

八通屋

三國志

(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※

●歷史模擬遊戲「三國志」的聯名機

●《三國志》是一套電子遊戲系列，由日本光榮公司出品，以中國三國時代為遊戲的主題背景。

自1985年《三國志I》（提供Intel 8086以上個人電腦平台運行）推出以來，至2012年為止已經邁進12代的作品。每一代皆有獨特創作的遊戲進行方式及特色，深受大中華區及日本等地的玩者的正面評價，堪稱是以古代東亞地區為背景的電腦遊戲中，最具影響力之一。

●AT特化機

【機械割】

設定1	97.6%	設定2	98.7%	設定3	99.9%
設定4	102.7%	設定5	106.6%	設定6	110.7%

【AT概要】

●累積方式+遊戲數上乘方式

●1回合：30G

●AT中的純增：1G中獎約2.8枚

●英傑乱舞(AT)為出玉增加的類型。

●搭載AT自力高確率區域「飛翔チャレンジ(カー挑戦)(CZ)」。

●搭載上乘特化區域「呂布乱撃・桃源郷模式」。

【BONUS的純增枚數】

BONUS未搭載。

【天井】

豪傑or赤壁RUSH(AT)終了後，1200G終了為天井到達，AT突入。

【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

通常時是內部規定遊戲數為止，分配不同的多數個模式存在。

天國模式滯在時是100G以內的AT獲得確定。

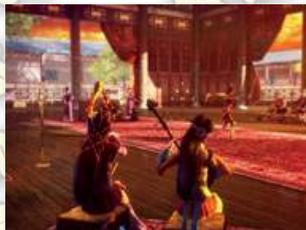
舞台別期待度

舞台背景是蜀與吳的2種模式。

低 通常舞台<演舞舞台(高確)< 軍議舞台(前兆)< 貂蟬舞台(前兆) 高



通常舞台(蜀)



通常舞台(吳)



演舞舞台(蜀)



演舞舞台(吳)

@軍議舞台(前兆)

各武將鍛鍊至次回戰鬥的戰力之前兆舞台。

評定告知是對白的顏色，進言告知是連續

演出發展的機會，士氣向上是交戰開始。

突入時的AT期待度是20%以上。



軍議舞台(蜀)



軍議舞台(吳)

@貂蟬舞台(前兆)

貂蟬越華麗起舞是期待度越高的前兆舞台。

城門打開，舞台升級，背景的颜色是[藍<綠<紫<金]

依順序提高期待度。

突入時的AT期待度是50%以上。



貂蟬舞台

@REPLAY連凍結演出

▼概要

- 通常時與AT中都是REPLAY每次連續時，凍結發生率3倍提高。
- REPLAY連續越成立，凍結發生期待度越高。
- 凍結發生為英傑亂舞(AT)確定。
- 凍結發生以後，REPLAY成立為凍結發生，此時進行回合數上乘。
- REPLAY3連時，進行凍結抽選。
- 以後REPLAY每次連續時，凍結發生期待度更提高。
- REPLAY11連到達為凍結發生確定。凍結發生時後是1/2.4為凍結1G連。
- 凍結時，AT累積獲得，單7連線是豪傑RUSH(AT)，雙7連線是赤壁RUSH(AT)+豪傑RUSH(AT)獲得。

@通常演出



格言演出

蜀舞台是武將，吳舞台是女性角色登場的格言演出，根據登場人物期待度有變化



畫面分割演出

武將 or 女性角色登場，畫面分割的話，至其它演出發展!根據登場人物期待度有變化



演舞演出

根據登場人物至對應的連續演出發展。若至與登場人物不同的連續演出發展是機會



指示演出



三國志窗演出



三國旗演出



城門演出

從最後停止的項目 請注意邊框顏色，暗示發展處。

紅框是機會

擬似連續演出中，紅色城門是機會，三國旗出現的話，金色城門是大機會至連續演出發展。



故事型凍結演出

本機最主要功能之一。通常時與 AT 中都是 REPLAY 每次連續時，凍結發生率 3 倍提高。REPLAY11 連到達為凍結發生確定。凍結發生時後是 1/2.4 為凍結 1G 連。每次凍結時，展開三國志的故事，是 AT 累積的配置

@戰鬥演出



將星戰鬥

蜀 or 吳的武將戰勝魏的武將的話，AT 確定! 魏的武將為呂布時，是機會。

大合戰

蜀軍 or 吳軍與魏軍大規模的大軍戰鬥演出，蜀軍 or 吳軍勝利是 AT 確定，是連續演出中，期待度最高的



故事演出

根據史實，各武將的小故事重現的演出。成功的話是至飛翔挑戰突入確定。根據武將期待度不同，『關羽傳』和『孫尚香傳』是刺激。

【機會區域的構成】

@飛翔チャレンジ(飛翔挑戰)(自力解除)解說

10Gor20GorAT當選為止繼續的自力解除區域。

挑戰中，紅7連線的話，豪傑or赤壁RUSH(AT)突入，

藍7連線的話，呂布乱撃(上乘)突入。

突入時的AT期待度は40%以上。

突入條件：故事演出成功

終了條件：規定遊戲數消化

演出：7を狙え！切入の顏色是「藍<赤<金」依順序提高期待度。



飛翔チャレンジ(飛翔挑戰)

【AT的構成】

@英傑亂舞(AT)的解說

AT是豪傑RUSH(AT)與赤壁RUSH(AT)2種。

單7連線是豪傑RUSH(AT)，雙7連線為至赤壁RUSH(AT)突入。

單7連線的25%有至赤壁RUSH(AT)突入的可能性。

赤壁RUSH(AT)終了後是必定至豪傑RUSH(AT)突入。

全部的AT遊戲數消化後，回合數累積保有時是再次AT突入。



英傑亂舞(AT)



豪傑 RUSH



赤壁 RUSH

@豪傑・赤壁RUSH(AT)解說

1回合30G+上乘遊戲數為AT累積消化為止繼續的AT。

豪傑RUSH中是一騎打ち(一對一戰鬥)(上乘)的高確率狀態，赤壁RUSH中是三國決戰(高確)的高確率狀態。

突入條件：規定遊戲數消化 / 飛翔チャレンジ(飛翔挑戰)成功

REPLAY連凍結發生 / 通常時成立的特定小役的部分。

終了條件：獲得遊戲數消化後的AT累積消化

豪傑RUSH中，一騎打ち(一對一戰鬥)突入期待度は：

弱櫻桃 < 弱機會目 < 強櫻桃 < BAR (三國志) 連線 < 中段櫻桃 < 強機會目

赤壁RUSH中三國決戰突入期待度は：

弱櫻桃 < 中段櫻桃 < 西瓜 < 弱機會目 < 強櫻桃 < 強機會目 · BAR (三國志)

連線

@三國決戰(高確)

- 20次遊戲繼續的一騎打ち(一對一戰鬥)戰鬥(上乘)突入的超高確率區域。
- 20次遊戲中是輸了也有至一騎打ち(一對一戰鬥)演出突入的可能性。



三國決戰

【上乘特化區域的構成】

@一騎打ち(一對一戰鬥)戰鬥(上乘)

- 蜀 & 吳 vs 魏將軍的戰鬥展開，勝利的話，遊戲數上乘發生。
- 演出中是AT遊戲數的減算停止。
- REPLAY以外的小役成立為夥伴的攻擊，特定役成立有一發勝利的可能性。
- 奧義一閃的效果是[藍 < 綠 < 紅 < 彩虹]依順序提高期待度。



一騎打ち(一對一戰鬥)戰鬥



奧義一閃

@一騎打ち(一對一戰鬥)戰鬥的夥伴

- 越強的夥伴，勝利期待度越高。

★2.0[趙雲or黃蓋]

★3.0[張飛or太史慈]

★4.0[關羽or甘寧]

一騎打ち(一對一戰鬥)戰鬥的敵人

- 打倒越強的敵人，上乘期待度越高，()內是上乘性能。
- 呂布是特殊的對戰遊戲數長，勝利的話是3位數上乘確定，只有呂布敗北時不會將體力帶到下次戰鬥。

★2.0[徐晃](☆2.0)

★2.5[許褚](☆3.0)

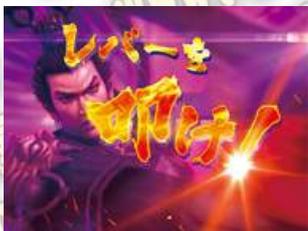
★3.5[夏侯惇](☆3.5)

★4.0[張遼](☆4.0)

★5.0[呂布](☆5.0)

@呂布乱撃(上乘)

- 搖桿ON為特定役連線上乘發生的0G上乘演出。
- 從飛翔チャレンジ(飛翔挑戰)中和AT中的藍7連線突入。
- 繼續率90%為最低5回繼續保障。
- 背景色是[藍<紅<彩虹]依順序提高期待度。
- 上乘中，藍7連線的話，3位數大量上乘的機會。
- 平均上乘遊戲數200G以上。



呂布亂擊

@桃源鄉模式(上乘)

- 10G+ α 繼續的上乘特化區域。
- REPLAY以外的小役為AT遊戲數的上乘，紅7連線為AT遊戲數&AT累積上乘&桃源鄉模式的遊戲數上乘發生。
- 上乘時的數字為紅色是赤壁RUSH的遊戲數上乘，綠色是豪傑RUSH的上乘。
- 平均上乘遊戲數100G以上。
- 根據人物不同，紅7連線期待度有變化。

★1.0[小喬]

★1.5[大喬]

★2.0[吳國太]

★3.5[孫尚香]

★5.0[貂蟬]



桃源鄉模式

【轉輪排列】

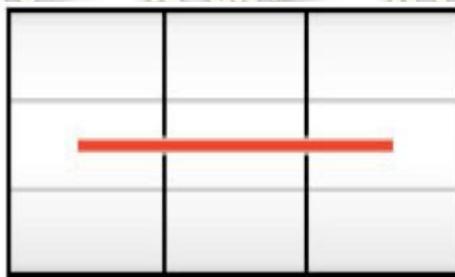
【役構成】

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

		英傑乱舞 (AT)	
		吕布乱撃	
			8 枚
			4 枚
	—		REPLAY

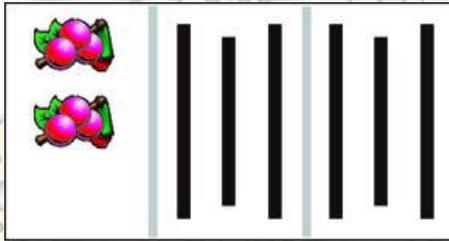
【有效線】

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>

首先在左轉輪上段~中段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪中段櫻桃停止，在中、右轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 2>

左轉輪下段櫻桃停止時，中轉輪瞄準 BAR，BAR 聽牌的話，右轉輪也瞄準 BAR。櫻桃聽牌是右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊就 ok。



<停止模式 4>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜

@AT中的打擊方法



<導航發生時>

跟從導航使轉輪停止



<無導航時>

實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



BAR(三國志)連線



西瓜



弱機會項目



強機會項目

【BONUS出現率】

• AT初當

設定1 : 1/288.6

設定2 : 1/279.5

設定3 : 1/267.0

設定4 : 1/246.9

設定5 : 1/219.0

設定6 : 1/194.8

【小役確率】

• 共通鈴鐺 (8枚)

全設定共通 : 1/83.2

• 弱櫻桃 (1枚)

全設定共通 : 1/77.6

• 強櫻桃 (1枚)

全設定共通 : 1/300.6

• 中段櫻桃 (1枚)

全設定共通 : 1/3276.8

• 西瓜 (4枚)

全設定共通 : 1/100.1

• 弱機會目

全設定共通 : 1/194.5

• 強機會目

全設定共通 : 1/500.3

• 三國志連線

全設定共通 : 1/5957.8

• 通常REPLAY

全設定共通 : 1/2.5