

八通屋

ヘルシング  
厄夜怪客  
(北電子(KITA DENSHI))



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※

• 厄夜怪客 (又譯地獄之歌，皇家國教騎士團)，平野耕太的漫畫作品。

描述以吸血鬼阿爾卡特對抗吸血鬼的英國特務機關，充滿暴力美學與殘酷現世觀，作者上下挪移，結合第二次世界大戰納粹餘黨「最後的軍隊」、教廷間的內鬥等戰爭，帶出一個驚為天人的戰爭世界。

故事延續著愛爾蘭作家布拉姆·斯托克的著名小說《吸血鬼德古拉》，在亞伯拉罕·范·海辛教授 (Abraham Van Helsing) 打倒了不死的德古拉之後，時間過了約100年，英國王立國教騎士團Hellsing是專門殲滅對抗大英帝國和英國國教的反基督怪物的特殊機關，而其中的王牌是拿著常人無法使用的大口徑手槍的吸血鬼阿爾卡特，在一次任務中轉化了被狹持的女警西洛斯，之後兩人就以主僕的關係進行任務……

• 正統的BONUS + ART機

• 天井機能搭載

• BONUS與ミディアン(米甸)區域(ART)為代幣增加的類型。

• 上乗特化區域「クロムウェル(克倫威爾)開放」搭載。

### 【機械割】

設定1 : 97.6%

設定2 : 98.6%

設定3 : 101.7%

設定4 : 103.6%

設定5 : 105.7%

設定6 : 110.1%

### 【ART概要】

• 1次遊戲中獎約1.4枚增加

• 1回合30次遊戲 +  $\alpha$  + 「繼續戰鬥」 (約10次遊戲)

• 遊戲數上乘 & 繼續率類型 (約33~90%)

- 從通常時的特定小役與IG中的BAR連線，ART突入
- 通常時 & BONUS中的凍結でART確定
- 「クロムウェル(克倫威爾)開放」突入為每次遊戲遊戲數上乘的機會
- 「クロムウェル(克倫威爾)開放」是最低5次遊戲繼續 (繼續率80~95%)

### 【BONUS的純增枚數】

▼BIG BONUS • 紅7連線/藍7連線

超過297枚為付出終了(純增約204枚)

▼REG BONUS • [紅7・紅7・BAR]連線/[藍7・藍7・BAR]連線

超過63枚為付出終了(純增約48枚)

### 【天井】

BONUS間1400G消化為天井到達，高繼續的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。

### 【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是內部的ART獲得期待度不同的低確與高確存在。

## 高確移行期待度

特定小役成立時，至高確的移行抽選發生。

低 弱櫻桃<機會目<強櫻桃<共通鈴鐺<弱西瓜<中段櫻桃<強西瓜 高

## 舞台別期待度

根據滯在舞台，BONUS與ART獲得期待度與前兆期待度有變化。



低 インテグラ舞台



セラ舞台



阿爾卡特舞台



第二次ゼーレヴェエ作戦 高

## @ BONUS成立時狀態移行率

【BIG終了後】 ▼至高確 全設定共通 50.00%

【REG終了後】 ▼至高確 全設定共通 100%

## ART獲得契機

特定小役成立時，ミディアン(米甸)區域(ART)獲得抽選發生。

低 共通鈴鐺<弱櫻桃<機會目<弱西瓜<強西瓜<強櫻桃<中段櫻桃 高

## BONUS同時抽選

特定小役成立時，BONUS的同時抽選發生。

低 共通鈴鐺<弱櫻桃<機會目<弱西瓜<強櫻桃<中段櫻桃<強西瓜 高

## 連續・戰鬥演出

顯眼的紅色出現是機會

VS戰鬥演出是承受敵人的攻擊，或是夥伴攻擊HIT的話，是機會



★1.5[グールをたおせ！]  
(打倒孤魯)



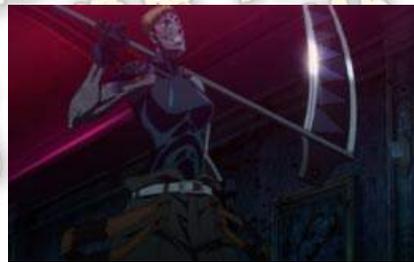
★2.0[ヤンを捕まえろ！]  
(逮補場・拜倫泰)



★2.0[飛行船を打ち落とせ！]  
(打落飛行船)



★2.0[空母アドラーに立て！]  
(空母阿德拉降落)



★4.5[セラスVSゾーリン]

(西洛斯 / 塞拉絲・維多利亞VS 索林・布里茲中尉)



★5.0[アーカードVSアンデルセン]

(阿爾卡特VS亞歷山大・安德路森)

## 【BONUS的構成】

▼BIG BONUS • 紅7連線/藍7連線

超過297枚為付出終了(純增約204枚)

▼REG BONUS • [紅7・紅7・BAR]連線/[藍7・藍7・BAR]連線

超過63枚為付出終了(純增約48枚)



BIG BONUS

REG BONUS

## ART獲得契機

BIG中は切入發生時瞄準BAR・連線的話，ミディアン(米甸)區域(ART)突入。

切入の顏色是[藍<黃<紅]依順序期待度提高。

BAR為斜線聽牌，連線的話，更是機會。

BIGorREG中，凍結電影發生的話，是ミディアン(米甸)區域(ART)確定。

## 【ART的構成】

@ミディアン(米甸)區域(ART)解説

1回合30G+ $\alpha$  ( $\alpha$ =上乘遊戲數)繼續。

遊戲數消化後是繼續戰鬥(約10G)突入。

繼續率是33%~90%。(回合數累積保有時是必定繼續)

ART 1G中獎的純增枚數是約1.4枚。

ART開始時，歌曲播放為繼續濃厚，舞台為アーカード(阿爾卡特)舞台是繼續的機會。



ミディアン(米甸)區域(ART)

**突入條件**：通常時的特定小役成立時抽選 / BONUS中的BAR連線or凍結發生

**終了條件**：獲得遊戲數消化後的繼續抽選轉落

**上乘期待度**：ART中的特定小役成立時，ART遊戲數的上乘抽選發生

**低REPLAY** < 共通鈴鐺 < 槓龜 < 機會目 < 弱西瓜 < 弱櫻桃 < 強櫻桃 < 中段櫻桃 <

**強西瓜** **高**

### @ART抽選(BIG成立時/消化中)

BIG成立時是參照內部狀態，進行ART抽選。

BIG消化中是，BAR連線成立為ART確定。

### ★BIG成立時的ART當選率



#### 【低確・通常滯在時】

設定1 5.00%      設定2 5.00%      設定3 5.00%

設定4 7.00%      設定5 7.00%      設定6 7.00%

#### 【高確滯在時】

全設定共通 20.00%

### ★BIG消化中的ART抽選

BIGBONUS中是BAR連線成立為ART當選(累積獲得)確定。

※斜線BAR連線時是繼續率50%以上。凍結發生時是繼續率75%以上。

### @繼續戰鬥中的抽選(ART中)

ART繼續非當選的繼續戰鬥(10G)中是，對應成立役進行繼續改寫抽選。

(改寫抽選當選為非繼續→繼續)

## @繼續戰鬥中繼續改寫抽選(ART非繼續狀態時)

▼共通鈴鐺	全設定共通	10.00%
▼弱西瓜・弱櫻桃	全設定共通	50.00%
▼強櫻桃・機會目	全設定共通	75.00%
▼槓龜	全設定共通	1.00%
▼上記以外の特定小役 or BONUS成立時	全設定共通	100%

## @上乘暗示演出

- 喇叭的LED閃爍遊戲數的上乘發生。
- LED的顏色是[白<藍<黃<綠<紅<虹]依順序上乘遊戲數期待度提高。

## @繼續戰鬥

- 獲得遊戲數消化後，賭ART繼續的戰鬥發生。
- アーカード(阿爾卡特)的攻擊與切入發生是繼續確定。
- 戰鬥中的特定小役成立是自力逆轉的機會，電影發生為逆轉繼續確定。

## @クロムウェル(克倫威爾)開放(上乘)



- 最低5G之間，每次遊戲上乘發生的上乘特化區域。 **繼續戰鬥**
- 從ART中的凍結突入，繼續率是80%~95%為REPLAY以外的小役成立時是繼續確定。
- PUSH按鈕出現是上乘遊戲數提高，繼續終了時，按鈕連打有復活的可能性。

・クロムウェル(克倫威爾)開放中のBONUS當選はBONUS消化後、至クロムウェル(克倫威爾)開放再突入。

・クロムウェル(克倫威爾)開放中、再度凍結發生的話、是大量上乘機會。

### ▼クロムウェル(克倫威爾)開放抽選

ART中の特定小役成立時は進行クロムウェル(克倫威爾)開放抽選。

クロムウェル(克倫威爾)開放當選率

#### ▼開放REPLAY

全設定共通 100%

#### ▼弱西瓜

全設定共通 2.00%

#### ▼強西瓜

全設定共通 25.00%

#### ▼共通鈴鐺・弱櫻桃

全設定共通 0.61%

#### ▼強櫻桃

全設定共通 4.50%

#### ▼中段櫻桃

全設定共通 20.00%

#### ▼機會目

全設定共通 10.00%



克倫威爾開放

【轉輪排列】

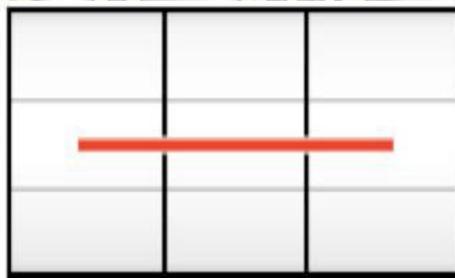
【役構成】

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>	
獲得枚数 約204枚			
		<b>REG BONUS</b>	
獲得枚数 約48枚			
	9枚		5枚
	—		<b>REPLAY</b>
角子エリ—2枚 中段子エリ—9枚			

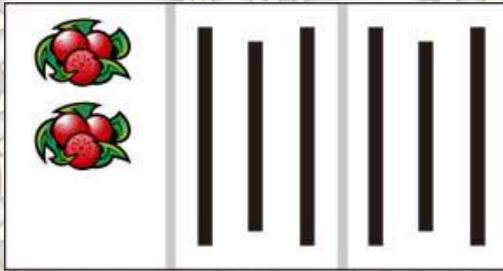
【有効線】

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>**

首先在左轉輪上段~  
中段瞄準櫻桃。



**<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、  
右轉輪瞄準櫻桃。



**<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>**

左轉輪西瓜停止  
時，中轉輪瞄準西  
瓜，右轉輪適當打  
擊。

**@BONUS中的打擊方法**



**<BIG 中>**

切入發生時是全轉  
輪瞄準 BAR



**<ART 中>**

導航發生時跟從  
押順導航消化



**<ART 中>**

演出發生時，實踐  
通常食小役瞄準

@機會役



共通鈴鐺



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



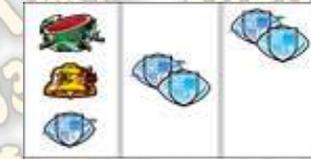
弱西瓜



強西瓜



機會項目



開放 REPLAY

@ART遊戲數上乘抽選符號



REPLAY 共通鈴鐺 槓龜 機會項目 弱西瓜 弱櫻桃 強櫻桃 中段櫻桃 強西瓜

【BONUS出現率】

• BIG確率

設定1	1/394.8	設定2	1/385.5	設定3	1/394.8
設定4	1/381.0	設定5	1/390.1	設定6	1/360.1

• REG確率

設定1	1/728.2	設定2	1/682.7	設定3	1/712.3
設定4	1/668.7	設定5	1/697.2	設定6	1/630.2

• BONUS合成確率

設定1	1/256.0	設定2	1/246.4	設定3	1/254.0
設定4	1/242.7	設定5	1/250.1	設定6	1/229.1

• BONUS+ART確率

設定1	1/169.8	設定2	1/156.3	設定3	1/160.6
設定4	1/143.1	設定5	1/144.8	設定6	1/123.2

【小役確率】

@通常時

- 弱西瓜 : 1/106~1/98 ※ 越高設定越優遇
- 強西瓜 : 1/728~1/655 ※ 越高設定越優遇
- 弱櫻桃 : 1/128~1/119 ※ 越高設定越優遇
- 強櫻桃 : 1/234~1/247 ※ 奇數設定優遇
- 中段櫻桃 : 1/655
- 機會目 : 1/410

【同時成立確率】

@BONUS同時當選期待度

• 共通鈴鐺

設定1	0.55%	設定2	0.52%	設定3	0.49%
設定4	0.47%	設定5	0.45%	設定6	0.43%

• 弱西瓜

設定1	15.58%	設定2	15.65%	設定3	15.41%
設定4	15.48%	設定5	15.24%	設定6	16.52%

• 強西瓜

設定1	46.67%	設定2	54.35%	設定3	44.68%
-----	--------	-----	--------	-----	--------

設定4 54.17%      設定5 44.90%      設定6 58.00%

• 弱櫻桃

設定1 0.78%      設定2 0.77%      設定3 0.76%

設定4 0.75%      設定5 0.74%      設定6 0.72%

• 強櫻桃

設定1 19.29%      設定2 21.18%      設定3 18.95%

設定4 20.77%      設定5 18.95%      設定6 20.38%

• 中段櫻桃

全設定共通 36.00%

• 機會目

全設定共通 10.00%