

八通屋

牙狼 守りし者

牙狼 守護者

(サミー (SAMMY))



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※

●特撮電視劇「牙狼」的聯名機。

(搭載TV連載的「牙狼～MAKAISENKI」與「呀～暗黑騎士鎧伝」的情節)

●BONUS與ART「魔戒CHANCE」為代幣增加的類型。

●搭載ART的自力機會區域「桜幻ノ舞」「超幻ノ舞」。

●搭載遊戲數上乘的特化區域「連擊ATTACK」。

●搭載高級BONUS「心滅乱舞」。

●「陰我消滅チャレンジ(挑戰)」突入的話，是大量牙狼魂累積的大機會

【機械割】

●機械割

設定1：97.9%

設定2：99.0%

設定3：100.6%

設定4：104.2%

設定5：108.6%

設定6：112.7%

【天井】

BONUS與ART間999G消化為天井到達，經由前兆至ART突入。

【BONUS的純增枚數】

@BIG BONUS：從牙狼BIG(金7連線)、呀BIG(黑7連線)突入。

216枚的付出為終了のBONUS。

@REG BONUS：「紫7・紫7・紋章(大)」連線。

8G消化為終了，獲得枚數約56枚のBONUS。

@心滅乱舞：紋章(大)連線。

鈴鐺8回の入賞為終了，獲得枚數56枚の高級BONUS。

【ART概要】

@魔戒CHANCE

1回合50G+ α 繼續的ART。

回合終了後，至ART繼續抽選區域「勝激決鬪」移行。

1G中獎的純增枚數是約1.5枚。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是「低確模式」・「通常模式」・「高確模式」的3個模式存在。

主要是特定小役成立時進行模式移行抽選。

模式昇格期待度は「強櫻桃 < 弱櫻桃 / 西瓜 < 機會目」。

強特定小役の強櫻桃，在以上的模式昇格期待度雖然低，但自力CZ當選期待度・BONUS當選期待度高。

容易自力CZ連中の模式「連舞ショート(短)」・「連舞ミドル(中)」・「連舞ロング(長)」的3個模式也存在。

自力CZ失敗後是高確率為其中一個連舞模式移行。

@液晶舞台

通常時是根據液晶舞台暗示內部模式。

有五種類舞台存在，根據滯在舞台暗示CZ突入期待度

櫻閑岱移行是機會，熔岩魔界移行為大機會。



紅蓮之森



廢墟



元老院



櫻閑岱



熔岩魔界

@通常時的演出



繪本連續演出

越升級越是機會



ライゴウ(魔導馬)演出

ライゴウ(魔導馬)登場演出，呀登場為大機會。



元素擊破演出

請注意標題顏色，紅色是機會，長頸鹿圖案是大機會



連續演出

機關擊退演出

2人同時攻擊是機會。



火羅戰鬥演出

根據火羅的種類，期待度有變化「レギュレイス<魔戒樹<魔界龍」擊破火羅為BONUSorART濃厚！

【機會區域的構成】

@桜幻ノ舞

10G+α 繼續的ART的機會區域。

消化中是每G進行ART抽選。機會區域中的ART抽選確率是最大1/4.9。

繼續遊戲數是「10G+3G」・「20G+3G」・「無限」的3種類。

當選告知演出的「+3G」之間，也是與自力CZ中進行一樣的抽選。

■突入契機

通常時に成立の特定小役。

REG中のCZ抽選當選時。



桜幻ノ舞

@超幻ノ舞

10G+ α 繼續的上位ART的機會區域。

ART當選時是真魔戒CHANCE突入濃厚。

每G是1/9.9~1/4.9進行ART抽選。

■突入契機

CZ當選時。

【BONUS的構成】

@BIG BONUS

從牙狼BIG(金7連線)、呀BIG(黑7連線)突入。

牙狼BIG(金7連線)是期待度提高

216枚的付出為終了のBONUS。



BIG BONUS

▼通常時BIG BONUS(大連続ホラーバトル(火羅戰鬥))

通常時的BIG BONUS是大連続ホラーバトル(火羅戰鬥)，BONUS中3回的ホラーバトル(火羅戰鬥)發生。

ホラー(火羅)勝利的話，ART突入。

發展處ホラー(火羅)勝利期待度は「レギュレイス<魔戒樹<魔界竜」。

▼ART中のBIG BONUS(牙呀決闘)

ART中のBIG BONUS是牙呀決闘，進行上乘特化區域「陰我消滅チャレンジ(挑戰)」的遊戲數獲得抽選。



牙呀決闘

@REG BONUS

「紫7・紫7・紋章（大）」連線。

8G消化為終了、獲得枚數約56枚的BONUS。



REG BONUS

消化中是進行BOOST CHALLENGE抽選、CZ抽選。

BOOST CHALLENGE發生為進行CZ抽選確率的升級的機會。

最高為「每G 1/4.9」為ART抽選確率。

▼ART中的REG BONUS(EPIISODE)

EPIISODE成功為牙狼魂上乘。

根據展開的EPIISODE，上乘期待度不同。

通常是7種類的鋼牙EPIISODE，5種類的呀EPIISODE（深淵・過去・決別・覺醒・暗黑）選擇為刺激。

心滅EPIISODE成功是能期待大量獲得。



鋼牙EPIISODE



呀EPIISODE



心滅EPIISODE

@心滅乱舞

紋章（大）連線。

鈴鐺8回的入賞為終了，獲得枚數56枚的高級BONUS。

心滅乱舞當選時為ART當選濃厚。

消化中是高確率為擊破チャレンジ(挑戰)發生，牙狼魂獲得的機會。

經由凍結的心滅乱舞後是真魔戒CHANCE突入濃厚。



心滅乱舞

【ART的構成】

@魔戒CHANCE

1回合50G+ α 繼續的ART。

回合終了後，至ART繼續抽選區域「勝激決鬪」移行。

1G中獎的純增枚數是約1.5枚。

消化中進行牙狼魂獲得抽選。

勝激決鬪移行時，使用牙狼魂進行ART繼續抽選。

牙狼魂是「牙狼魂」「三擊魂」「連擊魂」3種類存在，使用時的效果不同。

@ART等級

魔戒CHANCE中是對應魔戒等級，牙狼魂獲得率有變化。

ART等級越高，影響魔戒CHANCE中的牙狼魂獲得抽選的魔戒等級優遇。

真魔戒CHANCE當選時是高ART等級濃厚。

根據ART突入時(昇格チャレンジ(挑戰))的光環色，暗示ART等級。

期待度は「白<藍<黃<綠<紅<紫」。

ART等級越高，越好的魔戒等級選擇的可能性越高。

ART為「真魔戒CHANCE」的話，高ART等級濃厚。

@魔戒等級

根據魔戒CHANCE中的滯在舞台，暗示魔戒等級。

期待度は「魔戒<霸邪<修羅<騎神」。

魔戒等級越高，牙狼魂的上乘期待度越高。



魔戒CHANCE



昇格チャレンジ(挑戰)



滯在舞台



【ART當選契機】

CZ中的ART抽選當選時。

BONUS中的ART抽選當選時。

通常時成立的特定小役。

【ART中的牙狼魂上乘抽選】

ART中的小役成立時是進行牙狼魂上乘抽選。

期待度は「**楨龜 / REPLAY / 鈴鐺 < 弱櫻桃 / 西瓜 < 機會目 / 強櫻桃 / 藍符號連線**」。

@アスモディ高確率

アスモディ高確率は牙狼魂上乘當選率提高的狀態。

アスモディ高確率當選的主要契機是「共通鈴鐺」。共通鈴鐺時是1/6為至アスモディ高確率移行，基本是5G繼續，也有機會出現10G繼續。

特定小役時也進行アスモディ高確率移行抽選，但移行率只有約0.8%。

但從特定小役移行為15G以上的アスモディ高確率確定。

@勝激決闘 (ショウゲキバトル)

勝激決闘是使用ART中累積牙狼魂進行的戰鬥。

與ホラー(火羅)的戰鬥勝利的話，ART繼續濃厚，也有遊戲數上乘與連擊ATTACK突入的可能性。



アスモディ高確率



牙狼魂

根據使用的牙狼魂種類，勝利期待度有變化。

●通常的牙狼魂

寫著「魂」的灰色牙狼魂。

勝利期待度是1/5.5。

アスモディ登場是機會。

●連擊魂

寫著「連擊」的紫色牙狼魂。

勝利期待度是1/2。

勝利時是連擊ATTACK發生。

ホラー(火羅)熊登場為刺激，魔天使・大河登場為勝利確定。

●三擊魂

寫著「三擊」的綠色牙狼魂。

勝利期待度是 $1/5.5 \times 3G$ 戰鬥

魔界竜登場是機會。



連擊 ATTACK

@連擊ATTACK

連擊ATTACK是從勝激決鬪勝利時突入的遊戲數上乘特化區域。

繼續率是80~90%，連擊越繼續越能期待大量遊戲數。

上乘遊戲數是最後一併告知。

■突入契機

勝激決鬪勝利為突入。

(連擊魂勝利時是突入濃厚)

@陰我消滅チャレンジ(挑戰)

ART中成立的BIG中是進行牙狼魂上乘特化區域「陰我消滅チャレンジ(挑戰)」的遊戲數上乘抽選。

ART中的BIG終了後是至陰我消滅チャレンジ(挑戰)突入，每G進行牙狼魂上乘抽選。

根據開始時的角色，上乘期待度有變化，消化中有角色昇格的可能性。

期待度は「打無<絶狼<牙狼<心滅^獣身牙狼」。

@ART等級の分配抽選

ART當選時は進行ART等級の分配抽選。

ART等級越高，有越好的魔戒等級選擇的可能性。

●ART等級1

設定1: 57.5% 設定2: 57.4% 設定3: 57.7%

設定4: 57.8% 設定5: 58.0% 設定6: 58.1%

●ART等級2

設定1: 31.0% 設定2: 30.9% 設定3: 31.0%

設定4: 31.2% 設定5: 31.4% 設定6: 31.5%

●ART等級3

設定1: 8.6% 設定2: 8.8% 設定3: 8.4%

設定4: 8.3% 設定5: 8.0% 設定6: 7.7%

●ART等級4

設定1: 2.9% 設定2: 2.9% 設定3: 2.8%

設定4: 2.7% 設定5: 2.7% 設定6: 2.8%



陰我消滅チャレンジ(挑戰)

@魔戒等級的分配抽選

對應ART當選時選擇的ART等級，進行魔戒等級的分配抽選。

魔戒等級越高，ART中的牙狼魂的上乘期待度越高。

●ART模式1滯在時

魔戒等級1 : 54.6%	魔戒等級2 : 33.3%
魔戒等級3 : 10.0%	魔戒等級4 : 2.1%

●ART模式2滯在時

魔戒等級1 : 34.6%	魔戒等級2 : 31.7%
魔戒等級3 : 22.1%	魔戒等級4 : 11.7%

●ART模式3滯在時

魔戒等級1 : 10.8%	魔戒等級2 : 16.3%
魔戒等級3 : 49.6%	魔戒等級4 : 23.3%

●ART模式4滯在時

魔戒等級1 : 7.5%	魔戒等級2 : 13.8%
魔戒等級3 : 45.4%	魔戒等級4 : 33.3%

@ART中的「牙狼魂」上乘抽選

ART中是小役成立時，進行「牙狼魂」的上乘抽選。

根據「魔戒等級」與「成立小役」，當選期待度不同。

一次的當選為「1個」or「2個」or「3個」or「5個」or「7個」牙狼魂獲得。

強櫻桃時是2個以上當選、符號3個停止時是7個當選確定。

牙狼魂當選後是以下比例分配牙狼魂種類。

通常魂 : 94.2%	三擊魂 : 2.9%	連擊魂 : 2.9%
-------------	------------	------------

@全狀態共通的牙狼魂當選率

不問魔戒等級與狀態，「機會目」・「強櫻桃」・「符號1個停止」・「符號3個停止」，以下的確率為牙狼魂當選。

●機會目

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●強櫻桃

2個 : 98.8% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●符號1個停止

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●符號3個停止

7個 : 100%

@魔戒等級1~4滯在時的牙狼魂當選率

※以下當選時是1個確定

※「其他」是槓龜・對應順鈴鐺・共通鈴鐺・對應順REPLAY・REPLAY

●魔戒等級1滯在時

弱櫻桃 : 6.7% 西瓜 : 6.7% 對應順魂 : 6.7% 其他 : 0.4%

●魔戒等級2滯在時

弱櫻桃 : 9.2% 西瓜 : 9.2% 對應順魂 : 9.2% 其他 : 0.4%

●魔戒等級3滯在時

弱櫻桃 : 14.2% 西瓜 : 14.2% 對應順魂 : 14.2% 其他 : 0.4%

●魔戒等級4滯在時

弱櫻桃 : 28.8% 西瓜 : 28.8% 對應順魂 : 28.8% 其他 : 0.4%

@アスモディ高確率中の牙狼魂當選率

※「其他」是槓龜・對應順鈴鐺・共通鈴鐺・對應順REPLAY・REPLAY

●弱櫻桃

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●西瓜

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●對應順魂

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●其他

1個 : 0.4%

@陰我消滅チャレンジ(挑戰)中の牙狼魂當選率

※「其他」是槓龜・對應順鈴鐺・共通鈴鐺・對應順REPLAY・REPLAY

《全狀態共通》

●弱櫻桃

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●西瓜

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●機會目

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●強櫻桃

2個 : 98.8% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●符號1個停止

1個 : 98.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

●符號3個停止

7個 : 100%

●對應順魂

1個 : 0.4% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4% 5個 : 0.4% 7個 : 0.4%

《打無滯在時》

●其他→1個 : 14.2% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4%

《絕狼滯在時》

●其他→1個 : 18.3% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4%

《牙狼滯在時》

●其他→1個 : 25.0% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4%

《心滅獸身ガ口滯在時》

●其他→1個 : 42.9% 2個 : 0.4% 3個 : 0.4%

@凍結

心滅乱舞當選時有凍結發生的可能性。

凍結發生時是真魔戒CHANCE突入濃厚。

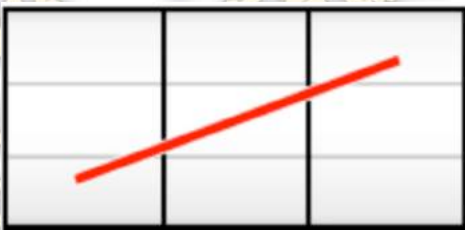
【轉輪排列】

【役構成】

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

	牙狼BIG BONUS		
	呀BIG BONUS		
	REG BONUS		
	心滅乱舞		
	西瓜 3BET 1枚		櫻桃 3BET 1枚
	鈴鐺 3BET 3枚 or 9枚		REPLAY
	符號連線 REPLAY		

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準金7。



<中段西瓜停止>

西瓜 or 機會目。
左、右轉輪適當打擊。



<中段金7停止>

弱櫻桃 or 強櫻桃。
左轉輪瞄準櫻桃。



<中段 REPLAY 停止>

REPLAY or 鈴鐺。
左、右轉輪適當打擊。



<中段鈴鐺停止>

槓龜 or REPLAY or 鈴鐺 or 機會目。
左、右轉輪適當打擊。



<中段紋章停止>

槓龜 or 機會目。
左、右轉輪適當打擊。

@ART中&擊破挑戰發生時的打擊方法



<ART 中・押順導航
發生時>

跟從導航適當停止。



<ART 中・押順導航
未發生時>

實踐通常時小役瞄準。



<擊破挑戰發生時>
全轉輪瞄準指定圖案。

案。

@機會役(中押時)



弱櫻桃



強櫻桃



西瓜



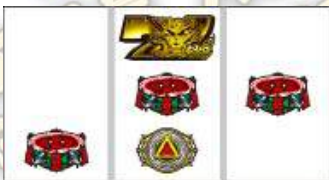
機會目



機會目



機會目



機會目



聽牌目



弱戰鬥目(BIG 中)



強戰鬥目(BIG 中)

【BONUS出現率】

●心滅乱舞 全設定共通 : 1/32768.0

●牙狼BIG 全設定共通 : 1/3855.1

●呀BIG

設定1 : 1/601.2

設定2 : 1/595.8

設定3 : 1/574.9

設定4 : 1/537.2

設定5 : 1/489.1

設定6 : 1/474.9

●REG

設定1 : 1/1820.4

設定2 : 1/1213.6

設定3 : 1/1820.4

設定4 : 1/1213.6

設定5 : 1/1560.4

設定6 : 1/1191.6

●BONUS合成

設定1 : 1/399.6

設定2 : 1/358.1

設定3 : 1/387.8

設定4 : 1/336.1

設定5 : 1/336.1

設定6 : 1/309.1

●ART初當

設定1 : 1/526.1

設定2 : 1/524.5

設定3 : 1/483.4

設定4 : 1/445.1

設定5 : 1/404.5

設定6 : 1/365.5

●BONUS+ART合成

設定1 : 1/227.1

設定2 : 1/212.8

設定3 : 1/215.2

設定4 : 1/191.5

設定5 : 1/183.6

設定6 : 1/167.5

【小役確率】

●3擇對應順鈴鐺 全設定共通 : 1/3.8

●共通鈴鐺 全設定共通 : 1/20.0

●弱櫻桃

設定1 : 1/88.0

設定2 : 1/88.0

設定3 : 1/82.0

設定4 : 1/82.0

設定5 : 1/74.0

設定6 : 1/71.0

●強櫻桃A 全設定共通 : 1/234.9

●強櫻桃B 全設定共通 : 1/3276.8

※順對應時是BAR的上的櫻桃中段停止，變則對應時是A與B不能判別

●西瓜

設定1 : 1/88.0

設定2 : 1/88.0

設定3 : 1/82.0

設定4 : 1/82.0

設定5 : 1/74.0

設定6 : 1/71.0

●機會目A 全設定共通 : 1/478.4

●機會目B 全設定共通 : 1/478.4

●機會目C 全設定共通 : 1/478.4

●機會目D 全設定共通 : 1/478.4

●機會目合成 全設定共通 : 1/119.6

●右轉輪符號停止 全設定共通 : 1/5461.3

●中轉輪符號停止 全設定共通 : 1/5461.3

●左轉輪符號停止 全設定共通 : 1/1927.5

●全轉輪符號停止 全設定共通 : 1/8192.0