

八通屋

無双-OROCHI-
無雙蛇魔-OROCHI-
山佐(YAMASA)



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※

無雙OROCHI系列是由日本光榮所研發的遊戲。

無雙OROCHI是以《真・三國無雙4》、《戰國無雙2》及該系列未登場的《戰國無雙》角色為基礎，再加上部分其他時期及原創的角色，進入魔王遠呂智所創造的世界之故事。

AT「OROCHI CHAIN」のみ為代幣增加的類型。

AT突入的機會區域「復活之儀」「古志城之刻」搭載。

上乘特化區域「斬BURST」「遠呂智無双」搭載。

動作遊戲「無双OROCHI」的聯名機。

有效線是中段・上段・中段の變則1線。

【機械割】

設定1：96.9%

設定2：98.7%

設定3：101.4%

設定4：106.9%

設定5：111.8%

設定6：119.1%

【AT概要】

AT是枚數管理型，1回合從100枚 or 250枚開始。

1G中獎的純增枚數是約2.5枚。

【BONUS的純增枚數】

只有從AT中的紅7連線發生的疑似BONUS。

OROCHI BONUS約75枚以上 [紅7連線]

【天井】

AT後1190G消化為天井到達，AT當選確定。

【懲罰】

●通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

●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

通常時是內部的自力機會區域突入期待度不同的低確與高確存在。

舞台別高確期待度

基本是低確的可能性高的岩山、森、荒野舞台滞在。

至城外舞台移行的話，是高確的機會，卑彌呼的洞窟是AT前兆的機會。

天空舞台是AT拉回時移行的AT期待度高的舞台。

低確[荒野]

低確[森]

低確[岩山]

高確[城外]

前兆[卑彌呼的洞窟]

拉回[天空]



通常舞台

@中OROCHI

無論通常時、機會區域、AT中都可能突然發生的AT直擊演出。

從「中OROCHIを狙え！」切入發生，中轉輪中、下段中OROCHI停止的話，ATor上乘確定。

不同狀態的成功報酬

通常時：AT獲得

復活之儀(CZ)準備中：AT獲得

斬MODE(CZ)中：斬BURST獲得

OROCHI BONUS中：BONUSG數上乘

遠呂智無双(上乘)：AT枚數+遠呂智無双G數上乘

AT中：斬BURST獲得

古志城之刻(CZ)準備中：AT獲得

斬BURST(上乘)中：3位數上乘

@通常時的演出



會話演出

武將同士の繪畫與系統的說明，也可能從內容暗示期待度，也請注意框色。

土偶出現

顏色越華麗、越頻發可能為前兆的可能。土偶為火圖案雨特大事期待度大。



水墨畫演出

有各種出現模式，蛇變化的話是好機。

卑彌呼出現

卑彌呼是通常時與切入發生時出現為機會，第3按鈕停止後，出現模式許多變化。



遠呂智劇情

主要是AT失敗後有發生的可能性得連續演出，最終遇到遠呂智的話，是遠呂智戰鬥發展濃厚。

遠呂智戰鬥發展的話，是最強上乘特化區域的遠呂智無雙突入的機會。



高級演出

各演出最少都有一個高級模式，其它同公司機種的角色出現為刺激!

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

只有從AT中的紅7連線發生的疑似BONUS。

OROCHI BONUS約75枚以上 [紅7連線]



OROCHI BONUS

@OROCHI BONUS

初期遊戲數30G+上乘遊戲數繼續的疑似BONUS。

AT中是約1/9為中OROCHI抽選，中OROCHI成立時，BONUS G數上乘發生。

中OROCHI框內(2格)目押成功的話，AT差枚數的上乘必定發生。

特定役成立時，也有AT差枚數上乘抽選發生。



古志城之刻

【機會區域的構成】

@古志城之刻(CZ)解說

平均23G繼續的升級型的自力機會區域。

消化中是全役進行AT抽選，與敵人武將的戰鬥勝利的话為AT當選。

區域中是火焰效果的顏色越昇格，AT期待度越高。

期待度是「白<藍<黃<綠<紅<紫<彩虹」。

最終的戰鬥勝利為OROCHI CHAIN(AT)獲得。

突入時的AT獲得期待度是約36%。

突入條件：特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化

@復活之儀(CZ)解說

平均10G繼續的押順2擇型的自力機會區域。

小役成立時進行導航累積的抽選，斬圖案連線的話，AT當選期待度提高。

沒有導航累積的話為2擇猜押順發生，押順不正解時為CZ終了。

區域中是斬圖案越連線，AT期待度越高。

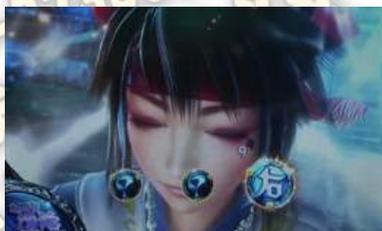
斬圖案連線7回成立為AT當選確定。

最終遠呂智復活為OROCHI CHAIN(AT)獲得。

突入時的AT獲得期待度是約50%。

突入條件：特定小役成立時抽選

終了條件：押順導航不正解時



復活之儀

【AT的構成】

@OROCHI CHAIN(AT)解說

1回合100枚or250枚+上乘枚數消

化為止繼續的差枚數管理型的

AT。

模式中是首先從機會役成立至斬MODE (CZ)突入，斬MODE(CZ)中的抽選

突破的話，斬BURST(上乘)突入。

也有從遠呂智戰鬥的勝利突入的遠呂智無双(上乘)。

AT中的7連線發生時是至疑似BONUS的OROCHI BONUS突入。



OROCHI CHAIN

突入條件：中OROCHI成功 / 古志城之刻(CZ)成功
復活之儀(CZ)成功 / AT後的拉回抽選當選時。

終了條件：獲得差枚數消化

@戰鬥演出



戰鬥演出

戰鬥發生是斬 MODE 突入的好難，根據對戰對手勝利期待度有變化。
與卑彌呼的戰鬥是勝利期待度增加。

@斬MODE(CZ)

- 斬圖案連線，無双石獲得7個，斬BURST(上乘)
- 突入的機會區域，區域中是AT減算停止。
- AT中的機會役成立時，斬MODE(CZ)移行抽選發生。
- 模式中是ガラシャ(佳菈夏)、夏侯惇、孫策展開。

斬MODE(CZ)移行契機

- 成立的機會役為斬MODE移行期待度有變化。

低 1枚役 < 弱機會目 < 弱櫻桃 < 強機會目 < 強櫻桃 高

斬MODE(CZ)移行演出

下記演出發生為斬MODE移行的機會。

- 夜空2個滿月
- 噴火砲出現
- 畫面為滿滿的火柱。
- 牛鬼出現
- 姐己的地上繪
- 與卑彌呼的戰鬥



斬 MODE

@中OROCHI高確

- 「中OROCHIを狙え！」切入發生為高確率為抽選的區域。
- 役物「ガタ！ガタ！（喀噠!喀噠!）」作動為突入的機會。
- 中轉輪中、下段，中OROCHI停止為斬BURST(上乘)直擊確定。



斬 BURST

@斬BURST(上乘)

- 斬圖案連線與上乘+繼續的上乘特化區域，區域中是AT減算停止。
- 從斬MODE(CZ)與中OROCHIから斬BURST(上乘)突入。
- 選擇的角色是[ガラシャ(佳菈夏) < 夏侯惇 < 孫策]依順序上乘性能與終了回避性能提高。

ガラシャ(佳菈夏) (最終告知上乘類型) : 上乘★2.0、回避★2.5。

夏侯惇 (昇格上乘類型) : 上乘★3.5、回避★3.0。

孫策 (最強上乘類型) : 上乘★4.5、回避★3.5。

@遠呂智無双(上乘)

- 基本10G+ 上乘遊戲數繼續的上乘特化區域。
- 遠呂智無双(上乘)是AT拉回時，從發生的遠呂智戰鬥勝利突入。
- 遠呂智戰鬥勝率是約40%
- 遠呂智戰鬥勝利時是必定38G的原作插曲發生。
- 區域中是每次遊戲AT枚數的上乘發生。

• 區域中是中OROCHI約1/9進行抽選，中OROCHI成立時，遠呂智無双遊戲數的上乘發生。



遠呂智戰鬥

遠呂智無双

@拉回機會

• AT終了後，第1轉櫻桃與戒指等特定役成立為拉回確定。

【轉輪排列】

【役構成】



OROCHI BONUS



3 or 8
or REPLAY



3



REPLAY

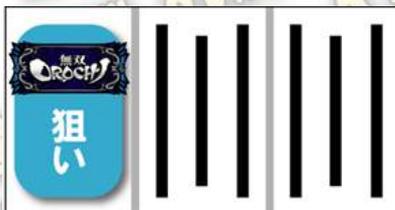


【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪下段櫻桃圖案停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪上段西瓜圖案停止時，中轉輪瞄準西瓜、右轉輪適當打擊。

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。
無導航時實踐通常時的小役瞄準。



瞄準中 OROCHI 切入發生，中轉輪瞄準 OROCHI 圖案。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



西瓜



弱機會目



強機會目



中 OROCHI

【BONUS出現率】

CZ

設定1 1/213.4

設定2 1/209.1

設定3 1/184.7

設定4 1/160.1

設定5 1/128.1

設定6 1/115.2

AT初當

設定1 1/398.1

設定2 1/389.3

設定3 1/364.2

設定4 1/300.6

設定5 1/262.3

設定6 1/204.4

【BONUS出現率】

@通常時

REPLAY : 1/6/6

8枚鈴鐺 : 1/1.8

3枚小V鈴鐺 : 1/4.7

1枚役 : 1/23.4

弱櫻桃 : 1/158

強櫻桃：1/683

西瓜：1/81.9

弱機會目：1/109

強機會目：1/472