

八通屋

花の慶次～戦極めし傾奇者の宴
花之慶次～戰極傾奇者之宴
エキサイト(EXCITE)



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※

- 人氣漫畫「花之慶次」聯名SLOT第3彈。
- 專用筐體「傾奇御免」登場。
- BONUS與ART「戰極RUSH」為代幣增加的類型
- ART的機會區域「漢花チャレンジ(漢花挑戰)」搭載。
- 遊戲數上乘特化區域「もののふの舞(武士之舞)」「もののふ大演舞(武士大演舞)」「天武之極」搭載。

【機械割】

設定1：96.8% 設定2：99.2% 設定3：102.9%
 設定4：105.8% 設定5：109.8% 設定6：112.7%

【ART概要】

ART是繼續率方式。

ART遊戲數為0時，50%~80%的確率進行繼續抽選。

1G中獎的純增是約1.6枚。

ART當選時是被稱為「もののふの舞(武士之舞)」的上乘特化區域開始。

【BONUS的純增枚數】

戰極RUSH(ART)中的紅7連線出現的戰極BONUS(疑似BONUS)也存在。

極BIG 約204枚 [BAR連線]

BIG BONUS 約204枚 [白7連線]

REG BONUS 約54枚 [白7・白7・BAR]

【天井】

BONUS間999G消化為天井到達，戰極RUSH(ART)獲得確定。

ART中到達的話，もののふの舞(武士之舞)累積。

因為是BONUS間，所以ART不會重置。

【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。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@液晶舞台

至「傾奇區域」突入的話，有高確or前兆期待。

「極傾奇區域」是期待度大！



傾奇區域



極傾奇區域

@內部狀態

通常時是周期遊戲數消化為進行傾奇區域(CZ)與戰極RUSH(ART)抽選。

BONUS同時抽選

機會役成立時，進行BONUS的同時抽選。

低弱櫻桃<弱西瓜<機會目<強西瓜<強櫻桃<極櫻桃高

@煙斗演出

熟悉的慶次敲擊煙為刺激演出。發生的話為

BONUS or ART的大機會。



煙斗演出

@轉輪演出

轉輪鎖定為展開的最大4階段的升級演出。4階段達成為長凍結確定。



名言輪盤演出



風魔小太郎忍術演出



三左鐵炮演出



螢之魅力演出



慶次斬擊演出



轉輪鎖定演出

@連續演出

演出成功為機會。



恐怖的七霧

保護小楓不被七霧的追趕者追上為機會

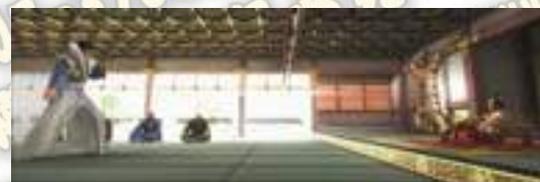


決死的聚樂第

從追來的火焰中救出螢為機會



燒不盡的宿怨
發展即為刺激!!



@武將系連續演出

標題與切入的顏色為期待度有變化。

註解模式發展為機會。

失敗模式與平常時不同的話為刺激!



疾風迅雷 伊達政宗

政宗突破包圍為演出成功!
政宗發現敵人為機會提高!

烈士之拳 真田幸村

紅色切入是期待度提高。



流麗俠勇 奧村助右衛門

若奧村為第 1G 為機會提高。

義勇之一閃 直江兼續

直江勝利為演出成功!?



天下御免 傾奇者 前田慶次

風齊的光環為紅色是機會提高。

【機會區域的構成】

@傾奇區域(自力CZ)：ART突入期待度：約30%

區域中是全役為ART獲得抽選發生的機會區域。

從通常時的周期遊戲數消化與機會役成立突入。

@極傾奇區域(自力CZ)：ART突入期待度：約80%

ART獲得期待度極高的強機會區域，主要從傾奇區域昇格。



傾奇區域

極傾奇區域

漢花挑戰

@漢花チャレンジ(漢花挑戰)(自力CZ)：ART突入期待度：約50%

有從通常時突入的可能性的機會區域。

從漢花REPLAY成立突入的ART獲得機會。

從漢花チャレンジ(漢花挑戰)至ART當選的情況是，ART中的CZ「風雲繚亂之陣」突入也確定。

滯在中的藍7連線成立為ART當選確定。

搖桿ON為藍7連線的話，為戰極RUSH(ART)確定。

失敗後，為極傾奇區域(自力CZ)突入的機會。

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

戰極RUSH(ART)中的紅7連線出現的戰極BONUS(疑似BONUS)也存在。

極BIG 約204枚 [BAR連線]

BIG BONUS 約204枚 [白7連線]

REG BONUS 約54枚 [白7・白7・BAR]



極 BIG



BIG BONUS



REG BONUS

@極BIG

BAR連線時發生的戰極RUSH(ART)確定的賞金BONUS。

從極BIG突入的ART是天武之極(超上乘) + 繼續率70%以上確定。

@BIG BONUS

白7連線時發生的戰極RUSH(ART)突入期待度約50%的BONUS。

消化中は機會鈴鐺為進行模式升級抽選，模式升級時是畫面左邊的家紋顏色有變化。模式越升級，ART當選期待度越高。

BONUS終了後是至ART當選與否的告知連續演出發展。

連續演出

根據連續演出的發展處，期待度有變化。秀吉出現是機會。

@REG BONUS

[白7・白7・BAR]連線時發生的BONUS。

消化中是進行高確遊戲數加算抽選。

終了後是至特定小役高確狀態移行。

轉輪鎖定高確區域

BONUS終了後是至轉輪鎖定高確區域突入。

BONUS中機會鈴鐺獲得與高確區域的遊戲數增加。

【ART的構成】

@戰極RUSH

1遊戲中獎的純增枚數1.6枚的初期遊戲數變動型ART。

初期遊戲數(在ART開始時突入的特化區域「もののふの舞(武士之舞)」決定)

+上乘遊戲數，拉回抽選轉落為止繼續的ART。

ART中的機會役成立時是進行ART遊戲數上乘，もののふの舞(武士之舞)(上乘)，戰極BONUS(疑似BONUS)獲得抽選。

戰極RUSH是約50~80%的循環率管理。

戰極RUSH繼續時是再次至「もののふの舞(武士之舞)」突入。

獲得遊戲數消化後是至戰模式(拉回)突入。

■ART突入契機

周期遊戲數消化抽選 / 機會役成立時抽選 / 漢花チャレンジ(漢花挑戰)成功

極BIG終了後 / 通常BIG抽選 / REG抽選



戰極 RUSH

@風雲繚亂之陣

ART中有突入的可能性，20~50G繼續的天武之極(超上乘)突入機會區域。

ART中的機會役成立時抽選與漢花チャレンジ(漢花挑戰)(通常時)成功為突入契機。

區域中是中段REPLAYor機會役為家紋獲得，BONUS成立是機會。

家紋是主要為「中段REPLAY」・「特定小役」成立時能獲得。

最終慶次成功突破城門的話，天武之極突入。

突入時的成功期待度是約30%。



風雲繚亂之陣

いくさ語り(戰之語)

@いくさ語り(戰之語)

1回合10次遊戲的插曲發生，演出成功的話，もののふの舞(武士之舞)(上乘)累積獲得。

至いくさ語り(戰之語)是從ART中的機會役成立時抽選突入。

插曲中是ART遊戲數減算停止，插曲成功期待度是約46%。

插曲成功為もののふの舞(武士之舞)累積&進入次插曲(全部有5種插曲)。

結局是30G繼續的上乘一体型區域。



@戰極BONUS(疑似BONUS)

從ART中的紅7連線突入的1回合30G的疑似BONUS。 **戰極BONUS**

消化中是進行ART遊戲數上乘抽選。

BONUS中是對應成立役，進行ART遊戲數的上乘抽選。

戰極BONUS中BIG BONUS當選的話，約50%的確率為BIG BONUS至極BIG BONUS昇格。

@戰模式(拉回)

ART遊戲數為0，繼續抽選失敗，至拉回區域的「戰模式」突入。繼續率是50or60or70or80%。



戰模式

城門突破成功為もののふの舞(武士之舞)(上乘)獲得。

【上乘特化區域的構成】

@もののふの舞(武士之舞)(上乘)



武士之舞

根據選擇的武將，演出與上乘期待度有變化的特化區域。

もののふの舞(武士之舞)是從初期遊戲數決定時，機會役成立時抽選，いくさ語り(戰之語)(累積上乘)等突入。

昇格機會發生的話，約50%至天武之極(超上乘)昇格。

伊達政宗：平均約50G上乘

擇一型，2個數字間進行選擇的演出。右側選擇的話，是大量上乘的機會。

真田幸村：平均約60G上乘

突破型，顯示的遊戲數越突破上城遊戲數越高。兵士拋擲，遊戲數突破演出。

奧村助右衛門：平均約100G上乘

斬擊型，遊戲數斬擊演出。越是斬擊，遊戲數越倍增。

直江兼續：平均約150G上乘

一擊型，拳頭擊破畫面演出。搖桿ON時的光環色為期待度有變化。

前田慶次：平均365G上乘

慶次選擇時為天武之極(超上乘)突入確定。

最強的上乘模式。3位數遊戲數的上乘約75%繼續的超強力特化區域。



伊達政宗



真田幸村



奧村助右衛門



直江兼續

■突入契機

ART「戰極RUSH」開始時 / CZ「いくさ語り(戰之語)」成功時。

@もののふ大宴舞(武士大宴舞)(累積上乘)

從ART中的藍7連線突入的累積上乘特化區域。

轉輪逆回轉，藍7連線的線數(最高8線)為「もののふの舞(武士之舞)」累積。

1線最大能累積3個もののふの舞(武士之舞)，一次的契機最大可能獲得24個累積。平均累積是約4個。

武將變為慶次的話，是刺激！



武士大宴舞



天武之極



@天武之極(超上乘)

每次遊戲3位數上乘約75%繼續的最強特化區域。

區域中是全部的小役為上乘發生，平均上乘遊戲數是365G。

告知模式是「通常模式」與「後告知模式」的2種類可以選擇。

■突入契機

漢花チャレンジ(漢花挑戰)(通常時)成功極BIG(賞金BONUS)終了後

風雲繚亂之陣(CZ)成功 / もののふの舞(武士之舞)(上乘)選擇慶次

從もののふの舞(武士之舞)(上乘)昇格 / 戰極BONUS(疑似BONUS)中的BIG

@城門連破

從天武之極中的機會役成立，0G連上乘發展的模式存在。

發展的話，城門越突破，3位數遊戲數上乘發生。

最大繼續率為80%。

城門連破終了後是再次至天武之極突入。



城門連破

【轉輪排列】

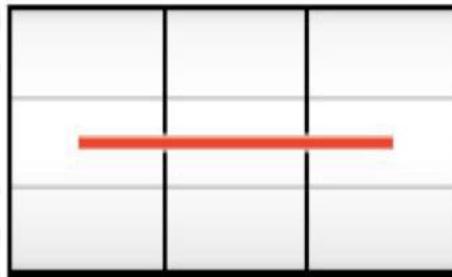
【役構成】

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

	極BIG BONUS		
純増204枚			
	BIG BONUS		
純増204枚			
	REGULAR BONUS		
純増54枚			
	戦極BONUS		
規定遊戯數(30G)消化為終了			
	9枚		6枚
	2枚		REPLAY

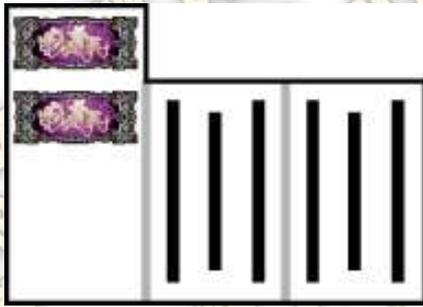
【有效線】

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~上段瞄準 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>

角櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

上段西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。



<停止模式 5>

中段西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@BONUS & ART中的打擊方法



BONUS 中，適當打擊消化即可。



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止

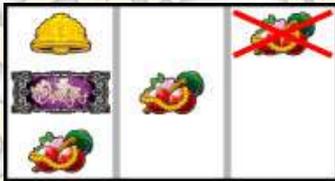


藍 7 瞄準的切入發生時，逆押各轉輪瞄準藍 7。



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



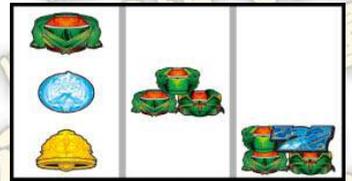
弱櫻桃



強櫻桃



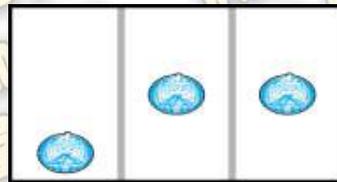
極櫻桃



弱 or 強西瓜



強西瓜



漢花 REPLAY



機會目



機會目

【BONUS出現率】

極BIG 設定1-6：1/32768.0

BIG

設定1：1/704.7

設定2：1/689.9

設定3：1/675.6

設定4：1/662.0

設定5：1/648.9

設定6：1/636.3

REG

設定1 : 1/712.3 設定2 : 1/697.2 設定3 : 1/682.7

設定4 : 1/668.7 設定5 : 1/655.4 設定6 : 1/642.5

BONUS合算

設定1 : 1/350.5 設定2 : 1/343.1 設定3 : 1/336.1

設定4 : 1/329.3 設定5 : 1/322.8 設定6 : 1/316.6

ART初當

設定1 : 1/549.5 設定2 : 1/547.1 設定3 : 1/509.7

設定4 : 1/479.8 設定5 : 1/446.3 設定6 : 1/412.7

【小役確率】

弱櫻桃

設定1 : 1/67.8 設定2 : 1/67.3 設定3 : 1/66.8

設定4 : 1/66.3 設定5 : 1/65.9 設定6 : 1/65.4

強櫻桃

設定1-6 : 1/364

極櫻桃

設定1-6 : 1/32768

弱西瓜

設定1 : 1/80.6 設定2 : 1/78.0 設定3 : 1/75.6

設定4 : 1/73.3 設定5 : 1/71.2 設定6 : 1/69.1

強西瓜

設定1-6 : 1/455

極西瓜

設定1-6 : 1/65536

機會目A

設定1-6 : 1/381

機會目B

設定1-6 : 1/508

戰極目

設定1-6 : 1/8192