

八通屋

修羅の刻
修羅之刻
三共 (SANKYO)



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※

- 月刊少年人氣格鬥漫畫「修羅之刻」的聯名機，為川原正敏的代表作。
- AT特化機（疑似BONUS+AT）
- 天井機能搭載
- AT只有為代幣增加的類型。
- 疑似BONUS與AT「傳承RASH」為代幣增加的類型。
- 搭載自力解除的機會區域「武鬥之刻」。
- 只要REPLAY以外的小役中獎，上乘繼續的特化區域「昇龍亂舞」搭載。
- BONUS終了後是必定至AT「傳承RUSH」移行。

【機械割】

設定1：97.2%

設定2：98.8%

設定3：100.8%

設定4：105.1%

設定5：108.4%

設定6：110.3%

【AT概要】

●遊戲數上乘方式

●1回合：20G

●AT中的純增：1G中獎約3.0枚

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載3種類的疑似BONUS。

●SUPER BIG：約30枚

●BIG：約90枚

●REG：約60枚

【天井】

AT終了後1000次遊戲消化為第1天井到達，BONUS分配抽選為BIG以上確定。

AT終了後1300次遊戲消化為最大天井到達，SUPER BIG獲得確定。

【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。

●AT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

通常時是內部的武鬥之刻(自力CZ)突入與修羅珠(CZ抽選契機)獲得期待度不同的低確、高確、超高確存在。

特定役成立時進行修羅珠抽選，收集至MAX的話，武鬥之刻(自力CZ)or一本木の戦い(一本木之戰)(自力CZ)突入。

高確是個別有規定遊戲數消化為階段天井到達的多數的模式存在。

舞台別期待度

根據滯在舞台高確期待度變化。夜櫻舞台移行，是前兆的機會。

風雲之刻為前兆舞台。



低 千葉道場 = 加茂川 < 寺田屋 < 夜櫻 高

武鬥之刻 突入契機

通常時的特定小役成立時，武鬥之刻(自力CZ)突入抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜<機會目<強櫻桃<強西瓜 高

@修羅珠

轉輪左側的液晶有修羅珠量表存在。

特定小役成立時，進行修羅珠的獲得抽選。

修羅珠是5個為MAX，MAX到達為進行AT抽選・CZ抽選。

修羅珠 獲得契機

通常時的特定小役成立時，修羅珠(CZ抽選契機)獲得抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜<強櫻桃<強西瓜<機會目 高

BONUS獲得契機

通常時的特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜=機會目<強櫻桃<強西瓜 高

【BONUS的構成】

BONUS是全部為遊戲數管理的疑似BONUS。

修羅之刻 約30枚+AT [全框藍7連線]

SUPER BIG 約30枚+AT [藍7連線]

BIG 約90枚+AT [紅7連線]

REG 約60枚+AT [BAR連線]



@時空冥想模式(上乘)

BONUS中突入的10~50G繼續的上乘特化區域。

極時空冥想模式是上乘性能增加。

10次遊戲之間，REPLAY以外的全小役為

修羅珠的獲得抽選發生，收集5個修羅珠

，獲得懷錶。獲得的懷錶為變換上乘AT遊戲數。

懷錶的顏色是[白(10G↑)<藍(10G↑)<黃(10G↑)<綠(30G↑)<紅(50G↑)]

依順序上乘期待度提高。

修羅珠為0or4個時，特定役成立是機會。

10次遊戲消化為時空冥想模式終了後是BONUS回復。

至『時空冥想模式「極」』移行是能期待從時空冥想模式獲得大量遊戲數。

▼突入契機

• BONUS中的突入抽選當選時。

@修羅之刻

藍7連線後，全框為藍7的話，突入的10G的超上乘EX BONUS。

BONUS中是各轉輪藍7停止時，AT遊戲數的上乘發生。



修羅之刻

BB 昇格



時空冥想模式

@SUPER BIG

從藍7連線成立突入的，10G繼續的疑似BONUS。

終了後是至AT「傳承RUSH」移行。

約1/4為AT遊戲數上乘特化區域「時空冥想模式(極)」突入。

藍7停止時，全轉輪顯示藍7為至EX BONUS「修羅之刻」移行。

▼突入契機

- 規定遊戲數消化時。
- 通常時，AT中的特定役。
- CZ的BONUS抽選當選時。
- AT中的上乘特化區域「昇龍亂舞」終了時。

@BIG

從紅7連線成立突入，30G繼續的疑似BONUS。

終了後是至AT「傳承RUSH」移行。

通常BIG中是有SUPER BIG當選的可能性。

約1/40的確率為進行至AT遊戲數上乘特化區域「時空冥想模式(極)」的移行抽選。

▼突入契機

- 規定遊戲數消化時。
- 通常時，AT中的特定役。
- CZ的BONUS抽選當選時。
- AT中的上乘特化區域「昇龍亂舞」終了時。
- REGULAR BONUS(REG)中的昇格抽選當選時。

@REG

從BAR連線成立突入，20G繼續的疑似BONUS。

REGULAR BONUS中，特定役成立為至通常BIG or SUPER BIG的昇格抽選發生，昇格期待度是平均40%。

REG中是有通常BIG與SUPER BIG當選的可能性。

▼突入契機

- 規定遊戲數消化時。
- 通常時、AT中的特定役。
- CZ的BONUS抽選當選時。
- AT中的上乘特化區域「昇龍亂舞」終了時。



【機會區域的構成】



@武門之刻(自力CZ)解說

武門之刻

10G繼續的BONUS的自力解除區域，勝利期待度約30%。

區域中是搖桿發生的轉輪動作，右回轉是陸奧的攻擊，左回轉是新撰組的攻擊。啟動時陸奧的攻擊打敵人的話，BONUS確定，新撰組的攻擊是攻擊回避時繼續。

突入條件

- 通常時成立的特定役（期待度：弱櫻桃=弱西瓜<機會目<強櫻桃<強西瓜）
- 修羅珠MAX
- 規定遊戲數消化
- 風雲之刻中的新撰組登場

終了條件

- 規定遊戲數消化

對戰夥伴

根據對戰夥伴，勝利期待度有變化，(%)是勝利期待度。

低[土方歲三(25%)]<[沖田總司(50%)]<[伊東甲子太郎(75%)]高

特定各位數數字相同目遊戲數到達時

333G / 444G / 555G / 666G / 777G到達時，進行自力機會區域抽選。

特別是「333G」・「555G」・「777G」到達時是機會！

武鬥之刻拉回抽選

武鬥之刻終了後是無論武鬥之刻為成功或失敗，必定進行拉回抽選。

成功時的拉回率高，失敗時也有進行拉回抽選，但當選期待度相對較低。

@一本木の戦い(一本木之戰)(自力CZ)解說

7回的2擇押順鈴鐺的正解數對應BONUSor昇龍亂舞(上乘)的突入抽選發生的自力解除區域。

押順5回正解為昇龍亂舞(上乘)確定，1回也有當選的可能性。

突入條件：修羅珠MAX

終了條件：押順7回消化



一本木之戰

@風雲之刻解說

從通常時突入的武鬥之刻(自力CZ)的前兆舞台。

舞台中是光環的顏色為武鬥之刻突入期待度變化。

顏色是[無(10%)<藍(15%)<綠(35%)<紅(80%)]依順序期待度提高，(%)是

突入期待度。

連續演出發展為機會。



風雲之刻



【AT的構成】

@傳承RUSH(AT)解說

1回合初期遊戲數20G~200G+上乘遊戲數繼續的AT。

1次遊戲中獎的純增枚數是約3.0枚。

傳承RUSH中是特定小役成立時，進行BONUS or 昇龍亂舞的抽選。

根據滯在的舞台，昇龍亂舞期待度不同。

AT中是約1/46進行疑似BONUS抽選。

突入條件：BONUS終了後

終了條件：獲得遊戲數消化

BONUS當選期待度



傳承 RUSH

• AT中的特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低 REPLAY<押順鈴鐺<弱西瓜<弱櫻桃<機會目<強櫻桃<強西瓜 高

舞台

- 根據滯在舞台昇龍亂舞(上乘)突入期待度變化。
- 昇格的舞台是昇龍亂舞突入為止無轉落。
- 鬼一舞台是昇龍亂舞 + BONUS的合成確率為約為1/15。

舞台升級抽選是從「REPLAY」・「押順鈴鐺」・「疑似BONUS」・「規定遊戲數消化」進行抽選。



低 出海 < 天斗 < 八雲 < 狼彥 < 鬼一 高

@昇龍亂舞(上乘)

- REPLAY以外的全小役為AT遊戲數的上乘發生的上乘區域。
- REPLAY的3連續為止繼續，平均期待枚數是約700枚。
- 「極」昇龍亂舞是REPLAY4連為止繼續，平均期待枚數是約2400枚。
- 「極」昇格是特定役成立時，抽選發生。
- 昇龍亂舞終了後是BONUS當選。
- 強櫻桃、強西瓜成立後是數次遊戲之間REPLAY也是上乘機會。
- 消化中，畫面左邊顯示蠟燭。

REPLAY成立，蠟燭消滅，鈴鐺與特定小役為蠟燭復活。

REPLAY連續，蠟燭全部消滅為終了。

昇龍亂舞當選契機

- AT中的疑似BONUS當選時
- 一本木の戦い(一本木之戰)勝利 (通常時)
- 修羅珠表5個亮燈時 (通常時)



昇龍亂舞

@回門區域(AT拉回區域)

- 獲得遊戲數消化為突入的復活機會區域。
- 藍龍與朱雀登場為機會，任務成功的話，AT再突入。



回門區域

@長凍結

從中段櫻桃停止，黑7連線的話為最強櫻桃，昇龍亂舞極(超上乘)+ SUPER BIG確定。

【轉輪排列】

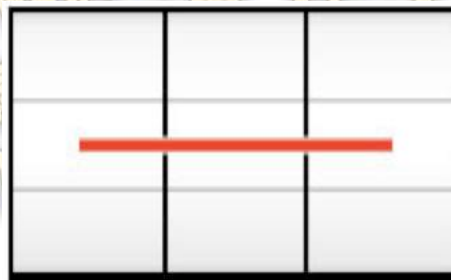
【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

		SUPER BIG BONUS	
		BIG BONUS	
		REGULAR BONUS	
		9枚 or REPLAY	
		2枚	
			REPLAY

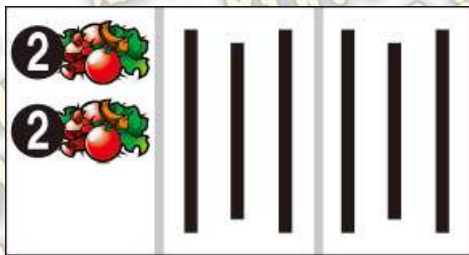
【有效線】

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>

首先在左轉輪上段~中段瞄準 2 號櫻桃。

<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準黑 7。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。

<停止模式 3>

下段黑 7 停止時，中、右轉輪適當打擊。

<停止模式 4>

西瓜停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS&AT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。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



最強櫻桃



弱西瓜



強西瓜



共通鈴鐺



機會目



機會目



機會目



強機會目

@通常時BONUS抽選符號



弱櫻桃&弱西瓜

機會目

強櫻桃

強西瓜

@『武鬥之刻』抽選符號



弱櫻桃&弱西瓜

機會目

強櫻桃&強西瓜



弱櫻桃&弱西瓜

強櫻桃&強西瓜

チャンス目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/394.2

設定2 : 1/373.2

設定3 : 1/353.0

設定4 : 1/315.5

設定5 : 1/288.3

設定6 : 1/275.4

【小役確率】

@通常時

●共通鈴鐺

全設定共通 : 1/32768

●弱櫻桃

全設定共通 : 1/400

●強櫻桃

全設定共通 : 1/400

●中段櫻桃

全設定共通 : 1/65536

●最強櫻桃

全設定共通 : 1/65536

●弱西瓜

設定1 : 1/64

設定2 : 1/63

設定3 : 1/61

設定4 : 1/60

設定5 : 1/59

設定6 : 1/57

●強西瓜

全設定共通 : 1/512

●機會目

全設定共通 : 1/143

●特定機會目

全設定共通 : 1/32768