

八通屋

リング 呪いの7日間
七夜怪談
(藤商事(FUJI))



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※

- 恐怖電影「七夜怪談」的聯名機
- AT特化機

【機械割】

設定1 : 97.2% 設定2 : 98.6% 設定3 : 100.6%
 設定4 : 104.1% 設定5 : 107.2% 設定6 : 113.2%

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約3枚的增加
- 1回合40次遊戲 + α
- 遊戲數上乘 & 循環 (50~80%) & 累積類型
- 「貞子BONUS」 (1回合40次遊戲) 中的「貞子強襲」成功為AT突入 (期待度約40%)
- 「貞子BONUS」是經由前兆舞台「真相究明」和自力解除區域「亡魂ZONE」當選
- AT中的特定小役是遊戲數 & 累積上乘抽選
- 「絕恐乱舞」是REPLAY以外的小役成立為「呪縛RUSH」 & 「絕恐乱舞」的遊戲數雙上乘
 - 「貞子ATTACK」是紅7連線的0 G連繼續時 (MAX80%)，30次遊戲以上 (「超~」是50次遊戲以上) 上乘
- AT終了後也可能從「呪いの審判(詛咒的審判)」拉回

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載稱為「貞子BONUS」的疑似BONUS。
 疑似BONUS內容是40G繼續的AT，純增約120枚。

【天井】

●BONUS & AT間999次遊戲

最大天井是BONUS & AT間999次遊戲，到達時是BONUS當選。

995次遊戲以上為次回天國模式確定。

【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。

●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

通常時是天井為止的規定遊戲數不同的多種模式與BONUS獲得期待度不同的低確和高確等的內部模式存在。

@舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。

低 街道=圖書館=大石家リビング(大石家客廳)< ペンション(旅館)< 呪われた記憶(被詛咒的記憶) 高



街道



大石家客廳



旅館



被詛咒的記憶

@BONUS同時抽選

特定小役成立時，BONUS的同時抽選發生。

低西瓜<弱櫻桃<機會項目<強櫻桃<確定櫻桃高

【機會區域的構成】

@古井舞台(任務)解說

古井舞台是亡魂區域(CZ)高確率狀態，REPLAY2連續成立為亡魂區域(CZ)突入。

突入條件：通常時成立的特定小役。



古井舞台

@亡魂ZONE(自力解除)解說

10Gor20Gor無限繼續的自力機會區域。

突入時的BONUS期待度是35%，兩手落下為貞子BONUS獲得。

突入條件：古井舞台(任務)成功 / 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化

機會小役：REPLAY是機會，機會項目・櫻桃・西瓜的特定役是大機會。

演出：古井SP演出發生是刺激！



亡魂 ZONE

@真相究明(前兆)解說

貞子BONUS和亡魂ZONE(自力解除)的前兆舞台。

單手落下為至亡魂ZONE(自力解除)突入。

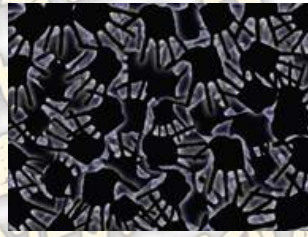


真相究明舞台

演出：



智子逃走演出
連續發生是好機，貞子出現期待度提高!?



手演出
手越多越是機會，佔滿畫面至連續演出發展



電話聲演出
「プルル」以外和紅色文字是好機



古井輪盤演出
古井內暗示發展處和期待度



謠言演出
討論詛咒的錄影帶，越繼續期待度越大



框演出
包覆液晶的框是紫色為機會



貞子張眼演出
衝擊的刺激演出，通常時和AT都可能出現，能期待上乘和特化區域



次回預告演出
暗示發展的連續演出，發生時期待度高



連續演出

『錄影帶與陽一演出』『鏡子畫面演出』『詛咒的錄影帶演出』『智子與雅美演出』『古井之底演出』，任何一個演出成功=詛咒之手役物落下為亡魂 ZONE 突入濃厚。

貞子覺醒演出

發展時為亡魂 ZONE 和貞子 BONUS 濃厚的刺激演出，貞子從井底爬出是其中一個突入。詛咒之手役物暗示發展處：片手落下=亡魂 ZONE、兩手落下=貞子 BONUS



【BONUS的構成】

@貞子BONUS解說

1回合40G繼續的疑似BONUS，1G約3.0枚增加。

BONUS中是特定小役成立時，呪縛RUSH(AT)獲得抽選發生。

智子被詛咒是AT獲得確定，智子逃走的話是BONUS終了。

詛咒機會是最大3G，貞子的距離越近期待度越高。

突入契機：通常時成立的特定小役 / CZ中的BONUS抽選當選時 / 通常時的規定遊戲數消化時。

演出：



貞子接近演出

智子回頭，貞子出現的話，至貞子強襲突入。



貞子接近演出

貞子出現展開的演出，智子被詛咒是至呪縛 RUSH 突入，詛咒機會最大 3 遊戲，離貞子越近期待度越高，最後按下按鈕時，詛咒之手役物落下是呪縛 RUSH 當選

【AT的構成】

@呪縛RUSH(AT)解說

1回合40G+上乘遊戲數，AT累積消化後的繼續抽選轉落為止

繼續。AT的繼續率是50%、66%、80%的3階段。



貞子 BONUS



呪縛 RUSH

突入條件：貞子BONUS中的抽選

終了條件：AT累積消化後的繼續抽選轉落
上乘契機

- 全部的機會役為遊戲數與AT累積的雙上乘抽選發生。
- 畫面破裂演出、女子高中生切入、鏡上乘演出、呪いの刻印(詛咒的刻印)演出發生為上乘機會。



畫面破裂演出



女子高中生切入



鏡上乘演出



詛咒的刻印

@呪いの審判(詛咒的審判)

- AT的剩餘遊戲數為0發生的繼續演出。
- 選擇的女子高中生被貞子詛咒的話是AT繼續。
- 舞台是醫院和地下道2種類，根據選擇的女子高中生期待度有變化。

低ユイ<ハルカ<レイナ<チヅル<モエ<ナナ高



呪いの審判(詛咒的審判)

【上乘特化區域的構成】

@絕恐乱舞(上乘)

- REPLAY以外的小役為絕恐乱舞+呪縛RUSH(AT)的遊戲數雙上乘。
- REPLAY是只有絕恐乱舞的遊戲數上乘。
- 絕恐乱舞終了後，回到『運命を巻き』的話，再次絕恐乱舞突入。



絶恐乱舞

@貞子ATTACK(上乘)

- 7連線的0次遊戲連是80%繼續的上乘區域。
- 從『7を狙え!』切入發生時的7連線突入。
- 詛咒的手役物落下，是7連線30G以上上乘。
- 超貞子ATTACK是每回必定為50G以上的上乘發生。

▼突入契機

- 呪縛RUSH(AT)中的赤7連線出現時。
- 高級長凍結發生時。



貞子 ATTACK

【轉輪排列】

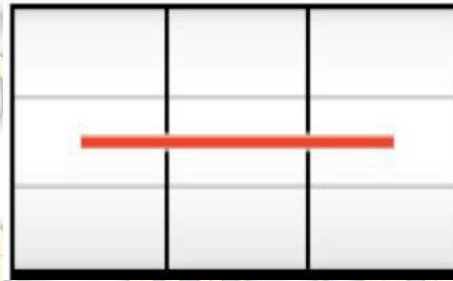
【役構成】



		貞子BONUS	
9枚or 3枚orREPLAY		3枚	
	— —	1枚	REPLAY

【有效線】

只有中線有效的 1 線機



【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 11 號櫻桃



<停止模式 1>

櫻桃出現時，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 2>

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR



<停止模式 4>

BAR 在左轉輪下段停止，中、右轉輪適當打擊

@BONUS & AT中的打擊方法



貞子 BONUS 和呪縛 RUSH 中，跟從導航使轉輪停止



無導航時，實踐通常時小役瞄準。切入發生時，逆押瞄準紅 7

@機會役



3枚鈴鐺



西瓜



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



確定櫻桃



機會項目



機會項

@BONUS同時抽選符號



西瓜

弱櫻桃

機會項目

強櫻桃

確定櫻桃

【BONUS出現率】

●貞子BONUS

設定1 : 1/242.8

設定2 : 1/232.7

設定3 : 1/218.5

設定4 : 1/196.4

設定5 : 1/182.6

設定6 : 1/159.7

●呪縛RUSH

設定1 : 1/573.6

設定2 : 1/550.2

設定3 : 1/517.1

設定4 : 1/464.9

設定5 : 1/433.1

設定6 : 1/379.0

【小役確率】

@通常時

鈴鐺REPLAY 全設定共通：1/10.0

弱櫻桃 (1枚) 全設定共通：1/146.0

強櫻桃 (1枚) 全設定共通：1/425.6

中段櫻桃 (1枚) 全設定共通：1/851.1

確定櫻桃 (1枚) 全設定共通：1/65536.0

西瓜 (3枚) 全設定共通：1/119.2

機會項目合算 全設定共通：1/65.7

通常REPLAY 全設定共通：1/3.1