

八通屋

笑ウせえるすまん2
黑色推銷員2
(SANYO)



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※

由哆啦A夢作者『藤子不二雄』的人氣鉅作。

以詼諧幽默的手法表現出現代人內心最脆弱的一部份。

是一部發人省思，卻又令人捧腹大笑的新世紀黑色喜劇！！

每個人身上都會有不甚完美的缺點，為了隱藏這些缺點，常會造成心中無限的壓力。而藤子不二雄筆下的黑色推銷員-喪黑福造的主要工作即是抒解這些人的壓力。

對有求於他的「顧客」而言，喪黑是一位令人搞不清是敵是友的怪叔叔，也是一位令人又愛又恨的魔術師。

他能察覺你內心最脆弱的部分，也能看穿腦袋裡偶爾浮現的邪惡想法，在你正覺難堪的時候，適時出現扶你一把...

【機械割】

設定1 97.73%

設定2 98.51%

設定3 100.33%

設定4 103.27%

設定5 106.96%

設定6 112.18%

【ART概要】

● 累積方式 + 遊戲數上乘

● 1回合：40G

● ART中的純增：1G中獎約2.3枚

【BONUS的純增枚數】

● ドーン(咚!)BONUS：約30枚

※ 高級BONUS

【天井】

- 天井是通常時1000G～1500G之間(3階段存在)消化為ART當選。
- (當選遊戲數越深、越容易當選上位ART)
- 通常時1000G以後的BIG or ART當選時是真フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)以上確定。
- 通常時1251G以後的BIG or ART當選時是極フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)確定。
- 通常時1500G消化為極フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)確定

【遊戲流程】

- 主要以擬似BONUS和フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)為代幣增加的類型。
- 搭載遊戲數分配和ART自力高確率區域「福ゾーン(福區域)(CZ)」
- 搭載特定小役出現率大幅提高「ゲキゾーラッシュ(GEKIZO RUSH)」

【通常時】

通常時是有不同的內部的ART獲得期待度，低確和高確存在。
通常時的規定遊戲數消化為福ゾーン(福區域)(自力解除)和ART突入。

舞台別高確期待度

通常時是4個舞台存在，至魔之巢舞台移行的話，是福ゾーン(福區域)(自力解除)和ART前兆的機會。

魔之巢舞台是モクビ(MOKUBI)出現的話是機會。



ART獲得契機

通常時的特定小役成立時フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)、福ゾーン(福區域)(自力解除)、BONUS獲得抽選發生。

ART是主要經由福ゾーン(福區域)(自力解除)突入。

演出

在液晶右邊出現的項目出現「笑」是機會、「熱」是刺激、「魔」是魔之巢
舞台移行期待度提高、顏色導航是對應小役。

畫面紫色的moya的話是機會的徵兆。

笑標誌頻發是期待度提高、喪黑巴士演出是發生時為機會。



モグビ



升級演出



熄滅演出



桑黑巴士演出



短凍結演出



桑黑傑克演出

連續演出

紅文字和笑標誌出現為期待度提高、初代演出的古指名機會是刺激。

高[ブルペンエース演出(替補中の精英演出)]

高[ハウスレディ演出](houselady演出)

低[トレーニング演出](鍛鍊演出)

低[デザイン演出](設計演出)

低[デスクワーク演出](辦公室演出)



替補中の精英



houzelady 演出



鍛鍊演出



設計演出



辦公室演出



古指名機會

【機會區域】(極/真)福ゾーン(福區域)(自力解除)解説

包含積龜的全小役為フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)突入抽選發生的自力解除區域。

規定遊戲是10or20or50G的3種類。

區域是有3個狀態存在[福ゾーン(福區域) < 真・福ゾーン(福區域) < 極

・福ゾーン(福區域)]的順序提高ART獲得期待度。

模式終了後、也有再突入的可能性。

突入條件

- ・通常的特定小役成立時抽選
- ・通常的規定遊戲數消化

終了條件

- ・規定遊戲數消化

區域別期待度

- ・通常的福ゾーン(福區域)是ART期待度33%，ART當選時是至フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)突入。
- ・真・福ゾーン(福區域)是ART期待度50%，ART當選時是至真フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)突入。
- ・極・福ゾーン(福區域)是ART期待度75%，ART當選時是至極フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)突入。

機會演出

文字是紅色為機會、最終遊戲為古指名機會突入的話是刺激、突然「ドーン(咚!)」的話為ART確定。

【ART】(極/真)フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(ART)解説

1回合40次遊戲+上乘遊戲數到ART累積消化為止繼續的ART。

上乘當選率不同，有極/真フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)。

※回合終了為止的上乘模式不會降格。

RUSH中是上乘特化的笑フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(上乘)、小役高確的ゲキゾーラッシュ(GEKIZO RUSH)(高確率)等，為ART遊戲數的大量上乘瞄準。

▼フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)別上乘當選期待度

高 極フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(特定小役成立為上乘確定)

↑ 真フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(上乘當選率是通常RUSH的1.5倍)

低 フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(實質上乘確率約1/89)

突入條件

- ・ 福ゾーン(福區域)(自力解除)中の累積獲得抽選
- ・ BONUS中の紅7連線
- ・ 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- ・ 獲得遊戲數消化

ART中の内部區域

- ・ ART中是上乘期待度和遊戲數不同的3個内部區域存在。
- ・ 真・福ゾーン(福區域)是上乘期待度高、上乘遊戲數也多。
- ・ 極・福ゾーン(福區域)是上乘期待度超高、上乘遊戲數普通。
- ・ 内部區域是從福ゾーン(福區域)(自力解除)の突入狀態來決定、ART中の特定小役成立時抽選為區域升格。

上乘契機

- ・ ART中是在特定小役成立時，ART遊戲數の上乗、BONUS當選、ART區域提高、笑フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(上乘)突入抽選發生。
- ・ ART中の紅7連線是ART累積上乘確定、紅7切入發生時的背景色是[黃<綠<紅]依順序期待度提高。
- ・ 紅7的中段連線是ART累積+ゲキゾーラッシュ(GEKIZO RUSH)(高確率)確定。



笑フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(上乘特化區域)

- 10次遊戲間、每次遊戲上乘抽選發生。
- 從ART中的特定小役成立時抽選突入。
- 同一小役的連續是連中上乘的BONUS、西瓜or櫻桃or機會項目的特定小役是連中繼續。
- 1次的上乘最大300次遊戲上乘。



ゲキゾーラッシュ(GEKIZO RUSH)(高確率)

- 11次遊戲+ α 之間、西瓜和櫻桃等的特定小役出現率為15倍提高高確率區域。
- 從ART中的紅7中段連線突入。
- 笑フクゾーラッシュ(FUKUZO RUSH)(上乘)複合的話為大量上乘的大機會。



【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。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

		ドーンボーナス
12回遊戯或3次中獎		
		BIG BONUS
鈴鐺導航 20次中獎		
		フクソーリプレイ
  	  	1枚or9枚or13枚or14枚 4枚
 - -	1枚	   REPLAY

【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 or 中段瞄準 BAR，左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



櫻桃在左轉輪停止的話，右轉輪瞄準紅 7 or 青 7 or BAR 辨別牌型強弱，(中段櫻桃停止時是中、右轉輪適當打擊。



左轉輪西瓜滑落的話，中轉輪瞄準紅 7，右轉輪適當打擊。

@BONUS和ART中的打擊方法



BONUS 中切入發生時，各轉輪瞄準紅 7 (ART 中也有切入發生的可能)



ART 中，務必嚴守跟從導航消化



無導航發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



笑擊櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會項目



機會項目

【BONUS出現率】

●BONUS+ART確率

設定1 1/255.2 設定2 1/248.2 設定3 1/236.0
設定4 1/220.0 設定5 1/195.5 設定6 1/163.6

●ART初當

設定1 : 1/325.6 設定2 : 1/316.4 設定3 : 1/300.4
設定4 : 1/279.1 設定5 : 1/243.5 設定6 : 1/198.7

【小役確率】

@通常時

●REPLAY 全設定共通 : 1/7.3

●共通鈴鐺

設定1 : 1/131.1 設定2 : 1/130.8 設定3 : 1/130.6
設定4 : 1/130.6 設定5 : 1/130.6 設定6 : 1/130.0

※中段鈴鐺連線

●弱櫻桃

設定1 : 1/77.1 設定2 : 1/76.7 設定3 : 1/76.2
設定4 : 1/75.8 設定5 : 1/75.3 設定6 : 1/74.9

※左轉輪角櫻桃+右轉輪中段BONUS沒有圖案

●強櫻桃

設定1 : 1/262.1 設定2 : 1/260.1 設定3 : 1/258.0
設定4 : 1/256.0 設定5 : 1/254.0 設定6 : 1/252.1

※左轉輪角櫻桃+右轉輪中段BONUS圖案停止

●笑擊櫻桃 全設定共通：1/8192.0

✖中段櫻桃

●弱西瓜

設定1：1/111.1 設定2：1/110.1 設定3：1/109.2

設定4：1/108.3 設定5：1/107.4 設定6：1/106.6

✖西瓜斜線連線

●強西瓜

全設定共通：1/409.6

✖西瓜平行連線

●機會項目合成

全設定共通：1/198.6

✖上段鈴鐺聽牌槓龜

✖西瓜槓龜

●MB

全設定共通：1/14.9