

八通屋

プロジェクトアームズ
神臂 PROJECT ARMS
ニューギン (NEWGIN)



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※

●作者為皆川亮二。各ARMS的命名，出自1865年出版的兒童文學作品《愛麗絲夢遊仙境》。

巨大組織「艾格里」的外星生命「阿札架爾」的專職研究機構，目的是研發新武器，為此目的「艾格里」培養了一群基因改造的小孩，小女孩「愛麗絲」正是這群小孩之一。但在「愛麗絲」及同伴企圖逃離「艾格里」時慘遭殺害，在「愛麗絲」的絕望之中，最初的「阿札架爾」便和「愛麗絲」的精神結合，成為「愛麗絲」的化身，並誕生了「魔獸」、「騎士」、「白兔」、「心之女王」等4個ARMS的原核。

●SF動作漫畫「プロジェクトアームズ（PROJECT ARMS神臂）」的聯名機

●正統BONUS+ART機

【機械割】

設定1：96.6%

設定2：99.5%

設定3：100.3%

設定4：104.2%

設定5：109.8%

設定6：116.6%

【ART概要】

●1次遊戲中獎約1.5枚的增加

●1回合30～300次遊戲+α

- 遊戲數上乘 + 繼續率 (50~90%) 類型
- 跟從押順導航消化
- 經由「トランスMODE」(催眠模式前兆舞台) 和「ARMS挑戰」(自力機會區域)、 「共振MODE」(ART超高確率狀態) 至ART突入
- ART中的「ARMS」圖案連線為上乘特化區域突入
- 「咆哮攻擊是MAX繼續率90%的0 G連上乘區域
- 「Wインパクト(W IMPACT-W衝擊)」是押順正解為上乘的自力上乘區域
- 規定遊戲數消化後是「戰鬥演出」發展，如果沒有失敗的話，ART繼續

【BONUS的純增枚數】

BIG [紅7連線]/ [青7連線]

297枚超過，付出終了(純增約204枚)

REG [紅7・紅7・青7] 連線/[青7・青7・紅7]

81枚超過，付出終了(純增約60枚)

【天井】

BONUS後1200G消化為天井到達，經由前兆至「90%繼續的ART」突入。

【懲罰】

●通常時

變則按押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

通常時是在內部的ART獲得期待度不同的低確和高確存在。

舞台別高確期待度

根據通常時的滯留舞台，高確率期待度有變化。

高[鐙沢村舞台]

低[藍空舞台]

低[學校舞台]



學校舞台

藍空舞台

鐙沢村舞台

@ART獲得契機

通常時的特定小役成立時是ARMS挑戰(自力解除)與ARMS RUSH(ART)的突入抽選發生。

@BONUS同時抽選

西瓜、櫻桃、機會項目成立時，BONUS的同時抽選發生。

【BONUS中的構成】

@BONUS的種類

BIG [紅7連線]/ [青7連線]

297枚超過，付出終了(純增約204枚)

REG [紅7・紅7・青7] 連線/[青7・青7・紅7]

81枚超過，付出終了(純增約60枚)

@ART獲得契機

BIG

BIG中是在切入發生時ARMS圖案連線與ARMS RUSH(ART)確定。

ART中是ART遊戲數的上乘確定。

REG

REG中是在特定小役成立時，ART獲得抽選發生。

ART中是ART遊戲數的上乘抽選發生。

【機會區域的構成】

@ARMS挑戰(自力解除)解說

5次遊戲之間，ART確定的ARMS圖案連線為高確率出現的自力解除區域。

ART中的突入的話，ARMS圖案連線為ART遊戲數的上乘發生。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- 5次遊戲消化



ARMS 挑戦

@トランスモード (催眠模式)

ART突入機會的前兆舞台。『CHANCE』發生的頻率暗示期待度。

最後是至基本戰鬥演出發展，但若是戰鬥以外的連續演出是刺激!?

@共振模式解說

10G or 20G繼續的ART的自力高確率區域。形態變化演出發生為至ART突入。



催眠模式

共振模式

【ART的構成】

ARMS RUSH(ART)解説

1回合最低30(最大300)次遊戯+上乘遊戯數

轉落抽選當選為止循環的ART。

獲得遊戯數消化後是至繼續戰鬥發展。

突入條件

- ARMS挑戰(自力解除)中的抽選
- 共振模式中的抽選
- 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- 獲得遊戯數的消化

繼續率

- 繼續率是50~90%。

繼續戰鬥

- 根據對戰對手，勝利期待度有變化。

高[VSヴォルフ]

↑[VSカーズ・シルバー]

↑[VSキース・バイオレット]

低[VSキース・ブラック]



ARMS RUSH



戰鬥演出

ARMS RUSH Evolution (上乘特化區域)



ARMS RUSH Evolution

- ARMS圖案連線為發生的分配演出。
- 圖案連線後，轉輪的順回轉發生為至Wインパクト(W IMPACT-W衝擊)(上乘)，逆回轉為至咆哮攻擊(上乘)突入。

Wインパクト(W IMPACT-W衝擊)(1G連上乘區域)

- 轉輪的三択押順正解為上乘發生的區域。(第1停止正解為繼續+上乘・第2停止正解為上乘遊戲數昇格)也有從雙衝擊到咆哮攻擊(0G連上乘區域)昇格的情況。(最大繼續率90%)
- 至雙衝擊是，ARMS RUSH Evolution突入次遊戲的轉輪通常回轉突入。
- 三択押順不正解為終了。



W IMPACT-W 衝擊



咆哮攻擊



咆哮攻擊(上乘)

• 搖桿ON時，轉輪自動停止發生，ARMS圖案連線為遊戲數上乘發生。

繼續抽選遺漏為止遊戲數上乘繼續。(一回的上乘遊戲數是30G~300G・最大繼續率90%)

• 區域中是0G連為ARMS圖案連線時上乘發生。

• 至咆哮攻擊是ARMS RUSH Evolution突入的次遊戲轉輪逆回轉為突入。

• 咆哮攻擊終了遊戲是，依照成立役進行拉回抽選。拉回當選時是再次咆哮攻擊(0G連上乘區域)。

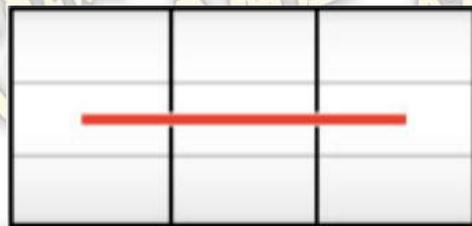
【轉輪排列】

【役構成】

21	Blue	Yellow	Blue
20	Watermelon	Cherry	Yellow
19	Yellow	Red	Watermelon
18	Blue	Watermelon	Cherry
17	Watermelon	Blue	Red
16	Yellow	Yellow	Blue
15	Blue	Cherry	Yellow
14	Blue	Blue	Watermelon
13	Cherry	Watermelon	Cherry
12	Watermelon	Blue	Blue
11	Yellow	Yellow	Blue
10	Blue	Cherry	Yellow
9	ARMS	Blue	Watermelon
8	ARMS	ARMS	ARMS
7	Watermelon	Blue	ARMS
6	Yellow	Yellow	Blue
5	Blue	Cherry	Yellow
4	Red	Blue	Watermelon
3	Cherry	Yellow	Blue
2	Watermelon	Cherry	Yellow
1	Yellow	Blue	Watermelon

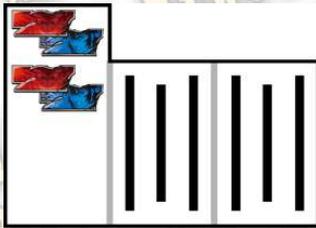
		BIG BONUS
超過 297 枚 付出終了		
		REG BONUS
超過 81 枚 付出終了		
		SPリプレイ
9枚	5枚	
2枚	1枚	
1枚	REPLAY	

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪框上 or 上段瞄準紅 7 or 青 7



<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，中轉輪適當打擊



<停止模式 3>

左轉輪下段紅 7 or 藍 7 停止時，中 & 右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

左轉輪上段西瓜 滑落時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊

@BONUS中的打擊方法



BONUS 中，基本適當打擊消化就 ok。



BIG 中，切入發生的話，逆押各轉輪瞄準 ARM 圖案

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，
跟從導航使轉輪停
止就 ok

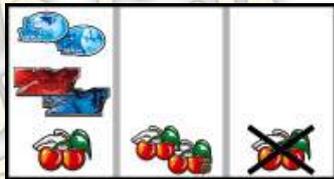


切入發生時，逆押
各轉輪瞄準 ARM 圖
案

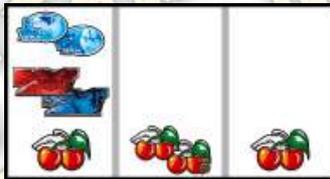


演出發生時，實踐
通常時小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



機會項目



機會項目



機會項目

@聽牌項目



【BONUS出現率】

●BIG

設定1 : 1/442.8

設定2 : 1/442.8

設定3 : 1/442.8

設定4 : 1/439.8

設定5 : 1/439.8

設定6 : 1/439.8

●REG

設定1 : 1/565.0

設定2 : 1/555.4

設定3 : 1/520.2

設定4 : 1/504.1

設定5 : 1/489.1

設定6 : 1/474.9

●BONUS合成

設定1 : 1/248.2

設定2 : 1/246.4

設定3 : 1/239.2

設定4 : 1/234.9

設定5 : 1/231.6

設定6 : 1/228.3

●ART初當

設定1 : 1/688

設定2 : 1/637

設定3 : 1/635

設定4 : 1/576

設定5 : 1/562

設定6 : 1/451

【小役確率】

@通常時

●REPLAY合成確率

全設定共通 1/7.3

●押順鈴鐺(左第一停止)

全設定共通 1/18.6

●押順鈴鐺(中・右第一停止)

全設定共通 各1/10.1

●共通鈴鐺

設定1 1/257.0

設定2 1/233.2

設定3 1/222.2

設定4 1/219.2

設定5 1/204.2

設定6 1/200.4

- 弱櫻桃 全設定共通 1/91.5
- 強櫻桃 全設定共通 1/256.0
- 中段櫻桃 全設定共通 1/7281.8
- 西瓜 設定1 1/77.7 設定6 1/75.8
- 弱機會項目 全設定共通 1/176.6
- 強機會項目 全設定共通 1/273.1

@BONUS中

✗BIG中是ARMS圖案連線・凍結發生為ART確定。

REG中是凍結發生為ART確定。

(ART中是ARMS圖案連線＝遊戲數上乘，凍結＝ART累積獲得)

<<BIG中>>

- ▼鈴鐺 全設定共通 1/1.1
- ▼假ARMS圖案 全設定共通 1/10.0
- ▼ARMS圖案單連線 全設定共通 1/200.4
- ▼ARMS圖案雙連線 全設定共通 1/6553.6
- ▼槓龜(凍結發生) 全設定共通 1/16384.0

<<REG中>>

- ▼鈴鐺 全設定共通 1/1.001
- ▼槓龜(凍結) 全設定共通 1/1638.4

【同時成立確率】

● **共通鈴鐺**

設定1	無抽選	設定2	無抽選	設定3	無抽選
設定4	0.33%	設定5	0.31%	設定6	0.31%

● **西瓜**

設定1	2.61%	設定2	2.84%	設定3	3.75%
設定4	4.20%	設定5	4.65%	設定6	5.09%

● **弱櫻桃**

全設定共通 0.56%

● **強櫻桃**

全設定共通 33.59%

● **中段櫻桃**

全設定共通 66.67%

● **弱機會項目**

全設定共通 11.86%

● **強機會項目**

全設定共通 40.83%