

八通屋

魁!!男塾
魁!!男塾

ミズホ (MIZUHO)



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※

人氣漫畫與動畫「魁!!男塾」的聯名機。

BONUS 與 ART「大威震八連制霸」「鬪宴大武會」為代幣增加的類型。

※「震」は正しく是「手偏に震」の表記。

3 種類の機會區域「直進行軍」「油風呂」「驚邏大四凶殺」を搭載。

上乗特化區域「(超)奥義連舞」「羅惧美偉(らくびい)對決」搭載。

【機械割】

設定1：98.3% 設定2：99.4% 設定3：101.5%

設定4：104.0% 設定5：110.5% 設定6：119.1%

【ART概要】

ART 是第一 ART「大威震八連制霸」與第二 ART「鬪宴大武會」2 部份構成。

純増枚數是包含 BONUS 約 1.8 枚/1G。

【BONUS的純増枚數】

BONUS從藍7連線開始。獲得枚數是平均200枚。

【天井】

BONUS 與 ART 間 1000G 消化為天井到達，經由前兆至 ART 突入。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是「低確」「通常」「高確」「超高確」4種類狀態存在。

根據滯在狀態，自力CZ與ART當選期待度不同。

主要是由「西瓜」進行狀態昇格抽選。

CB5回成立時是畫面右下CB計數器的「男塾精神注入棒」光環暗示CZ當選期待度。光環亮燈中，特定小役成立為CZ突入濃厚。

根據液晶舞台，暗示內部模式、三号生地區是暗示高模式。



男魂寮



三号生地區



靈峰富士



櫻之木

【機會區域的構成】

自力CZ是特訓系的「直進行軍」、油風呂與戰鬥系的「驚邏大四凶殺」

合計3種類，個別的ART當選期待度不同。

@直進行軍

10G+ α 繼續的機會區域。

對應成立役進行點數的加算抽選，對應累計點數進行ART抽選。

消化中是前進距離暗示ART當選期待度，ART當選期待度是約25%。

100万km到達為ART當選濃厚。如果200万km到達…?



直進行軍

@油風呂

10G+ α 繼續的機會區域，完成期待度約53%。

對應成立役進行點數的加算抽選，對應累計點數進行ART抽選。

消化中是畫面右邊的根性儀表暗示ART當選期待度。

消化中小役成立為根性儀表增加的機會。

越上升離ART當選越近，儀表MAX為ART確定。

夥伴應援為儀表上升、教官邪魔進入為儀表下降。



油風呂

@驚邏大四凶殺

12G+ α 繼續的機會區域，ART當選期待度是約40~75%。

押順鈴鐺入賞時與特定小役成立時等發動夥伴的奧義。

奧義獲得，擊破敵人為ART當選。

12G為指示押順鈴鐺成立時是2擇的猜押順當發生，押順正解為奧義發動。

第13G以後是押順鈴鐺時，必定導航發生，槓龜時有敵之奧義發動的可能。

敵人獲得奧義為CZ終了。

猜押順當不正解時為進行奧義等級昇格抽選，奧義等級越上升，奧義發動時的擊破率越增加。

勝利時的搖桿ON為凍結發生，至報酬與上乘演出的男塾CHANCE移行。



驚邏大四凶殺

【BONUS的構成】

BONUS從藍7連線開始。獲得枚數是平均200枚。

【BIG中的ART抽選】

BIG消化中藍7連線成立為ART確定。一次BIG的ART突入期待度は約33%。

ART中の藍7連線は+100根性確定。

切入角色藍7連線期待度は「桃太郎<明石<邪鬼<塾長」。



BIG BONUS



超BIG BONUS



嚴流島決戦



@ビッグボーナス(BIG BONUS)

平均獲得枚數200枚のBONUS。消化中は毎G進行ART抽選。

機會鈴鐺(小V字鈴鐺)入賞時はART當選期待度増加。

鈴鐺入賞のART當選期待度は畫面左下の計數器の光環色暗示。

BONUS後半發生的「嚴流島決戦」勝利為ART當選。ART期待度約33%。

BONUS消化中藍7連線時為ART當選濃厚。

ART中のBONUSは藍7連線時為根性上乘發生。

@超ビッグボーナス(超BIG BONUS)

平均獲得枚數200枚のBONUS。

ビッグボーナス(BIG BONUS)入賞第1G凍結發生為突入。

當選時為ART當選濃厚、勝利為毎G高確率為根性上乘發生。

超ビッグボーナス(BIG BONUS)終了後は上位ART「闘宴大武會」+特化區域「超奧義連舞」突入濃厚。

@根性

ART 中儲存「根性」相當重要。

根性是無敵狀態（ART 保障遊戲數），有根性的話，ART 不會終了。

獲得的根性是顯示在液晶最上方。

【ART的構成】

ART 是第一 ART「大威震八連制霸」與第二 ART「鬪宴大武會」2 部份構成。

純增枚數是包含 BONU 約 1.8 枚/1G。



戰鬥全四戰



奧義



根性上乘

@大威震八連制霸(第一 ART)

第一的 ART「大威震八連制霸」是 2 對 2 的雙重戰鬥。

從第 1~第 4 試合的戰鬥的繼續遊戲數不定的 ART。

1G 中獎的純增枚數是約 1.8 枚。

1 場競賽平均遊戲數是約 30G。

- 第一試合（勝率約 70%） J & 雷電 VS 卍丸 & 蝙蝠鬼
- 第二試合（勝率約 60%） 富樫源次 & 飛燕 VS センクウ & 独眼鉄
- 第三試合（勝率約 65%） 伊達臣人 & 虎丸龍次 VS 羅剎 & 男爵デーノ
- 第四試合（勝率約 77%） 剣桃太郎 & 月光 VS 大豪院邪鬼 & 影慶

有以上四種競賽，各場都是第二人勝利為至次回競賽前進。

能獲得勝利到第四試合的話，至上位 ART「闘宴大武會」移行確定。

2 對 2 的戰鬥首先是進行第 1 人的戰鬥的勝敗抽選。

第 1 人勝利為 10G 以上的根性上乘發生，至 2 人的戰鬥突入。

敗北是無上乘，至 2 人目的戰鬥突入。

(ART 突入時是根性持有 10 以上狀態開始)

第 2 人的戰鬥中是對應成立役，進行攻擊抽選，擊破敵人為 10G 以上的根性獲得，至次回合繼續。

勝利時剩餘的根性是保留至次回合競賽。

大威震八連制霸是突入時導入的 10G，繼續時間隔 5G 消化。

導入時，間隔中是進行根性的上乘抽選。



闘宴大武會



男塾生 vs 教官



奧義連係

@闘宴大武會(第二 ART)

第二的 ART「闘宴大武會」是上乘期待度高的上位 ART。

不是原作，是展開「與教官們的隊伍戰」的 SLOT 原創戰鬥。

1 場競賽平均遊戲數是約 25G。

第二的 ART 流程如下。

「決定隊伍與對戰對手 ⇒ 競賽 (平均 25G) ⇒ 勝利後凍結發生為男塾 CHANCE ⇒ 5G 間隔 (根性上乘高確)」

隊伍構成是根據對戰對手勝利期待度有變化，對應消化中的成立役，進行奧義發動抽選。奧義擊破教官是 ART 繼續。

鬪宴大武會中是與大威震八連制霸一樣，有剩餘根性就不會失敗。

根據對戰對手，勝利時的報酬期待度不同、作為報酬的上乘特化區域有出現可能性。

奧義發動時是夥伴隊伍的奧義有連續發生的可能、MAX CHAIN為止持續的話為勝利濃厚。

勝利時是5G的間隔突入，間隔中是進行根性上乘抽選。

●夥伴隊伍別勝利期待度

低 鎮守直廊三人衆(独眼鉄、蝙蝠鬼、男爵ディーノ)

↓ 関東豪学連(月光、雷電、飛燕、伊達臣人)

↓ 死天王(影慶、羅刹、卍丸、センクウ)

↓ 一号生(虎丸龍次、富樫源次、J、劍桃太郎)

高 筆頭(劍桃太郎、赤石剛次、大豪院邪鬼)

●對戰對手

「塾長 < 王大人 < 鬼ヒゲ」

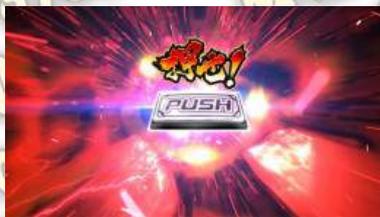
鬼ヒゲ勝利的話，男塾 CHANCE 將至！

@男塾 CHANCE

從根性上乘發生時的凍結發生突入的報酬獲得演出。

大威震八連制霸中的話，有追加根性上乘。

鬪宴大武會中的話，有至上乘特化區域突入的可能性。



男塾 CHANCE

【上乗特化區域的構成】

@(超)奧義連舞

8G + α 繼續的根性上乗區域。平均約40的根性上乗。

消化中是高確率為逆押BAR連線成立，根性上乗發生。

(特定小役成立時進行根性上城抽選)

上位的超奧義連舞是上乗性能大幅增加，平均約能期待110的根性上乗。



奧義連舞



超奧義連舞

@羅慎美偉對決

繼續累積獲得的上乗區域。

1回合3G的攻防發生。合計8回合分的攻防為終了。

消化中是由夥伴成員暗示累積獲得期待度。

期待度是「松尾 & 田沢 & 秀麻呂 < 富樫 & 虎丸 < J < 伊達臣人 < 大豪院邪鬼」

獲得的累積是在闘宴大武會的戰鬥敗亡時消費。



羅慎美偉對決

@大鐘音CHANCE(拉回ART)

大威震八連制霸、闘宴大武會敗北時突入的

10G + α 繼續的拉回區域。對應成立役進行復活抽選。

期待度是「特定小役以外 < 弱特定小役 < 強特定小役」。

大鐘音 CHANCE 中的 BONUS 當選是 ART 復歸當選濃厚。



大鐘音 CHANCE

【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			

ビッグボーナス

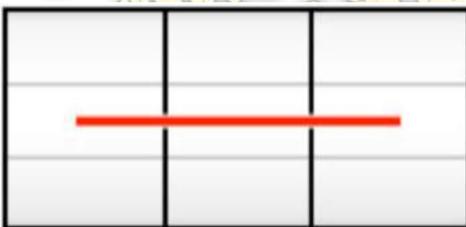


超過 264 枚為付出終了(平均 200 枚獲得)

闘宴 REPLAY



【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上段 or 中段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段 BAR 停止時，中、右轉輪轉輪瞄準 BAR。



<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>

左轉輪中段 RERLAY 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



無切入時，全轉輪適當打擊。



切入發生時，全轉輪逆押瞄準藍 7。

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航
適當打擊。



押順導航未發生時，實踐通
常時小役瞄準。

【BONUS出現率】

●BONUS確率

設定1：1/1057.0

設定2：1/1040.3

設定3：1/1024.0

設定4：1/1008.2

設定5：1/963.8

設定6：1/910.2

●ART初當確率

設定1：1/347.8

設定2：1/336.3

設定3：1/317.5

設定4：1/291.9

設定5：1/237.9

設定6：1/195.6

●CZ出現率

設定1：1/157.8

設定2：1/154.3

設定3：1/149.8

設定4：1/142.6

設定5：1/125.3

設定6：1/111.9

●BONUS+ART確率

設定1：1/261.7

設定2：1/254.1

設定3：1/242.4

設定4：1/226.4

設定5：1/190.8

設定6：1/161.0

【小役確率】

●押順鈴鐺

設定1：1/4.59

設定2：1/4.60

設定3：1/4.62

設定4：1/4.64

設定5：1/4.67

設定6：1/4.69

●弱櫻桃

設定1：1/76.2

設定2：1/74.0

設定3：1/71.9

設定4：1/69.9

設定5：1/67.2

設定6：1/63.4

●共通鈴鐺A

設定1：1/79.1

設定2：1/76.0

設定3：1/73.1

設定4：1/70.5

設定5：1/68.0

設定6：1/67.0

●弱機會目

設定1：1/215.6

設定2：1/214.9

設定3：1/214.2

設定4：1/213.5

設定5：1/211.4

設定6：1/208.7

●REPLAY 全設定共通：1/7.6

●CB 全設定共通：1/20.0

●西瓜 全設定共通：1/77.1

●強櫻桃A 全設定共通：1/306.2

●強櫻桃B 全設定共通：1/2730.7

●強櫻桃合成 全設定共通：1/275.4

●強機會目 全設定共通：1/712.3

●共通鈴鐺B 全設定共通：1/1310.7

●強鈴鐺 全設定共通：1/2048.0

●聽牌目R EPLAY全設定共通：1/16384.0

●中段櫻桃 全設定共通：1/16384.0