

八通屋

呪怨
咒怨

藤商事 (FUJI)



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※

■ART 特化機。

■SLOT 七夜怪談的正統後繼機。

■伽椰子 BONUS 為 1 SET 50G，純增約 1.9 枚/1G。

■ST 型的 ART 搭載為繼續率 70~90%。

■ST 為 3 階段構成。

■兩種上乘特化區域「咒怨 RUSH」和「超咒怨 RUSH」。

【機械割】

設定1 97.1%

設定2 98.6%

設定3 100.2%

設定4 103.6%

設定5 106.6%

設定6 110.4%

【ART概要】

「業深き刻」為ST型的ART，50G + α 繼續純增1.9枚/1G。

LOOP率約70~90%。

ART中分為3種階段，每階段的BONUS期待度和出玉期待度皆不同。

BONUS期待度越前進終盤越提升

ボーナスを引けばSTのゲーム数が再セットされる。

● 怨恨的衝擊 (1~15G)

BONUS當選期待度為低，一旦當選時為「咒縛BONUS」以上確定。

BONUS當選時的出玉期待度為高。

● 怨念的連鎖 (16~48G)

BONUS當選期待度為高，出玉性能低「俊雄BONUS」的比率就會上升。

為此BONUS當選時的出玉期待度會稍微下降一點。

● 最後的怨恨 (49~50G)

BONUS當選期待度激高，比起「怨念的連鎖」，「俊雄BONUS」的比率更加上升。

為此BONUS當選時的出玉期待度相當低。

【天井】

通常時消化1200G到達天井，伽椰子BONUS當選濃厚。

內部點數加起來到達1100點時到達天井。

點數是CZ中、前兆中以外每場遊戲1pt加算。

BONUS後、ART後、設定變更時點數會被重置，可能從200 or 500 or 900pt開始。

【BONUS的純增枚數】

@ 伽椰子BONUS

紅7連線。

50G繼續純增1.9枚/1G，ST突入期待度 (= ART當選期待度) 約40%。

@ 俊雄BONUS

藍7連線。

ART中的BONUS，鈴鐺4回獲得1回合。

最大7回合繼續。

@ 咒縛BONUS

紅7連線。

1回合20G純增1.9枚/1G。

@咒怨BONUS

咒怨BAR連線。

50G繼續純增1.9枚/1G。

【通常時的構成】

@通常時的狀態移行率

通常時的狀態移行以鈴鐺、特殊小役進行。

偶數設定方面有少許容易移行至（超）高確的特徵。

另外，（超）高確移行時的滯在遊戲數為「10G」、「20G」、「30G」的區間分配。

「10G」、「20G」、「30G」共通，以33.3%的確率區間分配。

@通常時舞台

通常時的舞台為「學校」、「編輯室」、「公園」、「佐伯家」4種類。

公園暗示高確滯在，佐伯家為高確或前兆的機會。



公園



佐伯家

@通常時演出



淋浴演出

強特殊小役成立的機會。理奈的眼睛映出的東西是……!?



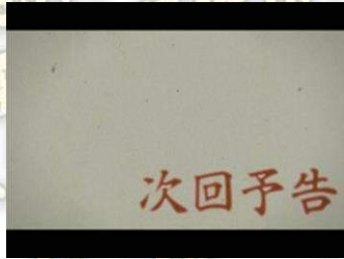
走馬燈演出

發生時大機會! 最大3回遊戲繼續, 發展連續演出!?



黑貓演出

不是只有一隻, 而是黑貓群通過的話為大機會。奔跑的方向也要注意。



次回預告

發生時期待度大。接近當中段櫻桃成立的下一回遊戲會發生!?



長凍結

@連續演出



密室的恐怖

在電梯裡面察覺異變的一樹將緊急按鈕按下去後……!?



怨念的房間

くるみの房間發生異變。電視畫面或棉被中出現伽椰子的話則演出成功!?



靈異特別節目

特別節目錄影時被伽椰子襲擊的話則演出成功!?



靈異俱樂部



訪問看護

探索幽靈鬼屋的沙織一本機最強的連續演出。
行人面前出現伽椰子則發展時為大好機會！
演出成功！？

【機會區域的構成】

@覺醒之刻

10G 繼續的機會區域。

滯在中為鈴鐺或特殊小役成立的機會。

液晶框顏色的變化暗示 BONUS 的當選期待度。

BONUS 當選期待度約 36%。

@超高確率

10G 繼續的 BONUS 高確率抽選區域。

滯在中為鈴鐺或特殊小役成立的機會。

BONUS 當選期待度約 85%。



覺醒之刻



超高確率

【BONUS 的構成】

@ 伽椰子 BONUS

通常時從紅 7 連線突入 50G 繼續的 BONUS。

1G 中獎的純增枚數為 1.9 枚。

對應消化中的成立小役進行 ART 抽選。

ART 當選期待度約 40%以上。



伽椰子 BONUS

@ 俊雄 BONUS

從藍 7 連線突入鈴鐺回數管理型的 BONUS。

1 回合鈴鐺 4 回、最大 7 SET 為止繼續。

每回合鈴鐺 4 回成立時，最終ゲーム成立役に応じてセット繼續が抽選される。

繼續抽選時的特殊小役成立則回合繼續濃厚。



俊雄 BONUS

在消化中畫面右下的「咒怨 RUSH」

文字全點燈的話，「(超) 咒怨 RUSH」突入！?

@ 咒縛 BONUS

ART 中從紅 7 連線突入 20G 繼續的 BONUS。

1G 中獎的純增枚數為 1.9 枚。

在 BONUS 開始時會抽選「輪迴」、「余命宣告」兩種路線。

根據被選擇的路線消化中的抽選方式會有所變化。



咒縛 BONUS

■ 輪迴

以消化中的紅 7 連線將 BONUS 遊戲數重新設置或以エクストラ G 數的上乘為目標。

■ 余命宣告

對應成立小役抽選特化區域「咒怨 RUSH」。

在最終遊戲特殊小役成立的話為機會。



輪迴



余命宣告



@ 咒怨 BONUS

從 BAR 連線突入 50G 繼續的 BONUS。

1G 中獎的純增枚數為 1.9 枚。

在通常時當選則 ART 當選濃厚。

在 ART 中當選，約 50%ART 繼續率上升。

【ART 的構成】

@ 業深き刻

1 回合 50G 繼續。

在消化中的 BONUS 當選，遊戲數會被重置 ST 種類的 ART。

1G 中獎的純增枚數為 1.9 枚。

ART 根據消化遊戲數分為「怨恨的衝擊」、「怨念的連鎖」、「最後的怨恨」三個階段。

1~15G 為怨恨的衝擊，16~48G 為怨念的連鎖，49~50G 為最後的怨恨。

(在 BONUS 中獲得エクストラ G，會優先消化エクストラ G)

@ART 中的演出



審判

「彌生<樹里<乙葉<麗<純」的排列順序當選期待度上升的連續演出。如板子、窗簾、按鈕有變化的話機會提高。



「暫停」演出

2G 限定的 BONUS 高確率狀態。發生時的 BONUS 當選期待度約 50%。



「倒帶」演出

ART 結束時的レバー ON 有可能會發生，發生時 ART 會被重置！？初回 ART 連一次 BONUS 都沒當選的話必發生！？



EXTRA ST



怨恨的衝擊



怨念的連鎖



最後的怨恨

【上乘特化區域の構成】

@ (超) 咒怨 RUSH

可能在 ART 中突入 8G 繼續的上乘特化區域。

毎回遊戯以高確率出現紅 7 連線。

紅 7 連線成立則 BONUS 或 (超) 咒怨 RUSH がストックされる。

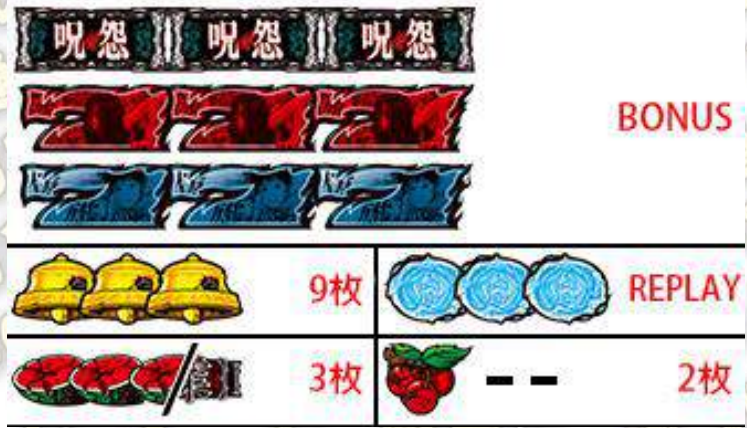
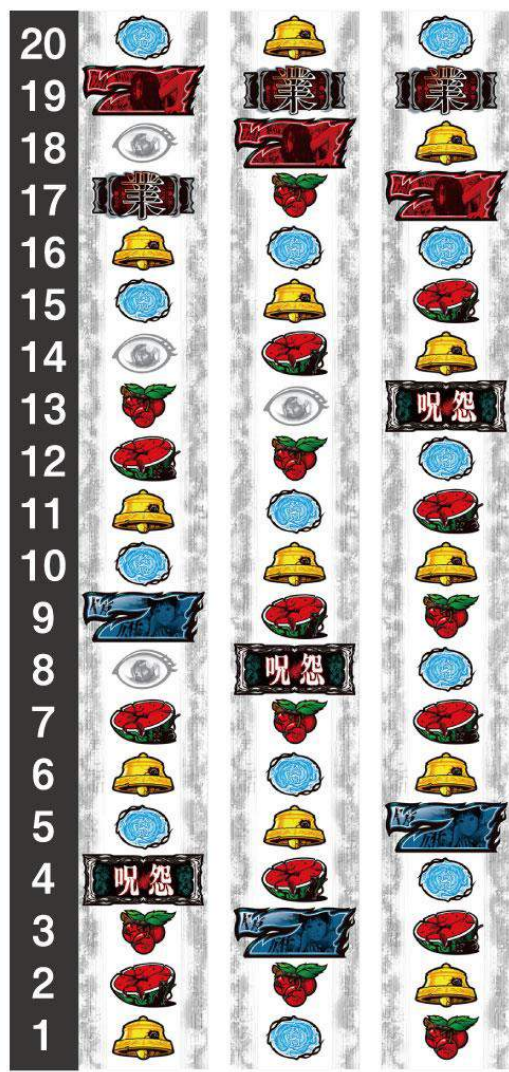
咒怨 RUSH 中の紅 7 連線確率約 $1/2.7$ 。

超咒怨 RUSH 中の紅 7 連線確率約 $1/1.3$ 。

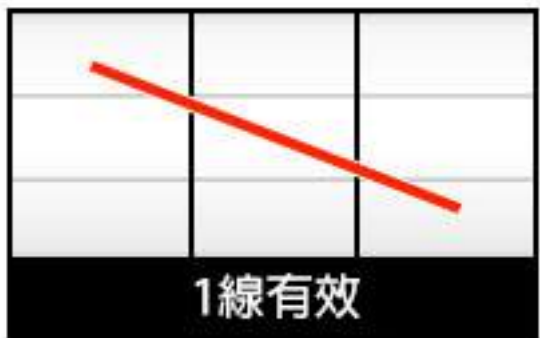


【轉輪排列】

【役構成】



【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上或上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊就 OK。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，在右轉輪中段瞄準 7 或 BAR (中轉輪適當打擊)。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

在左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄準西瓜 (右轉輪適當打擊)。

@BONUS、ART 中的打擊方法



「瞄準紅 7 切入演出」發生時逆押瞄準紅 7。



演出發生時實行通常時的小役瞄準即可。

擬似 BONUS、ART 中一樣以基本跟從押順導航的順序消化就 OK。「瞄準紅 7 切入演出」發生時以逆押瞄準各轉輪的紅 7。其他演出發生時則實行通常時的小役瞄準即可。

【機會役】



弱櫻桃



強櫻桃



西瓜



機會目



強鈴鐺

【BONUS 出現率】

● 加椰子 BONUS

設定 1 : 1/354.7 設定 2 : 1/326.9 設定 3 : 1/339.7

設定 4 : 1/271.1 設定 5 : 1/270.7 設定 6 : 1/227.2

● ART 初當

設定 1 : 1/863.2 設定 2 : 1/800.1 設定 3 : 1/726.1

設定 4 : 1/637.9 設定 5 : 1/546.9 設定 6 : 1/466.3

【小役確率】

● REPLAY 全設定共通 : 1/7.6

● 押順鈴鐺 全設定共通 : 1/4.0

● 共通鈴鐺 全設定共通 : 1/32.8

● 強鈴鐺 全設定共通 : 1/2048.0

● 中段櫻桃 全設定共通 : 1/16384.0

● 強櫻桃

設定 1 : 1/297.9

設定 2 : 1/296.5

設定 3 : 1/295.2

設定 4 : 1/288.7

設定 5 : 1/276.5

設定 6 : 1/265.3

● 弱櫻桃

全設定共通 : 1/80.0

● 西瓜

全設定共通 : 1/99.9

● 機會目A

全設定共通 : 1/468.1

● 機會目B

全設定共通 : 1/273.1