

八通屋

まじかる☆タルるートくん

神通小精靈

ニューギン (NEWGIN)



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※



●江川達也之漫畫「まじかる☆タルるートくん(神通小精靈)」的聯名機  
隨便畫出的魔法陣居然召喚來了小惡魔,而且因為魔力不夠回不去魔界 結  
果就住在家裡了！！

搞笑的事情不斷發生！！可愛的魔法使達魯多，在一句奇怪的咒語—「傷腦  
筋」的帶領下，從魔法星飛到了本丸家，兩人成了好朋友。他們之間還會發  
生什麼趣事呢？

●混合了小鋼珠的功能，搭載保留玉與SEGU機能。

●只有ART為代幣增加的類型。

●2種類的AT「特訓RUSH」「寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH」為代幣增加的  
類型。

●搭載遊戲數階段與自力「見Hんチャンス(見Hn機會)/チャレンジ(挑  
戰)(CZ)」。

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.4%

設定3：100.2%

設定4：103.3%

設定5：107.1%

設定6：111.7%

### 【ART概要】

#### @特訓RUSH

●1G中獎約2.0枚的增加

●1回合的遊戲數是上乘特化區域決定

●有遊戲數的減算停止

●跟從押順導航消化

●特定小役為「寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH」昇格的機會

●從規定遊戲數的消化與自力解除區域至ART突入



## @寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH

- 1G中獎約2.0枚的增加
- 從「特訓RUSH」繼承剩餘遊戲數(昇格時，30次遊戲上乘)
- 遊戲數上乘類型
- 跟從押順導航消化
- 押順導航連續為「連擊機會」突入的機會
- 連擊機會中是押順導航越連續，上乘期待度越高，5連以上為上乘濃厚
- 藍7連線為「追い討ちコンボ(追撃COMBO)RUSH」突入
- 「追い討ちコンボ(追撃COMBO)RUSH」是導航回數管理(9~30回)，1回合最大80%循環
- 紫7連線為「本丸デビル(惡魔)RUSH」突入
- 「本丸デビル(惡魔)RUSH」是20次遊戲+ $\alpha$ 繼續，全小役為上乘的機會

### 【天井】

ART後999G消化為天井到達，ART當選確定。

### 【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。

#### ●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。



## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

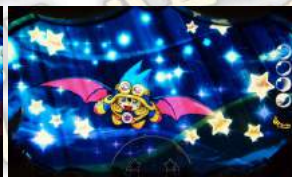
通常時是內部的特訓RUSH(ART)獲得期待度不同的低確與高確等多數模式存在。

特定小役成立時，進行至高確等的模式昇格抽選。

原子バトルチャンス(原子戰鬥機會)是前兆區域，見Hんチャンス(見Hn機會)是自力解除區域。

### 舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確滯在期待度有變化。



低 河原舞台 = 公園舞台 < 屋根之上舞台 < 夜空舞台 高

### 特訓RUSH(ART)獲得契機

通常時的特定小役成立時，ART獲得抽選發生。

低 弱櫻桃 < 章魚燒 < 弱機會目 < 強櫻桃 < 強機會目 < 中段櫻桃 高

### @保留玉演出

液晶右邊顯示的保留玉圖標是[藍 < 紫 < 章魚燒 < 激]依順序期待度提高。

## 【機會區域的構成】

### @見Hんチャンス(見Hn機會)(自力解除)解說

10or20次遊戲之間，對應成立役獲得圖標獲得的自力解除區域。

對應成立役進行圖標獲得抽選，圖標越獲得越是ART當選的機會。

(ART期待度約42%)



**突入條件**：通常時的特定小役成立時抽選

**終了條件**：規定遊戲數消化



### 見Hんチャンス(見Hn機會)

#### @見Hんチャレンジ

##### ▼概要

・見Hんチャンス(見Hn機會)獲得的圖標數進行ART抽選。

(圖標1個中獎的ART當選期待度は約13%)

**突入條件**：見Hんチャンス(見Hn機會)終了後。

・特訓RUSH終了時，有剩餘圖標。

#### @原子バトルチャンス(原子戰鬥機會)解説

與原子的戰鬥勝利的話，為大當の前兆舞台。

特訓成功的話，圖標獲得為戰鬥發展。

特訓成功的項目為至戰鬥發展的話，是機會。

角色越增加，期待度越高。



### 原子バトルチャンス(原子戰鬥機會)

#### @自力機會區域拉回抽選

見Hんチャンス(見Hn機會)失敗終了，約20%的確率進行拉回抽選。



## 【ART的構成】

### @特訓RUSH(ART)解說

1回合初期遊戲數(最低40G)+減算停止數繼續的ART。

特訓RUSH中是對應成立役，進行寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH抽選。

(寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH突入期待度約43%)

**突入條件：**通常時的規定遊戲數消化時 / 通常時的特定小役成立時抽選 / 見Hんチャンス(見Hn機會)(自力解除)成功

**終了條件：**獲得遊戲數消化



### 特訓 RUSH

### @重要演出

- 章魚燒圖案連線越頻繁越是機會。
- 遊戲數減算停止演出，鑰匙為紅色是繼續的機會。
- 寧藏畫面破裂演出是效果的顏色為[藍<紅<虹]依順序期待度提高。
- 輪盤演出是人物與背景的組合為期待度有變化。



遊戲數減算停止演出



輪盤演出



寧藏畫面破裂演出



## @初期遊戲數

- 突入時是上乘特化區域發生，進行初期遊戲數的抽選。
- 圖案連線時，特訓RUSH(ART)的遊戲數上乘。
- 根據連線的圖案，期待度有變化，タルるートくん(達魯多君)圖案連線的話，轉輪變化為角色人物轉輪。
- 角色人物圖案是大量上乘的機會。

## @寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH(上位ART)解說

從特訓RUSH(ART)昇格的30G+ $\alpha$  ( $\alpha$  = 上乘遊戲數)繼續的上位ART。

主要小役為鈴鐺，無押順導航的章魚燒。

章魚燒儀表100PT到達，遊戲數上乘發生。(上乘遊戲數是最終遊戲告知)

背景為下午是上乘期待度提高。

**突入條件：**特訓RUSH(ART)中的昇格抽選

**終了條件：**獲得遊戲數消化後的???導航不正解



## 寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH

## @章魚燒儀表

- 獲得越多章魚燒，儀表越提高，100%到達為最終遊戲上乘確定。
- 儀表的顏色是[白<藍<黃<綠<紅<紫<虹]依順序上乘遊戲數期待度提高。



## 【上乘特化區域的構成】

### @連擊機會(上乘)

- ・押順導航發生為移行的機會。
- ・押順導航越繼續，期待度越高。

突入條件：寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH中，押順導航發生時。



連擊機會

追い討ちコンボ(追撃 COMBO)RUSH

### @追い討ちコンボ(追撃COMBO)RUSH(上乘)

- ・從藍7連線突入的上乘區域。
- ・1回合為9~30次導航上乘，回合繼續期待度是50~80%。

突入條件：寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH中的藍7連線出現時。

### @デビル(惡魔)本丸RUSH(超上乘)

- ・從紫7連線突入的1回合20次遊戲+ $\alpha$ 的超上乘區域。
- ・每次遊戲全役為上乘發生，繼續抽選轉落為止循環。

突入條件：寧藏バトル(寧藏戰鬥)RUSH中的紫7連線出現時。



デビル(惡魔)本丸 RUSH



【轉輪排列】

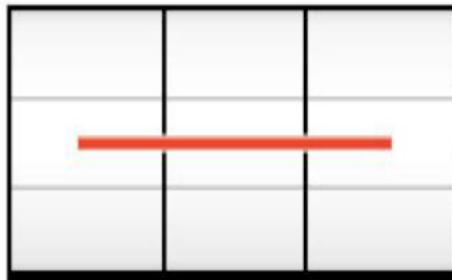
【役構成】



		塔魯7REPLAY	
		惡魔REPLAY	
	9枚		9枚
	4枚		2枚
中段櫻桃是2枚			
		REPLAY	

【有效線】

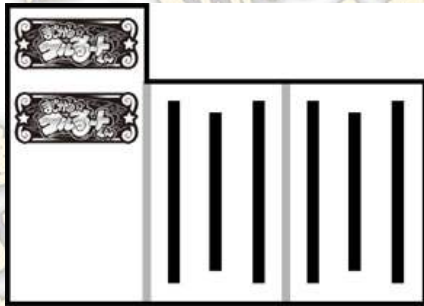
只有中線有效的 1 線機





## 【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 BAR 圖案。



### <停止模式 1>

與左轉輪停止型無關，中、右轉輪適當打擊。

### @ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



「タルセブンを狙え！」發生時，各轉輪瞄準塔魯7(藍7)。



「デビルリプレイを狙え！」發生時，各轉輪瞄準塔惡魔 REPLAY(紫7)。



其他演出時，實踐通常時的小役瞄準



@機會役



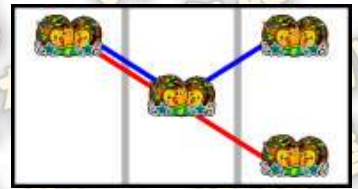
弱櫻桃



強櫻桃



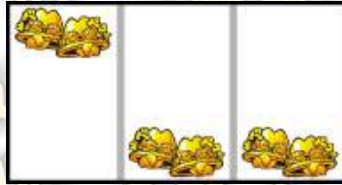
中段櫻桃



章魚燒



鈴鐺



鈴鐺



弱機會目



強機會目

【小役確率】

@通常時

章魚燒 (9枚)

設定1 1/93.6

設定2 1/92.3

設定3 1/91.0

設定4 1/89.8

設定5 1/88.6

設定6 1/87.4

弱櫻桃 (1枚)

設定1 1/81.9

設定2 1/80.9

設定3 1/79.9

設定4 1/78.9

設定5 1/78.0

設定6 1/77.1

強櫻桃 (4枚)

全設定共通 1/262.1

中段櫻桃 (2枚)

全設定共通 1/6553.6

弱機會目 (2枚)

全設定共通 1/119.2

強機會目 (2枚)

全設定共通 1/262.1

MB

全設定共通 1/99.9

@MB中

中段櫻桃

全設定共通 1/16.0

機會目

全設定共通 1/1.1