

八通屋

百花繚亂サムライガールズ

百花繚亂 武士少女 SAMURAI GIRLS
(DAXEL)



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※

● 動漫「百花繚亂」的聯名機。

在年號「平成」二十幾年21世紀的日本，延續著由江戶時代開始的德川幕府，第25代將軍德川慶康統治的盛世日本。而距離首都百公里的聖峰富士山山麓之上建立的巨大學園「武應學園」。在由德川家組成的學生會，執行對反抗的豐臣派的「豐臣狩獵」，在學園中掀起的巨大風暴。

就讀「武應學園」亦身為柳生道場代理教練職務的柳生宗朗，對學生會的「豐臣狩獵」行動抱持疑惑，在道場中獨自進行練習時，一名全身赤裸帶著大小兩把日本刀的少女穿過道場屋頂從天而降，少女自稱柳生十兵衛三嚴，並且使用華麗的劍術，擊退帶領風紀委員會來犯的服部半藏。之後一群擁有歷史上有名武將之名的少女們也相繼出現在宗朗面前……

● 疑似BONUS(AT)為代幣增加的類型。

● 搭載胸キュン(心跳)1G連特化區域「胸キュン(心跳)TIME」。

【機械割】

設定1 : 97.3%

設定2 : 99.5%

設定3 : 100.7%

設定4 : 104.7%

設定5 : 107.7%

設定6 : 113.1%

【BONUS的純增枚數】

超ハーレム(後宮)BONUS50G+ α

└[白7連線]

ハーレム(後宮)BONUS50G+ α

└[紅7連線]

はーれむちゃんす(後宮機會)鈴鐺10回+ α

└[BAR連線]

【天井】

BONUS間999G+ α 消化or周期10回消化為天井到達，BONUS確定。

從第10回週期的EX周期(天井周期)的BONUS是超ハーレム(後宮)BONUS確定。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是平均100G消化為周期抽選發生，至BONUS與CZ突入。

內部的CZ突入與BONUS獲得期待度不同的通常與天國等多數的模式存在。

天國模式滯在時是周期抽選第1回到達為BONUS。

模式是BONUS終了後，移行抽選發生。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，NeXTチャンス(NeXT機會)(顯示周期G)與ネアキラゾーン(減算CZ)突入期待度提高。



低 柳生道場 < 武應学園塾 < 市中 < 市中・夜 高

周期抽選

液晶左上為顯示周期間的遊戲數與周期回數的計數。

周期遊戲數是最大400G，機會役成立時與CZ中減算抽選發生，平均消化遊戲數是約100G。

周期遊戲數到達為進行機會區域抽選與BONUS抽選。

「NeXTチャンス(NeXT機會)」當選時是顯示到次回周期到達為止的遊戲數。

※小役成立時減算的遊戲數是在「NeXTチャンス(NeXT機會)」當選時告知。
從周期抽選是集結の刻(前兆CZ)與決戰の刻(自力CZ)突入。

@EX周期

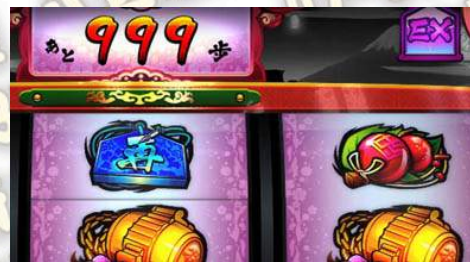
特別突入的1000G的周期，「EX」的圖標出現。

遊戲數天井(999G+ α)到達前，先到達週期的話，能獲得「超ハーレム(後宮)BONUS+ α 」的特典。

週期天井的第10周期是必定EX周期突入!?



EX 周期



NeXT 機會

@NeXTチャンス(NeXT機會)(周期G表示)

從通常時的特定小役成立時抽選突入的剩餘周期遊戲數表示演出。

突入後是中轉輪上方的NeXT計數器是顯示周期抽選為止的剩餘遊戲數。

特定小役成立時是大幅減算orムネアキラゾーン(宗朗區域)突入的機會。

圖標

轉輪窗右上顯示的圖標種類為暗示周期狀態。

「高」…ムネアキラゾーン(宗朗區域)(減算CZ)高確。

「戰」…決戰の刻(CZ)高確。

「EX」…EX周期(天井周期)。

@通常演出



墨消演出

墨裡面影藏了什麼呢？是大幅減算期待大的演出。BONUS 中也可能發生。



胸部超特寫演出

按下 PUSH 按鈕，從超特寫的胸部終能飛出什麼呢!? BONUS 中也可能發生。



蛋糕長凍結

通常時・BONUS 中突然發生的長凍結演出。ハーレム(後宮)BONUS 5 個(初回は超ハーレム(後宮)BONUS)當選確定!?

@連續演出



兼續門破壞挑戰

門破壞為演出成功!? 如果腰上的葫蘆有文字是機會增加。



十兵衛 夢忠挑戰

十兵衛在夢中跟宗郎接吻為演出成功!? 掛著的被子有變化是機會增加!?



幸村・千 搜索挑戰

如果能找出被義仙誘惑的宗朗為演出成功!? 請注意顏色與物品變化。



十兵衛 劍術挑戰

十兵衛切開稻草卷為演出成功!?請注意持有的武器種類和有無切入



幸村・千解讀挑戰

幸村・千解除 PC 的密碼解除為演出成功!? 畫面上所訂的數量越少越是機會。



初見的忠

宗朗與十兵衛接吻的話，決戰之刻 or BONUS 當選!?



呐 來訂契約吧？

如果宗朗與幸村接吻的話，決戰之刻 or BONUS!?

愛的戰士登場

宗朗與千接吻的話，決戰之刻突入 or BONUS!?

戰鬥「vs ダルタニアン」

信賴度:2.0

戰鬥勝利為 BONUS 當選!?

承受攻擊時，十兵衛笑為機會增加!?

戰鬥「vs 義仙」

信賴度:2.5

戰鬥勝利為 BONUS 當選!?

「十兵衛衝向義仙笑」「防止十兵衛攻擊」為機會。



戰鬥「vs 看不見的巨獸」

信賴度:3.0

半藏與千們討伐看不見的巨獸為 BONUS 確定! 「紅色屋頂」「流淚的半藏」為機會增加模式。



戰鬥「vs 式神」

信賴度:4.0

高信賴度的戰鬥演出。千使用「爆炎閃破」為機會增加。



戰鬥「開場」

信賴度:5.0

戰鬥發展時播放開場為超機會演出。

【減算特化區域的構成】

@ムネアキラゾーン(宗朗區域)(減算CZ)

從NeXTチャンス(NeXT機會)(周期G表示) 中的機會役突入的10G+ α 繼續的周期遊戲數減算機會區域。

區域中是包含REPLAY，全役進行周期遊戲數減算抽選。

倍々チャンス(倍倍機會)發生是減算遊戲數最大5倍為止增加。

根據區域中的背景，減算期待度有變化。

低 白天<下午<夜<花火 高

循環模式

終了後是循環模式轉落為止，每次遊戲高確率進行ムネアキラゾーン(宗朗區域)的突入抽選。

循環模式有短、中、長3種類的循環模式存在。

超過的減算遊戲數是能保留至次回。



ムネアキラゾーン(宗朗區域)



愛あたく(愛襲撃)(減算 CZ)



@愛あたく(愛襲撃)(減算CZ)

轉輪窗左邊的愛天秤點數為MAX(鈴鐺獲得時，點數增加)突入的周期遊戲數減算機會區域。

液晶轉輪上的柳生圖案連線為周期遊戲數減算。

也可能有決戰の刻突入與BONUS當選!?

繼續遊戲數最低也有1回保證，之後是進行繼續or終了の抽選？

發展處

根據連線圖案，發展處有變化。

柳生十兵衛圖案連線…ハーレム(後宮)あたく演出。

決戰の刻圖案連線…決戰の刻(CZ)。

百花繚乱圖案連線…BONUS。

【機會區域的構成】

@集結の刻(前兆CZ)

週期到達後突入的10~24G的前兆類型的機會區域。

對應夥伴數，背景顏色為機會增加，、「白→藍→黃→綠→紅→虹」依序增加BONUS期待度。

『大集結』圖案為夥伴參戰的大機會，夥伴越集結，BONUS期待度越高。

低[1：十兵衛]< [2：又平衛參戰]< [3：幸村參戰]< [4：半蔵參戰]< [5：千參戰] 高< [6：兼續參戰] 激

@戰鬥

敵人出現為戰鬥發展、根據對戰對手，勝利期待度有變化。

★1.0[vsダルタニアン]< ★2.5[vs儀仙]< ★3.0[vs見えないケモノ]
< ★4.0[vs式神]< ★5.0[vsアバンタイトル]



集結の刻

@決戦の刻(自力CZ)

從通常時的周期遊戲數到達時有突入的可能，10G+ α 繼續的機會區域。

包含槓龜的全役為進行BONUS抽選。

戰鬥是夥伴圖案連線為攻擊敵人，夥伴越增加，必殺技發動率越增加。

液晶下方的對手體力為0為勝利。

對戰對手

根據對戰對手，勝利期待度有變化。

★3.0[vsダルタニアン]<★4.0[vs義仙]<★4.5[vs量產型劍姫]

必殺技

液晶上方顯示必殺技發動率。

必殺技發動是根據必殺圖案(3格)的停止數，傷害有變化。

1個為必殺技發動、2個為特大傷害、3是勝利確定。



決戦の刻

【BONUS的構成】

BONUSの種類

超ハーレム(後宮)BONUS 50G+ α

└[白7連線]

ハーレム(後宮)BONUS 50G+ α

└[紅7連線]

はーれむちゃんす(後宮機會) 鈴鐺10回+ α

└[BAR連線]

@超ハーレム(後宮)BONUS

從白7連線突入的1回合50G的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約3枚。

消化中是鈴鐺與特定小役成立時，進行周期遊戲數減算抽選。

超ハーレム(後宮)BONUS中是比ハーレム(後宮)BONUS1G連期待度更高。

■突入契機

通常時規定遊戲數消化。

決戦の刻成功時。

EX周期消化時。

長凍結成立時。



(超)ハーレム(後宮)

@ハーレム(後宮)BONUS

從紅7連線突入的1回合50G的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約3.0枚。

突入時，有故事模式與挑戰模式2種類的演出模式可以選擇。

挑戰模式

鈴鐺與特定小役成立時，畫面上方的「心の距離」計數器的減算抽選發生。

BONUS開始時，PV播放為大量減算的機會。

計數器為0，進行BONUS or 決戦の刻的累積抽選，「契りーるちゃんす」

為進行當選告知。

根據BONUS中的滯在舞台，心の距離減算期待度有變化。



低 轉輪



海灘



海灘超高確 高

故事模式

原作動漫故事鑑賞的後告知類型。

故事是全12話，BONUS當選時故事開放。

BONUS終了時，1G連獲得演出發生。

轉輪下為粉紅的話，1G連獲得期待度提高。

契りーるチャンス

心の距離為0時突入的1G連or決戦の刻(自力CZ)獲得機會區域。

契り圖案連線為決戦の刻(自力CZ)與百花繚亂圖案を獲得。

突入時的背景色暗示期待度。

低 藍<黃<綠<紅<紫 高



契りーるチャンス

■突入契機

周期遊戲數到達時。

決戦の刻成功時。

@はーれむちゃんす(後宮機會)

從黑BAR連線突入的鈴鐺導航管理型的疑似BONUS。

1回合的鈴鐺導航回數是10回+ α 。

1回的是はーれむちゃんす(後宮機會)最大7回合繼續。

消化中は鈴鐺與特定小役成立時，進行は一れむちゃんす(後宮機會)繼續的
點數獲得抽選。

累積點數越高，次回合的繼續期待度越高。

7回合完走時はBONUS的1G連確定!?

根據背景色，暗示繼續期待度。

低 白<藍<黃<綠<紅<紫 高

■突入契機

周期遊戲數到達時。

決戰の刻成功時。



は一れむちゃんす(後宮機會)

@胸キュン(心跳)TIME

從全BONUS中都有突入的可能性的1G連獲得特化區域。

BONUS消化中の「上を狙え演出」發生時，主要轉輪將圖案連線為突入的
1G連特化區域。

百花繚亂圖案連線時，進行BONUS累積。



胸キュン(心跳)TIME

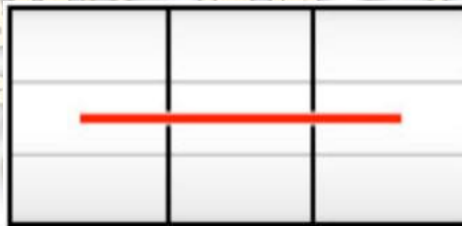
【轉輪排列】

【役構成】



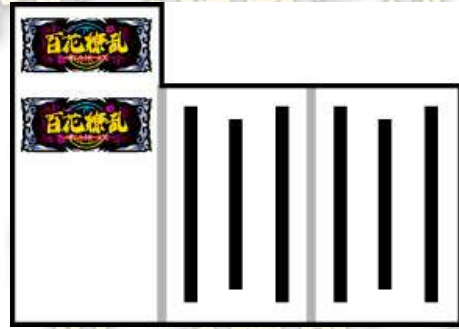
	超ハーレム(後宮) BONUS
50G+α	
	ハーレム(後宮)B ONUS
50G+α	
	はーれむちゃん す(後宮機會)
1回合：鈴鐺10回+α	

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<主要轉輪>

主要轉輪基本上適當打擊即可。

<液晶轉輪>

液晶轉輪一開始瞄準左轉輪框上~上段 BAR。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪是當打擊。



<停止模式 2>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜圖案停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。



瞄準演出發生時，主要轉輪瞄準指定圖案。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



強西瓜



機會目

機會目

強鈴鐺

CZ 目

【BONUS出現率】

●超ハーレム(後宮)BONUS

設定1: 1/1976

設定2: 1/1934

設定3: 1/1910

設定4: 1/1736

設定5: 1/1592

設定6: 1/1487

●ハーレム(後宮)BONUS

設定1: 1/395

設定2: 1/362

設定3: 1/341

設定4: 1/298

設定5: 1/281

設定6: 1/242

●はーれむちゃんす(後宮機會)

設定1 : 1/509

設定2 : 1/461

設定3 : 1/434

設定4 : 1/376

設定5 : 1/348

設定6 : 1/301

●疑似BONUS合成

設定1 : 1/200

設定2 : 1/184

設定3 : 1/174

設定4 : 1/152

設定5 : 1/142

設定6 : 1/123

【小役確率】

●REPLAY : 1/5.62

●押順3枚鈴鐺(合算) : 1/21.46

●1枚役合算(櫻桃or西瓜) : 1/27.14

●機會目 : 1/200.42

●BAR連線 : 1/16384

●押順8枚鈴鐺(合算)

設定1 : 1/1.65

設定2 : 1/1.64

設定3 : 1/1.64

設定4 : 1/1.64

設定5 : 1/1.65

設定6 : 1/1.63

●共通3枚鈴鐺

設定1 : 1/8.04

設定2 : 1/8.13

設定3 : 1/8.22

設定4 : 1/8.31

設定5 : 1/8.41

設定6 : 1/8.51

●共通8枚鈴鐺

設定1 : 1/422.81

設定2 : 1/394.80

設定3 : 1/356.17

設定4 : 1/324.44

設定5 : 1/297.89

設定6 : 1/275.36