

八通屋

紅葉武士

なでしこ侍 ネット (NET)



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※

●NET 原創之 Q 版戰士系列最新作

●ART特化機

【機械割】

設定1：97.3%

設定2：98.9%

設定3：101.7%

設定4：104.4%

設定5：107.2%

設定6：111.0%

【ART概要】

●1次遊戲中獎約2.7枚的增加

●1回合40次遊戲 + α

●遊戲數上乘 + 繼續率 (MAX85%) 類型

●跟從押順導航消化

●「紅葉點數」為MAX的話，ART直擊和機會區域突入抽選（也有從規定遊戲數消化ART當選）

●在「修行演出」成功為機會區域，在「對決演出」勝利為ART突入

●機會區域「覺醒模式」是10or20次遊戲繼續，ART期待度33%

●「超覺醒模式」突入時是ART期待度是75%為止增加

●ART突入後是「紅葉斬り機會」決定初期遊戲數 (MAX100次遊戲)

●ART中的「紅葉點數」MAX是上乘特化區域的突入抽選

●「突破機關挑戰」是20次遊戲完成為「惡代官惡作劇時間」突入

●「紅葉亂舞」是每次遊戲成立役對應遊戲數上乘

●ART中的青7連線為自力3 扨上乘區域「心眼一閃ノ儀」發動

●「なでしこBONUS (撫子BONUS)」成立為ART突入確定 & BONUS中是70~90%循環的青7連線為遊戲數上乘

【BONUS的純增枚數】

なでしこBONUS（撫子BONUS） [青7連線] 13枚超過，付出終了。

【天井】

ART後1280G消化為天井到達，ART當選確定。

通常模式的最大天井是1280G，天國A是256G，天國B是128G。

【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】

通常時是在內部有紅葉點數獲得期待度不同的低確、高確、天國的3種類與規定遊戲數為ART和自力解除區域發動的多數遊戲數解除模式存在。

遊戲數解除模式是通常A、通常B、通常C、天國A、天國B的5種類。

@舞台別高確期待度

根據滯留舞台，高確率期待度有變化。

至高確是在通常時的竹和機會項目成立時移行抽選發生。

高[秘密基地]



茶屋(白天)



城下町(白天)



茶屋(夕)

↑[城下町(夕)]

↑[茶屋(夕)]

↑[城下町(白天)]

低[茶屋(白天)]



城下町(夕)



秘密基地

@遊戲數解除模式

通常模式的最大天井是1280G，天國A是256G，天國B是128G。

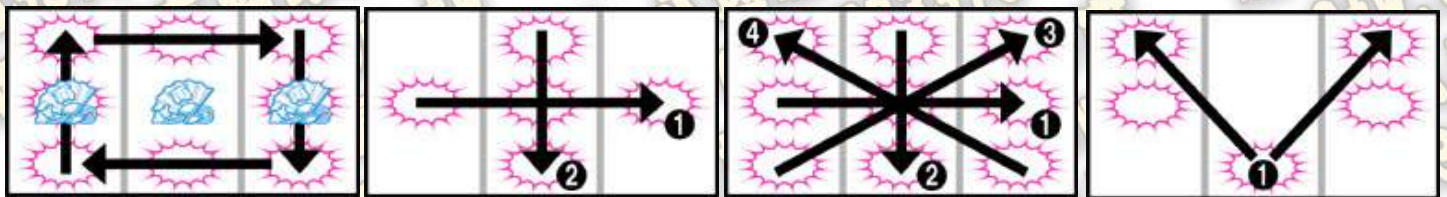
REPLAY停止時的轉輪閃爍為暗示遊戲數解除模式。

在REPLAY停止時時鐘閃爍的話天國間近。

大十字架(1.中段從左到右、2.中轉輪從上到下)是前兆的機會。

大十字架SP(1.大十字架+從左下到右上、2.從右下到左上)是前兆確定+天國模式的機會。

V閃爍(1.從中轉輪下段左上 & 右上)的話前兆+天國模式確定。



@大紅葉機會

大紅葉圖案出現為紅葉點數獲得、點數MAX時發生的連續演出成功為至覺醒模式(自力解除)orなでしこRUSH(撫子RUSH)(ART)直擊or上乘特化區域突入。

大紅葉是REPLAY聽牌槓龜後出現，若ART中2回連續出現。

大紅葉根據停止型和內部狀態獲得點數期待度有變化。

只有左轉輪大紅葉停止為弱or中、左 & 右轉輪大紅葉停止是強。

從REPLAY聽牌槓龜後以外出現的話中or強確定。

天國狀態中的大紅葉強停止是5點數以上的獲得確定。

【BONUS中的構成】

なでしこBONUS（撫子BONUS） [青7連線] 13枚超過，付出終了。

@なでしこBONUS（撫子BONUS）詳細

在每次7圖案連線，ART遊戲數的上乘發生的0次遊戲連上乘BONUS。

轉輪回轉前的停止型是[沒有7<中央7<左右7]的順序，期待度提高。

7連線的循環率是70~90%，7連線1回為最大100次遊戲上乘。

從凍結的なでしこBONUS（撫子BONUS）發生是循環率90%確定。

なでしこBONUS（撫子BONUS）終了後是天國模式移行的機會。



【機會區域的構成】

@連續演出解說

紅葉點數MAX時是連續演出發展，修行系演出是CZ突入的機會，對決系演出是ART直擊當選的機會。

【連續演出別ART・CZ突入期待度】

▼修行系(CZ突入的機會)

低 催眠術修行<劍術修行<鬥拳修行<出前修行<蹴球修行 高



▼對決系

(ART直擊當選的機會)

低 爆弾 ホッケー對決<喧嘩 綱引き對決<熱闘! 野球對決<爆走!ドラッグレース對決 高



@覺醒模式(自力解除)解説

10or20次遊戲繼續的自力解除區域。

區域中是全部的小役成立時，解除抽選發生。

惡代官的石造破壞的話，奧義體會為なでしこRUSH(撫子RUSH)(ART)突入。

突入時候的ART期待度は約33%，超覺醒模式是75%提高。

突入條件

・修行系連續演出達成

終了條件

・規定遊戲數消化



覺醒模式

小役別解除期待度

- ・機會項目是解除確定。

低[槓龜]<[REPLAY]<[REPLAY聽牌槓龜]<[大紅葉弱]<[大紅葉中]<[竹]<[鈴鐺]<[大紅葉強]<[機會項目]

@追跡舞台

突入的話，為なでしこRUSH(撫子RUSH)(ART)的前兆機會。



追跡舞台

【ART的構成】

なでしこRUSH(撫子RUSH)(ART)解説

1回合40~100G+上乘遊戲數獲得，遊戲數消化後的繼續抽選轉落為止循環的ART。

ART是經由ART準備狀態發動。

突入條件

- ・通常時的階段天井到達
- ・對決系連續演出勝利
- ・なでしこBONUS (撫子BONUS) 終了後

終了條件

- ・獲得遊戲數消化後的繼續抽選轉落

ART準備狀態

- ・準備中是扇儀表越增加，初期ART遊戲數越多。
- ・儀表是小役成立時增加，儀表MAX的話初期ART60G以上確定為最大100G。
- ・ART開始圖案連線的話是切破紅葉機會發生，按下PUSH按鈕決定遊戲數。



なでしこ RUSH
(撫子 RUSH)

繼續率

- ART的循環率是最大85%。

ART遊戲數的上乘

- 在ART中的特定小役成立時，ART遊戲數的直乘和上乘區域突入抽選發生。

【上特化區域】

- 在ART中紅葉點數MAX時至上乘區域突入。
- 上乘區域是3種類存在，[突破機關挑戰<紅葉亂舞<心眼一閃之儀]的順序，上乘期待度提高。

突破機關挑戰

- 20次遊戲完成，在惡代官惡作劇時間(上乘)突入的演出。
- 挑戰中是自力瞄準，讓惡代官惡作劇時間(上乘)的繼續率提高。
- 繼續率是從40%開始，最大90%為止增加，1回中獎的最大提高率是45%。



突破機關挑戰

惡代官惡作劇時間

惡代官惡作劇時間(上乘)

- 從突破機關挑戰突入的上乘區域。
- 惡作劇1回的能打的回數越多，上乘期待度越高。
- 按鈕連打遊戲數的上乘發生，每一次惡作劇最大上乘遊戲數是100G，最大繼續率是90%。
- 如果惡代官逃跑，懲罰結束再進入ART。

紅葉亂舞(每次遊戲上乘)

- 5次遊戲間，每次遊戲對應成立役為ART遊戲數的上乘抽選發生的區域。
- 從ART中的特定小役成立時抽選突入。
- 1次發動10~300次遊戲上乘。

50~300G[大紅葉強]

50~300G[機會項目]

30~300G[大紅葉中]

30~300G[竹]

10~100G[鈴鐺]

10~100G[大紅葉弱]

10~100G[槓龜]

10~50G[REPLAY]



紅葉亂舞

心眼一閃ノ儀(擇一自力上乘)

- 5or10次遊戲之間，在自力3択挑戰，每次正解時，ART遊戲數的上乘發生。
- 從ART的青7斜線連線突入。
- 最初迴轉的轉輪當選的話是40G以上上乘。
- 心眼一閃ノ中の青7連線為超・心眼一閃ノ昇格的話，5次遊戲追加，之後是2擇/3擇變化。



超なでしこRUSH(撫子RUSH)

- 命運之門演出中，如果逮捕惡代官的話，有昇格的可能性。
- 在超なでしこRUSH(撫子RUSH)(ART)昇格升格為高繼續率+天國模式確定。

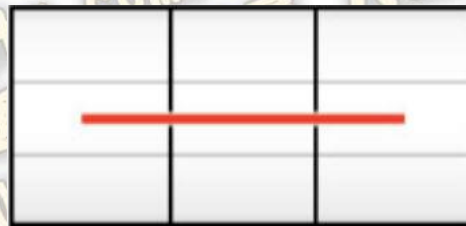
【轉輪排列】

【役構成】



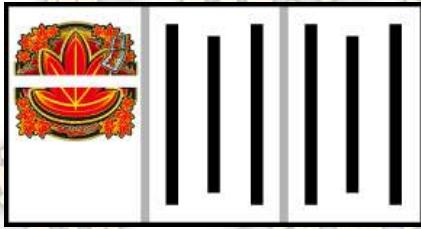
		なでしこBONUS	
超過 13 枚付出終了			
	-		
13枚or14枚			9枚
	5枚		
			REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪瞄準紅葉圖案。



<停止模式 1>

紅葉圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪上段
REPLAY 停止時，
中&右轉輪適當
打擊



<停止模式 3>

左轉輪上段西瓜
滑落時，中轉輪
適當打擊，右轉
輪瞄準西瓜



<なでしこ BONUS 中>

なでしこ BONUS 中
適當打擊消化就 ok

@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，各轉
輪瞄準青 7

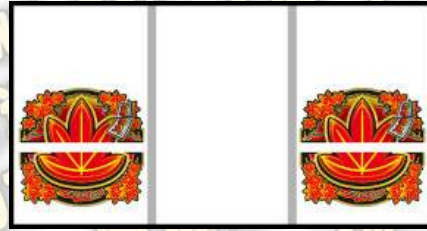


任何演出發生時，
實踐通常時的小役
瞄準

@機會役



弱 or 中紅葉



強紅葉



MB

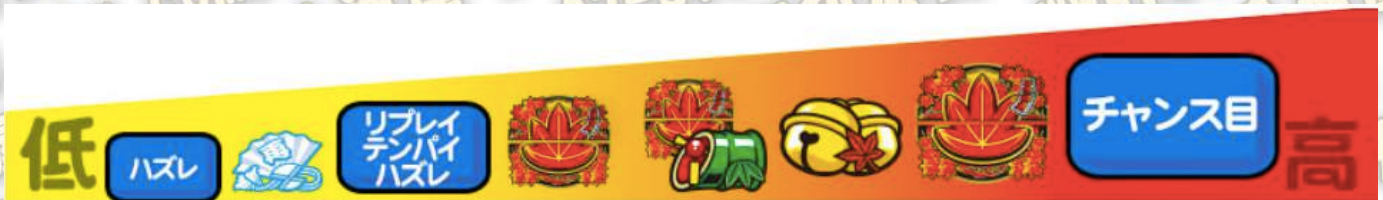


西瓜



機會項目

@覺醒模式中ART抽選符號



槓龜 REPLAY REPLAY 弱紅葉 中紅葉 鈴鐺 強紅葉 機會項目
聽牌槓龜 & 西瓜

【BONUS出現率】

●なでしこBONUS (撫子BONUS) 全設定共通 1/9362

●ART初當確率

設定1 1/248

設定2 1/227

設定3 1/225

設定4 1/199

設定5 1/191

設定6 1/165

【小役確率】

- 通常REPLAY 全設定共通 1/7.3
- 機會REPLAY 全設定共通 1/3276.8
- 中段鈴鐺 全設定共通 1/35.1
- 押順鈴鐺合成 全設定共通 1/3.9
- 弱紅葉 全設定共通 1/19.1
- 中紅葉 全設定共通 1/327.7
- 強紅葉 全設定共通 1/102.1
- CB 全設定共通 1/16.5