

押忍!番長 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

daito

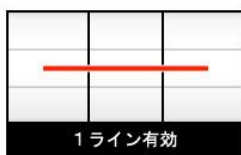
導入年月 2011/10

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31.5G

小役構成



超番長 BONUS

獲得枚數超過 441 枚時結束



番長BONUS



REG BONUS

	9枚
	5枚
	2枚
	1枚
	REPLAY

轉輪配列

リール配列

21			
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. 特殊小役抽選
2. 規定轉數消化

轉輪凍結特典與確率

發生確率為 1/32768

特典為超番長 BONUS+次回天國確定

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 999G, 天井到達後經由前兆當選疑似 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



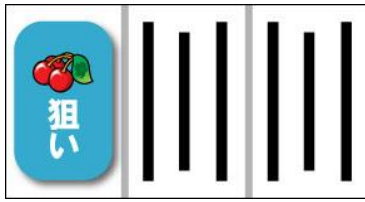
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

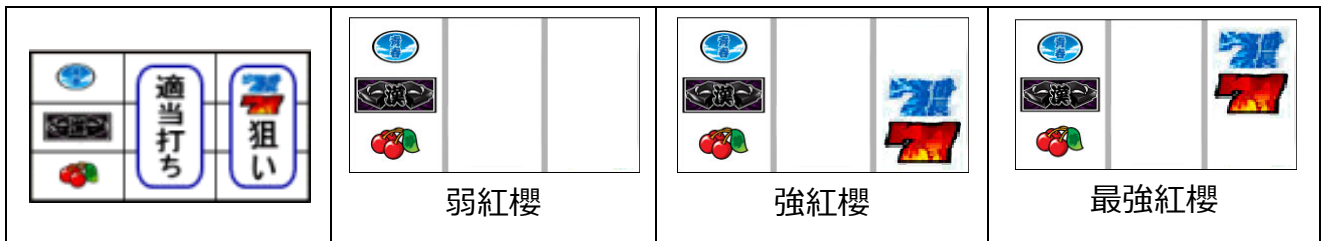


左轉輪約在轉輪上段到中段瞄押紅櫻(黑 BAR 下方)

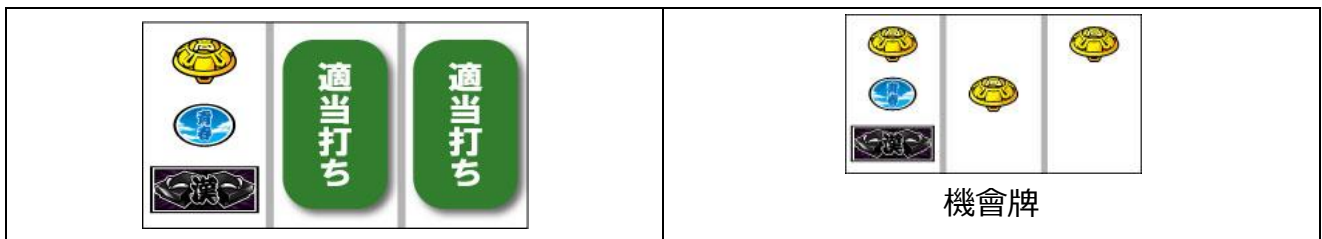
左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓雙七

右轉輪中段藍 7 停止為強紅櫻、紅 7 停止時為最強紅櫻、皆無停止時為弱紅櫻



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



左轉輪便當出現時，中右轉輪瞄壓便當，便當連線時為便當，瞄押但非形成連線時為機會牌



BONUS 與 ART 中的打法

BONUS 與 ART 中有壓順指示時按照押順停止，BONUS 中有切入演出發生時瞄押雙七

其餘演出時按照一般打法即可

本機基本演出說明

通常演出說明

通常場景



通常場景總共有四種，依照滯在的場景會有其高確期待度的不同

期待度依序為河川邊<教室內<屋頂<夜景，特別是夜景為高確或超高確的期待度激高

消燈演出



轉輪停止時畫面伴隨火焰消燈
頻發時為前兆可能性大

舍弟演出



舍弟的內褲或是衣服顏色對應
各種小役，也有接對決演出
如果小役成立卻沒被脫下衣服
為前兆演出確定(含假前兆)

角色登場演出



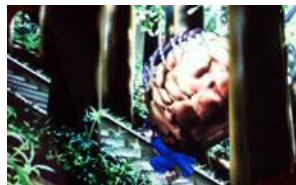
各種角色的登場演出
接連續演出的期待大
如果小役成立為發展演出時
為前兆演出確定(含假前兆)

洗澡演出



轟跳進去的鐵罐顏色
對應各種小役
也有接對決演出

跳石階演出



轟背著的岩石必須注意
跳上石階之後
有可能會遇到各角色

鐵球演出



落下的鐵球對應小役
各角色也有可能
伴隨著一起落下

オラオラ演出



按鍵連打後打破文字的
演出，可能成立
強小役或進強演出

漢氣演出



轟特寫伴隨著字一起出現
為機會小役或是往連續演出

健保老師演出



發生時為強演出之一

次回預告



連續演出發展時可能發生
期待度一口氣大幅上升

連續演出說明

狂犬のノリオ



各種連續演出只要轟勝利的話則 BONUS 或是 ART 確定，敗北時有可能突入特訓

各種角色有擅長或不擅長的項目，此角色對決的種類有四種

期待度依序為桌球<百人一首<排球<紙相撲

疾風のサキ



此角色對決的種類有四種，期待度依序為紙相撲<游泳<桌球<躲避球

煉獄のチャッピー



此角色對決的種類有四種，期待度依序為搶椅子<排球<游泳<桌球

肅清のマダラ



本作新參戰的角色，發展對決時為好機

此角色對決的種類有四種，期待度依序為百人一首<桌球<搶椅子<排球

挽歌の巖



同樣為本作參戰的新角色，跟此角色發展對決時為激熱演出

此角色對決的種類只有兩種，期待度依序為躲避球<百人一首

愛的教育指導



轟鋼鐵與各敵人角色進行教育指導，此為 BONUS 確定的稀有演出，2~5G 繼續

3G 繼續時 BB 確定、4G 繼續時為紅 7+次回天國 or 藍 7、5G 繼續時為超番長 or 藍 7+次回天國
不過有時 ART 拉回時會有這個演出，此時就不會符合上述的條件

特訓中演出說明

鐵塊



薰老師拉繩後鐵塊掉落
越多塊時期待度越高

保健老師



拉門開後保健老師登場
進行注射後追加鐵塊
發生時為真前兆期待大

擦地板演出



衣服的顏色對應小役
一群人通過為激熱!?

仁王 STEP UP 演出



STEP UP 顧名思義
繼續越多 G 時期待越大

猛特訓



特訓中拉門全關時，或是其他狀況時可突入的演出，是比特訓期待度還要的超激前兆演出
這裡當選 BONUS 的話，次回天國模式濃厚

BONUS 中演出說明

升格抽選



BONUS 確定畫面到實際可瞄押 BONUS 這之間，全部小役都會進行 BONUS 升格抽選

黑背景為 BAR 以上、紅背景為紅 7 以上、藍背景為藍 7 以上確定

而且不只只有小役會進行升格抽選，在升格抽選中消化一定 G 數時也會升格

轟 BB



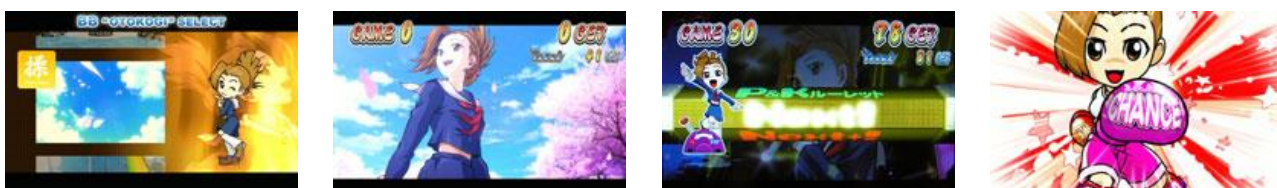
跟前作一樣，BB 中紅 7 連線告知有三種可以選擇，轟 BB 為機會告知
大型小役頻繁出現時為紅 7 連線成立的前兆!? 熊貓出現時為 7 連線的好機，如果是小熊貓為激熱
還有 BB 繼續 G 數為 60~300G，每 30G 會發生一次繼續演出，成功時則繼續

薰 BB



薰 BB 為完全告知類型，「あっちちタイム」突入時為發生告知的好機會
「超あっちちタイム」突入時為激熱，不過也會有在最後的表示枚數中告知
繼續 G 數演出則是 BB 結束敲下起動桿後復活則 BB 繼續

操 BB



操 BB 為最終告知類型，BB 消化中完全不會有告知，BB 結束後會發生 P&K 輪盤
P&K 輪盤中會告知是否當選 AR，如果操使出腳踢或是背景火焰時為好機!?
繼續 G 數演出則是每 30G 的輪盤中停在 NEXT 時則繼續

REG BONUS



RB 中的同伴聚集的越多時，天國模式移行率就越高
RB 繼續 G 數為 30G，但是中途門關起來的話則升格為 BB(90G 以上)確定

ART 中演出說明

場景演出



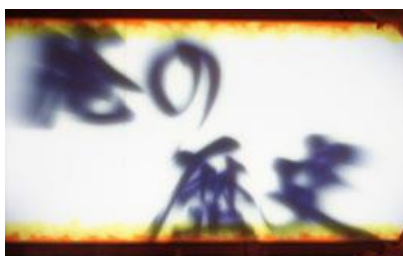
ART 中的場景有四種，各自有 BONUS 的前兆與高確期待度
期待度依序為溪谷<絕壁<山頂<山頂(夜晚)

氣合上乘



ART 中有很多上乘演出
這演出為轟切入演出後按下
按鍵表示台詞後提示期待度

我的歷史上乘



與回想場景一起 STEP UP
的上乘 G 數，一口氣大量上乘!

仁王上乘



ART 的最後 5G 發生
至此的潛伏上乘 G 數
會一口氣全部放出

溫泉提示演出



溫泉中小熊貓拿著
東西對應小役或是上乘

岩石落下演出



畫面中岩石落下
整面時進行場景移行

直升機演出



從直升機中登場角色
敵人登場往連續演出

應援演出



舍弟們會拿著旗子
旗子上面寫的文字
或是畫的圖案必須注意

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
超番長 BONUS	1/16384					
BB 合算	1/349	1/351	1/334	1/322	1/302	1/275
RB 確率	1/562	1/524	1/553	1/478	1/523	1/506
BONUS 合算	1/215	1/210	1/208	1/192	1/191	1/178
BONUS+ART	1/158	1/149	1/150	1/131	1/135	1/107
機械割	96.8%	97.6%	99.9%	104.9%	109.5%	114.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6		
左第 1 銅鐘	1/164	1/156	1/149	1/143	1/137	1/129		
共通銅鐘	1/74.1	1/75.9	1/77.6	1/79.5	1/81.5	1/84.9		
小役	中右銅鐘	弱便當	強便當	機會牌 A~C	弱櫻	強櫻	最強櫻	RP
確率	1/3.4	1/85.1	1/32768	各 1/400	1/119	1/437	1/16384	1/7.3

特定小役 BONUS 解除率

最強櫻不論狀態解除率 100%

狀態	低確				高確 A				
設定	弱便當	弱櫻	強櫻	機會牌	弱便當	弱櫻	強櫻	機會牌	共通銅鐘
13	0.5	1.50	16.5	11.3	5.0	22.6	44.9	33.2	0.15
24		2.41	18.3	12.5					
5		1.50	16.5	11.5					
6		2.54	18.3	13.1				33.2	
狀態	高確 B					超高確			
設定	弱便當	弱櫻	強櫻	機會牌	共通銅鐘	弱便當	弱櫻	強櫻/機會牌	共通銅鐘
13	5.0	11.4	36.0	20.6	1.2	24	36	65	2.2
24				2.3					
5				21.5					2.2
6				20.6					1.5

各模式的規定轉數分配

模式總共有通常 A/通常 B/天國 A/天國 B 四種，每種模式都有不同的規定轉數分配

規定轉數消化後會當選擬似 BONUS（番長 BONUS・REG BONUS）

天國 AB 規定轉數

模式	1~16G	17~32G	33~64G	65~96G
天國 A	10	20	50	20
天國 B	8.4	18.3	36.6	36.6

通常 AB 規定轉數

201~900G 之間的下兩位數 51~64 之間的分配比例較大

模式	通常 A						通常 B					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1-16	1.2	1.2	1.2	1.7	1.6	2.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.8
17-32	2.7	2.7	2.7	3.8	3.7	4.1	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.8
33-64	5.2	5.2	5.2	5.8	5.7	6.3	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	1.5
65-96	2.1	2.2	2.1	4.2	4.2	4.7	1.9	1.9	1.9	2.0	1.9	2.6
97-200	1.0	1.1	1.0	1.1	0.9	2.7	10.0	10.5	10.0	10.6	10.0	13.9
201-300	26.4	27.5	26.4	25.0	23.9	26.1	4.3	4.5	4.3	4.6	4.3	6.6
301-400	0.7	0.7	0.7	0.7	0.6	1.6	15.3	15.9	15.3	15.9	15.3	17.9
401-500	18.3	18.6	18.3	17.3	16.9	17.7	3.3	3.4	3.3	3.5	3.3	4.6
501-600	0.5	0.5	0.5	0.5	0.4	1.0	19.2	19.6	19.2	19.6	19.2	19.2
601-700	12.6	12.6	12.6	12.0	11.9	11.1	2.2	2.2	2.2	2.3	2.2	2.6
701-800	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.6	12.7	12.7	12.7	12.6	12.7	11.0
801-900	8.7	8.6	8.7	8.3	8.4	7.0	1.5	1.4	1.5	1.5	1.5	1.5
901-951	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	8.3	8.1	8.3	8.0	8.3	6.1
952-967	17.9	16.6	17.9	16.1	17.4	10.5	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.06
968-999	2.2	2.0	2.2	3.2	3.6	4.2	19.3	17.7	19.3	17.4	19.3	10.7

BONUS 解除時的分配與繼續 G 數抽選

BONUS 分配會依照不同的模式而有所不同

最強櫻解除時為番長 BONUS 確定、弱便當解除時為藍 7 番長 BONUS 確定

最強櫻解除時

模式	通常 A	通常 B		天國 A	天國 B
設定	1-6	1-5	6	1-6	6
藍 7	1.6	6.3	12.5	14.2	25.7
紅 7	98.4	93.7	87.5	85.8	74.3

G 數與其他特殊小役解除時

模式	通常 A				通常 B		天國 A					天國 B	
設定	1.3	2.4	5	6	1-5	6	1	2.4	3	5	6	1-5	6
藍 7	1.6				5	8	14.2					25.7	
紅 7	48.5	45.4	50.0	54.9	5	8	42.7	46.4	45.2	47.3	57.4	34.9	39.7
BAR	50.0	53.0	48.4	43.5	90	84	43.1	39.4	40.6	38.5	28.4	39.4	34.6

番長 BONUS 的 G 數分配

番長 BONUS 的繼續 G 數有 60~300G, 以每 30G 作為間隔, 選擇 300G 時 ART 確定

180G 結束的番長 BONUS 為設定六確定

G 數	60	90	120	150	180	210	240	270	300
設定 1-3	49.1	44.6	4.25	1.40		0.15	0.05	0.05	0.39
設定 4-5	49.2	44.6	4.19	1.22		0.29	0.05	0.05	0.39
設定 6	44.8	48.9	4.32	1.21	0.39	0.20	0.04	0.04	0.10

BONUS 昇格率

從 BONUS 當選到告知之間所成立的小役會進行 BONUS 昇格抽選

內部的 BAR 成立時升格成紅 7BONUS、紅 7BONUS 成立時升格藍 7BONUS

成立役	便當	弱櫻	強櫻	機會牌	共通銅鐘	押順銅鐘	RP	不中小役
BAR→紅 7	10	12.5	50.0	25.0	4.0	1.8	0.3	1.0
紅 7→藍 7	3.7	4.7	18.9	9.3	0.3	0.1	0.1	0.1

ART 中的上乘抽選

ART 中的 G 數上乘契機有小役成立、BONUS 成立、BONUS 中 7 連線成立的三種
小役成立時會進行上乘跟 BONUS 解除的雙重抽選

ART 上乘當選時有一部分會變成後上乘、準備中跟連續演出中當選上乘時必為後上乘

頂 RUSH 中

成立役	不中小役	弱便當	最強櫻	強櫻	弱櫻	機會牌	BONUS
當選率	1.0	12.5	100	100	33.3	100	100
10G	66.7				68.5		90.7
20G				64.7	10.0	63.5	
30G		48.4		23.6	10.0	20.0	
50G		25.0		7.5	5.0	10.0	8.4
100G	33.3	16.0	50	3.7	1.0	5.0	0.8
200G		8.0	25	0.3	1.0	1.0	0.05
300G		2.7	25	0.1	0.5	0.5	0.02

絕頂 RUSH 中

G 數		100G			200G		300G	
最強櫻/超番 BONUS		50			25		25	
成立役	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
不中小役		72.2		11.4	11.4	3.8	0.7	0.4
弱便當					79	16	4	1
強櫻				76	20	2	1	1
弱櫻		61.1		26.9	10	1	0.5	0.5
機會牌				71	21	5	2	1
共通銅鐘	76.2		22			1	0.5	0.3
銅鐘	76.2		22.9			0.5	0.3	0.1
RP	91.4	5	2	1		0.5	0.1	
立直目 RP			65.5	20	10	3	1.1	0.4

番長 BONUS 中 7 連線成立

成立種類	30G	50G	100G	200G	300G
紅 7 連線	86.4	9.2	3.4	0.6	0.5
藍 7 連線		79.9	15.3	2.4	2.4

BONUS 中 7 連線的期待度

BONUS 中特殊小役成立時會進行 7 連線的抽選

一般遊戲下 7 連線成立為 ART 確定、ART 中 7 連線成立時為上乘確定

抽選當選時，會在後幾轉告知並可瞄押連線(操 BB 結束後才會進行告知)

最強櫻成立時為 7 連線當選確定

BONUS	紅 7BONUS		藍 7BONUS		BAR	
	一般	ART 中	一般	ART 中	一般	ART 中
不中小役	1.0		1.9	3.0	0.03	0.06
弱便當	2.0	2.7	3.0	4.9	1.0	2.0
弱櫻	2.3	3.4	5.2	11.6	1.0	2.0
強櫻	25.0	36.6	60.7	73.4	10.0	20.0
機會牌	18.0	25.0	38.3	50.1	10.0	20.0
共通銅鐘	0.5	0.3	8.6	10.7	8.6	10.7
押順銅鐘	0.3		0.9	1.1	0.003	0.006
RP	0.02		0.02		0.003	0.006
紅 7RP	0.06		0.06			
藍 7RP	0.61	0.45	0.61	0.45	0.003	0.003

ART 的初當抽選與 SET 數抽選

突入 ART「頂 RUSH」的契機有超番長 BONUS 成立、番長 BONUS 中 7 連線成立

與通常時的純槓成立，以下為各設定的通常時的頂 RUSH 當選率

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1/3540	1/3190	1/2900	1/2360	1/1930	1/1030

ART 初當時會進行 SET 數的抽選

SET 數	1	2.4	3	5	6
1SET	82.4	82.8	75.7	69.7	83.1
2SET	14.6	14.3	20.8	25.0	15.3
3SET	2.5	2.5	3.2	4.5	1.3
5SET	0.4	0.4	0.4	0.8	0.4

狀態移行抽選

通常時

通常時有低確/高確 A/高確 B/超高確的四種狀態存在，會影響特定小役的解除率

狀態會因為小役抽選或是規定 G 數消化而進行移行

超高確在高確 A 與高確 B 同時當選時進行移行

小役成立的高確 A 移行抽選

高確 A 移行後，每轉以 $1/20.9$ 進行轉落抽選

小役	弱便當	弱櫻	強櫻/機會牌	共通銅鐘
設定 135	25.0	10.1	5.0	0.5
設定 2	26.3	10.8	5.0	0.6
設定 4	29.0	11.8	5.0	0.6
設定 6	33.0	16.5	5.8	1.2

規定 G 數的高確 B 移行抽選

高確 B 移行總共有四種 TABLE 下去做管理，每 TABLE 大約間隔 200G 移行一次高確 B

ART 中

ART 中跟通常時一樣也有四種狀態，但是小役的高確移行抽選比通常時高（設定 6 以外）

小役成立的高確 A 移行抽選

高確 A 移行後，每轉以(設定 1-5: $1/20.9$ 、設定 6: $1/24.6$)進行轉落抽選

小役	弱便當	弱櫻	強櫻/機會牌	共通銅鐘/左第 1 銅鐘
設定 135	39.1	17.9	5.00	0.47
設定 24	31.1	13.0	5.00	0.47
設定 6	28.1	16.5	5.49	0.82

模式移行率

模式移行只發生在 BONUS 成立時進行移行抽選，根據滯在模式及開獎契機有所變化

通常 AB 模式滯在時

超番長 BONUS 時移行天國 A 確定

滯在	通常 A						通常 B			
	便當/最強櫻			G 數/其他小役			便當/最強櫻		G 數/其他小役	
設定	通 A	通 B	天 A	通 A	通 B	天 A	通 B	天 A	通 B	天 A
1	82.4	1.6	16.0	79.6	6.7	13.7	34	66	50	50
2	75.1	2.9	22.0	73.6	9.8	16.6	40	60	60	40
3	81.9	1.6	16.5	78.2	7.0	14.8	31	69	45	55
4	73.9	3.5	22.6	69.0	11.2	19.8	38	62	55	45
5	81.4	1.6	17.0	76.9	7.3	15.8	28	72	35	65
6	35.9	25.0	39.1	57.5	17.5	25.0	25	75	40	60

天國 A 滯在時

契機	超番長		便當/最強櫻			G 數/其他小役		
	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B
1	75	25	43.8	55.4	0.8	58.4	41.2	0.4
2			54.2	45.0	0.8	72.4	27.2	0.4
3			38.6	59.8	1.6	55.2	44.0	0.8
4			52.4	46.8	0.8	69.5	30.2	0.4
5			31.9	65.0	3.1	50.1	48.3	1.6
6			59.6	40.0	0.4	84.9	15.0	0.1

天國 B 滯在時

契機	超番長/便當/最強櫻	G 數/其他小役	
	天 B	天 A	天 B
1-5	100	50	50
6		99.9	0.1

前兆轉數分配

BONUS 當選時會進行前兆轉數的分配抽選

前兆轉數在特定役解除時最大為 32G、規定轉數解除時最大為 38G

規定轉數解除時

規定轉數	1-96	97-999
32G	50	100
38G	50	

強櫻・機會牌解除時

前兆 G	3	4	5	6	7	16	31	32
通常中強櫻/機會牌	10	12.5	12.5	10	5	2	24	24
高確中強櫻/機會牌	2	3	5	7	7	2	37	37
弱便當/弱櫻/最強櫻	20	25	25	20	10			
共通銅鐘								100

ART 拉回率與絕頂 RUSH 突入率

ART 結束時會進行 ART 拉回的抽選，以下表格為當選率

設定	1	2	3	4	5	6
拉回率	21.2	30.5	24.2	33.3	25.6	42.5

ART 結束後的 RT 狀態中，特殊小役當選時也會進行拉回抽選

便當：8.5%

弱紅櫻：13.5%

強紅櫻/最強紅櫻/機會牌：100%

絕頂 RUSH 突入率

頂 RUSH 中的番長 BONUS 成立時會進行絕頂 RUSH 的抽選

絕頂 RUSH 中便當.再.再.的 RP 成立時結束絕頂 RUSH 放出 BONUS

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	10.0	9.0	12.8	9.0	17.1	6.0

操 BB PK 輪盤中的次回模式示唆演出

操 BB 結束時的 PK 輪盤演出中，拳套與防具顏色會示唆次回的模式

拳套與防具顏色				無再度出拳或出腳				有再度出拳或出腳			
左手	右手	左腳	右腳	通 A	通 B	天 A	天 B	通 A	通 B	天 A	天 B
粉	粉	粉	紅	60.2	5.61	33.9	0.24	17.3	15.6	66.5	0.62
粉	粉	粉	藍	62.9	3.9	32.8	0.46			92.7	7.33
粉	粉	粉	彩	62.4	2.86	34.5	0.28			91.6	8.37
粉	粉	紅	紅	84.2	12.6	3.11	0.1	84.3	12.2	3.45	0.04
粉	粉	紅	藍	87	10.5	2.4	0.04	84.8	10.6	4.6	0.07
粉	粉	紅	彩	79.7	16.2	3.95	0.06	81.6	9.15	9.17	0.09
粉	粉	藍	藍			75.1	24.9			99	1.01
粉	粉	藍	彩	57.9	8.14	33.8	0.18			99.4	0.63
粉	粉	彩	彩			49.2	50.8			98.2	1.83
粉	紅	紅	紅	77.1	11.2	11.4	0.21	81.8	7.94	10.1	0.19
粉	紅	紅	藍	83.2	12.1	4.67	0.06	77.7	10.1	12.2	0.14
粉	紅	紅	彩	82.1	11	6.9	0.07	73.8	9.21	16.8	0.15
粉	紅	藍	藍	55.9	10.7	33.3	0.14	37.9	15.5	45.9	0.62
粉	紅	藍	彩			98.2	1.76			98.3	1.74
粉	紅	彩	彩	47.1	10.5	42.2	0.31	21.9	20.4	56.5	1.25
粉	藍	藍	藍			77.1	23			77.1	23
粉	藍	藍	彩	67.5	12.4	20	0.1			97.8	2.19
粉	藍	彩	彩	39.5	12.5	47.6	0.46			97.8	2.19
粉	彩	彩	彩			83.1	16.9			81.7	18.3
紅	紅	紅	紅			50	50	(不會發生)			
紅	紅	紅	藍	76.2	13.9	9.88	0.06			98.7	1.29
紅	紅	紅	彩	80.7	11	8.23	0.03			99.1	0.92
紅	紅	藍	藍	40.4	5.87	53.6	0.18			98.7	1.29
紅	紅	藍	彩	86.5	6.06	7.39	0.04			98.9	1.15
紅	紅	彩	彩	30.1	4.38	57.1	8.5			78.6	21.4
紅	藍	藍	藍			62.7	37.3			65	35
紅	藍	藍	彩	55.5	8.08	36.2	0.18			98.7	1.27

拳套與防具顏色				無再度出拳或出腳				有再度出拳或出腳			
左手	右手	左腳	右腳	通 A	通 B	天 A	天 B	通 A	通 B	天 A	天 B
紅	藍	彩	彩	40.2	7.79	47.6	4.43			98.2	1.84
紅	彩	彩	彩			90	10.1			64.4	35.6
藍	藍	藍	藍			49.2	50.8	(不會發生)			
藍	藍	藍	彩			88	12			86.1	13.9
藍	藍	彩	彩			88.5	11.5			86.1	13.9
藍	彩	彩	彩			88.5	11.5			77.1	23
彩	彩	彩	彩			49	51	(不會發生)			
粉	粉	粉	粉				100	(不會發生)			