

八通屋

假面ライダー  
假面騎士  
タイヨーエレック(TAIYO ELEC)



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※



●《假面騎士系列》是日本漫畫大師石森章太郎原作，由東映於1970年起所製作的特攝劇集，至2012年為止仍有新作播映中。早期的作品中，都是有關進行改造手術的改造人與邪惡組織對抗的故事。而由《假面騎士空我》起，故事的軸心加入了許多不同元素，不再局限於與邪惡組織對抗，當中還包括騎士彼此之間的對決。

### 【機械割】

設定1：97.4%

設定2：98.7%

設定3：100.8%

設定4：104.2%

設定5：107.5%

設定6：112.2%

### 【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- 1回合100遊戲or30+ $\alpha$ （上乘特化區域開始）遊戲  $\times$ 初當時
- 1回合30or50or100遊戲+ $\alpha$ （第2回合以後）
- 遊戲數上乘&繼續率類型
- 從前兆區域「救出模式」的初當為AT100遊戲獲得
- 從自力解除區域「變身模式」的初當為AT30遊戲+上乘特化區域「サイクロンクラッシュ（旋風衝擊）」獲得
- 「（真）ライダー無雙(騎士無雙)」是鈴鐺以上的小役為上乘確定&量表MAX自力必殺凍結發生的機會
- 「ダイナモアタック(發電機攻擊)」是從腰帶圖案連線突入，轉輪上一個以上腰帶圖案停止的話，0G連繼續
- 「アマ(AMA)區域」突入時REPLAY以外的小役連續的話，是「位數上乘」的機會



• AT消化後は「シヨッカー基地（修卡基地）潛入演出」發展，陷阱突破和怪人擊破為AT繼續

### 【天井】

AT間1400G消化為天井到達，AT當選確定。

天井の恩恵は次回合繼續確定。（第2回合以後是繼續率50%以上）

### 【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

通常時は内部的AT獲得和變身模式(自力解除)突入期待度不同的低確和高確存在。

#### @小役別高確移行期待度

通常時の特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低 REPLAY<弱機會項目<強櫻桃<強機會項目<西瓜<弱櫻桃 高

#### @舞台別高確期待度

根據滯留舞台高確期待度有變化。 低 街舞台=河原舞台<指令室舞台 高



街舞台



河原舞台



指令室舞台



### @變身模式(自力解除)突入契機

通常時的特定小役成立時，變身模式突入抽選發生。

高確率中是當選期待度提高。 低 弱櫻桃<西瓜<弱機會項目 高

### @ライダーラッシュ(騎士RUSH)(AT)突入契機

通常時的特定小役成立時，ライダーラッシュ(騎士RUSH)(AT)突入抽選發生。

高確率中是當選期待度提高。

低弱櫻桃=弱西瓜<弱機會項目<強機會項目<強櫻桃<騎士項目=中段櫻桃高

### @連續演出

保齡球是人物為期待度有變化，ルリ子は機會。

越野電單車是應援角色越多越是機會。決死的特訓是牆壁為彩球是機會。

低 白熱!保齡球場的決鬥!< 爆走越野電單車!< 本鄉猛!決死的特訓高



### @VS連續演出

本鄉or假面騎士與怪人戰鬥，假面騎士勝利的話，ライダーラッシュ(騎士RUSH)(AT)突入。本鄉ver.是假面騎士能變身的話為機會。

根據對戰怪人，期待度有變化，VS首領只有假面騎士ver.出現。

低[ゴースター]< 海蛇男<蜂女 高<首領 激



### 本鄉猛 vs 怪人連續演出



### 假面騎士 vs 怪人連續演出



## 【機會區域的構成】

### @變身模式解說

10or20or30遊戲之間，成立小役對應ライダーラッシュ(騎士RUSH)(AT)獲得抽選發生的自力解除區域。30遊戲繼續和騎士變身是サイクロンクラッシュ(旋風衝擊)(初期遊戲數上乘)突入確定。

突入條件：通常時的機會小役

終了條件“規定遊戲數消化

機會提高

- 紅色火是機會。
- 小PUSH和大PUSH是刺激！
- 儀表MAX是AT確定。



變身模式

### @サイクロンクラッシュ(旋風衝擊)(AT初期遊戲數上乘)

- 經由變身模式的AT突入時，發生的AT初期遊戲數獲得上乘區域，最低30G的保障。
- サイクロンクラッシュ(旋風衝擊)是變身模式的剩餘遊戲數+5G繼續。
- マフラー的煙火越大是機會。
- 騎士切入發生是2階段上乘確定。
- 上乘是全彩虹100G是刺激！



旋風衝擊

### @救出模式解説(前兆舞台)

救出模式是通常時的規定遊戲數消化突入的前兆期待舞台。

越往地下AT當選期待度越高。

救出模式契機為AT當選時是AT100遊戲開始。

### ▼AT當選期待度(救出模式中)

低 地下1階<地下2階<地下3階<最深部 高



救出模式



## @機會活動

- 一文字登場為機會。
- 騎士變身，ルリ子自力逃走是刺激！
- 雙騎士是刺激！

## 【AT的構成】



## @ライダーラッシュ(騎士RUSH)AT解説

## 騎士 RUSH

經由變身模式(自力解除)的突入是1回合30G+上乘遊戲數(サイクロンラッシュユ(旋風衝擊))，通常時的機會小役契機的突入是1回合100G繼續的AT。繼續抽選循環為第2回合以後是30or50or100G繼續。

初回AT剩餘遊戲數為0為繼續演出的ショッカー基地(修卡基地)潛入演出發展，第2回合以後的繼續抽選是直接繼續戰鬥發展。

**突入條件：**變身模式中的抽選 / 通常時的機會小役成立時抽選

**終了條件：**獲得遊戲數消化後的繼續抽選轉落

## 繼續率

- 繼續率是50~80%。
- 突入時的「RIDER RUSH」背景是紅色為高繼續的機會。
- 與假面騎士2號並走的話，AT繼續確定。



## 修卡基地潛入演出

## @遊戲數上乘

- AT中的特定小役成立時，AT遊戲數的上乘抽選發生。
- 與V3的並走中，特定小役成立的話，大量上乘的機會，トリプルライダー(三倍騎士)爆走是刺激！

低弱櫻桃=弱西瓜<弱機會項目<強機會項目<強櫻桃<騎士項目=中段櫻桃高



## @怪人戰鬥

- 與繼續戰鬥不同的遊戲數上乘獲得和上乘模式突入契機的戰鬥。
- 根據出現的怪人，勝利期待度有變化。

高[トカゲロン(蜥蜴龍)]

↑[イソギンチャック(海葵)]

低[ヤモゲラス(亞默戈拉斯)]



## 【上乘特化區域的構成】

### @(真)ライダー無雙(騎士無雙)(上乘)

- 鈴鐺以上的小役成立為AT遊戲數的上乘發生的上乘區域。
- 從AT中的機會小役成立時抽選突入，區域中是REPLAY成立為轉落抽選。
- 區域中儲存的量表為MAX的話，自力必殺凍結發生。
- 轉輪逆回轉白7連線為30G以上，腰帶連線是大量上乘的機會，強必殺技是刺激!!
- 5人騎士出現的真ライダー無雙(騎士無雙)是上乘期待度5倍提高。



騎士無雙



真騎士無雙

### @ダイナモアタック(發電機攻擊)(上乘)

- AT中の切入腰帶圖案連線時突入の上乘區域。
- 區域中是轉輪上腰帶圖案一個以上停止的話，AT遊戲數上乘+區域繼續，1個都沒停止的話，區域終了。
- 區域中的腰帶圖案3格連線是三位數上乘濃厚。



發電機攻擊



## @アマ(AMA)區域(上乘)

- 10G+ α 繼續，突入時為30G+位數上乘確定的上乘特化區域。
- 從AT中的アマ(AMA)區域登場突入，規定遊戲數消化終了。
- 區域中是REPLAY以外的小役連續連線的話，位數上乘發生。
- 位數上乘是最大3位數300G為上限，最終遊戲小役成立的小役情況是連續到間斷為止繼續。



## AMA 區域

## @シヨツカー基地 (修卡基地) 潛入演出

- 初回AT剩餘遊戲數為0發生的繼續演出。
- 打開隱藏的門有上乘遊戲數的話，AT繼續確定，金色門是刺激！
- 潛入後，突破陷阱，怪人出現的話，戰鬥發展，怪人擊破為AT繼續。
- 根據出現的怪人勝利期待度有變化，Stronger登場的話，上乘+繼續確定。

低 高斯達<海蛇男<蜂女<首領 高



## 修卡基地潛入演出



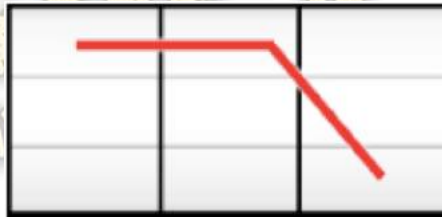
【轉輪排列】

【役構成】

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

		<b>SPECIAL CHANCE</b>					
1枚							
		<b>機會REPLAY</b>					
			1 or 7 or 1 5枚				6枚
	-	-	4 or 15枚		-	-	4枚
				<b>REPLAY</b>			

【有效線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準腰帶圖案。



#### <停止模式 1>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜圖案。



#### <停止模式 2>

腰帶在左轉輪下段停止，右轉輪上段瞄準腰帶圖案。



#### <停止模式 3>

左轉輪腰帶和西瓜都沒停止時，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



切入發生時，逆押瞄準顯示的圖案



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準



@機會役



弱櫻桃



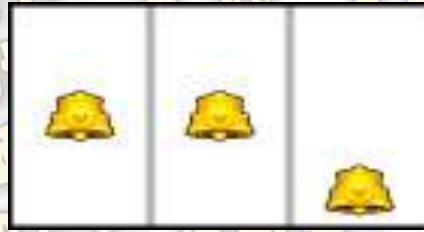
強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



弱機會項目



強機會項目



強機會項目



假面騎士項目



凍結項目

@AT抽選符號



西瓜&弱櫻桃 弱機會項目 強機會項目 強櫻桃 假面騎士項目&中段櫻桃

@『變身模式』抽選符號



弱櫻桃

弱西瓜

弱機會項目



@通常模式移行抽選符號



REPLAY 弱機會項目 強櫻桃 強機會項目&西瓜 弱櫻桃

@通常模式移行抽選符號



西瓜 弱櫻桃 弱機會項目 強機會項目 強櫻桃 假面騎士項目&中段櫻桃

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/350.0

設定2 : 1/337.8

設定3 : 1/318.7

設定4 : 1/289.1

設定5 : 1/265.3

設定6 : 1/234.5

【小役確率】

@通常時

●弱櫻桃

設定1 : 1/105

設定2 : 1/104

設定3 : 1/102

設定4 : 1/101

設定5 : 1/100

設定6 : 1/99

●強櫻桃

全設定共通 : 1/293



●西瓜

設定1 : 1/112

設定2 : 1/111

設定3 : 1/109

設定4 : 1/108

設定5 : 1/106

設定6 : 1/105

●弱機會項目

設定1 : 1/124

設定2 : 1/122

設定3 : 1/121

設定4 : 1/119

設定5 : 1/117

設定6 : 1/115

●強機會項目

全設定共通 : 1/216

●騎士項目

全設定共通 : 1/16384

●凍結

全設定共通 : 1/65536