# 八通屋

## 戦國嵐 覺醒之章 パチスロ戦国嵐 覺醒の章 (SANYO)



## 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※

- ●在小鋼珠上著名的戰國嵐系列。以戰國時代為背景, 搭載華麗的聲光效果與動作在柏青斯洛上登場了
- ●AT機能搭載
- ●遊戲數解除&機會區域搭載類型
- ●AT和疑似BONUS為代幣增加的類型。

## 【機械割】

設定1:97.0% 設定2:98.6% 設定3:100.3%

設定4:104.6% 設定5:109.0% 設定6:113.6%

## 【AT概要】

- ●1次遊戲中獎約2.7枚的增加
- ●1回合30or50or70or100遊戲+ α
- ●遊戲數上乘類型
- ●跟從押順導航消化
- ●自力機會區域「武將決闘」的勝利和規定遊戲數消化(「軍議

MODE」移行為前兆示唆)為AT突入

- ●AT中是「覺醒」(5遊戲繼續的BONUS高確率區域)和「夢幻
- の刻」(10遊戲+ α 繼續的BONUSor遊戲數上乘特化區域)突入

## 的機會

- ●BIG後是「武將決闘」移行、勝利為1 G連獲得
- ●規定遊戲數消化後是「武將決闘」發生、告知AT繼續與否
- ●AT後的「武將決戰」為13人武將擊破、繼續期待度約80%的高

循環AT「本能寺決戰」突入

●通常時的BIG成立是AT突入確定

#### 【BONUS的純增枚數】

●BAR連線:100G繼續的AT、獲得枚數約270枚

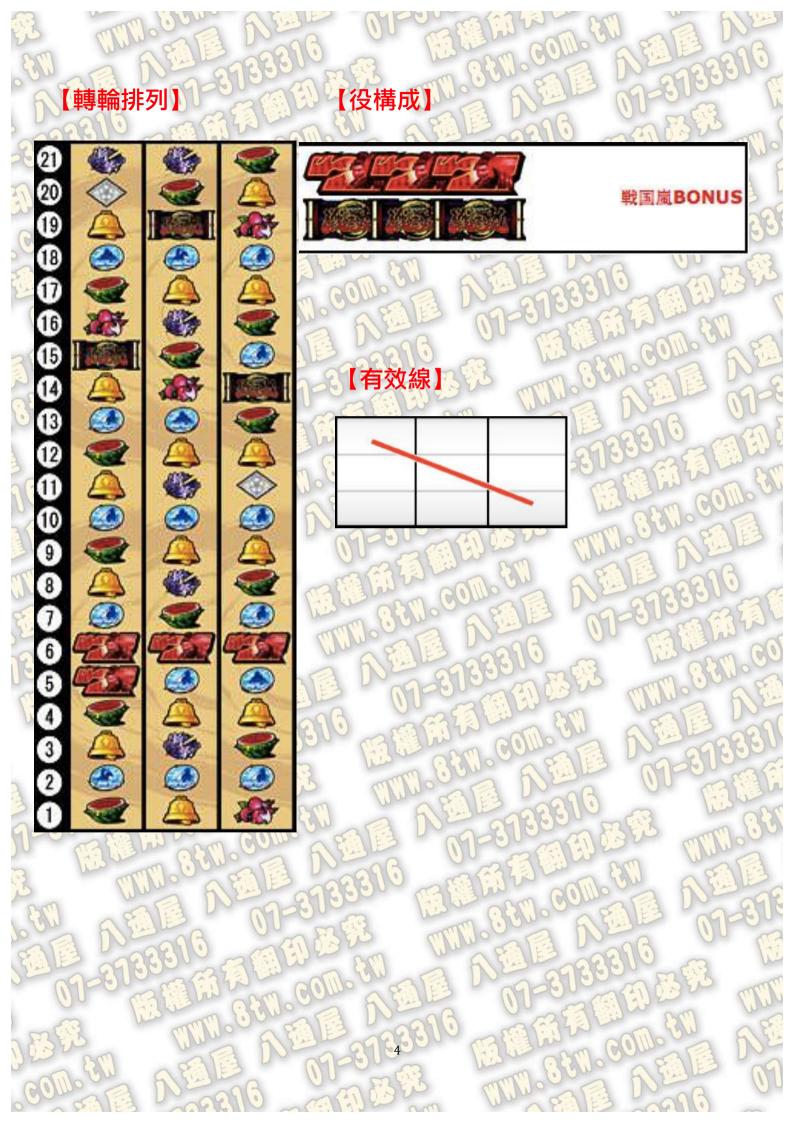
●赤7連線:30G繼續的AT、獲得枚數約80枚

以上都是疑似BONUS

## 【天井】

AT終了後約1500G消化為天井到達、AT當選確定。

變則按押的話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。 DAT中 違反壓順導航會有懲罰發生的情況



#### 【打擊方法】

#### @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案> 在左轉輪框上瞄準 BAR。



<停止模式 1>

BAR 在左轉輪上段停止的話,中、右轉輪適當打擊就 ok



角櫻桃停止的話, 右轉輪瞄準紅 7or BAR、中轉輪適當打 擊就 ok



中段櫻桃停止的 話,中、右轉輪適當 打擊就 ok



左轉輪西瓜停止的 話,中轉輪瞄準西 瓜、右轉輪瞄準 BAR

#### @BONUS中的打擊方法



BONUS、AT 都是押順導 航發生時跟從導航



演出發生時實踐小役 瞄準

#### @ART中的打擊方法



ART 中是跟從押順導航 遊戲



任何演出發生時,實踐 通常時的小役瞄準

#### @機會役







弱櫻桃

強櫻桃

中段櫻桃

強鈴鐺









弱西瓜

強西瓜

弱機會項目

強機會項目

## 【BONUS出現率】

●AT初當

設定1:1/258.4 \ 設定2:1/249.9 設定3:1/243.2

設定4:1/221.1 設定5:1/209.5 設定6:1/193.9

## 【小役確率】

## @通常時

●押順REPLAY 全設定共通 1/4.36

## ●共通REPLAY

設定1 1/33.03 設定2 1/33.45 設定3 1/34.28

設定4 1/35.29 設定5 1/36.47 設定6 1/37.56

●斬擊REPLAY 全設定共通 1/8.86

●押順3枚鈴鐺 全設定共通 1/3.48

## ●共通4枚鈴鐺

設定1 1/68.99 設定2 1/67.56 設定3 1/66.20

設定4 1/64.25 設定5 1/62.42 設定6 1/59.58

●押順12枚鈴鐺 全設定共通 1/3.39

●強鈴鐺 全設定共通 1/10922.67

## ●弱西瓜

設定1 1/129.01 設定2 1/129.01 設定3 1/123.65

設定4 1/123.65 設定5 1/118.08 設定6 1/118.08

●強西瓜 全設定共通 1/655.36

●弱櫻桃

設定1 1/94.98 設定2 1/94.30 設定3 1/93.62

設定4 1/92.96 設定5 1/92.30 設定6 1/92.04

●強櫻桃 全設定共通 1/299.25

●中段櫻桃 全設定共通 1/10922.67

●弱機會項目

設定1 1/168.04 設定2 1/168.04 設定3 1/168.04

設定4 1/159.84 設定5 1/159.84 設定6 1/159.84

●強機會項目 全設定共通 1/655.36

●完全槓龜 全設定共通 1/65536.00