

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



超番長 BONUS



番長 BONUS



REG 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

擬似 BONUS 連續 9 次都沒有當選頂 RISE 時，則第 10 次當選頂 RISE 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



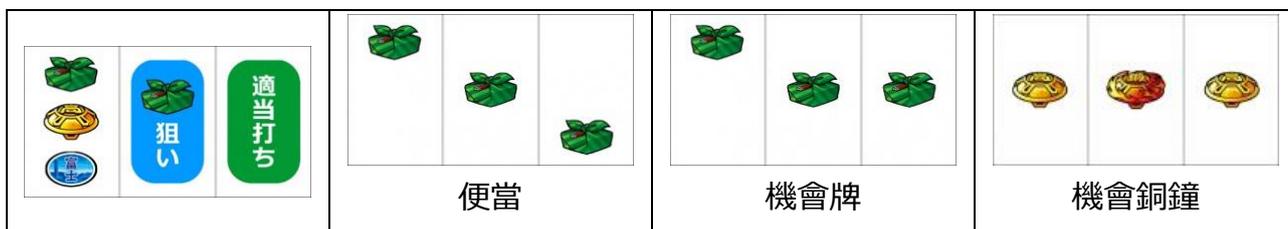
通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

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



左轉輪上段便當停止時，中轉輪瞄押便當，右轉輪適當停止，便當連線時為便當

有確實瞄押但是沒連線時為機會牌，銅鐘連線時中轉輪出現深色銅鐘時為機會銅鐘



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
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%

小役確率

小役	押順銅鐘	押順機會鐘	弱櫻	便當	機會牌	強櫻
確率	1/5.0	1/11.7	1/86.6	1/118.1	1/368.2	1/555.4
設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/21.8	1/21.6	1/21.4	1/21.2	1/21.0	1/20.6

通常時模式相關

此模式為管理到特訓或對決的規定轉數，非開牌規定轉數

模式會在設定變更時、BONUS 結束時、經由特訓的對決敗北時會進行模式移行抽選

通常 A：特訓天井 249G，200G 後特訓的對決敗北時則次回移行通常 B 以上

通常 B：特訓天井 199G，特訓的對決敗北時則次回移行通常 B 或機會

機會：特訓天井 149G，初當期待度高

天國：特訓天井 49G，BONUS 結束時有機會移行

拉回：特訓天井 99G，AT 後一定移行，對決勝利時當選 AT

押忍：特訓天井 149G，設定變更後必移行，BONUS 後大多移行，BONUS 期待度 50% ↑

宗次郎點數相關

內部累積到達 50 點時則次回特訓會變成宗次郎特訓

點數只在突入宗次郎特訓以及有利區間重置時會重抽

經由特訓後對決敗北：獲得 5~50 點

通常中的銅鐘：獲得 1~10 點、高確中的銅鐘：獲得 2 點以上

通常中的特殊小役：獲得 2~10 點、高確中的特殊小役：可期待獲得 5 點以上

			
獲得 1 點以上	獲得 2 點以上	獲得 5 點以上	獲得 30 點以上 或是已累積 50 點

上面為獲得點數示唆，下面為累積點數示唆

		
週期開始時發生為 60% 25 點 週期中則為 25 點以上濃厚	40 點以上	40 點以上 且 50 點的期待度大

番長 BONUS 中的抽選

首先會依照成立小役抽選 7 連線高確，紅 7 中高確 3G，藍 7 中高確 5G

小役	銅鐘	機會銅鐘/弱特殊小役	強特殊小役
紅 7 BONUS 中	10.2	33.2	100
藍 7 BONUS 中	20.3	66.8	

當選 7 連線高確的當下，會依照當選契機先抽選一次 7 連線權利

小役	紅 7 BONUS 中		藍 7 BONUS 中	
	紅 7 連線	藍 7 連線	紅 7 連線	藍 7 連線
機會銅鐘/弱櫻	0.4	0.4	4.7	0.4
便當		0.8		1.6
強特殊小役	4.7	0.4	14.1	1.6

7 連線高確中會依照成立小役抽選 7 連線的權利，強特殊小役當選率 100%

小役	其他小役	銅鐘	機會銅鐘	弱特殊小役
權利獲得前	0.4	10.2	33.2	40.2
權利獲得後	0.4	5.1	10.2	12.5

AT 初期場景抽選

場景	樹海	富嶽	金剛峰	豪頂閣
通常當選 AT	79.7	18.8	1.6	
BONUS 次數天井		62.5	25	12.5

AT 中弱櫻與便當成立時以及 REG 結束時的 50%抽選場景上升(最高到金剛峰)

AT 中一擊頂上判決的抽選

會依照滯在場景與成立項目抽選一擊頂上判決

滯在場景	樹海	富嶽	金剛峰
其他小役			1.6
弱特殊小役	0.4	1.6	50
REG 結束時			50

AT 中銅鐘計數器強制到達抽選

會依照滯在場景與內部模式，在機會銅鐘成立時進行強制到達抽選

豪頂閣滯在時 10.2%、逆富士模式 5.1%、其餘則 0.8%抽選

轟雷光中的抽選

首先會先抽選繼續，抽選失敗時成立特殊小役時會抽選繼續以上

小役	非繼續	繼續	繼續+藍 7 連線
機會銅鐘/弱特殊小役	50	49.6	0.4
強特殊小役		87.5	12.5

原本就繼續時則會抽選藍 7 連線

小役	機會銅鐘/弱特殊小役	強特殊小役
當選率	25	100

頂 RISEUP 中的抽選

突入後 5G 內會抽選愛的教育的指導，會依照當轉成立小役抽選

小役	其他小役	特殊小役
當選率	1.2	100

愛的教育的指導中的抽選

會依照成立小役抽選繼續

小役	其他小役	銅鐘/特殊小役
當選率	40	100

AT 與 BONUS 結束畫面示唆

AT 中的 BONUS 結束畫面不在下述範圍內

 <p>基本畫面</p>	 <p>偶數設定期待度上升</p>	 <p>高設定期待度上升</p>
 <p>高設定期待度大上升</p>	 <p>設定 2 以上確定，且當日 多出現一次設定示唆就+1</p>	 <p>設定 4 以上濃厚</p>
 <p>設定 5 以上濃厚</p>	 <p>設定 6 濃厚</p>	

ENDING 中出現迷你角色示唆

ENDING 中每當銅鐘計數器到達 7 時，轉輪右方會出現設定示唆的迷你人物

舍弟：基本角色，設定 5 期待度上升

牡丹：基本角色，偶數設定期待度上升

宗次郎：高設定期待度上升

マチ子：設定 4 以上濃厚

操：設定 5 以上濃厚

鋼鐵：設定 6 濃厚