

八通屋

プロジェクトアームズ
神臂 PROJECT ARMS
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※

●作者為皆川亮二。各ARMS的命名，出自1865年出版的兒童文學作品《愛麗絲夢遊仙境》。

巨大組織「艾格里」的外星生命「阿札架爾」的專職研究機構，目的是研發新武器，為此目的「艾格里」培養了一群基因改造的小孩，小女孩「愛麗絲」正是這群小孩之一。但在「愛麗絲」及同伴企圖逃離「艾格里」時慘遭殺害，在「愛麗絲」的絕望之中，最初的「阿札架爾」便和「愛麗絲」的精神結合，成為「愛麗絲」的化身，並誕生了「魔獸」、「騎士」、「白兔」、「心之女王」等4個ARMS的原核。

●SF動作漫畫「プロジェクトアームズ（PROJECT ARMS神臂）」的聯名機

●正統BONUS+ART機

【機械割】

設定1：96.6%

設定2：99.5%

設定3：100.3%

設定4：104.2%

設定5：109.8%

設定6：116.6%

【ART概要】

●1次遊戲中獎約1.5枚的增加

●1回合30～300次遊戲+α

- 遊戲數上乘 + 繼續率 (50~90%) 類型
- 跟從押順導航消化
- 經由「トランスMODE」(催眠模式前兆舞台) 和「ARMS挑戰」(自力機會區域)、 「共振MODE」 (ART超高確率狀態) 至ART突入
- ART中的「ARMS」圖案連線為上乘特化區域突入
- 「咆哮攻擊是MAX繼續率90%的0 G連上乘區域
- 「Wインパクト(W IMPACT-W衝擊)」是押順正解為上乘的自力上乘區域
- 規定遊戲數消化後是「戰鬥演出」發展，如果沒有失敗的話，ART繼續

【BONUS的純增枚數】

BIG [紅7連線]/ [青7連線]

297枚超過，付出終了(純增約204枚)

REG [紅7・紅7・青7] 連線/[青7・青7・紅7]

81枚超過，付出終了(純增約60枚)

【天井】

BONUS後1200G消化為天井到達，經由前兆至「90%繼續的ART」突入。

【懲罰】

●通常時

變則按押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。

●ART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

通常時是在內部的ART獲得期待度不同的低確和高確存在。

舞台別高確期待度

根據通常時的滯留舞台，高確率期待度有變化。

高[鐙沢村舞台]

低[藍空舞台]

低[學校舞台]



學校舞台



藍空舞台



鐙沢村舞台

@ART獲得契機

通常時的特定小役成立時是ARMS挑戰(自力解除)與ARMS RUSH(ART)的突入抽選發生。

@BONUS同時抽選

西瓜、櫻桃、機會項目成立時，BONUS的同時抽選發生。

【BONUS中的構成】

@BONUS的種類

BIG [紅7連線]/ [青7連線]

297枚超過，付出終了(純增約204枚)

REG [紅7・紅7・青7] 連線/[青7・青7・紅7]

81枚超過，付出終了(純增約60枚)

@ART獲得契機

BIG

BIG中是在切入發生時ARMS圖案連線與ARMS RUSH(ART)確定。

ART中是ART遊戲數的上乘確定。

REG

REG中是在特定小役成立時，ART獲得抽選發生。

ART中是ART遊戲數的上乘抽選發生。

【機會區域的構成】

@ARMS挑戰(自力解除)解說

5次遊戲之間，ART確定的ARMS圖案連線為高確率出現的自力解除區域。

ART中的突入的話，ARMS圖案連線為ART遊戲數的上乘發生。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- 5次遊戲消化



ARMS 挑戦

@トランスモード (催眠模式)

ART突入機會的前兆舞台。『CHANCE』發生的頻率暗示期待度。

最後是至基本戰鬥演出發展，但若是戰鬥以外的連續演出是刺激!?

@共振模式解說

10G or 20G繼續的ART的自力高確率區域。形態變化演出發生為至ART突入。



催眠模式

共振模式

【ART的構成】

ARMS RUSH(ART)解説

1回合最低30(最大300)次遊戯+上乘遊戯數
轉落抽選當選為止循環的ART。

獲得遊戯數消化後是至繼續戰鬥發展。

突入條件

- ARMS挑戰(自力解除)中的抽選
- 共振模式中的抽選
- 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- 獲得遊戯數的消化

繼續率

- 繼續率是50~90%。

繼續戰鬥

- 根據對戰對手，勝利期待度有變化。

高[VSヴォルフ]

↑[VSカーズ・シルバー]

↑[VSキース・バイオレット]

低[VSキース・ブラック]



ARMS RUSH



戰鬥演出

ARMS RUSH Evolution (上乘特化區域)



ARMS RUSH Evolution

- ARMS圖案連線為發生的分配演出。
- 圖案連線後，轉輪的順回轉發生為至Wインパクト(W IMPACT-W衝擊)(上乘)，逆回轉為至咆哮攻擊(上乘)突入。

Wインパクト(W IMPACT-W衝擊)(1G連上乘區域)

- 轉輪的三択押順正解為上乘發生的區域。
(第1停止正解為繼續+上乘・第2停止正解為上乘遊戲數昇格)
也有從雙衝擊到咆哮攻擊(0G連上乘區域)昇格的情況。(最大繼續率90%)
- 至雙衝擊是，ARMS RUSH Evolution突入次遊戲的轉輪通常回轉突入。
- 三択押順不正解為終了。



W IMPACT-W 衝擊



咆哮攻擊



咆哮攻擊(上乘)

• 搖桿ON時，轉輪自動停止發生，ARMS圖案連線為遊戲數上乘發生。

繼續抽選遺漏為止遊戲數上乘繼續。(一回的上乘遊戲數是30G~300G・最大繼續率90%)

• 區域中是0G連為ARMS圖案連線時上乘發生。

• 至咆哮攻擊是ARMS RUSH Evolution突入的次遊戲轉輪逆回轉為突入。

• 咆哮攻擊終了遊戲是，依照成立役進行拉回抽選。拉回當選時是再次咆哮攻擊(0G連上乘區域)。

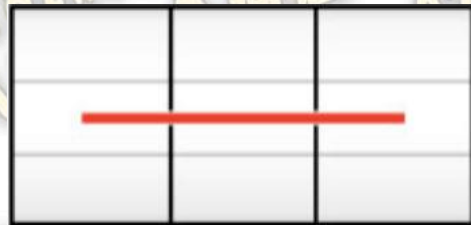
【轉輪排列】

【役構成】

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

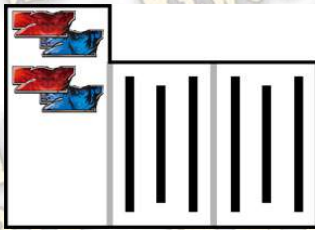
		BIG BONUS	
		超過 297 枚 付出終了	
		REG BONUS	
		超過 81 枚 付出終了	
		SPリプレイ	
	9 枚		5 枚
	2 枚		1 枚
	1 枚		REPLAY

【有効線】



【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 上段瞄準紅 7 or 青 7



<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，中轉輪適當打擊



<停止模式 3>

左轉輪下段紅 7 or 藍 7 停止時，中 & 右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

左轉輪上段西瓜 滑落時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊

@BONUS中的打擊方法



BONUS 中，基本適當打擊消化就 ok。



BIG 中，切入發生的話，逆押各轉輪瞄準 ARM 圖案

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止就 ok

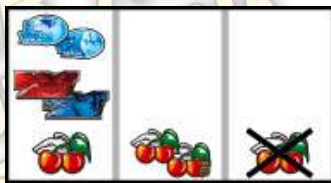


切入發生時，逆押各轉輪瞄準 ARM 圖案



演出發生時，實踐通常時小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



機會項目



機會項目



機會項目

@聽牌項目



【BONUS出現率】

●BIG

設定1 : 1/442.8

設定2 : 1/442.8

設定3 : 1/442.8

設定4 : 1/439.8

設定5 : 1/439.8

設定6 : 1/439.8

●REG

設定1 : 1/565.0

設定2 : 1/555.4

設定3 : 1/520.2

設定4 : 1/504.1

設定5 : 1/489.1

設定6 : 1/474.9

●BONUS合成

設定1 : 1/248.2

設定2 : 1/246.4

設定3 : 1/239.2

設定4 : 1/234.9

設定5 : 1/231.6

設定6 : 1/228.3

●ART初當

設定1 : 1/688

設定2 : 1/637

設定3 : 1/635

設定4 : 1/576

設定5 : 1/562

設定6 : 1/451

【小役確率】

@通常時

●REPLAY合成確率

全設定共通 1/7.3

●押順鈴鐺(左第一停止)

全設定共通 1/18.6

●押順鈴鐺(中・右第一停止)

全設定共通 各1/10.1

●共通鈴鐺

設定1 1/257.0

設定2 1/233.2

設定3 1/222.2

設定4 1/219.2

設定5 1/204.2

設定6 1/200.4

- 弱櫻桃 全設定共通 1/91.5
- 強櫻桃 全設定共通 1/256.0
- 中段櫻桃 全設定共通 1/7281.8
- 西瓜 設定1 1/77.7 設定6 1/75.8
- 弱機會項目 全設定共通 1/176.6
- 強機會項目 全設定共通 1/273.1

@BONUS中

✗BIG中是ARMS圖案連線・凍結發生為ART確定。

REG中是凍結發生為ART確定。

(ART中是ARMS圖案連線＝遊戲數上乘，凍結＝ART累積獲得)

<<BIG中>>

- ▼鈴鐺 全設定共通 1/1.1
- ▼假ARMS圖案 全設定共通 1/10.0
- ▼ARMS圖案單連線 全設定共通 1/200.4
- ▼ARMS圖案雙連線 全設定共通 1/6553.6
- ▼槓龜(凍結發生) 全設定共通 1/16384.0

<<REG中>>

- ▼鈴鐺 全設定共通 1/1.001
- ▼槓龜(凍結) 全設定共通 1/1638.4

【同時成立確率】

● **共通鈴鐺**

設定1	無抽選	設定2	無抽選	設定3	無抽選
設定4	0.33%	設定5	0.31%	設定6	0.31%

● **西瓜**

設定1	2.61%	設定2	2.84%	設定3	3.75%
設定4	4.20%	設定5	4.65%	設定6	5.09%

● **弱櫻桃**

全設定共通 0.56%

● **強櫻桃**

全設定共通 33.59%

● **中段櫻桃**

全設定共通 66.67%

● **弱機會項目**

全設定共通 11.86%

● **強機會項目**

全設定共通 40.83%