

八通屋

スゴスロ  
SGOSLO—勇者之路  
ネット (NET)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



●NET公司原創的RPG養成遊戲機。

收集代幣、轉職，培育勇者，收集寶玉，戰鬥打倒魔王。

主人公『優』被認定為勇者的話為AT突入。

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.5%

設定3：100.0%

設定4：102.3%

設定5：107.5%

設定6：115.3%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- 1 回合50次遊戲～ $+\alpha$
- 遊戲數上乘類型
- 通常時發生的「勇者認定戰鬥」成功為AT突入
- AT是從初期遊戲數決定區域「至魔城之橋」開始
- 主要AT「魔王之城」中是「魔王軍戰鬥」勝利為上乘特化區域「女神之祠」突入
- AT終了後是「回不去的懸崖」移行，AT中獲得的「寶珠」越多，AT返回期待度提高

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

### 【天井】

通常時第40地圖為天井地圖，這個地圖內為AT當選確定。



## 【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。

### ●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

## 【通常時的構成】

### @通常遊戲

通常時是地圖1次遊戲為1個棋子前進，經由停止的棋子發生各式各樣的活動至勇者之劍(AT)突入，獲得出玉。AT契機主要是由金幣獲得分岐棋子至機會舞台移行，勇者認定戰鬥勝利的話為AT突入。

也可能從轉職棋子停止被國王召喚任命為勇者，至AT突入的直接途徑。

### @職業舞台

通常時是戰士、商人、踊り子(舞者)的3個舞台存在，有各別的特性。

金幣的獲得期待度是踊り子(舞者)最高，勇者認定戰鬥突入期待度是戰士最優秀。

分岐棋子的通行費是[戰士<商人<踊り子(舞者)]依順序更便宜。



戰士舞台

商人舞台

舞者舞台

機會舞台

高確率舞台



## 【職業別の特徴】

### ▼戰士

- ・金幣獲得期待度 ★★
- ・戰鬥棋子出現率 ★★★★★
- ・任務達成期待度 ★

### ▼商人

- ・金幣獲得期待度 ★★
- ・戰鬥棋子出現率 ★★
- ・任務達成期待度 ★★

### ▼踊り子(舞者)

- ・金幣獲得期待度 ★★★★★
- ・戰鬥棋子出現率 ★★
- ・任務達成期待度 ★

## @機會舞台

從特定的棋子條件達成移行的勇者認定戰鬥發展之高確率舞台。

機會舞台中是金幣的獲得量是通常的2倍，戰鬥突入率是5倍，棋子是只有戰鬥與墳墓2種類。突入時的戰鬥發展期待度是約75%。

## @機會舞台移行棋子

機會舞台移行的主要棋子，各別の移行期待度不同。

從分歧棋子移行的機會舞台是必定至勇者認定戰鬥突入。

高[分歧棋子(T字路)]

↑[魔法円棋子(魔法陣)]

低[大砲棋子(大砲)]



分歧旗子



### @小地圖

在液晶右側。顯示發生的項目內容。

1次遊戲為1個棋子前進，停止的棋子根據配當窗變化。

### @配當窗

在液晶下側顯示。顯示當選役與結果。

裏小役成立時是配當窗回轉，可能會出現比原本更好的結果

### @金幣

在液晶左上顯示獲得的金幣。金幣是在命運分歧棋子停止時需要。能付出通行費的話，能前進到機會舞台(途徑)。通行費是在配當窗顯示。裏小役成立時是可能免費前進到機會途徑。

※不能通行的情況，還是能繼承原本的金幣

### @連續演出

城內武術大會是戰士，街上的舞蹈大會是踊り子(舞者)，森之拍賣大會是商人。棋子的顏色是[藍<黃<紅]依序提高期待度。

高[VS戰鬥]

高[擊落龍]

中[恐怖的幻術]

中[打倒巨大ゴーレム(GOLEM)]

中[究極的打鬥!]

中[森之拍賣大會]

↑ [街上的舞蹈大會]

低[城內武術大會]



城內武術大會



森之拍賣大會



街上的舞蹈大會



究極的打鬥



打倒巨大ゴーレム



恐怖的幻術



擊落龍



VS戰鬥



## @高確率狀態

使用魔法メルル切入，寶珠圖案連線的話，15G間的高確率狀態突入。

ユウ（優）出發時是金幣獲得量UP、通行費打折、戰鬥確定、AT突入期待度提高。

至魔城之橋(AT中)中是上乘遊戲數UP、AT初期遊戲數UP。

魔王之城(AT中)中是寶珠獲得量UP、上乘遊戲數UP、戰鬥確定。

魔王軍戰鬥(AT中)時是勝利期待度大幅UP。

女神之祠中(AT中)是上乘遊戲數UP，轉落率大幅下降。

## 【機會區域的構成】

通常時是AT當選期待度不同的3種類(任務・達成戰鬥・VS戰鬥)的機會區域存在。

機會區域突入時是各別專用地圖存在，從地圖和成立役配當進行AT抽選。根據地圖的顏色，配當的期待度有變化。

## @勇者認定戰鬥解說

發生的任務or在戰鬥勝利的話為勇者之劍(AT)的機會區域。

**突入條件**：通常時的機會區域

**終了條件**：規定遊戲數消化

**AT突入期待度**：戰鬥第一次遊戲的當選役為期待度不同的地圖抽選。

**低** 弱西瓜=弱櫻桃<機會項目<裏REPLAY<裏鈴鐺<裏西瓜<裏櫻桃<

中段西瓜<中段櫻桃**高**

## @發生演出

- 發生演出是任務(5G固定)、達成戰鬥(5G固定)、VS戰鬥(最大7G)的3種類，AT獲得期待度不同。



## ▼CZ別AT當選期待度

- 高 VS戰鬥(AT當選期待度約53%)
- ↑ 達成戰鬥(AT當選期待度約26%)
- 低 任務(AT當選期待度12%)<<

## ▼地圖色別配當期待度

- 低 藍色<黃色<桃色 高

### @任務(5G固定)

- 任務(CZ)是5G固定的機會區域。
- 5G以內完成任務條件達成，AT當選期待度約12%。
- 任務的內容和完成期待度是根據職業不同。
- 各別的棋子是[藍<黃<紅]依序提高期待度。
- 商人任務是機會。

### @達成戰鬥(5G固定)

- 達成戰鬥(CZ)是5G固定的機會區域。
- 5G間勝利條件達成為AT突入。AT當選期待度約26%。
- 根據對手戰鬥內容與期待度有變化。
- 暗黑騎士從橋上掉落、ゴーレム(GOLEM)從天花板掉落、打倒魔道士、龍HP為0。
- 各別的棋子是[藍<黃<紅]依序提高期待度。
- 對戰對手是龍為機會。

### @VS戰鬥(最大7G)

- VS戰鬥(CZ)是最大7G繼續的每次遊戲抽選型機會區域。
- AT當選期待度約53%。
- VS戰鬥中是每次遊戲進行勝利抽選・敗北抽選。
- 7次遊戲達成為AT確定的戰鬥演出。



- 戰鬥對手是暗黑騎士、ゴーレム(GOLEM)、魔道士、龍的4種類、對手是龍為機會。
- 主人公的攻擊是[藍<黃<紅]依序提高期待度。
- 敵人的攻擊為藍色是機會，紅是危機。
- 裏小役成立為一擊必殺為勝利機會。

## 【AT的構成】

### @勇者之劍(AT)解說

1回合最低50G的ART。

AT中的流程是，首先決定至魔城之橋(17~30G)初期遊戲數，之後通常的AT中的魔王之城(最低30G)移行，獲得遊戲數消化後是至拉回的『回不去的懸崖』移行。

**突入條件：**勇者認定戰鬥完成 / 從通常時的轉職棋子勇者任命

**終了條件：**獲得遊戲數消化後

### @至魔城之橋(初期遊戲數決定區域)

- 魔城之橋是AT初當時，突入的初期遊戲數決定區域。(包含導入演出是20G)
- 最初的地圖抽選時是5~300G的棋子配置。(地圖顯示的數字是最低獲得遊戲數。)
- 魔城之橋中的在地圖有必定命運分歧棋子存在，有至機會途徑移行的機會。機會途徑選擇時是可能比通常途徑更優遇的AT遊戲數獲得。
- ✖任何一個途徑都是最低30G以上保證
- 特定役成立為上乘遊戲數排行提高的機會。





## @魔王之城(通常AT)



- 至魔城之橋為獲得的遊戲數繼續的主要AT舞台。
- AT中是AT遊戲數的上乘和拉回能獲得重要的寶珠。
- 分歧棋子為右途徑前進的話，直擊上乘和戰鬥發展的機會。
- 戰鬥棋子為遇到魔王軍的話，魔王軍戰鬥發展，發展率是20%。
- SPP棋子是繼續管理的對決抽選棋子，繼續率是50~90%，1PUSH為1~10個的寶珠獲得，有3個的保障。
- 魔王之城是魔城之橋為獲得的遊戲數(30G~)+上乘遊戲數部分繼續。
- 魔王之城中是棋子的種類和成立役進行對應的遊戲數直乘抽選 or 寶珠
- 獲得抽選 or 魔王軍戰鬥發展抽選。魔王軍戰鬥勝利為女神之祠(上乘特化區域)突入。

## @回不去的懸崖(拉回區域)



- 魔王之城(通常AT)為獲得遊戲數消化為突入的拉回區域。
- 使用收集的寶珠，遊戲數獲得棋子為止到達的話，AT返回。
- 獲得P棋子是基本上在第7棋子設置，能回避最大6G終了的話是AT確定，也有棋子的途中和第1個棋子為獲得棋子配置的模式。
- 危機P棋子是有寶珠的話有回避的可能，小役當選繼續，槓龜為終了。
- 上乘棋子為裏小役以上為遊戲數4倍上乘。

## @魔王軍戰鬥(小鋼珠戰鬥)

- 通常AT中，遇到魔王軍的話，突入的女神之祠(上乘)突入戰鬥。
- 敵人的HP為0的話，上乘機會突入確定。
- 攻擊棋子是[藍<黃<紅]依序提高期待度。



- 防禦棋子是[藍<紅]依序提高期待度。
- 競爭P棋子勝利的話，給敵人傷害，輸了的話主人公受到傷害。
- 回復P棋子是主人公之HP回復的機會棋子，櫻桃以上成立為無敵狀態。
- 一開始是中段櫻桃成立的話，勝利確定。
- 根據出現的敵人勝利期待度有變化。



高[暗黑騎士(勝利期待度：52%)]

↑[ゴーレム(GOLEM)(勝利期待度：29%)]

↑[魔道士(勝利期待度：24%)]

低[龍(勝利期待度：21%)]

### 【上乗特化區域的構成】

#### @女神之祠(上乗)

- 魔王軍戰鬥勝利突入的上乗機會。
- 危機棋子終了為止繼續，繼續率是85~98%。
- 根據魔王軍戰鬥打倒的敵人上乗期待度有變化，期待度是[暗黑騎士<ゴーレム(GOLEM)or魔道士<龍<魔王]依序提高期待度。
- 上乗P棋子是顯示的遊戲數上乗，特定小役成立為上乗遊戲數提高，裏小役是4倍上乗。
- SPP棋子是繼續管理的上乗機會，繼續率是50~95%，1PUSH為遊戲數棋子的數字加5G。





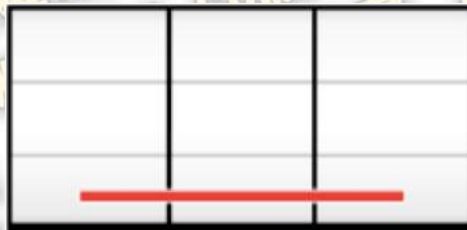
【轉輪排列】

【役構成】

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

			<b>8枚 + REPLAY</b>
	-	-	
<b>1枚 + REPLAY</b>			<b>REPLAY</b>
			<b>REPLAY</b>

【有效線】





**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**



**<最初瞄準圖案>**

首先在左轉輪上段  
瞄準 BAR or ORB



**<停止模式 1>**

角櫻桃停止時，中、  
右轉輪瞄準櫻桃



**<停止模式 1>**

角櫻桃未停止時，  
中、右轉輪適當打擊

**@AT 中的打擊方法**



押順導航發生時，跟  
從導航使轉輪停止



導航未發生時，實  
踐通常時小役瞄準

**@機會役**



**櫻桃**



**裏櫻桃**



**裏櫻桃**



**中段櫻桃**



**弱西瓜**



**裏西瓜**



**中段西瓜**



**裏鈴鐺**





裏 REPLAY



機會項目



機會項目

**【BONUS 出現率】**

●AT初當

設定1 : 1/262

設定2 : 1/258

設定3 : 1/253

設定4 : 1/231

設定5 : 1/206

設定6 : 1/169

**【小役確率】**

@通常時

●REPLAY

設定1 : 1/4.5

設定2 : 1/4.6

設定3 : 1/4.6

設定4 : 1/4.7

設定5 : 1/4.8

設定6 : 1/4.9

●裏REPLAY

設定1 : 1/249.2

設定2 : 1/240.1

設定3 : 1/234.1

設定4 : 1/228.3

設定5 : 1/214.9

設定6 : 1/211.4

●鈴鐺

設定1 : 1/9.1

設定2 : 1/9.1

設定3 : 1/9.1

設定4 : 1/8.6

設定5 : 1/8.6

設定6 : 1/8.1

●裏鈴鐺

設定1 : 1/153.5

設定2 : 1/152.4

設定3 : 1/151.4

設定4 : 1/147.3

設定5 : 1/146.3

設定6 : 1/144.7



●櫻桃 全設定共通：1/66.5

●裏櫻桃

設定1：1/249.2

設定2：1/240.1

設定3：1/234.1

設定4：1/228.3

設定5：1/214.9

設定6：1/211.4

●西瓜 全設定共通：1/66.5

●裏西瓜

設定1：1/249.2

設定2：1/240.1

設定3：1/234.1

設定4：1/228.3

設定5：1/214.9

設定6：1/211.4

●機會項目

設定1：1/124.6

設定2：1/120.0

設定3：1/117.0

設定4：1/114.2

設定5：1/107.4

設定6：1/105.7

●中段櫻桃&中段西瓜

設定1：1/993.0

設定2：1/963.8

設定3：1/923.0

設定4：1/851.1

設定5：1/829.6

設定6：1/789.6