

八通屋

押忍！サラリーマン番長
俺に日本は狭すぎる
押忍！上班族番長
(大都技研)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

●押忍番長系列第三彈。大都經典『押忍!番長』系列，無論在四號機、五號機都極受好評。

本次主人公們畢業了，成為上班族後會展開多少更有趣的故事呢...?

●新筐體「GRAN MOVE(グランムーブ)」採用。

●AT特化機

【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.9%

設定3：100.5%

設定4：104.4%

設定5：108.3%

設定6：114.5%

【AT概要】

●遊戲數上乘方式

●1回合：50G

●AT中的純增：1G中獎約2.8枚

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。搭載3種類的疑似BONUS。

▼超番長BONUS：[紅7・藍7・紅7]連線

50G繼續(頂RUSH突入確定)

▼番長BONUS：[紅7連線/藍7連線(左下到右上以外)]

40G～100G繼續。AT當選期待度是紅7BB < 藍7BB

▼頂RUSH：[金7連線]

頂RUSH突入時是顯示金7連線。中段金7連線為青頂RUSH確定。

【天井】

BONUS間，1069G消化為天井到達，BONUS確定。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是規定遊戲數消化為BONUS的階段天井分配不同的多數個模式存在。

天國模式是約100G為止的機會區域、模式是BONUS終了時為移行抽選發生。

其他也有BONUS當選期待度不同的低確和高確存在。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確和前兆期待度有變化。

低轟舞台=鏡舞台<霰舞台<剛天舞台高



轟舞台



鏡舞台



霰舞台



剛天舞台

@BONUS獲得抽選

特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低弱櫻桃=便當<機會目<強櫻桃<最強櫻桃高

@仁王門(自力解除)突入契機

押忍鈴鐺or1枚役成立時，仁王門突入抽選發生。

AT後的拉回也有突入的可能性。

@重要演出



漢氣演出



性感秘書演出



名片演出



漢的人生語錄演出



次回預告



上班族語錄演出



按燈演出



社旗演出



白色小役告知

(前兆暗示可能性高)



仁王門暗燈演出



仁王門輪盤演出



仁王門會議演出



@對決演出

發展對決為期待度有變化。



2.0食堂



2.0賞花



2.0工事現場



2.5膠囊旅館



3.0駱駝競走



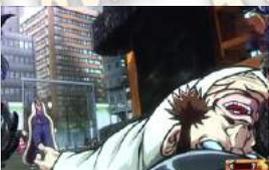
3.5飛込營業



4.0賭場



4.5奪還任務



5.0鬼的熱情交涉術

@對決機會演出

食堂：[天井<肌肉<豪華船套餐]依順序提高期待度。第1G零出現是機會。

賞花：拉扯與氣合越強模式越是機會。幫助的角色是[美佐<美祐<エリカ]
依順序提高期待度。

工事現場：夥伴越多期待度越高、3人登場為機會。

切入是強模式為機會。平&部長登場為復活機會。

膠囊旅館：轟優勢為提高期待度。牛乳對決是發展時為機會。

駱駝競走：開始時先跑的話，提高期待度。

牆壁破壞、折扇出現、目標越豪華是機會。

飛込營業：飛込營業是有2種模式，與鏡的戰鬥發展是刺激！

取回文件模式若為汽車是機會、追趕的人為2人是提高期待度、
零出現是機會。

賭場：硬幣量越多越是機會。輪盤切入優勢是機會。

奪還任務：被營業部長追逐為機會。轟為禪(兜襠布)姿是機會。

【機會區域的構成】

@仁王門(自力解除)解說

10G+ α 之間、包含禎龜全役為頂RUSH(AT)獲得抽選發生的自力解除區域。

轟破門的話，是AT確定。

仁王門突入時的AT期待度是約40%、猛仁王門是更提高期待度。

突入條件：特定小役成立時抽選 / AT終了時的部分

終了條件：規定遊戲數消化

演出

- 連打是機會。
- 藍門出現為機會。
- 仁王門中，金7連線的話，AT確定。



仁王門

@研修(前兆)解說

作為通常時的前兆舞台突入。

仁王像越點火，期待度越高、4個以上點火的話，是機會。



研修

研修是3個種類存在、[研修<猛研修<超研修]依順序提高期待度。

從研修也有猛or超，昇格的可能性。研修後是對決演出發展。

機會演出：仁王玉從右邊出現 / 巴掌演出 / 零登場

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

固定BONUS未搭載。搭載3種類疑似BONUS。



番長 BONUS

▼超番長BONUS：[紅7・藍7・紅7]連線

50G繼續(頂RUSH突入確定)

▼番長BONUS：紅7連線/藍7連線(左下到右上以外)

40G~100G繼續。 AT當選期待度是紅7BB<藍7BB

▼頂RUSH：金7連線

頂RUSH突入時是顯示金7連線。中段金7連線為青頂RUSH確定。

@BONUS準備中的昇格抽選

BONUS確定後是2擇鈴鐺正解時的1/2為點

數獲得、點數儲存6個的話是昇格抽選。



超番長 BONUS

AT中是有絕頂RUSH(上乘)突入可能性。

點數為6個未滿也可能進行獲得數對應的昇格抽選。

昇格AT期待度

高[超番長BONUS(AT確定)]

↑[番長BONUS(藍7連線)]

低[番長BONUS(紅7連線)]

@番長BONUS

40~100遊戲繼續的遊戲數管理的疑似BONUS、1G約2.8枚增加。

BONUS中是7連線發生為AT確定、7連線的第2回はAT遊戲數的上乘發生。

番長BONUS為100G完走的話，頂RUSH確定。

1/3機率當選超番長BONUS。

經由AT的番長BONUS中是進行AT遊戲數上乘抽選。

AT期待度は紅7BB < 藍7BB

番長BONUS是從告知不同的轟、鏡、雫之3類型可以選擇。

轟(機會告知)

- 從熊貓切入發生的7連線為AT確定。
- 熊貓切入是[熊貓 < 小熊貓 < 大熊貓]依順序提高期待度。
- 掌握轉輪的7圖案停止位置、法則崩壞是機會。
- BONUS的繼續期待度は根據光環的顏色暗示。



轟 BB(機會告知)

鏡(完全告知)

- 告知發生為金色門出現的話，是7連線確定。
- 機會役成立後，ほっとつとタイム突入的話，是7連線高確狀態。
- 超ほっとつとタイム是更提高期待度。
- BONUS中。READY⇒GO為止進行是繼續確定。



鏡BB(完全告知)

雫(最終告知)

- 機會役成立為昇格・獲得的保留玉的顏色和組合不同，期待度有變化。
- 保留玉的顏色是[白<黃<綠<紅<紫]依順序提高期待度。
- 最終遊戲的審判演出決定是否AT突入。



雫BB(最終告知)

▼當選契機

- 通常時的規定遊戲數消化時。
- 特定小役成立時(通常時/頂RUSH中)的部分。
- 頂RUSH中、漢氣點數10pt獲得時的部分。
- ※頂SRUSH中的番長BONUS當選時、SRUSH BONUS上乘期待度大幅提高。

@超番長BONUS

50G繼續的AT突入確定的疑似BONUS、1G約2.8枚增。

從長凍結、強便當成立、昇格抽選突入。

BONUS中是7連線高確率狀態、機會役成立是遊戲數上乘抽選發生。

BONUS終了後是必定至天國模式突入。

▼當選契機

- 凍結發生時。
- 強便當箱成立時。
- 昇格抽選最深部到達時。
- ※包含番長BONUS中、各狀態有當選的可能性。

【AT的構成】

@頂RUSH(AT)解說

1回合50G+上乘遊戲數，AT累積消化為止繼續的AT。

在頂RUSH是紅頂RUSH和藍頂RUSH存在、藍是能獲得紅的2倍漢氣點數。

儲存漢氣點數，進行BONUS獲得抽選和舞台移行抽選。

在AT是和番長BONUS一樣、告知演出不同的轟、鏡、零的3種類存在。

AT中也和通常時一樣，遊戲數消化與機會役為BONUS獲得抽選發生。

突入條件

- 番長BONUS中的AT抽選當選時
- 超番長BONUS終了後
- 仁王門(自力解除)成功時
- 通常時的AT直擊抽選當選時



頂RUSH(AT)

終了條件：獲得遊戲數消化後的AT累積消化

AT準備中昇格抽選

- 和BONUS準備中的昇格抽選一樣，REPLAY以外的小役成立時，點數獲得抽選發生。
- 點數儲存6個，昇格抽選發生，從赤頂RUSH至青頂RUSH昇格。
- 集越多點數的話，AT累積獲得。
- 金7連線為AT開始，金7中段連線是青頂RUSH確定。

@漢氣點數

- AT中的1枚役和押忍鈴鐺獲得的機會，儲存10點點數上乘抽選發生。

@轟AT(機會告知)

- 漢氣點數是跟去液晶下的「漢之勞動表」顯示。
- 遊戲數上乘是即、昇格、潛伏、前兆4個模式。

- 舞台越升級，番長BONUS期待度越高。
- 舞台是[熱帶草原<崖<山頂<山頂(夜)]依順序提高期待度。
- 勞動表達成為辭令機會發生，舞台升級、上乘、連續演出等發展。
- 連續演出發生為番長BONUSor遊戲數上乘的機會。



轟AT(機會告知)

@鏡AT(完全告知)

- 漢氣點數是根據液晶右下的SLOT進行暗示，SLOT舞台升級、上乘發展。
- 搖桿ON和轉輪停止為上乘發生。
- 車的顏色是[黃<綠<藍]依順序提高期待度。
- V.I.P室突入為番長BONUS的機會。
- COME ON! 告知發生為遊戲數上乘、BINGO! 是上乘orBONUS。



鏡AT(完全告知)

@雫AT(最終告知)

- 漢氣點數是根據液晶右下的小熊貓動作暗示。
- 儲存的保留玉在最終遊戲進行上乘審判成功為上乘發生。
- 背景為イルカ舞台是機會。
- 保留玉是[藍<黃<綠<爆彈<紅<炎<閃電]依順序提高期待度。



雫AT(最終告知)

遊戲數上乘獲得期待度

- 特定小役成立時，遊戲上乘抽選發生。

低便當<弱櫻桃<機會目=強櫻桃=最強櫻桃高

上乘時遊戲數獲得期待度

- 根據上乘成功時的小役，獲得遊戲數期待度有變化。

低弱櫻桃<強櫻桃<機會目<便當<最強櫻桃高

@頂SRUSH(上乘)

- 30or50or100G間的高確區域。
- 基本上頂SRUSH畫面2分割為上乘抽選2回、頂SRUSH畫面4分割為4回發生。
- 頂SRUSH中的番長BONUS當選是BONUS的SRUSH BONUS上乘期待度提高。
- 頂SRUSH本身的遊戲數也可能進行上乘。
- 頂SRUSH中是SRUSH挑戰發生率提高、SRUSH成功為頂SRUSH遊戲數上乘。

▼突入契機：頂RUSH中的SRUSH挑戰成功(中轉輪[BAR・便當箱・BAR]停止)時。



頂SRUSH

@絕頂RUSH(上乘)

- 10G+ α 之間、每次遊戲全役為AT的上乘發生的上乘區域
- 期待上乘遊戲數是超過200G。
- 10G消化後是押順鈴鐺的2擇不正解時終了。
- 上乘遊戲數的昇格、終了後也有再繼續的可能性。

▼突入契機：主要是頂RUSH中的番長BONUS當選時的部分。



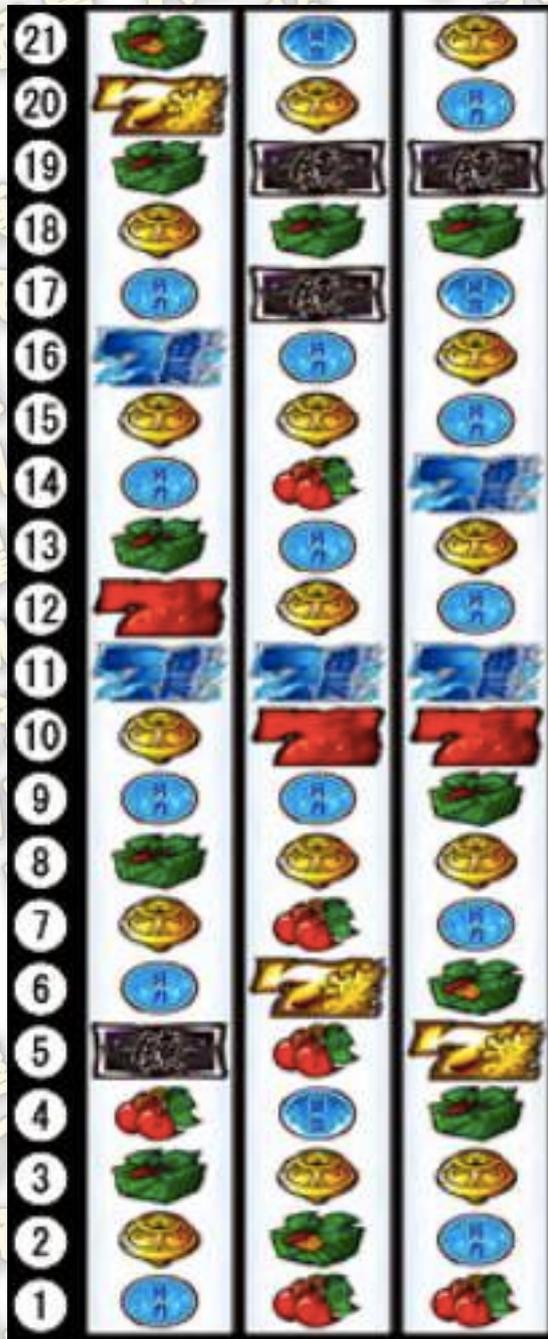
絕頂RUSH

@拉回抽選

頂RUSH(AT)終了後是仁王門(自力解除)&AT拉回抽選發生。
回到通常以後，也可能突然AT拉回。

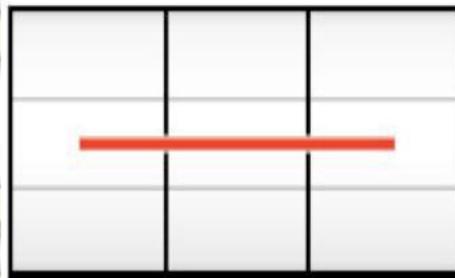
【轉輪排列】

【役構成】



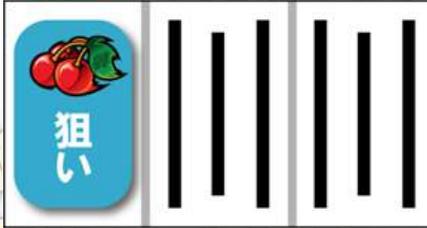
【有效線】

只有中線有效的1線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段瞄準4號櫻桃，之後依照停止型，中、右轉輪有不同。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃出現時，中、右轉輪適當打擊。右轉輪中段若為便當盒 or 藍 7or 金 7or BAR 停止是強櫻桃



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。機會目成立時，強轉輪閃爍發生。



<停止模式 3>

左轉輪便當盒出現時，中、右轉輪瞄準便當盒。若便當盒未成立是機會目。

@BONUS · AT中的打擊方法



<有導航時>

押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。切入發生時，逆押瞄準指定 7 圖案。



<無導航時>

無導航時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役

弱櫻桃

強櫻桃

最強櫻桃

最強櫻桃

便當

強便當

一枚役(X=便當 or BONUS 圖案)

押忍鈴鐺

鈴鐺

機會目

機會目