

八通屋

化物語 サミ一 (SAMMY)



初代版本

女主角版本

開始之刻版本

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「化物語」的聯名機

《化物語》以21世紀初的日本某鄉鎮為舞台，描繪著一名高中少年「阿良良木曆」與少女們遇到許多日本民間傳說的怪譚故事。

本作隨著進入到每個新的章節就會有一位遇到妖怪的少女登場。

副標題由少女的名字與妖怪的名字的組合而成。

例如於第一話登場的「戰場ヶ原ひたぎ」（中文譯名：戰場原黑儀）的「ひたぎ」與「蟹」組合而成的「ひたぎクラブ」。

物語系列：化物語、傷物語、偽物語、貓物語 黒、貓物語 白、傾物語、花物語、囃物語、鬼物語、戀物語（西尾最新作，不是終結篇）

● AT當選的主要契機是自力機會區域

● AT是「差枚數管理」

● AT「倖時間(ハッピータイム)」和疑似BONUS為代幣增加的類型。

● AT的自力機會區域「解呪之儀」搭載。

● 上乘特化區域「(超)倍倍機會」搭載。

【機械割】

設定1：97.4%

設定2：98.6%

設定3：100.8%

設定4：103.5%

設定5：107.1%

設定6：112.4%

【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.7枚的增加
- 規定枚數（初期枚數是150枚）獲得為止繼續
- 差枚數管理類型
- 主要從機會區域「解呪之儀」到AT突入
- 「（超）倍倍CHANCE！」突入和BONUS當選為獲得枚數上乘的機會

- 「(超) 倍倍CHANCE！」是每次遊戲獲得倍率和配當枚數上乘，「倍率×配當」部分的枚數上乘
- BONUS是30次遊戲固定鈴鐺也有枚數上乘的可能性(特定小役和7連線成立為大機會)

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，搭載2種類的疑似BONUS

▼BONUS 藍7連線/紅7連線

30G固定的疑似BONUS。(每次遊戲進行AT獲得枚數上乘抽選)

【天井】

AT後999G消化為天井到達，經由前兆至AT突入。

天井到達的恩惠是「倍倍機會當選確定」。

【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

通常時是解呪之儀(自力解除)突入期待度不同的低確和高確存在。

內部狀態是機會小役成立時等，移行抽選發生。

@舞台別高確期待度

根據滯留舞台，高確期待度有變化。

夜舞台是解呪之儀(自力解除)突入和機會小役暗示。

低 市街地舞台<學校舞台<夜舞台<學習塾舞台 高



@各小役成立時的狀態昇格期待度

低 鈴鐺REPLAY/弱櫻桃/強櫻桃/弱機會項目<西瓜<10枚共通鈴鐺 高

狀態昇格是除了「西瓜」或「10枚共通鈴鐺」以外的小役都不太能期待。相反來說，「西瓜」或「10枚共通鈴鐺」成立時是，高確率為高確和超高確昇格。

@狀態轉落抽選

狀態轉落抽選是「REPLAY成立時」・「押順鈴鐺成立時」進行。

@解呪之儀(自力解除)獲得契機

通常時的櫻桃、西瓜、怪異圖案出現時，解呪之儀突入抽選發生。

@連續演出

蟹埋入紅文字背景的話是機會。蝸牛是歷先發制人為機會。

猿是單色發生為機會。蛇是選擇與普通時不一樣的路是機會。

貓是文字コマ為機會。

【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載，搭載2種類的疑似BONUS

▼BONUS 約80枚 藍7連線/紅7連線

30G固定的疑似BONUS。(進行每次遊戲AT獲得枚數的上乘抽選)

(鈴鐺成立為上乘的機會、特定小役/7連線為大機會)

突入條件

・AT中的機會役成立時抽選

終了條件

・規定遊戲數消化



【機會區域的構成】

@解呪之儀(自力解除)解説

15Gor30Gor倖時間(AT)為止繼續的自力解除區域。

區域中是AT當選機選為怪異圖案的出現率到1/8

為止提高。突入時的AT期待度は約40%。

突入條件

・通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

・規定遊戲數消化

切入演出

・切入發生為怪異圖案出現的機會。

・逆押瞄準怪異圖案，停止轉輪越多期待度越高。

重要演出

・選擇的女主角的解呪之儀為期待度提高。

・光環的顏色是[藍<綠<紅<彩虹]依順序AT期待度提高、怪異圖案與特殊小役出現時昇格抽選發生。



【AT的構成】

@ 倅時間(AT)解説

1回合差枚數150枚+上乘差枚數部分繼續的差枚數管理ART。差枚數是鈴鏢 (10枚)以外的機會小役等，不進行減算。

突入條件

- ・ 解呪之儀(自力解除)中的抽選
- ・ 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- ・ 超過獲得差枚數

內部狀態

- ・ AT中是低確和高確存在，根據滯留舞台，倍倍機會(上乘)當選期待度和怪異圖案出現率不同

低[通常舞台<萌舞台<蕩舞台高



【上乘特化區域的構成】

@ 倍倍機會(上乘)

- ・ 配當×倍率為上乘枚數決定的確定上乘演出。
- ・ AT中的怪異圖案成立時抽選突入，轉落REPLAY入賞為止繼續。
- ・ 倍倍機會中的怪異圖案成立時是エクストラサービス(額外貢獻)突入的機會。
- ・ 超倍倍機會若是倍數和配當的上乘期待度提高。

- 倍倍機會中，每次遊戲成立的小役對應到上乘抽選發生。

低 REPLAY<鈴鐺<西瓜/櫻桃/怪異圖案 高



@エクストラサービス(額外貢獻) (倍率提高)

- 倍倍機會中，突入的上乘倍率獲得演出。
- 轉輪越是逆回轉，倍率越能獲得。

@始マリノ刻 (開始之刻) (凍結演出)

通常時和AT中可能發生的高級演出。當選時轉輪逆回轉，同時液晶暗掉，顯示『始マリノ刻開演』。

此時液晶顯示瞄準7圖案，7連線為BONUS開始，終了後必定至AT突入。



@夢の時間ヲ終わラセルな (使夢的時間結束) (拉回區域)

- 獲得差枚數超過後是3次遊戲的拉回區域。
- 機會小役成立為拉回的機會。



【轉輪排列】

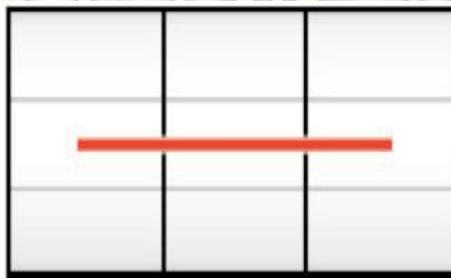
【役構成】



		EXCELLENT REPLAY
		SPECIAL REPLAY
	4枚	
		REPLAY
*中段10枚 / 下段3枚		
	REPLAY	
*中段4枚		REPLAY

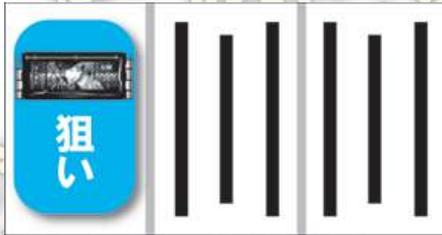
【有效線】

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 BAR。



<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>

角櫻桃停止的話，中、右轉輪瞄準怪異圖案



<停止模式 3>

BAR 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

西瓜在左轉輪停止，中、右轉輪瞄準西瓜

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準

@BONUS中的打擊方法



導航發生時，跟從導航使轉輪停止。演出發生的話可能有特定小役，實踐通常時的小役瞄準



『7を狙え!』發生時，逆押瞄準7圖案

@機會役



弱櫻桃



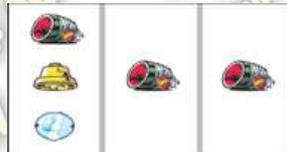
強櫻桃



強櫻桃



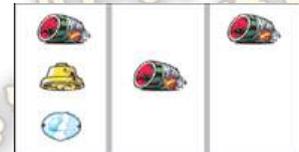
機會項目



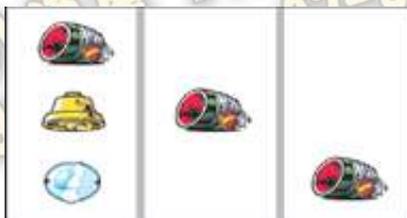
機會項目



強機會項目



強機會項目



西瓜



共通鈴鐺



中段櫻桃

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/215.5

設定2 : 1/207.5

設定3 : 1/199.4

設定4 : 1/191.9

設定5 : 1/181.1

設定6 : 1/155.4

【小役確率】

@通常時

●REPLAY

全設定共通 : 1/2.9

●鈴鐺REPLAY

全設定共通 : 1/21.9

●10枚共通鈴鐺

設定1 : 1/1456.4

設定2 : 1/1424.7

設定3 : 1/1394.4

設定4 : 1/1365.3

設定5 : 1/1337.5

設定6 : 1/1310.7

●3枚共通鈴鐺

設定1 : 1/8192.0

設定2 : 1/8192.0

設定3 : 1/8192.0

設定4 : 1/8192.0

設定5 : 1/8192.0

設定6 : 1/7281.8

●西瓜

設定1 : 1/87.4

設定2 : 1/85.1

設定3 : 1/83.0

設定4 : 1/80.9

設定5 : 1/79.0

設定6 : 1/77.1

●弱櫻桃

設定1 : 1/131.1

設定2 : 1/128.5

設定3 : 1/126.0

設定4 : 1/123.7

設定5 : 1/121.4

設定6 : 1/119.2

●強櫻桃

設定1 : 1/199.8

設定2 : 1/199.8

設定3 : 1/199.8

設定4 : 1/199.8

設定5 : 1/192.8

設定6 : 1/182.0

※角櫻桃 + 中轉輪 or 右轉輪中段怪異圖案停止

●最強櫻桃 全設定共通：1/21845.0

✖角櫻桃 + 中・右轉輪中段怪異圖案停止

●中段櫻桃 全設定共通：1/65536.0

●弱機會項目 全設定共通：1/96.4 ✖閃爍發生

●強機會項目 全設定共通：1/16384.0 ✖怪異連線