

八通屋

Dororon えん魔くんメ～ろめろ

Dororon 炎魔君 熊～熊燃燒
(KPE)



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※

• 由漫畫所改編成為動畫的《Dororon 炎魔君 熊～熊燃燒》，官網公開放送情報，確定將於 4 月份起於日本開始播出。

《Dororon 炎魔君 熊～熊燃燒》是以知名漫畫家永井豪所作的漫畫故事以 1970 年代的東京・下町作為舞台，為了對付在人類世界作亂的妖怪們，由地獄來的主角「炎魔君」與夥伴「雪子姬」、「帽爺」、「河童」等人，共同組合而成的「妖怪搜索隊」正式出擊！

• ハルマゲどんタイム(末日之戰TIME)(ART)與擬似BONUS為代幣增加的類型。

• 遊戲數階段與自力機會區域搭載。

【機械割】

設定1 : 97.1%

設定2 : 98.5%

設定3 : 100.2%

設定4 : 104.2%

設定5 : 109.6%

設定6 : 112.8%

【ART概要】

• 1次遊戲中獎約2.3枚的增加

• 1回合40次遊戲 + α

• 從規定遊戲數的消化與自力機會區域，至ART突入

• 「妖怪パトロールタイム(搜索時間)」的移行為暗示遊戲數解除

• 有規定遊戲數的機會區域當選與「地獄凍結」當選，數字相同的遊戲數(111

• 222...)為機會

• 「メ～ラめらチャレンジ(熊熊燃燒挑戰)」是15次遊戲間全小役為解除抽選(期待度約35%)

- 「プ〜ルふるチャレンジ(軟綿綿挑戰)」是最終遊戲為MAX BET按鈕連打告知(期待度約60%)
- 2個的機會區域同時進行的「プ〜ルめらチャレンジ(軟綿綿燃燒挑戰)」是期待度約80% (「プ〜ルふるチャレンジ(軟綿綿挑戰)」×2是兩方成功確定)
- 「プ〜ルめらチャレンジ(軟綿綿燃燒挑戰)」是其中一個成功的話，為ART確定，兩方成功為BONUS & ART確定(通常時的BONUS當選是ART確定)
- ART中「天魔戰鬥」發展為BONUS or 遊戲數上乘的機會
- 至「亂天戰鬥」的發展為勝利確定？
- 上乘特化區域「お仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)」是遊戲數 & BONUS 累積上乘的大機會
- BONUS 是從告知方法「機會告知」「完全告知」「愛告知(後告知)」選擇
- 高級BONUS「ハ〜トふるBONUS(愛心軟綿綿BONUS)」是10次遊戲 + α 之間H連線為BONUS 累積
- 戰鬥為全部天使(6人)擊破的話，循環率約80%的「最終決戰模式」突入

【BONUS的純增枚數】

@BONUS的種類

固定BONUS未搭載，搭載擬似BONUS。

▼ドロロン(咚隆隆)BONUS/オープニングBONUS(序幕BONUS)

- 紅7單連線 30G繼續。

▼ハ〜トふるBONUS(愛心軟綿綿BONUS)

- 紅7雙連線 / 雪子姫連線 10G + α 繼續。

【天井】

ART間，最大999G消化為天井到達，ART當選確定。

ART間700G消化的ART當選：50%為仲間GET確定。

ART間900G消化的ART當選：為仲間GET確定。

ART間990G消化的ART當選：為地獄凍結確定。

【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

通常時是規定遊戲數消化為ART突入，天井階段不同的多數的模式存在。

模式是通常、天國、超天國。天國是100G以內的連中確定。

階段模式是ART與BONUS個別有獲得期待度不同的低確、高確、超高確3種

類存在。特定役成立時，模式移行抽選發生。

舞台別高確期待度

洋海學校是超高確率的機會，妖怪パト

ールタイム(搜索時間)是ART前兆舞台。



妖怪パトールタイム(搜索時間)



低 白天的街道 = 地獄別莊 <高 傍晚的街道 <激 洋海學校

@BONUS・機會區域・ART獲得抽選

通常時的特定小役成立時，BONUS・機會區域・ART獲得抽選發生。

@數字相同的遊戲數

111G與222G的3位數遊戲數到達為プ〜ルぷるチャレンジ(軟綿綿挑戰)or
プ〜ルめらチャレンジ(軟綿綿燃燒挑戰)突入。

地獄凍結發生的話，至最終決戰模式突入。

@連續演出

任務成功為メ〜ラめらチャレンジ(熊熊燃燒挑戰)orプ〜ルぷるチャレンジ
(軟綿綿挑戰)orプ〜ルめらチャレンジ(軟綿綿燃燒挑戰)移行。

低[氷を溶かせ！(讓冰溶化)<えん魔くんを正氣に戻せ！(炎魔君回復意
識)<雪子姫を起こせ！(喚起雪子姫)<ハルミを救え！(拯救春美)高



【BONUS(擬似)的構成】

@BONUS的種類

固定BONUS未搭載，搭載擬似BONUS。

▼ドロロン(咚隆隆)BONUS/オープニングBONUS(序幕BONUS)

- 紅7單連線 30G繼續。

▼ハ～トふるBONUS(愛心軟綿綿BONUS)

- ・紅7雙連線 / 雪子姫連線 10G+α繼續。

@ハ～トふるBONUS(愛心軟綿綿BONUS)

10G+α繼續的遊戲數管理的疑似BONUS。

BONUS中是H連線時BONUS累積。

レバーを攻めろ！出現的話，是0G連的機會。

多數回追加上乘發生模式也存在。

▼突入契機

- ・凍結發生時。
- ・ドロロン(咚隆隆)BONUS中的轉輪
逆回轉發生時。



愛心軟綿綿 BONUS



咚隆隆BONUS



序幕 BONUS



炎魔機會

@ドロロン(咚隆隆)BONUS

30G繼續的遊戲數管理的疑似BONUS。

ART中的BONUS當選時はドロロン(咚隆隆)BONUS・通常時のBONUS當選時はオープニングBONUS(序幕BONUS)。

ドロロン(咚隆隆)BONUS中是可以從3種類的演出，選擇ART獲得演出。

BONUS中の7連線等為ART獲得確定。

每5G發生的周期抽選當選的話，えん魔(炎魔)機會突入。

轉輪的逆回轉發生為ハ～トふるBONUS(愛心軟綿綿BONUS)昇格。

【ドロロン(咚隆隆)BONUSの告知類型】

- えん魔くん(炎魔君)BONUS 機會告知。
切入發生為瞄準紅7，7連線的話，是為ART
獲得的機會告知。



えん魔くん(炎魔君)BONUS

- 雪子姫BONUS 愛告知。
最後の妄想挑戦為告知。3人登場は大量上乘の機會。



雪子姫 BONUS

- カパエル(卡巴艾爾)BONUS 完全告知。
告知發生為7連線確定的完全告知。



カパエル(卡巴艾爾)BONUS

▼突入契機

- 天魔戰鬥勝利時。
- デュアルムービングCZ雙完成時。

【機會區域的構成】

@妖怪パトロールタイム(搜索時間)解説

階段天井の前兆為突入の前兆區域。

區域中是舞台背景色為期待度有變化。

突入條件：階段天井前兆

舞台別期待度

- 打倒妖怪，艶靡登場為舞台提高。
- 妖怪出現時，背景為紅色是機會。
- 背景の顏色是[白<藍<黃<綠<紅<虹]依順序提高期待度。



妖怪パトロールタイム(搜索時間)

連續演出

- 妖怪登場為連續演出發展。
- 根據出現妖怪，期待度不同。

低面食い<へび壺<ハチの巣入道<ちィ子先生<ジャンボマシンジャーVS
下駄マシン高

@メ〜ラめらチャレンジ(熊熊燃燒挑戰)解說

15G~ART當選為止繼續的機會區域。

區域中是全役為ART獲得抽選發生，機會役是刺激！

高確or超高確中是突入期待度提高。

突入時的BONUSorART獲得期待度是35%。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

小役別ART期待度：根據成立役，ART獲得期待度有變化。

低鈴鐺=MB<弱櫻桃<西瓜<西瓜<機會目<強櫻桃<中段櫻桃高

@プ〜ルぷるチャレンジ(軟綿綿挑戰)解說

15G~ART當選為止繼續的機會區域。

最終遊戲的BET連打為昇天的話，BONUSorART確定。

突入時的BONUSorART獲得期待度是60%。

突入條件

- 3位數的數字相同的遊戲到達
- 通常時的特定小役成立時抽選



メ〜ラめらチャレンジ



軟綿綿挑戰

機會演出

- 艷靡出現為機會。
- 全員連線的話，是刺激！

@プ〜ルめらチャレンジ(軟綿綿燃燒挑戰)解說

液晶的左右為メ〜ラめらチャレンジ(熊熊燃燒挑戰)與プ〜ルぷるチャレンジ(軟綿綿挑戰)同時進行的機會區域。

15G〜ART當選為止繼續的，突入時的BONUSorART獲得期待度は80%。

機會區域達成為ART確定。

雙達成是ART+擬似BONUS當選確定。

突入條件

- 3位數的數字相同的遊戲到達
- 通常時的特定小役成立時抽選

演出

- 其中1個的演出成功為ART確定。
- 兩者成功為ART+BONUS確定。



軟綿綿燃燒挑戰

【ART的構成】

@ハルマゲどんタイム(末日之戰TIME)(ART)解說

1回合40G+上乘遊戲數繼續的ART。

- ART中的3擇押順當成功為獲得同伴。

(同伴4人獲得為次回天魔戰鬥勝利確定)



末日之戰TIME

突入條件

- 階段天井到達
- 通常時の特定小役成立時抽選
- 機會區域中の特定小役成立時抽選
- BONUS中のART獲得抽選

終了條件：獲得遊戲數消化

上乘契機

- 特定役成立為上乘or天魔戰鬥移行抽選發生。
- 上乘的話，天魔戰鬥移行期待度提高。

@3擇演出

- ART中是規定遊戲數消化為3擇演出發生，正解的話，同伴增加。
- 同伴全員集合的話，次回戰鬥勝利確定。
- 導航4回槓龜，第5回は優遇。

@天魔戰鬥

- ART中の特定役成立時與規定遊戲數消化為發展的機會演出。
- 戰鬥勝利的話，遊戲數上乘orBONUSorお仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)(上乘)突入。
- 同伴與敵人的組合為期待度有變化，突入時の平均勝利期待度は約50%。

【戰鬥組合模式】

・炎魔君or雪子姫orカパエル(卡巴艾爾)orハルミor艶靡ちゃん VS 羽衣姫
戰鬥勝利為お仕置き & BONUS期待度提高。

・艶靡ちゃん VS マークエンゼル

勝利時はお仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)確定!?

・雪子姫 VS けっこうハニー

勝利時はお仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)確定!?

・カパエル(卡巴艾爾) VS スサノジョオー

勝利時はお仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)確定!?

・ハルミ VS 貧乏神

勝利時はお仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)確定!?

・炎魔君or雪子姫orカパエル(卡巴艾爾)or艶靡ちゃん VS 貧乏神

勝利期待度70%以上。

▼突入契機

・ART中成立の特定小役。



天魔戰鬥

・ART中特定條件達成時。

@亂天戰鬥

・天魔戰鬥的昇格為突入的上乘特化區域。(突入為戰鬥勝利確定)

・最終遊戲按鈕連打系的上乘機會發生。

・?の三擇成功的話，為上乘成功。

突入條件：天魔戰鬥中の特定條件達成時。



亂天戰鬥

處罰布魯魯時間

@お仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)(上乘)

- お仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)是遊戲數與BONUS累積的上乘特化區域。
- 每次遊戲上乘發生，最低3G繼續保障，以後是繼續抽選。
- 平均上乘遊戲數是50G以上。

突入條件：天魔戰鬥勝利時。

@最終決戰模式(上乘)

- 1回合10G+羅須暴神戰鬥為80為循環的上乘特化區域。
- 戰鬥勝利的話，上乘orお仕置きプルルンタイム(處罰布魯魯時間)(上乘)獲得為最終決戰模式(上乘)循環。
- 敗北時是經由間魔大王舞台至ハルマゲどんタイム(末日之戰TIME)(ART)突入。
- 敗北時的結局與ART中，有拉回發生的可能性。

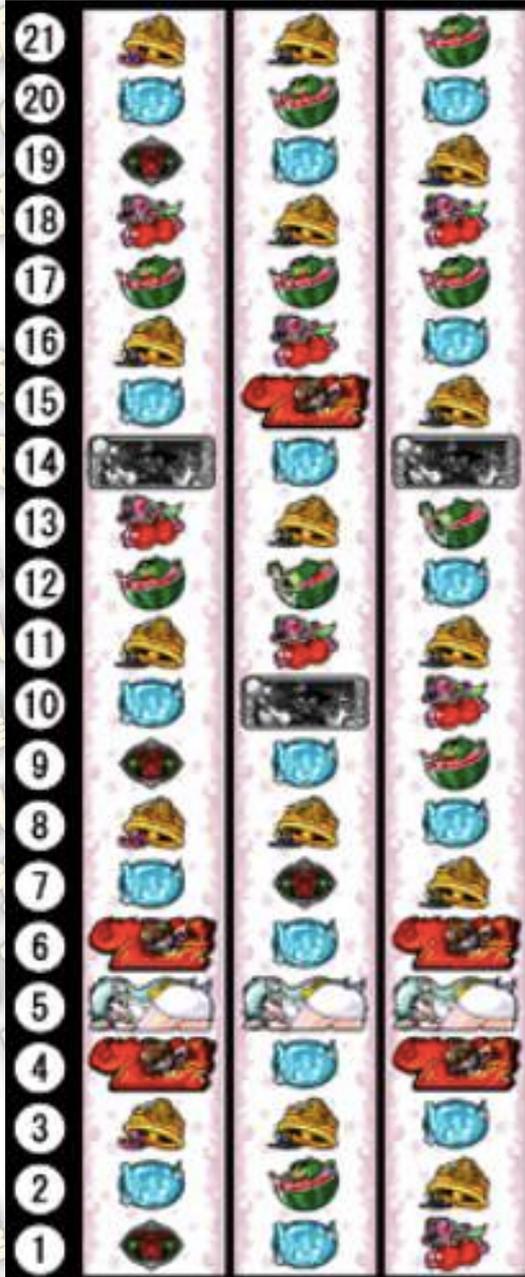
突入條件：ART中6人天使討伐時。



最終決戰模式

【轉輪排列】

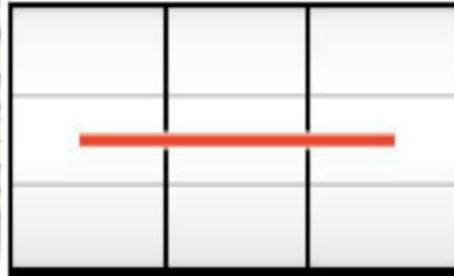
【役構成】



<p>ハ〜トふるBONUS) (愛心軟綿綿BONUS)</p>	
<p>ドロロン (咚隆隆)BONUS</p>	
<p>雙連線為ハ〜トふるBONUS)(愛心軟綿綿BONUS)</p>	
<p>3枚or 9枚or 13枚or 14枚</p>	<p>3枚</p>
<p>1枚or 14枚</p>	<p>REPLAY</p>

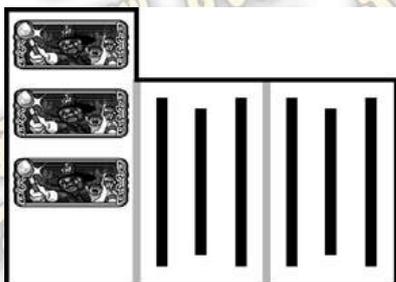
【有效線】

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~中段瞄準 BAR 圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃出現時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃出現時，中段櫻桃適當打擊，右轉輪瞄準『紅7・雪子姫・紅7』區域。



<停止模式 3>

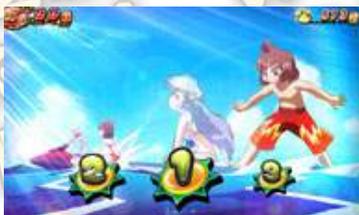
左轉輪下段 BAR 出現時，中、右轉輪適當打擊即可。



<停止模式 3>

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



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。



無導航 or 無切入時實踐通常時打擊方法。

@機會小役



弱櫻桃

弱櫻桃

強櫻桃

強櫻桃

最強櫻桃



西瓜



機會目



機會目



機會目



最強役



最強役



最強役



最強役

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1: 1/251.8

設定2: 1/236.9

設定3: 1/226.4

設定4: 1/195.0

設定5: 1/168.7

設定6: 1/127.7

【小役確率】

@通常時

●REPLAY 全設定共通: 1/7.3

●MB

設定1: 1/18.7

設定2: 1/18.7

設定3: 1/18.7

設定4: 1/18.7

設定5: 1/18.7

設定6: 1/17.8

- 弱櫻桃 全設定共通 : 1/86.6
- 強櫻桃A 全設定共通 : 1/387.8
- 強櫻桃B 全設定共通 : 1/3276.8
- 中段櫻桃 全設定共通 : 1/65536.0
- 最強櫻桃 全設定共通 : 1/65536.0
- 西瓜

設定1 : 1/90.9 設定2 : 1/89.0 設定3 : 1/87.3
 設定4 : 1/84.9 設定5 : 1/82.6 設定6 : 1/80.2

- 機會目A 全設定共通 : 1/394.8
- 機會目B 全設定共通 : 1/327.7
- 機會目C 全設定共通 : 1/546.1
- 最強機會目 全設定共通 : 1/65536.0
- 特殊役 全設定共通 : 1/65536.0