

八通屋

秘宝伝 伝説への道  
秘寶傳 至傳説之道  
(大都技研)



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※



- 大都技研原創故事「秘宝傳系列」的第5彈。
- 主要是ART「秘宝RUSH」與上乘區域「秘宝RUSH HYPER」為代幣增加。
- 通常時機會目成立為「秘宝CHANCE」突入。
- ART中機會目成立為「秘宝RUSH HYPER」突入。

### 【機械割】

設定1 : 97.1%      設定2 : 98.5%      設定3 : 100.7%  
 設定4 : 105.3%      設定5 : 109.1%      設定6 : 113.5%

### 【ART概要】

遊戲數上乘型的ART。

1回合50G。1G中講的純增枚數是約2.0枚。

### 【BONUS的純增枚數】

**BIG** 約200枚+ART [赤7連線]

### 【天井】

@遊戲數天井：秘宝CHANCE間500G消化為天井到達，ART當選確定。

@秘宝CHANCE回數天井：秘宝CHANCE11回連續失敗，次回秘宝CHANCE為∞無限高確率突入。

### 【懲罰】

- 通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

- ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。



## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是內部的秘寶CHANCE(自力CZ)突入期待度不同的低確與高確存在。

### 舞台別高確期待度

根據滯在舞台，自力CZ移行期待度有變化。

低深綠之森<空色之湖<草原的廢墟<赤岩之山<紅蓮的溪谷<閃耀的迴廊高

### 小役別期待度

機會役成立為高確、CZ、BONUS獲得抽選發生。

低櫻桃=機會REPLAY<機會目(金字塔槓龜<高強機會目(金字塔連線)

確傳說目(中段櫻桃BAR連線)

### BIG獲得抽選

機會REPLAY、櫻桃成立時是機會目當選的機會。

中段櫻桃與強機會目等，特定役成立時，BONUS獲得抽選發生。

### @演出



演出



### 幽靈演出

秘寶傳系列熟識演出，顏色暗示小役，頻發為機會，大幽靈為刺激！

### 演出

請注意指南針停止的區域。

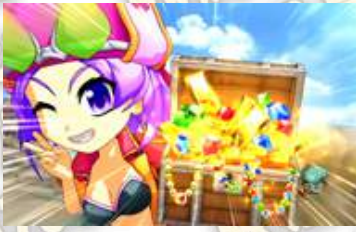
### 指向演出

注意指向的地方，根據背景的內容，告知小役與機會。

### 密報演出

請注意照片內容。





次回  
召し捕ったりい!

雪莉演出

雪莉登場暗示小役，根據項目種類暗示成立役。

神之眼演出

液晶左邊的高確率燈中間亮燈能期待之後的展開。

觸碰切入演出

發生時為刺激演出，觸摸液晶右方的金字塔役物。

次回預告演出

熟悉的大機會演出，告知發展的演出。

【機會區域的構成】

@秘宝CHANCE(自力CZ)

ART突入期待度：約20%~100%

從通常時的機會目(MB)出現突入的秘宝RUSH(ART)獲得機會區域。

演出別期待度

根據發生演出，ART突入期待度有變化。

低追っかけタイム(追逐時間)<高ドラゴンバトル(龍之戰鬥)<激高確率<確∞無限高確率

▼追っかけタイム(追逐時間)

ART突入期待度：約20%

逮補ハルト與マーヤ為ART突入的機會。

特定役成立與押順11枚役正解為模式升級的機會。

▼ドラゴンバトル(龍之戰鬥)

ART突入期待度：約30%

龍的体力減少為ART突入的機會。

特定役成立與切入出現為機會。



追逐時間



龍之戰鬥



▼高確率

ART突入期待度：約60%

突入為ART突入的大機會。

お祈りクレア(克蕾雅祈禱)演出…100%達成為ART確定。

神之聲演出…繼續為機會。

クレアフラッシュバック(克蕾雅倒敘)演出…紅克蕾雅為刺激！



克蕾雅祈禱



神之聲演出



克蕾雅倒敘

▼∞無限高確率

ART突入期待度：約100%

突入的話，ART突入為止，高確繼續。



高確率



∞無限高確率

【BONUS的構成】

BIG 約200枚+ART [赤7連線]



BIG BONUS



@BIG BONUS

BIG BONUS是264枚付出 (200枚獲得)終了の固定BONUS。

BIG突入時為秘宝RUSH(ART)確定。

BONUS中是切入發生時的金字塔連線為ART遊戲數的上乘發生。

消化中是約1/6為金字塔連線時，進行ART遊戲數上乘。

切入是[藍<黃<全畫面]依順序金字塔連線期待度提高。



## 【ART的構成】



秘宝 RUSH

### @秘宝RUSH

1回合50次遊戲+上乘遊戲數繼續的ART。

1G中獎的純增枚數約2.0枚。

機會目出現為ART遊戲數的上乘與上乘特化區域突入抽選發生。

ART中的機會目成立為至秘宝RUSH HYPER(上乘區域)突入。

SIN「！」連續出現為傳說MISSION突入的機會。

秘宝RUSH終了時為至クリア(克蕾雅)高確率移行。

拉回成功時是次回ART終了時，至クリア(克蕾雅)高確率移行。

※拉回(循環)期待度約70%。

**突入條件：**秘宝CHANCE(自力CZ)成功 / BIG終了後 / 拉回區域成功

**終了條件：**獲得遊戲數消化

### @舞台

根據ART中的滯在舞台，上乘與特化區域突入期待度有變化。



低 深緑之森 < 空色之湖 < 紅蓮の溪谷 < 閃耀的回廊 高

### @秘宝RUSH準備中(上乘)

秘宝CHANCE(自力CZ)成功時突入的ART遊戲數上乘演出。



秘宝 RUSH 準備中



## @傳説MISSION(上乘)

「！」連續出現為突入機會的上乘演出。

傳説MISSION是3~5G間小役連續入賞成功，遊戲數上乘發生。

イノッシー與ファオング2種類存在，ファオング是機會。

ファオング成功時は200G以上の上乗。

**突入條件：**ART中，SIN連續成立時。



傳説 MISSION

## @秘宝RUSH HYPER(上乘)

秘宝RUSH HYPER是每次遊戲進行上乘抽選的最強上乘模式。

從ART中的機會目突入的上乘特化區域(1/120~1/100)。

最大24G繼續，每次遊戲繼續抽選發生。

繼續率是每次遊戲85%以上。

### 演出別上乘期待度

根據發生的演出，ART遊戲數上乘期待度有變化。

**低** 秘宝スプRUSH<クリアチャレンジ(克蕾雅挑戰)< PYRAMID POWER

<傳説チャレンジ(挑戰) **高**

秘宝RUSH HYPER中是特定小役出現率提高，每次遊戲進行繼續抽選。

最大24G繼續，24G完走時は至傳説チャレンジ(挑戰)突入。

傳説チャレンジ(挑戰)中是，100G上乘為50%循環。

※押順失誤有可能會有最大遊戲數增加的可能。

**突入條件：**ART中的機會目成立時。



## @秘宝スプRUSH

特定役成立為上乘發生的上乘區域。

機會目與金字塔連線是大量上乘的機會。



秘宝スプ RUSH

クリアチャレンジ(克蕾雅挑戰)

## @クリアチャレンジ(克蕾雅挑戰)

液晶左側的演出保留的種類為上乘期待度有變化。

好的保留獲得的話，能期待大量上乘。

高確率符號亮燈後是演出保留的改寫機會。

## @PYRAMID POWER

每次遊戲1/2為數字回轉，決定上乘遊

戲數的完全隨機上乘。

回轉時是1~256G(平均128G)的均等分配進行上乘。

特定役成立為上乘發生。



PYRAMID POWER

## @傳説チャレンジ(挑戰)

秘宝RUSH HYPER的24G完走時，突入的超上乘演出。

100G上乘為約50%循環。

傳説チャレンジ(挑戰)後是至

秘宝RUSH移行。



傳説チャレンジ(挑戰)



## @超秘宝RUSH(上乘)

從秘宝RUSH HYPER(上乘)終了後與凍結發生突入的上位ART。

ART遊戲數的減算停止，鈴鐺or特定役成立為遊戲數的上乘發生。

機會目成立為至超秘宝RUSH HYPER(超上乘)昇格。

**終了條件：**秘宝RUSH HYPER終了時 / 凍結發生時



超秘宝 RUSH



超秘宝 RUSHHYPER



## @クリア(克蕾雅)高確率(拉回)

獲得ART遊戲數消化後，有突入的可能性的拉回區域。

クリア(克蕾雅)高確率的拉回期待度は約70%。

拉回成功は次回ART終了後，再次至クリア(克蕾雅)高確率突入確定。



クリア(克蕾雅)高確率





【轉輪排列】

【役構成】



		<b>BIG BONUS</b>
<p>超過264枚付出終了</p>		
		<b>金字塔</b>
<p>11枚</p>		
	<p>鈴鐺 3枚 or 11枚</p>	
		<p>鈴鐺 3枚 or 11枚</p>
	<p>櫻桃 4枚 or 11枚</p>	
		<b>REPLAY</b>

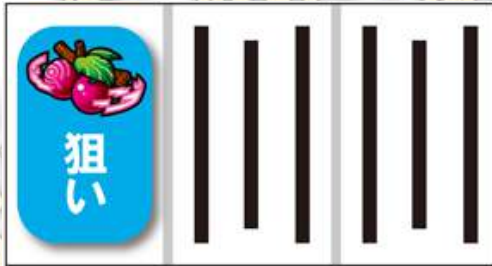
【有效線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段附近瞄準櫻桃。



#### <停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 3>

金字塔停止時，中、右轉輪瞄準金字塔圖案。

### @AT中的打擊方法



#### <ART 中>

押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。「！」出現時，各轉輪瞄準 BAR。



#### <BONUS 中>

基本上適當打擊即可。特定圖案瞄準的切入發生時，瞄準指定圖案。



@機會役



弱櫻桃



金字塔 REPLAY



金字塔



機會目



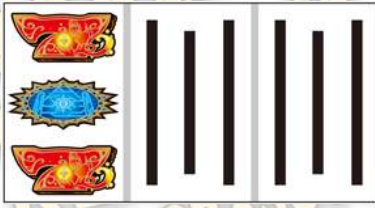
機會目



機會目



機會目



傳說目



傳說目

【BONUS出現率】

●自力CZ

設定1: 1/120

設定2: 1/118

設定3: 1/116

設定4: 1/112

設定5: 1/110

設定6: 1/99

●ART初當

設定1: 1/448

設定2: 1/438

設定3: 1/426

設定4: 1/405

設定5: 1/392

設定6: 1/355