

八通屋

押忍!番長3
押忍!番長3
(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※

- 主人公「轟金剛」為高校三年級生，至戶外教學
- 本作的番長，特別是「鈴鐺」為刺激
- 前作的漢氣循環加上鈴鐺的新要素，新循環系統「漢氣アクセル」誕生
- 疑似BONUS + ART類型
- 高級BONUS的「超番長BONUS」是實際BONUS
- 初當是基本的ART
- 通常時疑似BONUS「番長BONUS」當選的話，終了後是必定至ART突入
- 定番的「對決演出」為ART突入的主要部分，對手為嚴是超激！
- ART「頂JOURNEY」是1回合40G繼續，純增是約2.0枚/1G，回合數上乘方式，有拉回抽選
- 特化區域「絕頂對決」是持續勝利為ART累積

【機械割】

設定1 : 98.2% 設定2 : 99.4% 設定3 : 101.6%
 設定4 : 106.7% 設定5 : 116.0% 設定6 : 119.3%

【天井】

通常鈴鐺最大200回成立為天井到達，ART當選 確定。

【ART概要】

●頂JOURNEY

1G中獎的純增枚數約2.0枚。

1回合40G繼續的回合數管理方式。

【BONUS的純增枚數】

●超番長BONUS 「紅7・藍7・紅7」連線。

高級BONUS，也是本機唯一的實際BONUS。

超過340枚付出為終了，純增枚數是最大245枚。

超番長BONUS中是7連線為高確率抽選，7連線成立為ART累積。

終了後是必定至ART突入。

●番長BONUS 紅7連線、藍7連線。

是為疑似BONUS，50G繼續。

突入時為ART當選確定。

消化中7連線的話，ART累積確定。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是有多種狀態存在。

根據滯在狀態，至對決演出的發展期待度不同。

期待度依序是「公園＝喫茶店＜屋上＜商店街（夕）＜商店街（夜）」。

屋上是高確暗示，商店街是暗示對決的前兆。

高確為獲得機會役的話，對決發展的期待大。



喫茶店



屋上



商店街（夕）



商店街（夜）

@通常時的遊戲性

通常時是鈴鐺成立增加1點，規定點數到達為至對決演出發展。

特定小役成立時也是至對決演出與特訓發展的機會。

由鈴鐺成立累積的點數是在轉輪右邊的「對決計數器」累積點數。

根據內部狀態，至對決演出的發展期待度不同。

@特訓

熟悉的特訓演出。經由特訓突入的對決期待度高。



特訓

@特訓中的演出



化石落下演出



火把演出

本作是特訓中在轟身上落下的鐵塊變成化石。

火把的顏色對應小役。

化石等級越高期待度越高，LV3 恐龍化石是機會。

本作也是連續演出為機會！？

會！？



舍弟一輪車演出

熟悉的舍弟也依然健在。

押忍!番長 2 是舍弟群通過為期待度

增加，本作也是！？



打針演出

打針使力量增加。

マチコ先生登場為機會。

@對決模式

通常時是有4個對決模式。根據滞在模式，至對決演出的突入期待度不同。

模式移行契機是「對決演出終了時」。

各模式的概要如下。

●通常A模式

基本是在這個模式滞在，至對決演出的發展期待度最低。

但即使在這最低的模式，也有30%以上的確率至「對決連中模式」移行。

●通常B模式

從此模式不會至通常A轉落，模式昇格處是「對決連中模式」。

●機會模式

強區域，能期待提早至對決演出發展。

對決計數器周邊，落雷發生的話，是區域中的可能性高。

●對決連中模式

鈴鐺7回成立的話，必定至對決演出發展。



對決

@對決演出的勝利期待度

由「鈴鐺成立的規定點數到達時」與「特定小役」至對決演出發展。

對決演出是根據「對戰對手」與「競技」，勝利期待度變化。

各對戰對手 & 競技的勝利期待度如下。

●VS ノリオ

「羽毛球 < 調理實習 < 梃仔標」



VS ノリオ

●VS サキ

「梃仔標 < 羽毛球 < 籃球場」



VS サキ

●VS チャッピー

「大相撲 < 橄欖球 < 羽毛球」



VS チャッピー

●VS マダラ

「調理實習 < 大相撲 < 橄欖球」



VS マダラ

●VS 巖

「籃球場 < 調理實習」



VS 巖

《要點》

- 選擇「巖」時為刺激
- 對決中鈴鐺成立為逆轉的機會
- 次回予告發生的話・・・！？
- 對決中的最終遊戲獲得鈴鐺，將進行復活抽選・・・！？



次回預告

【BONUS的構成】

@超番長BONUS

「紅7・藍7・紅7」連線。

高級BONUS，也是本機唯一的實際BONUS。

超過340枚付出為終了，純增枚數是最大245枚。

超番長BONUS中是7連線為高確率抽選，7連線成立為ART累積。

終了後是必定至ART突入!?

超番長BONUS中有3種類切入的可能性，根據切入的種類7連線期待度有變化，依序是「藍<紅<鋼鐵」。



超番長 BONUS



超番長 BONUS

@番長BONUS

紅7連線、藍7連線。

是為疑似BONUS，50G繼續。

突入時為ART當選確定!? 消化中7連線的話，ART累積確定!?

藍7是上位的疑似BONUS，ART累積抽選優遇。

番長BONUS準備中是鈴鐺與特定小役進行昇格抽選。

番長BONUS中是由以下3個不同的告知演出自由選擇。

●轟BB：機會告知類型。

瞄準7演出發生時，7連線為回合累積，大導航發生是期待度增加。

熊貓勝利為7連線確定!?



轟 BB

●薰BB：完全告知類型。

告知發生時為7連線確定!?! あっちっちタイム突入為7連線高確率狀態。



薰 BB

●操BB：最終告知類型。

最終遊戲是卡片告知，根據卡片內容告知結果。



操 BB



番長 BONUS

【ART的構成】

@頂JOURNEY



頂 JOURNEY

1G中獎的純增枚數約2.0枚。

1回合40G繼續的回合數管理方式。

ART中是由鈴鐺規定回數到達 or 特定小役，至對決演出發展。

對決勝利的話，ART回合數上乘 or 番長BONUS當選!?

【ART當選契機】

- 超番長BONUS / 番長BONUS當選
- 通常時的ART抽選當選



番竜門

@舞台

根據ART中的液晶舞台，至對決的發展期待度不同。

期待度是「番竜門 < 金剛苑 < 豪遊閣」。

各液晶舞台的鈴鐺天井回數如下。

- 番竜門：鈴鐺64回濃厚
- 金剛苑：鈴鐺32回以下濃厚
- 豪遊閣：鈴鐺7回以下濃厚



金剛苑

特殊舞台「轟大寺」是對決演出確定，「轟大寺温泉」是番長BONUS確定。



豪遊閣



轟大寺



轟大寺温泉

@上乘循環

不只是ART初當時，回合數上乘當選時也是循環累積抽選的機會。

循環累積繼續率是「0%」・「25%」・「50%」・「80%」4種類。

回合數上乘後是參照選擇的循環率，進行ART累積抽選。

根據上乘時的LOGO顏色，循環累積期待度不同。

期待度是「藍<黃<紅」。



藍



黃



紅

@ART中的BGM變化

ART中BGM變化為機會。

- 番長2的RB樂曲播放為繼續確定!?
- 番長2的ART中的樂曲播放為番長BONUS確定!?
- 操ヴォーカルの樂曲播放是有累積確定!?

@絕頂對決

絕頂對決是從ART中成立的番長BONUS突入的回合數累積特化區域。

每G全役進行勝利抽選，與鏡的對決持續勝利為回合數累積繼續。

鈴鐺成立為勝利期待度增加！



絶頂對決

@繼續審判

ART遊戲數為0，至繼續審判演出。

轟追上巴士為回合繼續。也請特別留意回合開始畫面！




繼續審判

【轉輪排列】

【役構成】


20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

超番長BONUS



超過340枚為付出終了

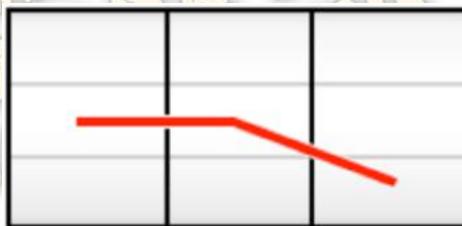
番長BONUS



50G消化為終了

	鈴鐺 10枚		櫻桃 1枚or REPLAY
	弁当箱 3枚		REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪框內便當箱停止時，中、右轉輪瞄準便當箱。



<停止模式 2>

左轉輪中段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪上段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。

@BONUS & ART中的打擊方法



BONUS 的 7 瞄準演出發生時，跟從導航全轉輪瞄準 2 連 7。



押順導航發生時，跟從導航消化，其他的演出發生時，實踐通常時小役瞄準。

@機會役



櫻桃



機會櫻桃



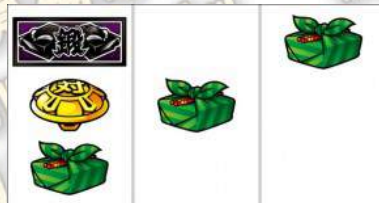
MB



機會目



機會目



便當箱



強便當箱

【BONUS出現率】

●初當

設定1: 1/430.1

設定2: 1/414.0

設定3: 1/389.3

設定4: 1/335.6

設定5: 1/334.0

設定6: 1/242.3

●通常時の對決出現率

設定1: 1/82

設定2: 1/81

設定3: 1/78

設定4: 1/76

設定5: 1/75

設定6: 1/71

●ART中の對決出現率

設定1: 1/37

設定2: 1/37

設定3: 1/37

設定4: 1/36

設定5: 1/37

設定6: 1/36

【小役確率】

@通常時

- REPLAY 全設定共通：1/7.5
- MB 全設定共通：1/14.1
- 便當 全設定共通：1/83.4
- 櫻桃 全設定共通：1/128.5
- 機會目REPLAY 全設定共通：1/499.4
- 機會目 全設定共通：1/819.2
- 強便當+超番長BONUS※ 全設定共通：1/65536
- 超番長BONUS(單獨) 全設定共通：1/65536
- 共通鈴鐺A
 - 設定1：1/52.9 設定2：1/52.9 設定3：1/52.9
 - 設定4：1/49.6 設定5：1/52.9 設定6：1/45.8
- 共通鈴鐺B
 - 設定1：1/103.4 設定2：1/103.4 設定3：1/103.4
 - 設定4：1/97.8 設定5：1/103.4 設定6：1/91.5
- 共通鈴鐺C
 - 設定1：1/152.4 設定2：1/152.4 設定3：1/152.4
 - 設定4：1/139.4 設定5：1/152.4 設定6：1/123.7
- 機會櫻桃
 - 設定1：1/21845.3 設定2：1/16384.0 設定3：1/21845.3
 - 設定4：1/10922.7 設定5：1/8192.0 設定6：1/4096.0

@MB中

●鈴鐺B

設定1 : 1/1586.9 設定2 : 1/1587.4 設定3 : 1/1586.9

設定4 : 1/1575.3 設定5 : 1/1589.3 設定6 : 1/1562.0

●機會目

設定1 : 1/4497.6 設定2 : 1/4497.6 設定3 : 1/4497.6

設定4 : 1/4460.8 設定5 : 1/4497.6 設定6 : 1/4410.1

●鈴鐺A 全設定共通 : 1/1.2

●櫻桃 全設定共通 : 1/7.4

●超番長BONUS 全設定共通 : 1/32768

@ART中

●鈴鐺A 全設定共通 : 1/1.1

●鈴鐺B 全設定共通 : 1/19.3

●機會目 全設定共通 : 1/54.6

●超番長BONUS 全設定共通 : 1/32768