

八通屋

サムライチャンプルー-流轉輪廻

混沌武士-流轉輪廻

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※

●故事背景是在日本的江戶時代末期，武士階級逐漸沒落的時期，但混合了許多現代的元素。

女主角風在某次偶遇之下遇到了兩位正在流浪的武士，無幻與仁。

三人聚在一起，以尋找有向日葵味道的武士為由，展開了這一連串旅程。

多次分頭行動，但後來都能交集在一起。

●搭載「確率變動」「ST」等，與小鋼珠相似的遊戲方式

●ART特化機

【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.8%

設定3：100.2%

設定4：101.7%

設定5：104.9%

設定6：109.7%

【ART概要】

●繼續率方式

●1回合：20G

●疑似BONUS與ART的連鎖魅力

●ART中的純增：1G中獎約2.0枚

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。搭載3種類的疑似BONUS。

▼百花繚亂REPLAY

・粉紅BAR連線 至百花繚亂RUSH突入。

▼疾風怒濤BONUS/Normal BONUS

・藍7連線 疾風怒濤BONUS：1回合23G繼續

Normal BONUS：1回合30G+ α 繼續

▼Hyper BONUS

・紅7連線 1回合30G+ α 繼續 & 1G連累積獲得確定。

【天井】

ART與疑似BONUS間999G消化為天井到達，疾風怒濤BONUS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。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@遊戲流程

通常時是經由遊戲數解除、自力解除區域、確變變動模式其中之一，獲得疾風怒濤BONUS(初當)。

疾風怒濤BONUS終了後是必定至騷亂TIME(ST型ART)突入，在ART中Normal or Hyper BONUS(BONUS型ART)當選的話，是BONUS終了後，再次至ART突入。

舞台

通常舞台是ムゲン(無幻)舞台與ジン(仁)舞台2個。

茶屋六助舞台是遊戲數解除前兆機會。ムゲン(無幻)機會orジン(仁)機會是自力解除區域，回想模式是確變狀態的機會。



ムゲン(無幻)舞台 ジン(仁)舞台

茶屋六助舞台

@疾風怒濤BONUS(初當)獲得契機

通常時的特定小役成立時，疾風怒濤BONUS的獲得抽選發生。

特定小役成立時是自力解除區域突入抽選發生。

機會REPLAY成立時是回想模式突入抽選發生。

低 弱西瓜<弱櫻桃<弱機會REPLAY <機會項目<強西瓜<強櫻桃<強機會
REPLAY<中段櫻桃<BAR櫻桃 高

【機會區域的構成】

@ムゲン(無幻)機會解說

鈴鐺成立為疾風怒濤BONUS(初當)的獲得抽選發生的10次遊戲的自力解除區域。特定小役成立更是機會，SUPER ムゲン(無幻)機會是刺激！

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：10次遊戲消化



ムゲン(無幻)機會

ジン(仁)機會

@ジン(仁)機會解說

20次遊戲之間，規定回數的REPLAY成立的話，是疾風怒濤BONUS(初當)確定的自力解除區域。

REPLAY的規定回數是1~12回，1次的REPLAY也有多數的REPLAY回數獲得的可能性。SUPERジン(仁)機會通常是多數獲得的機會。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：20次遊戲消化

@回想模式解說

突入時為疾風怒濤BONUS(初當)的機會，是確變狀態濃厚區域。

模式中是回想演出發生的話，是舞台昇格為BONUS期待度提高。

ムゲン(無幻)與ジゲンの2模式存在。

突入條件：通常時的機會REPLAY成立時抽選

突入契機：通常時的機會REPLAY成立時，根據獲得的保留玉的顏色突入期待度有變化。



回想模式

疾風怒濤BONUS

【ART的構成】

@疾風怒濤BONUS(初當)解說

通常時的初當時，必定發生的1回合23G的疑似BONUS。

BONUS中是對應成立役，液晶右邊的旭日儀表亮燈抽選發生，儀表4個全部亮燈的話，是旭日昇天模式(高確)突入。

儀表沒儲存的話，規定遊戲數消化為至騷亂TIME(ST型ART)突入。

突入條件：遊戲數解除 / ムゲン(無幻)機會(自力解除)中的抽選

ジン(仁)機會(自力解除)中的抽選 / 回想模式(確變)中的抽選

終了條件：規定遊戲數的23G消化

@騷亂TIME(ST型ART)解說

BONUS終了後發生的20G+ α 繼續的ART。

ART中是機會REPLAY成立為保留玉獲得，

為Normal or Hyper BONUS(BONUS型ART)獲得契機，是戰鬥演出發展的機會。

ART中的特定小役成立時是旭日昇天模式(上乘)突入抽選發生。



騷亂TIME

突入條件：疾風怒濤BONUS(初當)終了後 / Normal or Hyper BONUS終了後

終了條件：規定遊戲數消化

@保留玉

- 機會REPLAY成立是根據獲得的保留玉的顏色，Normal or Hyper BONUS獲得期待度有變化。
- 顏色是綠色為期待度提高，紅色是機會，彩虹色是刺激！

舞台

- 根據滯在舞台，機會REPLAY出現率(=BONUS當選率)有變化。
- 根據滯在舞台，戰鬥的對戰對手有變化。

低關東<關西<九州長崎高

@旭日昇天模式(高確)解說

最大 10G繼續的Hyper BONUS(BONUS型ART)高確率區域。

1~9G為止BONUS當選的話，是必定為Hyper BONUS。

因10次遊戲消化時是Normal BONUS確定，任何一個模式突入時為BONUS確定。

突入條件

- 疾風怒濤BONUS(初當)中的儀表4個亮燈
- 騷亂TIME(ST型ART)中的特定小役成立時抽選

終了條件：最大10次遊戲



旭日昇天模式

@Normal or Hyper BONUS(BONUS型ART)解說

1回合30G+上乘遊戲數是BONUS累積消化為止繼續的疑似BONUS。
從騷亂TIME(ST型ART)中突入時，是剩餘的ART遊戲數加上BONUS遊戲數。
藍7連線是Normal，紅7連線是Hyper。

Normal與Hyper是相同的出玉性能，Hyper是BONUS終了後的1G連確定。
BONUS終了後，BONUS還有累積的話，1G連發生，沒有累積的話，至騷亂TIME(ST型ART)突入。

突入條件

- 騷亂TIME(ST型ART)中的抽選
- 旭日昇天模式中的抽選or終了後

終了條件

- 獲得遊戲數消化後的BONUS累積消化為止至騷亂TIME(ST型ART)突入

上乘契機

- BONUS中的特定小役成立時是遊戲數的上乘抽選與拔刀一閃機會、亂刃機會、チャンプルーエピソード(混沌插曲)RUSH、百花繚亂RUSH等的上乘區域突入抽選發生。

@拔刀一閃機會(累積上乘)

- 10次遊戲+ α 之間，7を狙え！切入的發生率提高的累積上乘區域。
- 從BONUS中的特定小役成立時抽選突入。
- 切入時，7圖案連線為累積上乘。
- 機會中的特定小役成立時是拔刀一閃機會的繼續遊戲數上乘抽選發生。



Normal or Hyper BONUS



拔刀一閃機會

@亂刃機會(遊戲數上乘)

- 押順導航發生，跟從指示按鈕，每次遊戲數的上乘發生的區域。
- 從BONUS中與拔刀一閃機會(累積上乘)中的「7を狙え！」切入失敗後的凍結發生時突入。
- 門關閉，「つづく」的文字出現的話，是機會繼續，繼續率是最大75%為最低9回的繼續保障。



亂刃機會

@チャンプルーエピソード(混沌插曲)RUSH(遊戲數上乘)

- 大胃王大會、塗鴉對決、棒球對決其中之一演出發生的遊戲數上乘區域。
- 從BONUS中的鈴鐺3連以上與機會REPLAY成立時抽選突入。
- 任何演出都是最低2次遊戲的繼續保障。



チャンプルーエピソード(混沌插曲)RUSH

百花繚亂RUSH

@百花繚亂RUSH(上乘)

- 轉輪圖案連線的話，遊戲數上乘&繼續的區域。
- フウ(風)圖案連線與BONUS入賞後直接突入。
- フウ(風)圖案與雙連線發生是大量上乘的機會。
- 有最低2次遊戲的繼續保障。

【轉輪排列】

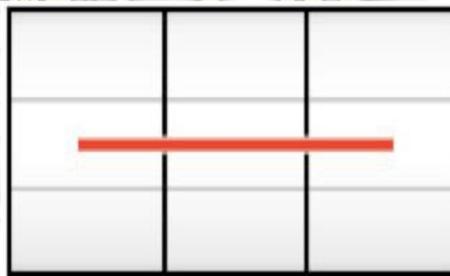
【役構成】



		BONUS REPLAY	
		百花繚亂 REPLAY	
	9枚		8枚
	2枚		1枚
		REPLAY	

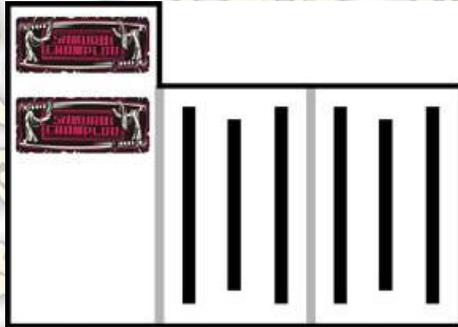
【有效線】

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>

首先在左轉輪框上~框內瞄準
4 號 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準
BAR。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、
右轉輪瞄準藍 7



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止
時，中、右轉輪適當
打擊



<停止模式 3>

西瓜在左轉輪上段停
止，中、右轉輪瞄準
西瓜

@BONUS & ART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
押順導航瞄準指定
圖案



導航 or 切入未發生
時，實踐通常時小
役瞄準

@機會役



弱櫻桃



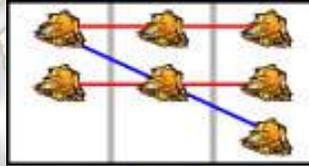
強櫻桃



中段櫻桃



BAR 櫻桃



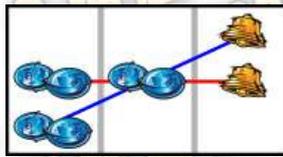
共通鈴鐺



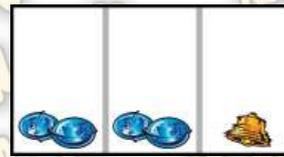
弱西瓜



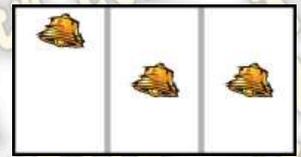
強西瓜



弱機會 REPLAY



強機會 REPLAY



機會目

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1 : 1/271.1

設定2 : 1/256.6

設定3 : 1/243.0

設定4 : 1/236.2

設定5 : 1/212.0

設定6 : 1/181.4