

押忍!番長 ZERO

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2022/01

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成



超番長 BONUS



番長 BONUS



REG BONUS



8 枚



1 枚



1 枚



REPLAY



1 枚 or REPLAY

(按照押順指示時連線才有效)

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. 規定點數到達抽選
2. 特殊小役抽選
3. 擬似 BONUS 中抽選

轉輪凍結特典與確率

確率 1/90000, 特典為超番長 BONUS

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 600G, 天井到達時經由前兆當選番長 BONUS 以上確定
如果當選的是 REG BONUS 的話則當選頂 ROAD 濃厚

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



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱櫻，反之為強櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再零連線時為再再零

銅鐘形成小 V 型時為機會牌



左轉輪便當出現時，中轉輪瞄押便當，右轉輪適當停止，便當連線時為便當（有替代圖案）

下面右邊兩個牌型出現時為機會牌



中段零連線時為零，左轉輪 BAR 可替代零



中段便當連線時為強便當

擬似 BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，其他演出發生時則按照通常時打法瞄押即可

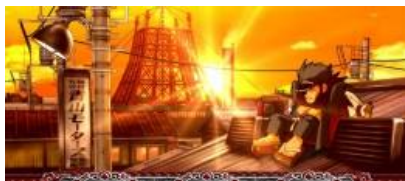
各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



街角場景



黃昏場景



夜晚場景

街角場景與遊戲中心場景為通常場景，黃昏場景為零連線高確率場景（出現率 1/15.5）

弱便當與不中小役會進行移行抽選，20G 消化後會進行轉落抽選

夜晚場景為真前兆期待度大幅上升的大好機場景，有機會當選番長 BONUS 與當選 AT 直擊

BONUS



REG BONUS



番長 BONUS



超番長 BONUS

BONUS 哪個都是純增 2.7 枚/G 的擬似 BONUS。REG 為八次銅鐘押順，消化中全小役都會進行報酬期待度上升抽選，最低也會發展對決，對決勝利則當選 AT 濃厚，最高報酬為 AT 直擊

AT 中當選的話最低會當選轉數 HOLD，最高則當選頂 CHARGE 庫存

番長 BONUS 為 30G 繼續，消化中獲得 7 連線的權利時則當選 AT 濃厚（AT 中為頂 CHARGE）

超番長 BONUS 為轉輪凍結或是強便當成立時突入的 BONUS，為 50G 繼續

突入時一定獲得頂 CHARGE RISING，消化中特殊小役會抽選頂 CHARGE(RISING)的庫存

7 連線則獲得頂 CHARGE(RISING)庫存濃厚，消化中 7 連線確率大幅上升，期待枚數約 2000 枚

頂 ROAD



純增 2.7 枚/G，30G 繼續的 AT，消化中特殊小役會抽選頂 CHARGE，規定押忍點數到達時會抽選 BONUS。頂 CHARGE 或 BONUS 消化後會回到 30G 後再度消化頂 ROAD

頂 CHARGE



1SET 10~50G 繼續的上乘特化區間
每一轉都會獲得押忍點數，特殊小役會抽選繼續庫存，每繼續 4SET 時會發生鐵拳 CRASH 後獲得報酬，押忍點數到達 999 點時會發展教育的指導

頂 CHARGE RISING



鐵拳制裁 CRASH 的一部分或 BB 中藍 7 連線
為契機突入的頂 CHARGE 庫存超高確率區間
20G 繼續，期間內零連線確率大幅上升
消化中特殊小役獲得頂 CHARGE 庫存濃厚
平均獲得 5.7 個庫存

絕頂 CHARGE



頂 ROAD 中當選 BB 時的一部分突入，為本機
最強特化區間，10G 消化後會持續到銅鐘押順
錯誤。每一轉會上乘絕頂 ROAD 中的銅鐘押順
次數 3~50 次，最低總共也會獲得 30 次
頂 ROAD 中押順次數消化完前不會倒扣轉數

通常時的演出

押忍計數器



通常時會依照成立小役抽選押忍點數，到達規定點數時則會發展
對決。點數獲得期待度：RP<弱特殊小役<零連線<強特殊小役
押忍計數器上有什麼變化時為規定點數到達的好機
特別是出現裂痕時為點數到達或是小役直擊抽選對決濃厚

機會演出



漢氣演出



色氣演出

風神出現



轉輪左邊出現風神時為滯在
零連線高確，確率上升到 1/9
弱特殊小役會抽選移行
一樣 20G 後會抽選轉落



標題切入演出

上述演出發生時為特殊小役成立或是發展對決的期待度高

特訓



拉繩子演出



仁王 STEP UP 演出

經典的特訓在這一代也是前兆場景，基本會發展對決來告知是否當選 BONUS 或 AT

當然特訓中也有機會直接告知。拉繩子之後鐵塊掉落的話則期待度上升

仁王 STEP UP 演出的話要是仁王連續咆哮 4G 的話……

對決

給我等一下！



勝利則當選 BONUS 或 AT，對決對手與對戰的種類會有期待度不同，下方會顯示期待度



對決勝利後有機會發展的大好機演出
發展時當選 BB 以上濃厚，對戰對手會持續更換
勝利越多次則報酬也會上升！？

次回預告

第一次的教育的指導



經典的次回預告演出在這代當然也是大好機



對決發生時為當選 BB 以上濃厚
一樣勝利越多次則可期待報酬越好

番長 BONUS 中的演出

鋼鐵 BB (機會告知)



前半 20G 會依照成立小役獲得漢氣能量條，獲得期待度：不中<銅鐘<RP<再再零<弱特殊小役<零連線<強特殊小役。藍 7BB 中則每一轉一定獲得一點以上所以比較容易累積
後半 10G 會依照能量條變化的氣顏色與成立小役進行 7 連線抽選，紅 7BB 期待度約 45% 以上
藍 7BB 約 75% 以上。獲得 7 連線權利後會發生熊貓對決演出後形成 7 連線
熊貓也有大小隻，小隻出現時期待度較高。前半 20G 中也會抽選，發生時則期待度高達 50%

重 BB (完全告知)



內部的抽選方式跟鋼鐵 BB 一樣，地圖前進度就跟漢氣能量條相同，後半突入しゅっぱーぽーぽータイム
發生告知的話則當選 7 連線濃厚，超しゅっぱーぽーぽータイム突入的話為大好機
前半要是只前進到東京或新橫濱就突入超しゅっぱーぽーぽータイム的話為 7 連線濃厚

操惠 BB (最終告知)



內部抽選方式跟鋼鐵 BB 一樣，但是全部的抽選結果在最後一轉才會進行告知
最後一轉會發展破瓦輪盤來告知是否當選 7 連線，有被火燄包圍時為好機

頂 ROAD 中的演出

場景



斷崖場景



祝福神場景



零岳場景

斷崖場景為零連線高確率。祝福神場景為頂 CHARGE 庫存濃厚，30G 內自力獲得頂 CHARGE 的話則下一次還會是此場景。零岳場景在規定押忍點數到達時會移行，為 BONUS 前兆場景到發展對決前成立多點特殊小役會使計數器顏色上升，上升越多則勝利期待度越高

CHARGE 期待氣



基本上以特殊小役為契機發生的前兆演出

CHARGE 的文字氣越大則等級越高
越有機會獲得頂 CHARGE，特殊小役期待度
依序為：弱便當<弱櫻/零連線<強特殊小役
強特殊小役獲得 CHARGE 濃厚

BET 拳擊演出



系列作經典的機會演出，按下按鍵後的會依照
演出的不同有不同的期待度
出現的文字顏色紅色跟紫色則期待度高

頂 CHARGE 中的演出

上乘押忍點數



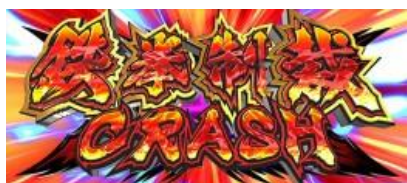
頂 CHARGE 中每一轉都會上乘押忍點數
到達 999 點的話則發展教育的指導濃厚！
繼續越多還有機會突入絕頂 CHARGE

CHARGE 庫存



頂 CHARGE 中特殊小役時獲得繼續庫存濃厚
繼續越多時有機會獲得特典所以很重要

鐵拳制裁 CRASH



每繼續 4SET 時發生，會上乘下一 SET 的頂 CHARGE 轉數 (20/30/50G)

或是獲得頂 CHARGE RISING

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
初當確率	1/246.0	1/239.4	1/224.0	1/207.8	1/193.7	1/179.5
機械割	97.6%	98.7%	101.5%	105.3%	109.1%	113.0%

小役確率

小役	再再零	弱櫻	便當	機會牌	強櫻
確率	1/13.1	1/99.9	1/99.9	1/234.1	1/399.6

通常時模式相關

通常時有三種模式：通常/機會/ZERO 三種

設定變更後、BONUS 後、AT 後一定突入 ZERO 模式

通常模式：好機點數區間 305~360/405~460/505~560/605~660/705~760/天井 790

機會模式：好機點數區間 105~160/205~260/天井 290

ZERO 模式：好機點數區間 105~160/205~260/305~360/天井 390

對決失敗時會依照下表進行模式移行抽選

滞在	ZERO			通常		機會	
設定	通常	機會	ZERO	通常	機會	通常	機會
1	75.4	12.1	12.5	75.4	24.6	62.9	37.1
2	73.4	12.5	14.1	75	25	62.5	37.5
3	65.6	15.6	18.8	68.8	31.2	61.7	38.3
4	64.1	15.6	20.3	68.8	31.2	60.9	39.1
5	55.1	19.9	25	62.5	37.5	57.8	42.2
6	49.6	20.3	30.1	54.7	45.3	50	50

零連線高確移行抽選

會依照滯在場景與成立小役進行零高確移行抽選

不中小役的 0.4%與便當的 40.2%會抽選移行黃昏場景(20G 保證，之後抽選轉落)

滯在場景	白天		黃昏	
小役	高確 SHORT	高確 LONG	高確 SHORT	高確 LONG
弱櫻	30.8	0.4	59.8	0.4
便當		1.2		3.1
零連線	24.6	0.4	49.6	0.4

高確中零連線確率會上升到 1/9，保證 20G 消化後每轉進行轉落抽選

轉落率：高確 SHORT 中 1/1.4、高確 LONG 中 1/43.9

通常時押忍點數獲得抽選

會依照成立小役進行點數獲得抽選

點數	5	10	20	30	50	100
RP	84.4	12.5		3.1		
再再零		85.9		13.3	0.4	0.4
弱櫻/便當		50	41.4	6.3	1.6	0.8
強櫻/機會牌				50	43.8	6.3
零連線				90.6	6.3	3.1

以下小役成立時會額外進行規定點數強制到達抽選：便當 0.39%、強櫻/機會牌 40.2%

REG 中的抽選

REG 中會依照目前在第幾格與成立小役進行格子前進抽選，前進時報酬會上升

目前格	1		2		3		4		5
小役	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1
其他小役	5.1		5.1		3.1		0.8		0.4
銅鐘	50		25		12.5		3.1		1.6
零連線	100		100		100		100		100
弱櫻/便當	98.4	1.6	73.4	1.6	48.4	1.6	37.1	0.4	12.5
強櫻/機會牌		100	50	50	75	25	87.5	12.5	100

最後一個銅鐘成立時的 1.2%會抽選前進到最終格的抽選

REG 中的格子內容則會依照通常時和 AT 中進行抽選

表格為排版方便，頂 RO 為頂 ROAD、頂 CHA 為頂 CHARGE、頂 RI 為頂 RIAING

AT 中的 HO 為 HOLD

	通常時			AT 中				
比例	89.8	9.4	0.8	50	35.6	12.5	1.6	0.4
第一格	對決	對決	對決	白 HO	藍 HO	黃 HO	綠 HO	紅 HO
第二格	特訓	特訓	特訓	藍 HO	黃 HO	綠 HO	紅 HO	頂 CH
第三格	1t	5t	10t	黃 HO	綠 HO	紅 HO	頂 CH	頂 CH
第四格	5t	10t	頂 RO	綠 HO	紅 HO	頂 CH	頂 CH	頂 CH
第五格	10t	頂 RO	頂 CHA	紅 HO	頂 CH	頂 CH	頂 CH	頂 CH
第六格	頂 RO	頂 CHA	頂 RI	頂 CH	頂 CH	頂 CH	頂 RI	頂 RI

當選頂 CHARGE 時，Lv.1 75%、Lv.2 24.2%、Lv.3 0.8%

BIG 中點數獲得抽選

會依哪個 7 的 BONUS 與成立小役進行點數獲得抽選，AT 中額外以 3.1%抽選頂 CHARGE

紅 7 番長 BONUS 中

小役	3	5	10	20	50
其他小役	20.3	1.6			
RP	49.6	0.4			
銅鐘	98.4	1.6			
零連線		87.1	12.5		0.4
弱櫻/便當			93	6.3	0.8
強櫻/機會牌			71.9	25	3.1

藍 7 番長 BONUS 中

小役	1	3	5	10	20	50
其他小役	78.1	20.3	1.6			
RP	66.4	33.2	0.4			
銅鐘		98.1	2			
零連線			74.2	25		0.8
弱櫻/便當				92.2	6.6	1.2
強櫻/機會牌				50	43.8	6.3

超番長 BONUS 中的抽選

消化中會依照成立小役進行頂 CHARGE 的抽選，當選時會直接抽選好 CHARGE 的等級

紅 7 連線出現率為 1/25.6、藍 7 連線出現率為 1/256

弱櫻/便當成立時 25%獲得頂 CHARGE、強櫻/機會牌/零連線則為 100%

頂 CHARGE	Lv.1	Lv.2	Lv.3	RISING
紅 7 連線/弱櫻/便當/零連線	50	43.8	5.9	0.4
強櫻/機會牌	46.9	41	5.5	6.6
藍 7 連線				100

頂 ROAD 中的模式相關

頂 ROAD 中模式有兩種，通常與機會

最大規定點數：通常模式為 790 點、機會模式為 290 點

模式移行契機	通常	機會
初當時	50	50
規定點數到達時	75	25

頂 CHARGE 的相關抽選

AT 中會依照成立小役進行頂 CHARGE 的抽選，頂 ROAD 突入時保證會突入一次

小役	便當	弱櫻/零連線	強櫻/機會牌
當選率	14.8	25	100

頂 CHARGE 當選時會依照當下 AT 剩餘轉數進行頂 CHARGE 的等級抽選

BONUS 中當選的頂 CHARGE 請看上面 BONUS 中的解析

剩餘轉數	30~16				15~0			
頂 CHARGE	Lv.1	Lv.2	Lv.3	RISING	Lv.1	Lv.2	Lv.3	RISING
其他小役	69.9	28.5	1.6		79.7	19.5	0.8	
強櫻/機會牌	69.9	28.1	1.6	0.4	79.7	19.1	0.8	0.4
便當		89.8	9.8	0.4		94.9	4.7	0.4

頂 CHARGE 的等級會影響零連線的出現確率

頂 CHARGE	Lv.1	Lv.2	Lv.3
零連線確率	1/54.6	1/17.0	1/12.1

頂 CHARGE 中以下小役會進行頂 CHARGE 庫存與鐵拳制裁 CRUSH 抽選

頂 CHARGE 每消化 4SET 也會突入鐵拳制裁 CRUSH

小役	再再零	弱櫻/便當/零連線	強櫻/機會牌
頂 CHARGE		99.6	84.8
鐵拳制裁 CRUSH	0.4	0.4	15.2

絕頂 CHARGE 中的抽選

消化中會依照成立小役進行銅鐘次數上乘抽選

紅 7 連線出現率為 1/25.6、藍 7 連線出現率為 1/256

銅鐘次數	3	5	7	10	20	30	50
其他小役		94.9		4.7	0.4		
銅鐘	87.5			11.7	0.4		0.4
RP	58.6	23.4	3.9	10.2	3.1	0.4	0.4
再再零		79.7	11.3	6.3	2	0.4	0.4
弱櫻				50	40.6	6.3	3.1
零連線				75	21.9	1.6	1.6
強櫻/機會牌					75	12.5	12.5
紅 7 連線					84.4	12.5	3.1
便當/藍 7 連線						75	25

通常時轉蛋示唆

通常時 RP.RP.零連線時發生的轉蛋演出會示唆以下內容

 設定 5 期待度稍上升	 偶數設定期待度上升	 高設定期待度上升	 設定 246 濃厚!?
 設定 4 以上濃厚!?	 設定 5 以上濃厚!?	 設定 6 濃厚!?	 前兆期待度 50%

BONUS/AT 結束畫面示唆

			
基本畫面	基本畫面	偶數設定期待度上升	高設定期待度上升
			
高設定期待度大上升	設定 4 以上濃厚!?	設定 5 以上濃厚!?	設定 6 濃厚!?

REG BONUS 中角色示唆

REG 結束時出現到哪個角色會有以下示唆內容

		
高設定期待度大上升	偶數設定期待度上升	設定 156 期待度上升
		
基本畫面	高設定期待度上升	設定 5 以上濃厚!?

ENDING 畫面示唆

			
基本畫面	設定 4 以上濃厚!?	設定 5 以上濃厚!?	設定 6 濃厚!?

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>