

八通屋

やじきた道中記乙 彌次喜多道中記乙 (メーシー (MACY))



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※

●彌次喜多是江戶後期的滑稽書籍『東海道中膝栗毛』登場的枋面屋彌次郎兵衛與食客喜多八，兩個有趣的人一搭一唱從江戶到大阪在途中發展出各式各樣的趣事。後人將兩人合稱為彌次喜多。

●AT抽選是最大180G（平均約105G）的周期抽選為主

●天井機能搭載

【機械割】

設定1：97.5%

設定2：98.6%

設定3：101.6%

設定4：106.6%

設定5：111.3%

設定6：116.6%

【AT概要】

●1次遊戲中獎約2.5枚增加

●1回合50次遊戲+ α （初期遊戲數是在「あっぱれ(驚歎)機會」決定）

●遊戲數上乘類型

●從周期抽選「関所チャレンジ(關所挑戰)」(平均約108遊戲為1回)

AT當選

●周期為止的遊戲數是每次遊戲減算以外，小役履歷(REPLAY連等。)

可能縮短

●「関所チャレンジ(關所挑戰)」勝利，勝者對應的「あっぱれ(驚歎)機會」獲得

●平均上乘遊戲數是，彌次&喜多(60次遊戲) < 小茜(75次遊戲)

< 河童(160次遊戲) < 天狗(170次遊戲) < 彌次&喜多(340次遊戲)

●AT中是遊戲數上乘機會區域「わっしょい(嘿咻)機會」的循環為出玉獲得（「荒波～」是上乘期待度提高）

●「わっしょい(嘿咻)機會」是10枚鈴鐺的導航5回發生為止繼續

●「わっしょい(嘿咻)機會」當選率（「わっしょい(嘿咻)」圖案連線

確率) 是內部狀態變化

- 擬似BONUS 「(超) やじきた(彌次喜多)BONUS」 搭載
- 「やじきた(彌次喜多)BONUS」 (平均純増約150枚) 是在通常時當選, 周期縮短抽選 & 周期到達為「関所チャレンジ(關所挑戰)」的勝率提高
- 「やじきた(彌次喜多)BONUS」 是 2 回的「わっしょい(嘿咻)」圖案連線保証 & 10次遊戲的「JACK IN CHALLENGE」 (2 擇成功為「わっしょい(嘿咻)」圖案連線)
- 「超やじきた(彌次喜多)BONUS」 (平均純増約200枚) 主要在AT中當選
- 「超やじきた(彌次喜多)BONUS」 中是「やじきた(彌次喜多)祭」的遊戲數上乘 & 上乘特化區域「天照降臨」抽選 & 「わっしょい(嘿咻)」圖案連線完全導航
- 「天照降臨」突入為 2 擇失敗為止, 「超やじきた(彌次喜多)BONUS」循環

【BONUS的純増枚數】

固定BONUS未搭載。

▼天照降臨：天照圖案連線

▼(超)やじきた(彌次喜多)BONUS：紅7連線

※通常時(有部分例外)是至やじきた(彌次喜多)BONUS(平均150枚獲得)突入。

※AT中是至超やじきた(彌次喜多)BONUS(平均200枚獲得)突入。

▼わっしょい(嘿咻)機會/JAC遊戲：BAR連線

【天井】

AT未突入的關所チャレンジ(關所挑戰)第10回為AT突入。

※不包含AT終了時，突入的關所チャレンジ(關所挑戰)。

【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。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@周期抽選系統

通常時主要是根據周期抽選，進行やしきた(彌次喜多)祭(AT)的突入抽選。周期遊戲數是從初期180里開始，最後10里至關所チャレンジ(關所挑戰)突入。關所チャレンジ(關所挑戰)是夥伴勝利的話，AT突入。基本是1G消化で為1里前進，機會役成立等為縮短抽選發生，平均約105G至關所チャレンジ(關所挑戰)突入。

關所チャレンジ(關所挑戰)中的縮短抽選是次回的周期抽選被遺落
同行人物登場的關所チャレンジ(關所挑戰)參戰，河童or天狗勝利的話，
初期遊戲數優遇。

@遊戲數縮短契機

●特定小役成立

●REPLAY3連以上成立 ※REPLAY越連續越刺激

●槓龜 ※槓龜是通常時的約1/10出現

@交通工具的種類

轎子是5里以上、摩托車是30里以上、新幹線是100里以上。



轎子



摩托車



新幹線

@舞台介紹

通常時是旅路之峠、潮風之海岸、新綠之樹海為基本舞台，朋友同行的話，是機會。

關所チャレンジ(關所挑戰)中是黃昏的宿場町與溶岩的洞穴，後者的AT期待度提高。

從樹海舞台至海岸舞台的移行是勝率高的模式移行可能性高。

夜晚的樹海舞台是下次的關所チャレンジ(關所挑戰)勝利時，為河童或天狗。



旅路之峠



潮風之海岸



新綠之樹海



黃昏的宿場町



溶岩的洞穴

@關所チャレンジ(關所挑戰)

第1G是旗的顏色，第2G轉是激走必至為機會，第3G是茜在好走邊，是機會，第3G是競賽亂入。第7G是實況的對白，在第10G復活的可能性。5G・6G為第1餘興演出，8G・9G為第2餘興演出發生。



關所挑戰

第1餘興演出

屏障攻擊是正中間屏障擊破，搭乘紅色船是機會。



擊破屏障

飛簷走壁

第2餘興演出



木桶滑船

跳躍米袋

BONUS同時抽選

特定小役成立時，やじきた(彌次喜多)BONUSor超やじきた(彌次喜多)BONUS的獲得抽選發生。

低弱櫻桃<西瓜<弱機會目<強櫻桃<強機會目<確定役<聽牌目REPLAY高

@連續演出

發生演出為期待度變化。



★1.0[人物通過]



★1.0[霧之祠]



★1.5[宿屋]



★1.5[溶岩]



★1.5[蘑菇]



★1.5[奇怪之沼澤]



★1.5[回頭美人]

★2.0[白屏障]★3.0[紅屏障]

【BONUS的構成】



固定BONUS未搭載。

彌次喜多 BONUS 超彌次喜多 BONUS

▼天照降臨：天照圖案連線

▼(超)やじきた(彌次喜多)BONUS：紅7連線

※通常時(有部分例外)是至やじきた(彌次喜多)BONUS(平均150枚獲得)突入。

※AT中是至超やじきた(彌次喜多)BONUS(平均200枚獲得)突入。

▼わっしょい(嘿咻)機會/JAC遊戲：BAR連線

@やじきた(彌次喜多)BONUS

通常時的紅7連線發生的BONUS。

JAC IN2回為止是わっしょい(嘿咻)的押順完全導航，之後是10G間的JAC IN CHALLENGE突入，2擇成功的話，JAC IN獲得。

BONUS中是特定役和槓龜成立時，周期抽選的縮短抽選發生，槓龜是5里以上，特定役是10里以上。

関所到達後是競賽勝率提高抽選發生，桑拿背景移行的話是機會。

@超やじきた(彌次喜多)BONUS

AT中和関所機會中的紅7連線發生的BONUS。

JAC IN2回與10G間的JAC IN CHALLENGE為完全導航發生。

BONUS中是特定役和槓龜成立時，AT遊戲數的上乘抽選發生。

超やじきた(彌次喜多)BONUS中上乘契機

超やじきた(彌次喜多)BONUS中是特定小役成立時，AT遊戲數的上乘抽選發生。

低西瓜<弱櫻桃<純槓<弱機會目<強機會目<強櫻桃<確定役<聽牌目

REPLAY高

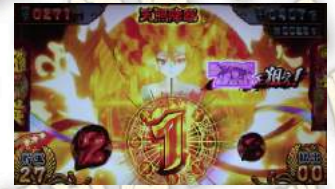
@天照降臨(疑似BONUS循環區域)

BONUS中和AT中，天照圖案連線突入的

超やじきた(彌次喜多)BONUS的累積獲得模式。

突入的導航累積滿了的話，超やじきた(彌次喜多)BONUS循環。

導航消化後，2擇的押順正解至超やじきた(彌次喜多)BONUS突入。



天照降臨

【AT的構成】

@やじきた(彌次喜多)祭(AT)解説

初期遊戲數最低50G以上+上乘遊戲數繼續的AT。

初期遊戲數是突入時發生的あっぱれ(驚歎)機會進行決定。

AT中是わっしょい(嘿咻)圖案連線為至上乘的わっしょい(嘿咻)機會突入。

AT中的BONUS是全部在超やじきた(彌次喜多)BONUS昇格。

天照高確中的畫面出現天照圖案連線的機會，天照圖案連線為至天照降臨(BONUS累積)突入。

突入條件：関所チャレンジ(關所挑戰)成功

終了條件：獲得遊戲數消化後的拉回失敗



やじきた(彌次喜多)祭(AT)

@あっぱれ(驚歎)機會

・関所チャレンジ(關所挑戰)為勝利的人物對應演出發生。

彌次：平均60G

喜多：平均60G

小茜：平均75G。

河童：平均160G

天狗：平均170G

彌次&喜多是平均340G，100G到達後是每次遊戲100G上乘。

@わっしょい(嘿咻)機會(上乘)

- わっしょい(嘿咻)圖案連線為突入的10枚鈴鐺5回導航的上乘小BONUS。
- わっしょい(嘿咻)機會是集中狀態管理，有連續性。
- 突入時鎖定發生為至荒波わっしょい(嘿咻)機會昇格，遊戲數上乘期待度大幅提高。



わっしょい(嘿咻)機會突入契機

- 特定小役成立時，わっしょい(嘿咻)機會與集中狀態的突入抽選發生。

わっしょい機會

低REPLAY<鈴鐺<弱櫻桃<西瓜<強機會目<BONUS<弱機會目<強櫻桃<確定役<聽牌目REPLAY高

わっしょい(嘿咻)機會中數上乘契機

- わっしょい(嘿咻)機會中特定小役成立時，AT遊戲數上乘抽選發生。

低西瓜<弱櫻桃<純槓<弱機會目<強機會目<強櫻桃<確定役<聽牌目REPLAY高

@演出別期待度

- AT中是人物固有的演出發生與至BONUSor遊戲數的上乘緊緊相連。
- 從通常時的凍結發生後是至あっぱれ(驚歎)機會(やじきた彌次喜多)，AT中是至天照降臨(BONUS累積)突入。

★1.0[調査]

★1.0[溜溜球]

★1.0[加油聲提高]

★1.5[太鼓演舞]

★1.5[喧嘩祭]

★2.0[切入輪盤]

★2.0[框導航]

★2.0[花魅]

★3.0[比腕力]

★3.0[喜多眼鏡輪盤]

★3.5[小茜花滿開]

★3.5[巫女御鏡]

★4.0[天狗的如意棒]

★4.0[強文字]

★4.0[凍結演出]

◎ 關所チャレンジ(關所挑戰)(拉回)

・ 關所チャレンジ(關所挑戰)成功為AT拉回。

【轉輪排列】

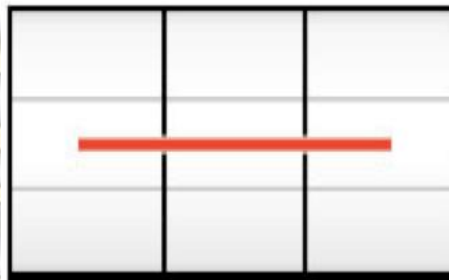
【役構成】

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

		天照降臨
		やじきた(彌次喜多)BONUS
		わっしょい(嘿咻)機會
 2 BET 2 枚 / 3 BET 3 or 10 枚 or REPLAY	 3 BET 5 枚 / 2 BET 2 枚	
 -- -- 3 BET 2 or 5 枚 / 2 BET 2 枚	 REPLAY	

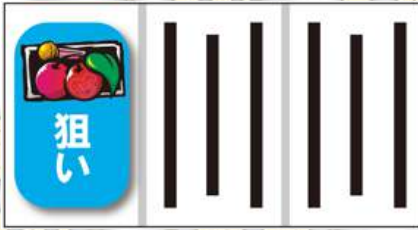
【有效線】

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~框內瞄準
13 號櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃停止時，中、右轉
輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄
準西瓜、右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

本停止型停止時，中、右轉
輪適當打擊

@BONUS & AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從
導航使轉輪停止



導航 or 切入未發生時，
實踐通常時小役瞄準

@機會役



西瓜

弱櫻桃

強櫻桃

弱機會項目

強機會項目

@週期縮短抽選符號



純槓

西瓜

弱櫻桃

機會項目&強櫻桃

@BONUS抽選符號



3枚鈴鐺 弱櫻桃 西瓜 弱機會項目 強櫻桃 強機會項目 確定役&聽牌目 REPLAY

@AT中「わっしょい(嘿咻)機會」& 模式移行抽選符號



REPLAY 鈴鐺 弱櫻桃 西瓜 強機會項目 BONUS 弱機會項目 強櫻桃 確定役&聽牌目 REPLAY

@「わっしょい(嘿咻)機會」 & 「超やじきた(彌次喜多)BONUS」中AT
 遊戲數上乘抽選符號



西瓜 弱櫻桃 純槓 弱機會項目 強機會項目 強櫻桃 確定役&聽牌目 REPLAY

【BONUS出現率】

・やじきた(彌次喜多)BONUS出現率

設定1	1/875.1	設定2	1/827.8	設定3	1/801.2
設定4	1/779.6	設定5	1/725.1	設定6	1/681.4

・やじきた(彌次喜多)祭(AT)初當確率

設定1	1/397.9	設定2	1/391.4	設定3	1/378.2
設定4	1/343.2	設定5	1/303.1	設定6	1/268.0

・BONUS・AT合成確率

設定1	1/273.5	設定2	1/265.7	設定3	1/256.9
設定4	1/238.3	設定5	1/213.8	設定6	1/192.3

【小役確率】

◎通常時

- ・通常REPLAY 全設定共通 1/4.00
- ・左第一停止鈴鐺(3枚付出) 全設定共通 1/18.73
- ・鈴鐺REPLAY 全設定共通 1/14.63
- ・鈴鐺滑落1枚役 全設定共通 1/9.66
- ・西瓜 全設定共通 1/148.95

• 弱櫻桃

設定1	1/91.02	設定2	1/87.38	設定3	1/84.02
設定4	1/80.91	設定5	1/78.02	設定6	1/75.33

• 強櫻桃

全設定共通 1/364.09

• 弱機會目

全設定共通 1/595.78

• 強機會目

全設定共通 1/595.78

• 確定役

全設定共通 1/16384.00

• 聽牌目REPLAY

全設定共通 1/16384.00

• 槓龜

設定1	1/10.35	設定2	1/10.39	設定3	1/10.44
設定4	1/10.49	設定5	1/10.54	設定6	1/10.60