

八通屋

御伽屋 HANZO  
タイヨーエレクトリック (TAIYO ELEC)



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※

- 在小鋼珠擁有高人氣的「御伽屋HANZO」
- ART後是「仮上乘」發生，戰鬥勝利為上乘確定
- 疑似BONUS+ART類型
- 業界初12連上乘「究極全入力上乘」搭載，使用框體的輸入裝置的上乘。

### 【機械割】

設定1 : 96.9%      設定2 : 98.2%      設定3 : 100.5%  
 設定4 : 102.9%      設定5 : 106.0%      設定6 : 112.2%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.0枚的增加
- 1回合50次遊戲+ $\alpha$ +「上乘戰鬥」（8次遊戲）
- 遊戲數上乘類型
- 經由前兆區域「大釈迦潛入模式」和自力解除區域「フジヤマライジング (FUJIYAMA RISING)」至ART突入
- BIG是ART突入確定&上乘特化區域「土佐覺醒模式」突入的機會
- 上乘特化區域「DRAGON RUSH」中是特定小役確率提高約2分之1
- 「上乘戰鬥」是1~7次遊戲間，仮上乘獲得，第8次遊戲戰鬥勝利為上乘確定
- 第8次遊戲快速勝利的話，剩餘遊戲數是「上乘乱舞」
- ART剩餘50次遊戲以上的「上乘戰鬥」突入時，輸入指令（十字按鍵上下左右的順序按押後按下PUSH按鈕）進入「裏模式」
- 「裏模式」是勝率&上乘遊戲數提高，敗北時，40次遊戲的ART減算發生

●ART終了後也可能至「上乘戰鬥」突入，上乘成功為ART繼續

### 【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。

▼BIG BONUS：紅7連線 約100枚+ART

規定鈴鐺回數(15回)為終了，BIG BONUS終了後必定至月闔之刻(ART)突入

▼御伽屋BONUS 約35枚：[月闔・月闔・紅7]連線

御伽屋BONUS是通常REPLAY以外的小役6回成立後，押順鈴鐺滑落為終了

(ART突入期待度66%)

### 【天井】

BONUS及ART間999G消化為天井到達。

### 【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】

@通常時的內部狀態

通常時是內部的BONUS和月闔之刻(ART)獲得期待度不同的低確和高確存在。

## @舞台別高確期待度

基本上通常時是ビッグダイビングリバー與傾奇王通り。

大釈迦掌舞台移行是高確和前兆的機會。



ビッグダイビングリバー舞台 傾奇王通り舞台

大釈迦掌舞台

大釈迦掌舞台中是[寛和<カーロス土佐<才藏< ???]越多夥伴聚集期待度越高。

## ARTorBONUS同時抽選

通常時的特定小役成立時，ART和BONUS的獲得抽選發生。

111、222、333、444、555、666、777、888的3位數數字一樣時為機會。

## @戰鬥演出

根據戰鬥展開與敵人，勝利期待度有變化。

半藏攻擊是夥伴參戰和追打攻擊為機會。

## 敵角色別期待度

低 真・佐助<村雲<紫音<帝 高



戰鬥演出

## @連續演出

寛和花咲挑戰の巻是炎背景，項目出現為機會。

わらしべ對決是強氣為機會，交換物是[吉他<琵琶<堅琴]依序提高期待度



寛和花咲挑戰の巻

わらしべ對決

ミッドナイト竜宮 LetsGO 半藏の巻是飛機頭與效果與武器為紅色是機會，敵人的數是[少量<中量<大量]依順序提高期待度。

真・鬼ヶ島戰記是攻擊回避為機會，效果的顏色是[通常<紅<虹]依順序提高期待度。



ミッドナイト竜宮 LetsGO 半藏の巻

真・鬼ヶ島戰記

### @凍結演出

通常時的凍結演出發生時是BIG+ART(300G)確定。

凍結演出



### 【機會區域的構成】

### @フジヤマライジング(FUJIYAMA RISING)(自力)解説

10or20orART獲得為止，BONUS與月鬪之刻(ART)の自力抽選瞄準區域。

區域中是逆押瞄準BARor7圖案，[BAR・BAR・紅7]為ART，7連線為BIG+ART獲得。

突入條件：通常的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化

聽牌別期待度

- ・ 逆押時の中段聽牌圖案。

高[回轉中・紅7・BAR]

中[回轉中・紅7・紅7]

中[回轉中・BAR・BAR]

低[回轉中・BAR・紅7]



フジヤマライジング  
(FUJIYAMA RISING)

## 【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載。

▼BIG BONUS：紅7連線 約100枚+ART

規定鈴鐺回數(15回)為終了，BIG BONUS終了後必定至月闖之刻(ART)突入

▼御伽屋BONUS 約35枚：[月闖・月闖・紅7]連線

御伽屋BONUS是通常REPLAY以外的小役6回成立後，押順鈴鐺滑落為終了  
(ART突入期待度66%)



BIG BONUS

御伽屋 BONUS

### @ BIG

平均遊戲數50次遊戲繼續的鈴鐺導航回數管理的疑似BONUS。

押順鈴鐺15回為終了，BIG終了後是月闖之刻(ART)突入確定。

BIG中是紅7連線為BIG的1G連累積獲得，機會小役成立時是ART遊戲數的上乘抽選發生。

從逆押切入發生的土佐覺醒挑戰成功的話，至土佐覺醒模式突入。

### @土佐覺醒模式

至土佐覺醒模式是，BIG BONUS中的土佐覺醒挑戰成功為突入。

1回合5遊戲繼續，在這之間成立役對應每次遊戲上乘發生。

切入和鬼導航的顏色為期待度有變化。

每5G，繼續抽選發生，轉輪逆回轉為繼續。(繼續率是約50%)



土佐覺醒挑戰



土佐覺醒模式

## @御伽屋BONUS

平均18次遊戲繼續的疑似BONUS。

BONUS中是圖標6個獲得為御伽屋輪盤發展，大釈迦掌潛入模式orフジヤマライジング(FUJIYAMA RISING)(自力)or月闔之刻(ART)orBIG等發展。

背景的颜色是[紅<水墨畫<金]依順序圖標獲得期待度提高。

## 【ART的構成】

### @月闔之刻(ART)解説

1回合50G+上乘戰鬥(8G)+上乘遊戲數繼續的ART。

月闔之刻

ART中是特定小役成立時，ART遊戲數的直乘、DRAGON RUSH(上乘)獲得抽選、上乘戰鬥(上乘)獲得抽選發生。

機會役成立率約1/2提高的高確區域也存在。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選 / BONUS中の獲得抽選

フジヤマライジング(FUJIYAMA RISING)(自力)中の獲得抽選

終了條件：獲得遊戲數消化

### ART遊戲數上乘契機

・ART中の特定小役成立時，ART遊戲數的直乘抽選發生。

低 弱西瓜<弱櫻桃<強西瓜<機會目<強櫻桃=中段櫻桃=最強櫻桃 高

### DRAGON RUSH(上乘)獲得契機

・ART中の特定小役成立時，DRAGON RUSH(上乘)獲得抽選發生。

低 機會目=弱櫻桃=弱西瓜<強櫻桃<強西瓜<中段櫻桃=最強櫻桃 高

### 上乘戰鬥(上乘)獲得契機

- ART中的特定小役成立時，上乘戰鬥(上乘)獲得抽選發生。

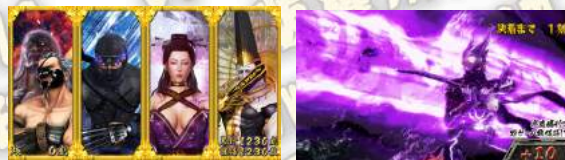
低 鈴鐺<弱櫻桃<機會目<強櫻桃<弱西瓜<中段櫻桃<最強櫻桃<強西瓜 高

### @裏模式

- ART的50次遊戲以上消化，[↑ · ↓ · ← · → · PUSH]為進入裏模式。
- 裏模式的優點是上乘戰鬥的勝率與勝利時的上乘遊戲數提高。
- 缺點是敗北時，最大40G的減算發生，遊戲數是上乘戰鬥中發生。

### 【上乘特化區域的構成】

#### @上乘戰鬥(上乘)



上乘戰鬥

- 獲得ART遊戲數為0突入的8次遊戲的上乘最終遊戲。
- 8次遊戲之間，最大3回的仮上乘機會發生，第8次遊戲的最終結果為勝利的話，仮上乘部分的ART遊戲數獲得。
- 第1次遊戲出現的敵角色是[真 · 佐助 < 村雲 < 紫音 < 帝]依順序勝利期待度提高。
- 第2 · 4 · 6遊戲的半藏攻擊為強力技能，夥伴參戰，切入發生為機會。
- 第3 · 5 · 7遊戲是攻擊HIT為仮上乘，回避是至次遊戲，夥伴參戰和追加攻擊是上乘期待度提高。
- 敵人攻擊時是攻擊回避為上乘，承受攻擊是至次遊戲，變身術是機會。
- 最終結果是紅文字為機會，PUSH按鈕是刺激!





仮上乘

最終結果



### @上乘乱舞(上乘)

- 從上乘戰鬥(上乘)中的途中勝利突入の上乗區域。
- 上乘戰鬥的剩餘遊戲數分，每次遊戲上乘發生。

上乘乱舞

### @DRAGON RUSH(上乘)

- 3連龍圖案停止時，上乘發生的區域。
- 從ART中的特定小役成立時抽選突入，切入3連龍圖案未停止為終了。
- 3轉輪全部停止的話，全連線報酬發生。



DRAGON RUSH

### @究極全入力上乘

- 究極全入力上乘是，輸入筐体的全部裝置(全12地方)按下時，遊戲數上乘發生的上乘特化區域。



究極全入力

【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			

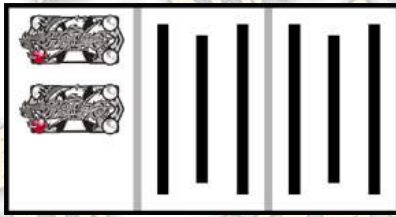
		<b>BIG BONUS</b>
		御伽屋 <b>BONUS</b>
		月間之刻
中段揃い9枚 右下がり揃い6枚		上段揃いリプレイ 右下がり揃い6枚
	— —	<b>REPLAY</b>
	— —	<b>REPLAY</b>
		<b>REPLAY</b>

【有効線】



## 【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 3 連龍圖案(中間有紅色珠的圖案)。



<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、右轉輪瞄準 3 連龍圖案



<停止模式 3>

左轉輪框內沒有櫻桃或西瓜停止時，中、右轉輪適當打擊就 ok



<停止模式 4>

西瓜在左轉輪上段停止時，中、右轉輪瞄準西瓜

### @BONUS & AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化

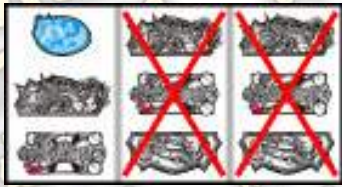


逆押切入發生時是各轉輪瞄準紅 7 與月鬪之刻



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準

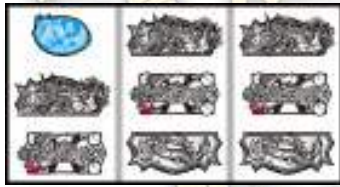
@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



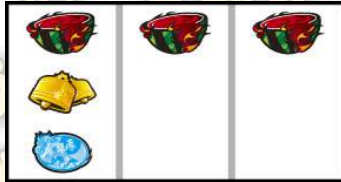
最強櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會目



機會目

@BONUS&ART的抽選符號



槓龜

弱櫻桃&弱西瓜

機會項目

強櫻桃

強西瓜

中段櫻桃&最強櫻桃

@「フジヤマライジング」抽選符號



強櫻桃

弱櫻桃

機會項目

弱西瓜

強西瓜

@ART遊戲數上乘抽選符號



弱西瓜

弱櫻桃

強西瓜

機會項目

強櫻桃&中段櫻桃&最強櫻桃

@ART中上乘特化區域抽選符號



弱櫻桃 弱西瓜 機會項目 強櫻桃 強西瓜 中段櫻桃&最強櫻桃

@ART中上乘特化區域抽選符號



鈴鐺 弱櫻桃 機會項目 強櫻桃 弱西瓜 中段櫻桃&最強櫻桃 強西瓜

### 【BONUS出現率】

#### ●疑似BONUS合成

設定1 : 1/772.0

設定2 : 1/731.4

設定3 : 1/702.7

設定4 : 1/617.8

設定5 : 1/594.0

設定6 : 1/479.3

#### ●ART初當

設定1 : 1/322.9

設定2 : 1/304.4

設定3 : 1/278.7

設定4 : 1/251.4

設定5 : 1/225.8

設定6 : 1/188.4