

八通屋

必殺仕事人  
京楽 (KYORAKU)



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※

## ●時代劇「必殺仕事人」的聯名機

故事描述江戶時期，有一群專門替弱者鏟奸鋤惡的「仕事人」，以其高超的暗殺技巧，將無惡不作、喪盡天良的高官權貴們一招必殺。

## ●ART特化機

### 【機械割】

設定1：97.6%

設定2：98.7%

設定3：100.2%

設定4：104.5%

設定5：107.8%

設定6：112.5%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.0枚的增加
- 1回合40次遊戲
- 「必殺亂舞」為自力繼續類型
- 從BONUS的ART突入期待度是「殲滅BONUS」（約30%）<「必殺BONUS」（約50%）<「出陣BONUS」（突入確定）
- BONUS是經由前兆舞台「仕事人區域」、「恨一撃必殺チャレンジ(挑戰)」的成功當選
- 在ART是也有從「おとつ挑戰」和「集結挑戰」直接突入的可能性（後者是上乘特化區域「出陣RUSH」）
- ART中是只有儲存的「亂舞玉」，挑戰自力繼續戰鬥「必殺亂舞」（勝利為「必殺模式」繼續or「出陣RUSH」突入）
- 「出陣RUSH」是有10次遊戲繼續的「亂舞玉」的上乘特化區域，「出陣BONUS」的循環（約33%）的可能性
- 「真・出陣RUSH」是每次遊戲亂舞玉上乘
- 亂舞玉的上乘特化區域是，7次遊戲的「激闘機會」、MAX繼續率約90%的OG連「激凍アタック(激凍ATTACK)」、連續BAR連線「X-RUSH」

## 【BONUS的純增枚數】

純BONUS不存在，搭載3種類的疑似BONUS。

- 殲滅BONUS（紅7連線）：40G繼續的ART
- 必殺BONUS（黑7連線）：40G繼續的ART
- 出陣BONUS（出陣圖案連線）：最大100G繼續的ART

## 【天井】

通常時999G消化，經由出陣RUSH，至必殺模式(ART)突入。

※天井到達後是經由前兆，至無限集結挑戰。

## 【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】

### @舞台別高確期待度

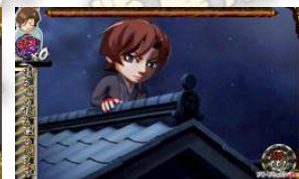
闇夜舞台是前兆的機會。



政舞台



黃昏舞台



闇夜舞台

另外也有BONUS前兆的仕事人區域和機會區域的依賴之刻存在。

低 竜舞台= 政舞台=主水舞台<黃昏舞台<闇夜舞台 高

### @恨み系統

- ・ 特定小役成立時・連續演出失敗時的部分為恨み儀表  
上昇，恨み儀表達到最大值時，能獲得恨み玉。



恨み玉

※恨み玉越獲得，恨一撃チャレンジ(挑戰)(CZ)發生時的BONUS當選期待度越高。

## @依賴之刻突入契機

每次遊戲是恨儀表提高的機會區域。

機會役成立是儀表大幅提高。

依賴之刻的循環和恨一擊必殺チャレンジ(挑戰)(挑戰區域)突入的機會。

## 依賴之刻突入契機

在特定小役成立時，依賴之刻突入抽選發生。

低 槓龜=REPLAY<機會目=強櫻桃<共通鈴鐺<西瓜=弱櫻桃 高



依賴之刻

## @仕事人區域

作為BONUS的前兆的突入區域。

真劍閃爍發動是期待度提高，3連續是刺激！

上下的特效是[白<藍<黃<綠<紅]依順序期待度提高。



仕事人區域

## @BONUS獲得契機

特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低 西瓜=弱櫻桃<機會目=強櫻桃<中段櫻桃 高

## @裏稼業連續演出

根據登場の仕事人和託付人，期待度有變化。

仕事人為主水是期待度提高，寫實Ver.是刺激！託付人流淚的話是機會。



裏稼業連續演出

## @託付人別期待度

低[おふゆ(白)]< [おなつ(藍)]< [おあき(紅)]< [おはる(粉紅)] 高

## @裏稼業凍結

機會役出現後，搖桿ON時，凍結發生的話，機會役的期待度提高。

## 【機會區域的構成】

### @恨一撃必殺チャレンジ(挑戰區域)解説

儲存的 $\epsilon$ 恨 $\epsilon$ 的數為BONUS的獲得抽選發生的挑戰區域。

演出越繼續，期待度越高，等級4是刺激！

最終X閃爍發動的話，BONUS確定。

突入條件：特定小役成立時抽選

仕事人別期待度：根據登場の仕事人，期待度有變化。

低 加代&順之助<政<竜<おりく<主水 高



恨一撃必殺チャレンジ(挑戰)

### @おとつチャレンジ(挑戰區域)解説

2~4G之間，おとつ挑戰尋寶的挑戰區域。

成功發現寶藏的話，必殺模式(ART)突入。

區域中是REPLAY出現為ART期待度50%以上。

突入條件：特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化



おとつチャレンジ(挑戰)

### @集結挑戰(挑戰區域)解説

10G之間，若加代&順之助、政、竜、おりく、主水，全員終結的話，出陣RUSH(上乘)獲得的挑戰區域。

突入時的出陣RUSH(上乘)期待度約50%以上。

突入條件：特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化



集結挑戰

## 【BONUS的構成】

### ▼疑似BONUS當選契機

- 通常時成立的部分特定小役
- CZ中のBONUS抽選當選時

• 出陣RUSH中的BONUS抽選當選時(只有出陣BONUS)

純BONUS不存在，搭載3種類的疑似BONUS搭載。

- 殲滅BONUS (紅7連線) : 40G繼續的ART
- 必殺BONUS (黑7連線) : 40G繼續的ART
- 出陣BONUS (出陣圖案連線) : 最大100G繼續的ART

### @殲滅BONUS

1回合40G的疑似BONUS，必殺模式(ART)獲得期待度30%。

BONUS中是忍者軍團全滅為必殺模式(ART)確定。

最後5G與黑龍的戰鬥，若主水攻擊是機會，黑龍擊破是必殺模式(ART)確定。

黑龍擊破後是50%為出陣RUSH(上乘)突入。



殲滅 BONUS



必殺 BONUS

### @必殺BONUS

1回合40G的疑似BONUS，必殺模式(ART)獲得期待度50%。

BONUS中是反轉鎖定發生是機會，全轉輪刺激的逆迴轉為X圖案連線確定。

X圖案連線是必殺模式(ART)確定，X圖案連線後的搖桿ON時，轉輪逆迴轉的話，

出陣RUSH(上乘)確定。

### @出陣BONUS

最大100G的疑似BONUS，發生時為出陣RUSH(上乘)確定。

切入發生時是X圖案連線的機會。

X圖案連線為出陣RUSH(上乘)的累積上乘。



出陣 BONUS

## 【ART的構成】

### @必殺模式(ART)解說

1回合40G+上乘遊戲數，獲得遊戲數消化後的亂舞圖案消化為止繼續的ART。

突入條件：

- 通常時的特定小役成立時抽選
- BONUS中的獲得抽選
- おとつ挑戦成功

終了條件：獲得遊戲數消化後的亂舞圖案消化

### @必殺亂舞(ART繼續抽選部分)

- 必殺模式終了時突入，ART的繼續抽選部分。
- 儲存的亂舞圖案數量對應戰鬥發生，戰鬥勝利為ART繼續or出陣RUSH(上乘)突入。
- 戰鬥是對戰對手和展開有期待度變化。
- 機會役成立是期待度提高，必殺亂舞中的機會役出現率是約1/5。
- 剩餘的亂舞圖案是留到次回戰鬥。
- 必殺GET的話，亂舞圖案不會減少，戰鬥繼續。
- X圖案連線和裏稼業凍結發生為勝利濃厚。
- ✖亂舞1個(1G)中獎的繼續期待度是約20%。



必殺亂舞



必殺累積

「必殺」獲得時は[亂舞]不減算，必殺亂舞繼續。

### 亂舞圖案獲得契機

- 特定小役成立時，進行亂舞圖案的獲得抽選。
- 在液晶おのせ出現為上乘濃厚。

低鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<機會目<強櫻桃<中段櫻桃高



おのせ出現

## @舞台別期待度

- 根據ART中的舞台，亂舞圖案的獲得期待度和機會役的出現率有變化。

高[必殺無双]

↑[紅光決戰]

↑[竜虎炎舞]

低[疾風迅雷]



疾風迅雷



竜虎炎舞



紅光決戰



必殺無双

## @仕事人活動演出

- 政、竜、主水、一撃必殺等上乘演出發生的話，是機會。



仕事人活動



仕事人活動

## 【上乘特化區域的構成】

### @激闘機會(上乘)

- 從ART中的紅龍出現突入的7次遊戲的亂舞圖案上乘區域。
- 仕事人的攻擊是每次HIT時，亂舞圖案上乘。



激闘機會

### @出陣RUSH(上乘)

- 1回合10次遊戲繼續的亂舞圖案的上乘區域。
- 出陣RUSH中的機會役出現率是1/2.5。
- 搖桿ON時，裏稼業凍結發生是上乘，連續發生是機會。
- 主水的裏稼業凍結是至出陣BONUS突入。
- 也有從出陣圖案連線至激凍アタック(激凍ATTACK)(上乘)突入的可能性。



出陣 RUSH



出陣 RUSH

### @激凍アタック(激凍ATTACK)(上乘)

- 出陣連線出現時的部分發生的0G連上乘區域。  
繼續未當選為止，[亂舞]上乘發生。(最大繼續率是約90%)
- 激凍アタック(激凍ATTACK)終了後是至出陣BONUS突入。



激凍 ATTACK



◎X-RUSH(上乘)



X-RUSH

- X圖案是高確率為連線亂舞圖案上乘的上乘區域。
- X圖案連線時繼續。

【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	🍎	🐯	🔱

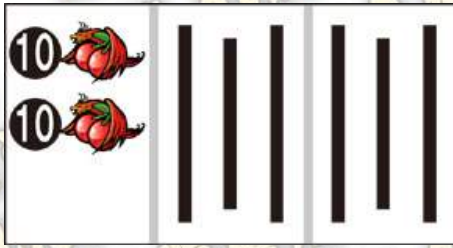
	必殺BONUS
	殲滅BONUS
	出陣BONUS
	SPECIAL REPLAY
 9枚	 5枚orREPLAY
 1枚orREPLAY	 REPLAY

【有效線】



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段~中段瞄準 10 號櫻桃圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

下段出陣圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

西瓜上段停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

### @AT & BONUS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，跟從押順瞄準指定的圖案。



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



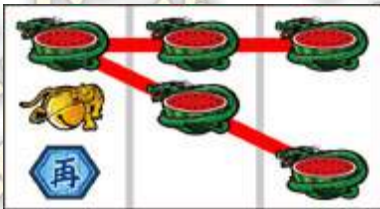
弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



機會項目



機會項目

@BONUS同時抽選符號



西瓜&弱櫻桃

機會項目&強櫻桃

中段櫻桃

@『依賴之刻』抽選符號



槓龜&REPLAY

機會項目&強櫻桃

共通鈴鐺

西瓜&弱櫻桃

@『必殺模式』中『亂舞玉』抽選符號



鈴鐺

西瓜

弱櫻桃

機會項目

強櫻桃

中段櫻桃

## 【BONUS出現率】

### ・疑似BONUS合成

設定1 : 1/252

設定2 : 1/246

設定3 : 1/228

設定4 : 1/217

設定5 : 1/191

設定6 : 1/176

### ・ART初當

設定1 : 1/489

設定2 : 1/455

設定3 : 1/452

設定4 : 1/391

設定5 : 1/388

設定6 : 1/318

## 【小役確率】

・通常REPLAY 全設定共通 1/7.38

・押順鈴鐺 全設定共通 1/3.32 ※押順不正解時，鈴鐺連線。

### ・共通鈴鐺

設定1 : 1/39.82

設定2 : 1/39.43

設定3 : 1/40.45

設定4 : 1/39.72

設定5 : 1/41.43

設定6 : 1/40.06

### ・西瓜

設定1 : 1/80.91

設定2 : 1/85.67

設定3 : 1/76.20

設定4 : 1/85.67

設定5 : 1/70.77

設定6 : 1/85.67

### ・弱櫻桃

設定1 : 1/85.67

設定2 : 1/80.91

設定3 : 1/85.67

設定4 : 1/76.20

設定5 : 1/85.67

設定6 : 1/70.77

・強櫻桃 全設定共通 : 1/239.18

・中段櫻桃 全設定共通 : 1/9362.29

・機會目A 全設定共通 : 1/655.36

※鈴鐺的小V停止

• 機會目B

全設定共通：1/312.08

✗西瓜左上到右下聽牌槓龜

• 機會目C

全設定共通：1/1024.00

✗西瓜左上到右下聽牌槓龜

• 機會目合成確率

全設定共通：1/175.23

• 出陣REPLAY

全設定共通：1/65536.00