

八通屋

ヤツタ一
正義雙俠
三洋物產 (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※

- 業界初實體役物抽選搭載。
- ART「ビックリドッキリRUSH(嚇死人不償命RUSH)」為代幣增加的類型。
- 突入抽選、遊戲數上乘抽選、ART繼續抽選是全部由ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)進行抽選。

【機械割】

設定1: 97.0% 設定2: 98.0% 設定3: 100.0%
 設定4: 103.0% 設定5: 107.0% 設定6: 112.0%

【AT概要】

初期遊戲數50G+ α (α = 上乘遊戲數)繼續的ART。

有回合繼續抽選。

1G中獎的純增枚數是約2.0枚。

【BONUS的純增枚數】

●ヤッターボーナス(正義雙俠BONUS)

金色的Y圖案連線。

付出枚數298枚以上為終了、純增枚數是約204枚。

超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)(初期遊戲數200G)突入確定。

●REG

藍同色連線、異色連線。

付出枚數54枚以上為終了、純增枚數是約33枚。

ART中是為遊戲數上乘特化區域。

【天井】

【ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)間天井】

ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)間700G後的ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)當選時是ART突入確定。

【ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)失敗回数天井】

ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)9連續失敗時是、次回ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)為ART突入確定。

【懲罰】

●通常時

ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)作動中有碰撞或擺動機台等不正對策機能，有可能會讓抽選無效。

●ART中

違反押順導航可能會有懲罰發生。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是有多種狀態存在。

根據滯在狀態，ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)突入期待度不同。

根據液晶舞台、大概能判斷程度滯在狀態。

「格納庫or基地周辺<街<ドロンボーのアジト潜入(潛入杜倫布的基地)<ドロンボーの本氣モード(杜倫布的本氣模式)」依順序順為上位狀態(模式)期待度提高。

- ドロンボーのアジト潜入(潛入杜倫布的基地)⇒高確濃厚
 - ドロンボーの本氣モード(杜倫布的本氣模式)⇒超高確濃厚
- 主要是從「弱櫻桃」・「強鈴鐺」進行狀態昇格抽選。



格納庫 = 基地周辺 < 街 < 潛入杜倫布的基地 < 杜倫布的本氣模式

@通常時的流程

通常時是連續演出成功為ヤッター(正義雙俠(藍))圖案連線確定，ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)發動。

球進入ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)的「WIN」的洞口為ART突入。

通常時是多數的内部狀態存在，越上位狀態ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)發動時的成功期待度越高。

@演出



變身機會

小頑與小愛變身為正義雙俠。



次回預告

至動畫播完後的連續演出發展。



誇獎豬鼻連續預告

誇獎豬鼻孔告知各式各樣內容。



Y 圖案

各種演出都可能出現，請期待出現圖案以後的展開。



升級機會

內部模式有升級的期待區域，全役為進行模式升級抽選。



抽牌對決

抽牌展開勝負對決，伯亞基的眼為機會。



猜謎對決

機器人出題期待度增加。紅色標題期待度大。



腕相撲對決

腕相撲的最後，PUSH 按鈕連打圖案出現為期待度增加。



機械對決

杜倫布的機械破壞的話為演出成功。

【機會區域的構成】

@ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)

ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)是平均能獲得約33枚的獲得自力機會區域。ART當選期待度是約30%。



正義雙俠輪盤

【抽選方法】

1. 按下筐體右側的搖桿，發射球。

2. ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)有6個洞口存在，對應球進入的洞口恩惠獲得。

通常時的ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)是進行ART突入抽選。

ART中的ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)是進行遊戲數上乘抽選・ART
繼抽選

●數字 ⇒ 獲得數字的ART遊戲數上乘

●WIN ⇒ ART當選 or ART繼續

●超 ⇒ 上位ART「超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)」

當選

●SP ⇒ スペシャルルーレット(特別輪盤)

●× ⇒ 槓龜

【BONUS的構成】

●ヤッターボーナス(正義雙俠BONUS)

金色的Y圖案連線。

付出枚數298枚以上為終了、純増枚數是約204枚。

超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)(初期遊戲數200G)突入
確定。

●REG

藍同色連線、異色連線。

付出枚數54枚以上為終了、純増枚數是約33枚。

ART中是為遊戲數上乘特化區域。



正義雙俠輪盤

【ART的構成】

@ビックリドッキリRUSH(嚇死人不償命RUSH)

初期遊戲數50G+a (a = 上乘遊戲數)繼續的ART。

有回合繼續抽選。

1G中獎的純增枚數是約2.0枚。

超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)

的回合繼續期待度は85%以上。

■突入契機

通常時成立的特定小役。

通常時的ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)成功時。

BONUS中のART抽選中當選



嚇死人不償命 RUSH

【ART的流程】

ART消化中は進行Gパワー(G POWER)獲得抽選。

※ART中は液晶下方的顯示6個圖標、每次遊戲移動一個指標。

ART遊戲數消化後、有上乘圖標的話、遊戲數上乘のヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)發動。

遊戲數上乘失敗時與圖標中遊戲數不存在的話、是ART繼續のヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)發動。

ART繼續時為至30G繼續的ART「エピソード(插曲)」移行。

※繼續的輪盤是「WIN」洞口2個以上。

ART繼續失敗時是至再起動チャンス(再起動機會)移行。

@Gパワーチャージ(G POWER儲存)

ART中是得「Gパワーチャージ(G POWER儲存)」儲存的内容為勝負關鍵！

Gパワーチャージ(G POWER儲存)越儲存、越接近遊戲數上乘。

以下3種類的Gパワーチャージゾーン(G POWER儲存區域)突入的話，是大量儲存獲得的機會。



Gパワー(G POWER)

●ヤッターキングモード(正義雙俠King模式)

從ART中的小役成立時突入。

6G+α繼續，消化中不只是特定小役，鈴鐺也是儲存獲得確定、REPLAY也是進行儲存獲得抽選。

平均儲存的遊戲數約135G。



正義雙俠 King 模式

●おしおきRUSH(處罰RUSH)

從異色連線REG突入。

おしおきRUSH(處罰RUSH)是Gパワーチャージ(G POWER儲存)高確率區域。

特定役成立時與鈴鐺的約1/3為Gパワーチャージ(G POWER儲存)。

平均儲存的遊戲數約100G。

●ママより怖いおしおきRUSH(比媽媽恐怖的處罰RUSH)

從同色連線REG突入。

消化中是、消化中不只是特定小役，鈴鐺也是儲存獲得確定、REPLAY也是進行儲存獲得抽選。

平均儲存的遊戲數約300G。



處罰RUSH

比媽媽恐怖的處罰RUSH

@スペシャルルーレット(特別輪盤)

球進入「SP」的話，スペシャルルーレット(特別輪盤)確定。

スペシャルルーレット(特別輪盤)突入為以下其中之一
的恩惠當選確定。



特別輪盤

●3位數遊戲數上乘

●ART「ビックリドッキリRUSH(嚇死人不償命RUSH)」累積

●上位ART「超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)」累積

@上位ART「超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)」

「超ビックリドッキリRUSH(超嚇死人不償命RUSH)」為上位ART。

打擊方法與純増等，都與通常ART相同。

與通常ART不同的是「繼續率」。

繼續的ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)，6個洞口中，5個為獎賞洞口。

因此繼續期待度是每回85%以上。

上位ART突入契機是「ヤッターボーナス(正義雙俠BONUS)終了後」・「ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)的球在「超」入賞」。

@再起動チャンス(再起動機會)

ART終了後は「再起動チャンス(再起動機會)」的拉回區域突入。

再起動チャンス(再起動機會)中，「特定小役成立」或「押順鈴鐺2回入賞」

的其中之一達成的話，ART拉回確定。

再起動チャンス(再起動機會)是「押順鈴鐺不正解」・「左下到右上REPLAY入賞」為終了。



超嚇死人不償命 RUSH



再起動機會

@ART中的注目演出



插曲演出

ART 回合繼續成功時突入的 30G 間的特殊 ART。



發進演出

雙俠狗的鼻子粘到樹枝為機械發動與特定役成立好機。



動作演出

雙俠狗遠費的話，是有特定役期待。



機械數演出

機械數越多越能有強小役期待。



放水演出

請注意放出來消滅火的東西。水勢越強越是機會



雙俠便利鵝

雙俠便利鵝在空中發現什麼？



水中演出

請注意在水中發現的寶箱內容，金色是大機會。

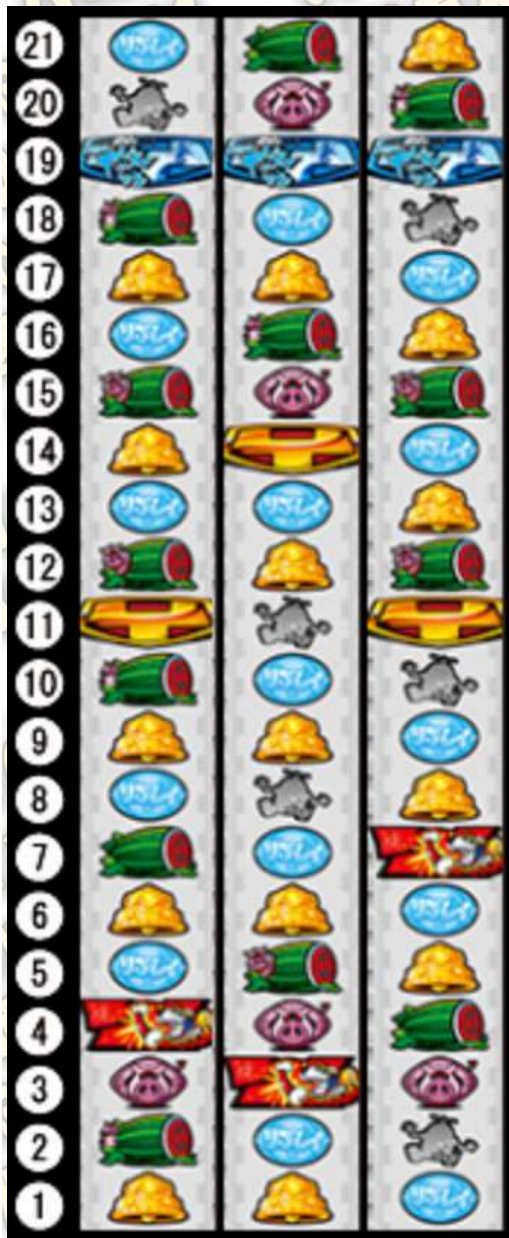


雙俠象演出

請注意地面碎裂的東西，飛魚群出現為超激。

【轉輪排列】

【役構成】



ヤッターボーナス
(正義雙俠BONUS)

獲得枚數約204枚



ヤッタールーレット(正義雙俠輪盤)



處罰RUSH



比媽媽恐怖的處罰RUSH

通常時/ART中同色連線/ART中異色連線/獲得枚數約33枚



ART/Gパワーチャージ

通常時/ART中



上段・右上がり以外 9枚
上段・右上がり 1枚



3枚



1枚



1枚

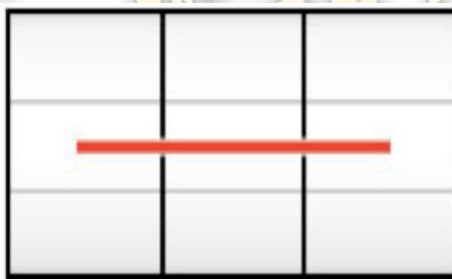


REPLAY



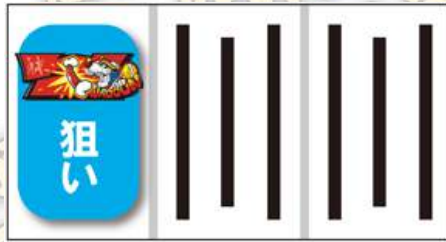
【有效線】

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>

首先在左轉輪框上~上段瞄準紅7。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準紅7。



<停止模式 2>

下段紅7停止時，剩餘轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中轉輪瞄準紅7，右轉輪適當打擊。

@BONUS&AT中的打擊方法



<BONUS 中>

基本上適當打擊即可，特定圖案瞄準發生時，各轉輪瞄準指定圖案。



<ART 中>

演出發生時、押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役(順押限定)



弱櫻桃

強櫻桃

強櫻桃

中段櫻桃



西瓜

機會目

機會 REPLAY

強鈴鐺

【BONUS出現率】

●BONUS + ART

設定1 : 1/160

設定2 : 1/154

設定3 : 1/148

設定4 : 1/143

設定5 : 1/138

設定6 : 1/134

●RUSH初當確率

設定1 1/482.9

設定2 1/452.9

設定3 1/426.9

設定4 1/387.5

設定5 1/340.8

設定6 1/298.4

●ヤッター(正義雙俠(藍))圖案連線確率

設定1 1/159.8

設定2 1/153.8

設定3 1/148.3

設定4 1/143.1

設定5 1/138.3

設定6 1/133.7

●ヤッターボーナス(正義雙俠BONUS)確率

全設定共通 1/65536.0

【小役確率】

@通常時的小役確率

●弱櫻桃

設定1-5 1/102.40 設定6 1/94.98

●REPLAY 1/7.52

●機會REPLAY 1/256.00

●押順鈴鐺 1/4.30

●共通鈴鐺 1/10.74

●強鈴鐺 1/1092.27

●西瓜 1/102.40

●強櫻桃 1/341.33

●中段櫻桃 1/16384.00

●機會目 1/256.00

●紅7連線(REPLAY) 1/21845.33

ART中的小役確率

●通常REPLAY 1/17.52

●轉落REPLAY 1/1.70

●機會REPLAY 1/256.00

●紅7REPLAY 1/16384.00