

# CR 押忍!番長

## CR ぱちんこ押忍!番長

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2017/01

新規 MAX、一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

86 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 4&1&8&9&14

通常時大當確率 1/319.7

確變中大當確率 1/32.8

確變率 65%

平均出玉

4R : 約 448 個

6R : 約 672 個

16R : 約 1792 個

ROUND 數 4/6/16

1R COUNT 數 8

時短

大當結束後 50/100 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

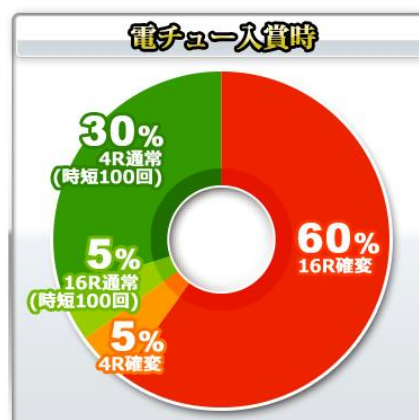


10% 6R 確變、35% 6R 確變(電嘴補助 50)

20% 6R 確變(時短 50/潜伏時電嘴到次回)

35% 6R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



60% 16R 確變、5% 4R 確變

5% 16R 通常、30% 4R 通常

**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



**f** 樂都社團討論區  
歡迎加入FB粉絲團  
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



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

## 模式與大當介紹

### 通常場景



場景有河邊、學校、街道等  
背景有白天、黃昏、夜晚

### 大當



7 以外則有機會為確變或通常的一般 BONUS、也有機會當選操 BONUS  
開獎中可以聽到 29 首的歌曲

### 頂 CHANCE



初當後有一大半會突入的電嘴補助 50 回的內部確變或時短模式  
告知模式可有三個選擇「轟場景（機會告知）」「薰場景（突然告知）」「操場景（STEP UP 告知）」  
消化中可以隨時切換模式、滯在中要是獲得大當則突入頂 RUSH 濃厚！

### 俺道



頂 CHANCE 後突入的潛伏確變或是通常模式，消化中要注意倒數的文字  
最中判定成功的話則 LOGO 會變成彩色後升格超俺道，為潛伏確變濃厚！

### 頂 RUSH



確變的話則會持續到次回大當，時短則有電嘴補助 100 回的出玉增加主要模式  
突入時的 LOGO 顏色會示唆狀態，彩色則為確變狀態濃厚，RUSH 中的大當有 65% 為 16R

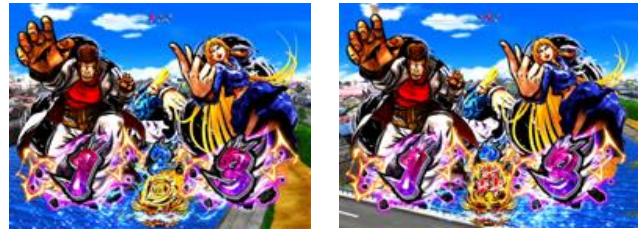
## 預告演出

### 漢魂預告



盤面左下方的漢魂燈亮起時為好機  
全點亮則通常時會往特訓發展  
特訓時則保留顏色會變化

### 保留變化預告



保留的種類有很多種，變成紅色或是老鷹紋時  
則期待度大幅上升，番長圖案則為好機

### 漢氣預告



SLOT 也有的經典演出  
要注意最後出現的文字是什麼

### 消燈演出



這也是從 SLOT 拿過來的演出  
畫面左側消燈時為好機

### 薰 ZONE



為特訓前兆的先讀區間  
突入時為好機

### 特訓演出



漢氣燈全點亮或是其他契機所突入的演出，特訓中會使保留變化與期待度上升  
心技體持續的話則期待度上升，也有可能從立直後失敗發展

### 次回預告



期待度 80%以上的激熱演出  
內容會示唆即將發展的目標

### 老鷹紋



為大都系列機台的激熱花紋  
主要在切入演出與保留上出現此花紋

## 立直演出

### 桌球對決



為初當主要關鍵的對決立直  
贏過對方的話則獲得大當  
會依照角色而有期待度不同

### 紙相撲對決



基本的對戰對手為ユカ  
如果對的是ノリ才則期待度高  
往後半發展時轟攻擊種類要注意

### 椅子對決



比起チャッピー對決フミオ  
時期待度較高，後半轟使用  
短跑方式起跑時為好機

### 排球對決



對戰對手是マダラ時為好機  
如果舍弟三人登場時  
則期待度大幅上升

### 籃球對決



對決ブル時為好機，轟的前半  
攻擊種類與後半的投球方式  
必須要注意

### 足壘球對決



如果對決巖則期待度大幅上升  
舍弟的簽名與踢到球的地方  
必須要注意

### 軟式網球對決



對決ユカ時為激熱的演出！  
殺球速度為 300 時為大好機  
敵方如何打回來也要注意

### 躲避球對決



對戰對手是巖已經很有期待度，如果是對戰サキ則為激熱！  
先制攻擊是轟的話則為好機，球上有時也會寫著激熱  
最後切入演出出現老鷹花紋的話則跟拿到勝利沒兩樣了



### 限界突破立直



有可能在軟式網球與躲避球對決中發生  
期待度超過 80% 的大好機演出

### 老爸熊貓桌球立直



發展時則為大好機的立直演出，與老爸熊貓  
展開桌球對決，要注意標題與切入演出的種類

## 頂 RUSH 中的演出

### 場景變換演出



消化中場景會隨機變化，然後會依照場景而立直發展時的對決內容也會有所變化，對決內容在畫面右上角的圖案中會示唆  
如果文字顏色是紅色時則為好機

### BET 拳頭預告



為 SLOT 的經典演出  
發生時為聽牌的好機  
按鍵種類會有期待度變化

### 絕頂背景預告



畫面移動演出發生時的激熱演出  
發生時為大當濃厚！

### 熊貓群預告



熊貓與小熊貓在畫面上通過  
發生時則為聽牌濃厚

### 鋼鐵復活



對決立直敗北後鋼鐵登場的話  
則為復活濃厚！會使用鐵拳  
來制裁對戰對手

### 對決立直



上面為連莊的主要八種立直演出，贏過段戰對手時則獲得大當  
期待度基本上跟通常時的對決演出一樣