1.95	47.3	1.95	1.95	19.5
機會	35.2	19.5	47.3	19.5	19.5	47.3	19.5	19.5	19.5

ART 中繼續判定中的抽選

ART 中每一 SET 的轉數消化後會突入繼續判定，這裡成立特殊小役時會進行庫存獲得抽選

小役	紅櫻	便當	機會牌
當選率	39.1	25	100

ART 拉回抽選

ART 結束時會依照設定進行拉回抽選，當選時會經由前兆後突入對決勝利

設定	1	2	3	4	5	6
拉回率	5.7	8.7	6.1	11	6.3	20.3

ART 過少枚數迴避抽選

ART 第一 SET，且無任何庫存，銅鐘只成立 7 次(含 MB 中的)就結束的話則強制多一 SET 確定

番長 BONUS 中的抽選

首先當選時會進行紅 7 番長 BONUS 與藍 7 番長 BONUS 的抽選

通常時直擊時(此數值包含升格抽選)

設定	紅 7 番長 BONUS	藍 7 番長 BONUS
1~5	80.4	19.6
6	66.1	33.9

ART 中當選時(此數值不包含升格抽選)

設定	天國模式以外		天國模式	
	紅 7	藍 7	紅 7	藍 7
1~5	98.8	1.17	79.7	20.3
6	81.2	18.8		

番長 BONUS 準備中會依照成立小役進行藍 7 番長 BONUS 的升格抽選

小役	銅鐘	共通銅鐘 C	紅櫻	便當	機會牌	機會紅櫻
升格率	0.78	5.080	20.3	16.4	50	100

番長 BONUS 中會依照成立小役抽選紅 7 藍 7 的連線權利抽選

當選藍 7 連線權利時獲得庫存 2 個+次回天國模式確定，機會紅櫻獲得藍 7 連線權利確定

成立小役	紅 7 番長 BONUS 中		藍 7 番長 BONUS 中	
	紅 7 連線權利	藍 7 連線權利	紅 7 連線權利	藍 7 連線權利
其他銅鐘	0.78		2.34	
共通銅鐘 C	3.52	0.39	25	0.39
MB 中銅鐘 B	3.52	0.39	25	0.39
紅櫻	19.14	0.39	33.59	0.39
便當	1.95	0.39	3.91	0.78
機會牌	39.06	0.39	66.02	0.78

裏模式相關說明

對決突入畫面中按下押忍按鈕，畫面會完全變成相反的樣子則為裏模式滯在

ART 中對決時，抽到銅鐘但是還是敗北的話，此時 0.78%抽選突入裏模式

裏模式中對決時除了原本的抽選，且每一轉而外 40%抽選勝利

裏模式中獲得庫存時必定為 25% LOOP 率以上

LOOP 率	25%	50%	80%
分配比例	49.6	50	0.4

裏模式在對決結束時會以 70%抽選繼續，ART 結束時則裏模式也強制結束

絕頂對決的相關抽選

番長 BONUS 當選時會依照設定進行絕頂對決的抽選：設定 5 25%、其他設定 6.25%

對決的項目有三種，抽選率各為 1/3，會依照消化中成立小役進行勝利抽選

成立小役	食堂第 1G	食堂第 2~4G	桌球	躲避球
其他銅鐘	66.4	39.1	62.5	66.4
共通銅鐘 C	100	100	100	100
MB 中銅鐘 B	100	100	100	100
特殊小役	100	100	100	100
其他小役	12.5	9.8	20.3	33.6

前兩戰為勝利確定，此時獲得的勝利抽選約 13%會庫存到後面使用

對決中最後一轉 MB 成立時的抽選

對決中最後一轉成立 MB 時，要是內部為敗北時會進行復活抽選

當選的話則獲得 ART 的 80% LOOP 庫存確定，如果是 BB 對決的話則升格絕頂對決確定!

設定	12	34	5	6
當選率	0.4	0.8	1.2	2

ART 開始畫面示唆

		
一般角色 無示唆	強烈表情角色 可期待好場景	操 繼續確定
		
鋼鐵 庫存三個以上確定	初代甜蜜版 設定 6 確定	

ART 結束畫面示唆

		
通常畫面	設定 2 以上確定	設定 4 以上確定
		
設定 5 期待度超高	設定 6 確定	