

八通屋

戰人～上杉謙信～
『戰人～上杉謙信～』
(KPE)



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※

- 以戰國時代善於作戰的上衫謙信為主人公，展開的刺激遊戲
- 只有 ART 為代幣增加的類型。
- 左上到右下有效的一線機

【機械割】

設定1：97.4%

設定2：98.3%

設定3：100.0%

設定4：104.2%

設定5：109.4%

設定6：112.1%

【ART概要】

- 累積方式＋繼續率方式＋遊戲數上乘

- 1回合：40G

- ART中的純增：1G中獎約2.0枚

【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在

【天井】

ART間1280G消化為天井到達、ART當選確定。

【懲罰】

●通常時

變則按押的話會有懲罰發生，押順導行以外請務必從左轉輪停止。

押順導航發生時以外、務必從左轉輪停止。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生。

【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			

		戦人乱舞	
			9枚
			6枚
	-	-	2枚
			REPLAY

【有効線】

左上到右下有效的 1 線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪框上 or 中段瞄準 18 號櫻桃。



<停止模式 1>

櫻桃在左轉輪中段停止的話，中、右轉輪適當打擊就 ok。



<停止模式 2>

櫻桃在左轉輪上段 or 下段停止的話，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

黑 BAR 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊就 ok。



<停止模式 4>

西瓜在左轉輪滑落的話，右轉輪適當打擊後，中轉輪瞄準西瓜。

首先在左轉輪上段附近瞄準 18 號的櫻桃。

需要抓牌的模式是在左轉輪西瓜出現時，

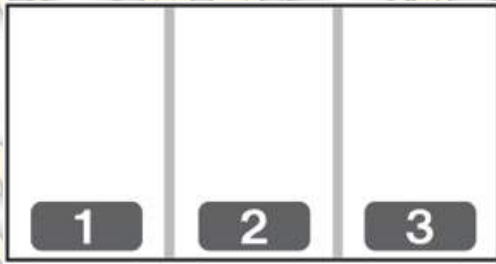
和櫻桃停止在上段 or 下段的 2 種模式。

如果角櫻桃停止，可以辨別櫻桃的強弱，右轉輪以目標 BAR 瞄準櫻桃。

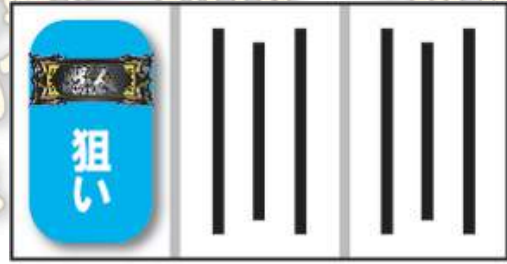
如果在西瓜停止時，右轉輪適當打擊，在中轉輪上瞄準西瓜。

如果西瓜槓龜的話為強機會項目。

@BONUS中的打擊方法

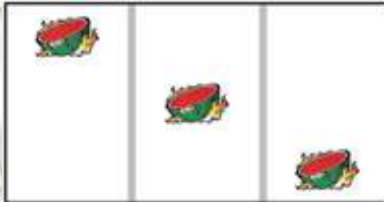


<押順導航發生時>
跟從導航消化就 ok。

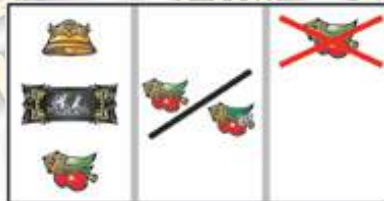


<無押順導航時>
和通常時的打擊方法一樣的手順消化。

@機會役



西瓜



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱機會項目



強機會項目

@『亂龍模式』抽選期待度



2 連櫻桃

西瓜

3 連櫻桃

弱機會項目

強機會項目

中段櫻桃

【BONUS出現率】

●ART

設定1 : 1/295.8	設定2 : 1/284.1	設定3 : 1/276.4
設定4 : 1/243.9	設定5 : 1/213.4	設定6 : 1/194.8

【小役確率】

●通常REPLAY(合算)

設定1 1/7.7	設定2 1/7.7	設定3 1/7.7
設定4 1/7.8	設定5 1/7.8	設定6 1/7.8

●任務REPLAY(合算)

設定1 1/993.0	設定2 1/963.8	設定3 1/936.2
設定4 1/885.6	設定5 1/819.2	設定6 1/744.7

●押順鈴鐺(合算)

設定1 1/3.1	設定2 1/3.2	設定3 1/3.2
設定4 1/3.2	設定5 1/3.2	設定6 1/3.2

●共通鈴鐺

設定1 1/131.1	設定2 1/126.0	設定3 1/121.4
設定4 1/117.0	設定5 1/113.0	設定6 1/109.2

●西瓜

設定1 1/87.4 設定2 1/86.2 設定3 1/85.1
設定4 1/84.0 設定5 1/83.0 設定6 1/81.9

●弱櫻桃

設定1 1/108.1 設定2 1/106.4 設定3 1/104.7
設定4 1/103.0 設定5 1/101.4 設定6 1/100.1

●強櫻桃

全設定共通 1/434.0

●中段櫻桃(BAR連線) 全設定共通 1/8192.0

●弱機會項目 全設定共通 1/148.3

●強機會項目 全設定共通 1/512.0