

八通屋

犬夜叉  
犬夜叉  
口デオ (RODEO)



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※

●高橋留美子原作「犬夜叉」的聯名機

■A+ART 類型

■BONUS 與 ART 「四魂 DASH」為代幣增加的類型。

■搭載 ART 突入的機會區域「挑戰ノ刻」

### 【機械割】

設定 1 : 98.7%

設定 2 : 99.6%

設定 3 : 101.7%

設定 4 : 105.2%

設定 5 : 109.2%

設定 6 : 113.5%

### 【天井】

ART 間第 6 回當選的自力 CZ 為天井到達，自力 CZ 是必定 ART 當選。

因天井是 BONUS 間，途中獲得 ART 時，天井不會清除。

### 【BONUS的純增枚數】

■大 BONUS

紅 7 連線、藍 7 連線。

純增枚數 204 枚的 BONUS。

■犬 BONUS

「紅 7 · 紅 7 · 藍 7」連線、「藍 7 · 藍 7 · 紅 7」連線。

純增枚數 54 枚的 BONUS。

■七圖ノ鍛鍊

大 BONUS 當選時突入，獲得枚數 204 枚的機會 BONUS。

■鐵碎牙 RUSH

長凍結發生時突入，獲得枚數 204 枚的高級 BONUS。

## 【ART概要】

### ■四魂 DASH

1 回合平均 50G 繼續，1G 中獎的純增枚數約 1.4 枚的 ART。

ART 是「回合數累積類型」+「繼續率類型」。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時有「低確」・「高確 A」・「高確 B」・「高確 C」・「高確 D」的 5 個狀態存在。根據滯在狀態，「碎片連線」的出現率不同。

內部狀態可以從液晶舞台推測。



低 湖畔 = 森林 < 下午 < 夜 高

液晶舞台越接近夜晚，有越高狀態滯在的可能性。

通常時的高確滯在是保證遊戲數 20G 消化後是每 10G 進行繼續抽選。

根據滯在的高確，繼續率不同。

●高確 A : 50%

●高確 B : 50%

●高確 C : 80%

●高確 D : 89%



### @碎片系統

#### 碎片連線

通常時及 ART 中是對應內部狀態與成立役，進行碎片連線的發生抽選。

碎片連線是平行是弱碎片、斜線連線是強碎片，任一個發生時都是 CZ 與 BONUS 當選的機會。

碎片連線是經由前兆發生，發生時的 CZ 當選期待度是約 25%。

## @連續演出

主要是經由機會區域至連續演出發展，成功為 ART 當選！？



七寶！過變化橋！



對決！大鉸的蠻骨



決戰！犬夜叉VS魍魎丸

## 【機會區域的構成】

## @挑戰ノ刻

最低 10G 繼續的機會區域。

消化中是畫面左側顯示的絆點數計數器，REPLAY 以外的小役成立時進行點數的獲得抽選。

對應點數獲得數，計數器的顏色有變化，暗示 ART 當選期待度。

消化中的特定小役成立時是遊戲數減算停止，減算停止中是獲得點數為 2 or 4 倍。

CZ 中 BONUS 當選的化，ART 當選濃厚。

## CZ 中舞台別 ART 當選期待度

低 日暮神社舞台 < 探索舞台 < 奈落舞台 < 戀愛舞台 高



## CZ 中小役成立時的獲得點數

平行鈴鐺：3pt 櫻桃：3pt 酢橘：6pt 斜線鈴鐺：9pt 機會目：9pt

※減算停止中是獲得點數 2 or 4 倍。

## CZ 突入率

設定 1：1/204.8

設定 2：1/187.6

設定 3：1/188.7

設定 4：1/157.6

設定 5：1/138.1

設定 6：1/127.2

一次的自力 CZ 的 ART 當選期待度是約 40%。

## 【BONUS的構成】

BONUS 是同色 BONUS (大 BONUS) 與異色 BONUS (犬 BONUS) 2 種類。

### @大 BONUS

紅 7 連線、藍 7 連線。

純增枚數 204 枚的 BONUS。

消化中進行 ART 抽選，切入發生時的紅 7 連線成立為 ART 當選濃厚。

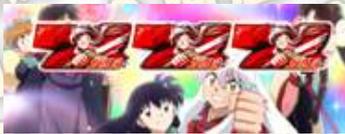
ART 中當選是進行回合數累積抽選。

切入發生時是各轉輪瞄準紅 7。

7 連線成立確率是  $1/223.5$ 。



### 大BONUS



### 犬BONUS

### @犬BONUS

「紅 7 · 紅 7 · 藍 7」連線、「藍 7 · 藍 7 · 紅 7」連線。

純增枚數 54 枚的 BONUS。

消化中是通常時是進行 CZ 抽選，ART 中是進行回合數累積抽選。

BONUS 中的演出可以選擇機會類型 or 後告知類型。

犬 BONUS 中的自力 CZ 當選期待度是約 25%。

## @七圖ノ鍛鍊

大 BONUS 當選時突入，獲得枚數 204 枚的機會 BONUS。

當選的時為 ART 當選濃厚，BONUS 開始後的 14G 間是高確率進行紅 7 連線抽選。

平均回合累積數是約 4.5 個。



七圖ノ鍛鍊



鉄碎牙RUSH

## @鉄碎牙 RUSH

長凍結發生時突入，獲得枚數 204 枚的高級 BONUS。

(大 BONUS 當選時有發生的可能性)

回合數累積 7 個獲得濃厚。



【ART的構成】

## @四魂 DASH

四魂DASH

1 回合平均 50G 繼續，1G 中獎的純增枚數約 1.4 枚的 ART。

妖ノ道(ART 前半)與戰ノ刻(ART 後半)2 個部分構成。

ART 是「回合數累積類型」+「繼續率類型」。

繼續率是最高約 80%。

特定小役成立時是進行回合數累積抽選與特化區域的突入抽選。

ART 突入畫面有多種模式存在，根據突入畫面的種類暗示繼續率。

かごめ&桔梗背景發生時是高繼續率的期待度大。

### ■突入契機

BONUS 中的 ART 抽選當選時。

CZ 中的 ART 抽選當選時。



### @液晶舞台

根據滯在的液晶舞台，繼續期待度有變化。

低 夕闇ノ森 < 夜ノ平野 < 月夜ノ平野 < 瘴氣ノ夜 高

### 液晶舞台

「現代舞台」移行時是刺激。

至上乘特化區域「活劇タイム(TIME)」的突入率是 2 倍增加的特殊舞台。

也能期待至 31G 繼續的「エピソード」的突入。

エピソード中是回合數累積 + 碎片連線高確率狀態。

### 【妖ノ道】

平均 45G 繼續的 ART 前半部分。

轉輪上方顯示的犬夜叉與奈落將中央的四魂玉為目標

，圖標前進。

四魂玉兩角色到達為至戰ノ刻發展。

妖ノ道中是根據滯在舞台暗示回合繼續期待度。

犬夜叉先到達四魂玉為繼續期待度增加。

消化中是犬夜叉前進 1 個圖標時，進行特化區域「活劇タイム(TIME)」抽選。

根據台座的顏色，當選期待度不同。



### 妖ノ道

## 【戰ノ刻】

平均 6G 繼續的 ART 後半部分。

犬夜叉與奈落的戰鬥演出發生，犬夜叉勝利為 ART 繼續。

累積保有中是使用累積繼續。



## @ART 中的碎片連線

ART 中碎片連線為超激！

50%的確率為回合數累積。



## 戰ノ刻

## @活劇タイム(TIME)

1 回合最低 8G 繼續的回合數累積特化區域。

與通常時的 CZ「挑戰ノ刻」一樣，對應成立役進行點數獲得抽選，對應獲得的點數，進行絆ルーレット(輪盤)的獲得抽選。

ART 中的活劇タイム(TIME)突入率是約 1/97.4。

回合數累積期待度は約 50%。



## 活劇タイム

## 【絆ルーレット(輪盤)】

從活劇タイム(TIME)發生的回合數累積的告知演出。

絆ルーレット(輪盤)能獲得的恩惠如下。

- ・ 回合數累積
- ・ 回合數累積 + 次回合開始時活劇タイム(TIME)突入
- ・ 回合數累積 + 次回合開始時超活劇タイム(TIME)突入

絆ルーレット(輪盤)發生時，獲得特定小役也可能絆ルーレット(輪盤)再次發生。

## 【活劇タイム(TIME)成功時】

最終的演出成功時，至絆ルーレット(輪盤)發展。

- 「四魂 DASH」 ⇒ ART 累積
- 「四魂 DASH 活劇」 ⇒ ART 累積 + 活劇タイム(TIME)累積
- 「四魂 DASH 超活劇」 ⇒ ART 累積 + 超活劇タイム(TIME)累積

「超活劇タイム(TIME)」是約 80%循環為回合數累積發生的超上乘特化區域。  
突入時是大爆發必至！？

## @超活劇タイム(TIME)

1 回合最低 8G 繼續的回合數累積特化區域。

與通常的活劇タイム(TIME)一樣，回合累積期待度大幅增加。

從超活劇タイム(TIME)的絆ルーレット(輪盤)獲得時是回合數累積 + 次回合開始時超活劇タイム(TIME)突入濃厚的超活劇タイム(TIME)循環。

超活劇タイム(TIME)的循環期待度是約 80%。

## @エピソード

戦ノ刻開始時與活劇タイム(TIME)開始時突入的 31G 繼續的特化區域。

消化中是高確率為碎片連線發生，碎片連線發生時的約 1/2 為絆ルーレット(輪盤)累積。

【轉輪排列】

【役構成】

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

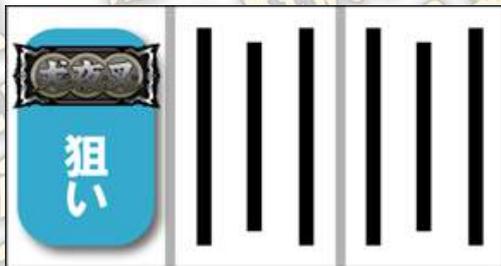
	<b>大BONUS (BIG)</b>		
	<b>犬BONUS (REG)</b>		
	<b>9枚</b>		<b>6枚</b>
	<b>3枚</b>		<b>再遊技</b>

【有効線】



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準 2 連 BAR。



#### <停止模式 1>

左轉輪中、下段 BAR 停止時，中轉輪瞄準 BAR，右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 3>

左轉輪酢橘停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準酢橘。

### @BONUS & ART中的打擊方法



#### <BONUS 中>

基本上適當打擊即可，切入發生時，各轉輪瞄準 7。



#### <ART 中 導航停止時>

跟從導航消化即可。「！」出現時，實踐通常時的小役瞄準即可。



#### <ART 中 無導航時>

無導航時，實踐通常時的小役瞄準即可。

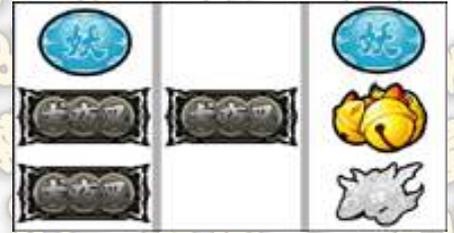
@機會役



櫻桃



酢橘



機會目 A



機會目 B



機會目 C



刺激目 A



刺激目 B

【BONUS出現率】

●紅 7 同色 BONUS

設定 1 : 1/936.2

設定 2 : 1/1008.2

設定 3 : 1/897.8

設定 4 : 1/923.0

設定 5 : 1/840.2

設定 6 : 1/840.2

●藍 7 同色 BONUS

設定 1 : 1/936.2

設定 2 : 1/1008.2

設定 3 : 1/897.8

設定 4 : 1/923.0

設定 5 : 1/840.2

設定 6 : 1/840.2

●同色 BONUS 合成

設定 1 : 1/468.1

設定 2 : 1/504.1

設定 3 : 1/448.9

設定 4 : 1/461.5

設定 5 : 1/420.1

設定 6 : 1/420.1

●紅 7 異色 BONUS

設定 1 : 1/1598.4

設定 2 : 1/1424.7

設定 3 : 1/1524.1

設定 4 : 1/1285.0

設定 5 : 1/1394.4

設定 6 : 1/1236.5

●藍 7 異色 BONUS

設定 1 : 1/1598.4      設定 2 : 1/1424.7      設定 3 : 1/1524.1

設定 4 : 1/1285.0      設定 5 : 1/1394.4      設定 6 : 1/1236.5

●異色 BONUS 合成

設定 1 : 1/799.2      設定 2 : 1/712.3      設定 3 : 1/762.0

設定 4 : 1/642.5      設定 5 : 1/697.2      設定 6 : 1/618.3

●ART 初當

設定 1 : 1/449.8      設定 2 : 1/419.3      設定 3 : 1/415.4

設定 4 : 1/352.2      設定 5 : 1/306.8      設定 6 : 1/280.1

【小役確率】

@通常時

●押順鈴鐺      全設定共通 : 1/4.6

●共通鈴鐺

設定 1 : 1/668.7      設定 2 : 1/546.1      設定 3 : 1/528.5

設定 4 : 1/442.8      設定 5 : 1/409.6      設定 6 : 1/368.2

●櫻桃      全設定共通 : 1/72.7

●酢橘

設定 1 : 1/106.4      設定 2 : 1/101.1      設定 3 : 1/97.8

設定 4 : 1/94.4      設定 5 : 1/90.5      設定 6 : 1/87.6

●機會目 A      全設定共通 : 1/431.2

●機會目 B      全設定共通 : 1/546.1

●機會目 C      全設定共通 : 1/2730.7

●激熱目 A      全設定共通 : 1/65536.0

●激熱目 B      全設定共通 : 1/65536.0