

八通屋

リング 終焉ノ刻
七夜怪談 終焉之刻
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※

- 主要 ART「呪縛 RUSH」為代幣增加類型。
- 自力機會區域「(超)召魂 ZONE」搭載。
- 上乘特化區域「絕恐亂舞」「七夜怪談 BURST」搭載。

【機械割】

設定 1 198.1% 設定 2 99.3% 設定 3 101.8%
 設定 4 104.6% 設定 5 107.6% 設定 6 111.9%

【ART 概要】

●呪縛 RUSH

1 回合 $40G + \alpha$ (α 為上乘遊戲數) 繼續的 ART。

1G 中獎的純增枚數約 2.0 枚。

回合繼續 + 回合累積 + 遊戲數上乘種類的 ART，回合繼續率約 50%~80%。

【BONUS 的純增枚數】

●貞子 BONUS

1 回合 50G or 100G 繼續。

1G 中獎的純增枚數約 2.0 枚的疑似 BONUS。

消化中是全役進行 ART「呪縛 RUSH」的突入抽選。

【天井】

通常時 1216G 消化為天井到達，

天井到達是疑似 BONUS「貞子 BONUS」當選濃厚。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時首先是以貞子 BONUS 為目標。

貞子 BONUS 主要是從「自力 CZ」・「特定役」・

「規定遊戲數」・「天井到達」當選。

特定役是自力 CZ 與 ART 的雙重抽選，是機會。

前兆舞台「真相究明」突入為自力 CZ or 貞子 BONUS 當選的機會。



真相究明

@通常時舞台

通常時是根據液晶舞台，暗示內部狀態。

內部狀態越好，越是 CZ 當選 or ART 當選的機會。

通常時的舞台有 4 種類。依照「智子 < 淺川 < 高山、高野 < 貞子召喚」

的順序貞子 BONUS 期待度上升。貞子召喚的話則本前兆濃厚。



智子



淺川



高山、高野



貞子召喚

@通常時的演出



キットクル演出



狂目倒數演出



次回預告

全連續演出發展！？

依照「藍 → 紅 →

金」的順序機會上升。

角色的眼睛裡出現倒

數計時的文字。連續演

出發展！？

連續演出發展時發生

為大機會演出。



貞子爬出來演出

貞子突然登場的話是大機會！



DANGER 圖案

經典的大機會圖案。無論在哪裡出現都是期待度高。

@連續演出



錄影帶和陽一

連續演出是登場角色被詛咒為至召魂 ZONE 突入!?



被詛咒的少女

智子被詛咒為召魂 ZONE 突入! 請注意窗簾的顏色。



偷偷靠近的恐怖

貞子接近持有詛咒的錄影帶的人! 電視變成紅色是好機。



母親的想念

連續演出發生時請注意標題。「通常<紅<DANGER 柄」依序增加信賴度。



貞子覺醒

如果發展的話為機會。從詛咒的錄影帶中貞子到來! ?

【機會區域的構成】

@(超)召魂 ZONE

1 回合 10G 繼續的機會區域。

消化中對應成立小役進行貞子 BONUS 或 ART 的抽選。

鈴鐺或特殊小役成立為機會。

魂的顏色為「藍→綠→紅→金」變化則期待度逐漸上升。

「超召魂 ZONE」的話則是大機會！



(超)召魂 ZONE

■突入契機

在通常時成立特殊小役的一部份。

【BONUS 的構成】

@貞子 BONUS

50~100G 繼續的疑似 BONUS。

1G 中獎的純增枚數約 2.0 枚。ART 突入期待度約 40%。

在 REPLAY 以外的小役成立時進行 ART 抽選，以「鈴鐺 < 西瓜 < 弱櫻桃 < 機會目 < 強櫻桃 < 強鈴鐺 < 中段櫻桃」的順序機會上升。

100G 繼續則為繼續期待度 MAX 的 ART 突入確定！?

■突入契機

通常時的規定遊戲數消化時。

CZ 中的 BONUS 抽選當選時。



貞子 BONUS

【ART 的構成】

@咒縛 RUSH

1 回合 $40G + \alpha$ (α 為上乘遊戲數) 繼續的 ART。

1G 中獎的純增枚數約 2.0 枚。

回合繼續 + 回合累積 + 遊戲數上乘種類的 ART，回合繼續率約 50%~80%。

消化中對應成立小役，進行回合數和遊戲數的上乘及上乘特化區域的抽選。

遊戲數上乘以循環倍率上乘系統抽選。

在上乘當選時決定基礎遊戲數，把基礎遊戲數對應循環率後，將已循環的回合數分進行上乘。

■突入契機

疑似 BONUS 中的 ART 抽選當選時。

在通常時成立的一部份特殊小役。

自力 CZ 中的 ART 直擊抽選當選。



貞子 BONUS

@ART 中的演出



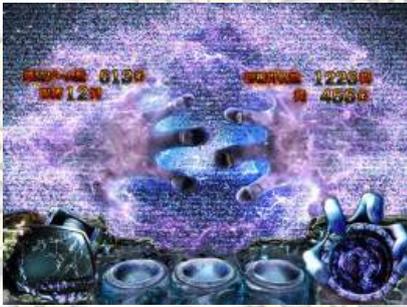
上乘 PUSH 演出

靈魂的數量為最低上乘遊戲數，按鈕的顏色以 (白 < 藍 < 綠 < 紅 < 紫) 暗示上乘繼續率。



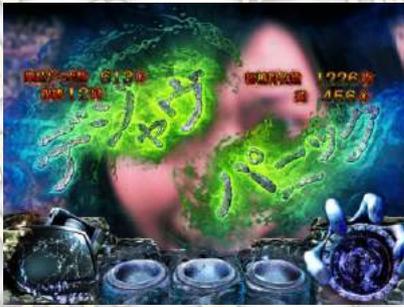
鏡子上乘演出

鏡子輪盤的數值計算上乘遊戲數。左邊是最低上乘遊戲數，右邊是上乘繼續率。



貞子上乘演出

貞子突然出現則遊戲數上乘!?



幻覺恐慌

貞子將女子高生詛咒為回合繼續確定!?! 呪いの審判(詛咒的審判)相同「アカネ < マリナ < ユキコ < リサ < ナナミ」依順序順為機會。



@SPECIAL EPISODE

ART 中有突入的可能性的 20G 繼續的機會演出。

突入時為呪縛 RUSH 繼續濃厚，是勝利遊戲數上乘 & 上乘特化區域突入的機會。

根據看到詛咒錄影帶的女子高中生期待度有變化，將女子高中生詛咒的話，呪縛 RUSH 繼續。



SPECIAL EPISODE



呪いの審判

@呪いの審判

貞子將女子高生詛咒為回合繼續確定!?

「アカネ < マリナ < ユキコ < リサ < ナナミ」繼續期待度有變化。

【上乗特化區域的構成】

@ 絕恐亂舞

絕恐亂舞是 1 回合 5G + α 繼續的上乗特化區域。

消化中是 REPLAY 外的全小役為絕恐亂舞 + 呪縛 RUSH 的遊戲數雙上乗抽選。

REPLAY 雖然也可能有雙上乗，但基本為 ART 遊戲數上乗。



絶恐乱舞

七夜怪談 BURST

@ リング BURST(七夜怪談 BURST)

1 回合 7G + α 繼續、繼續率約 80% 的上乗特化區域。

每 G 對應成立役，進行呪縛 RUSH 的回合累積 or 遊戲數上乗抽選。

呪縛 RUSH 的回合累積發生時，リング BURST(七夜怪談 BURST)的遊戲數為 7G 再設置。

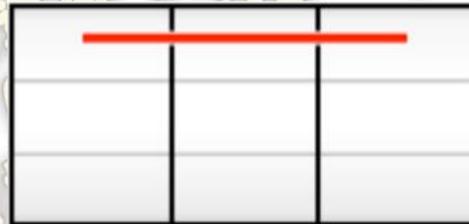
【轉輪排列】



【役構成】

		貞子BONUS	
	9or10枚		2枚
	1or3or 10枚		REPLAY

【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~上段瞄準 BAR。



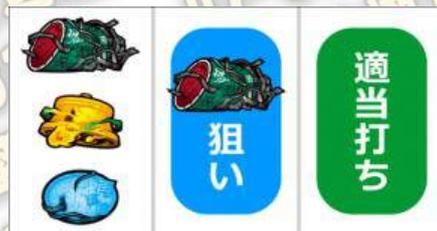
<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、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>

左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打

@BONUS & ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化。



切入發生時，各轉輪瞄準指定圖案。



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



MB



機會目



機會目

【BONUS 出現率】

貞子 BONUS

設定 1 : 1/352.3

設定 2 : 1/334.7

設定 3 : 1/318.9

設定 4 : 1/295.8

設定 5 : 1/271.1

設定 6 : 1/249.7

呪縛 RUSH

設定 1 : 1/728.5

設定 2 : 1/691.3

設定 3 : 1/616.1

設定 4 : 1/544.0

設定 5 : 1/475.8

設定 6 : 1/394.7

【小役確率】

@通常時

押順鈴鐺

全設定共通 : 1/4.0

共通鈴鐺

全設定共通 : 1/35.0

MB

全設定共通 : 1/27.2