

八通屋

戰律のストラタス
戰律雲端
(高砂)



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※

• 由日本科樂美公司預定於2011年在PSP主機上發售推出，
在本作故事方面，將會以西元2058年的帝都東京為舞台，由於三年前突如其來，被稱為「米姆」（Meme/ミーム）的螺旋情報柱體的侵略，使得人類因此面臨滅亡危機，這個「米姆」是沒有實體的情報資訊存在，會不斷將人們依序吸收同化，而來自這些蒼藍「米姆」的據點「月面之云」（月面ストラタス）的巨大生體 進攻兵器「特異點」。

特異點的豐富多樣化強襲，加上一般攻擊又都對之完全無效，更是使得人類因此而墜入恐怖與絕望的深淵當中。

為了對抗「米姆」的侵略， 玩家們所隸屬的對米姆特務機關「帝特六機」也不斷號召戰力，並展開一場賭上玩家與夥伴們之間生死與共的激烈大戰！

- 疑似BONUS與戰律RUSH(AT)為出玉增加的類型。
- 帝特六機模式突入為全部的抽選值大幅提高。
- 差枚數管理型AT「戰律RUSH」搭載。

【機械割】

設定1	96.8%	設定2	97.8%	設定3	99.9%
設定4	103.4%	設定5	108.3%	設定6	115.2%

帝特六機模式中 全設定共通 130.3%(期待度)

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約3枚的增加
- 1回合100枚 + α 的差枚數管理類型
- 主要的BONUSorAT當選契機是從32次遊戲的周期抽選・特定小役的直擊
- 規定遊戲數的消化（所有位數都是相同奇數遊戲數為機會）
- BONUS是BIG（200枚）與REG（50枚）都為差枚數管理

- BONUS中是REPLAY連和特定小役為AT突入的機會（BIG中是白7連線為AT突入確定）
- AT初當時是BONUS & 上乘 & 規定枚數到達時的「特異點戰鬥」勝利保證
- AT中的白導航發生為上乘特化區域「ミーム(米姆)ZONE」突入的機會
- 全部的特異點（5体）殲滅的話，「殲滅RUSH」突入
- 「殲滅RUSH」終了後是MAX80%循環的「最終決戦アラバキ(荒吐)戰鬥」突入
- 特別模式「帝特六機模式」突入後是BONUS & AT當選率大幅提高

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，搭載2種類的疑似BONUS。

▼BIG BONUS

- 紅7連線 規定枚數(200枚)獲得時終了。
- ※通常時は進行戰律RUSH抽選。
- ※AT時は進行戰律RUSH(AT)の差枚數上乘。

▼REG BONUS

- BAR連線 規定枚數(50枚)獲得時終了。
- ※經由通常時は進行戰律RUSH抽選。
- ※經由AT時は進行戰律RUSH(AT)の差枚數上乘。

【天井】

疑似BONUS與AT間，999G消化為天井到達，疑似BONUSorAT的當選確定。

【懲罰】

●通常時

變則按押時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。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的模式移行契機

通常時は遊戲數消化、特定役成立、32G周期の3種類為機會模式移行抽選發生。遊戲數消化與特定役解除是防衛模式(前兆)移行，遊戲數是「333」與「777」等每位數為相同奇數為機會。

遊戲數の分配は根據模式不同，天國模式は111G以內確定。

32G周期は成立役對應獲得の點數，32G到達時，點數對應至CLIMACX模式(突入區域)orTOP模式(自力解除)の移行抽選。

@舞台別期待度

アメノミハシラは高確の機會，シンアラバキ作戰區域は帝特六機模式(超高確)突入時移行。



低[市街地]



低[帝特六機本部]



高[アメノミハシラ]



激[シンアラバキ(荒吐)作戰區域]

AT獲得契機

特定小役成立時，防衛模式(前兆)移行抽選發生。

低 弱機會目<弱櫻桃(2連)< 西瓜<強機會目<強櫻桃(3連) 高

@連續演出

根據發生的連續演出，期待度有變化。



1.0[游泳對決]
(六機成員)



1.0[遊戲對決]
(六機成員)



2.0[柔道對決]
(六機成員)



2.0[射擊對決]
(六機成員)



3.0[vs單眼兵(米姆)]



4.0[vs八神(米姆)]



5.0[vs命(米姆)]



【機會區域的構成】

@防衛模式(前兆)解說

最大32次遊戲的前兆模式。夥伴越增加，本前兆期待度越高。也有2人同時增加的模式，楔出現的話是刺激！戰鬥勝利為BONUSorAT獲得。

突入條件：規定遊戲數消化 / 特定役成立抽選



防衛模式

@(超)TOP模式(自力解除)解說

• 10G or 20G繼續，在這之間每次遊戲全役為進行BONUS or 戰律RUSH(AT)抽選的自力機會區域。

特定役成立為機會、強特定役是刺激！ 楔開眼為確定。

通常的TOP模式是 BONUS or 戰律RUSH(AT)期待度33% ,
超TOP模式是77%。

突入條件：32G周期抽選



(超)TOP 模式

@CLIMACX模式(突入區域)解說

7G間繼續，BONUS以上的期待度50%的告知區域。

模式中，征四郎覺醒的話，是帝特六機模式(超高確)突入的告知區域。

突入條件：主要是32G周期抽選 / 周期抽選以外也有突入的可能。



CLIMACX 模式

@帝特六機模式(超高確)解說

帝特六機模式突入為被稱為設定7的特別出玉性能模式。

模式是BIG和AT後的循環抽選轉落為止繼續，

REG後是無條件繼續。繼續率是，50%・80%・90%的3種類。

模式性能

- 初當確率為1/74(BONUS+AT)，特別式AT當選期待度大幅提高。
- 最大天井為333G為止，天井到達時是AT確定。
- 模式中是超過設定6，出玉期待度是130%。

突入條件：CLIMACX模式的抽選 / アラバキ(荒吐)戰鬥20連勝

終了條件：循環抽選轉落



帝特六機模式

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

固定BONUS未搭載，搭載2種類の疑似BONUS。

▼BIG BONUS

・紅7連線 規定枚數(200枚)獲得時終了。

※經由通常時は進行戰律RUSH抽選。

※經由AT時は進行戰律RUSH(AT)の差枚數上乘。



BIG BONUS

▼REG BONUS

・BAR連線 規定枚數(50枚)獲得時終了。

※經由通常時は進行戰律RUSH抽選。

※經由AT時は進行戰律RUSH(AT)の差枚數上乘。



REG BONUS

AT獲得契機

通常時のBONUS中は戰律RUSH(AT)突入抽選發生。

AT中は上乘抽選發生，AT中のBONUS成立は上乘確定。

BONUS中の切入發生時，白7連線的話，AT獲得。

切入の顏色は[藍<紅<彩虹]依順序期待度提高。

BONUS中の強特定役成立時與REPLAY連續時，AT獲得抽選發生。

長凍結發生はAT+BONUS3個保障。

【AT的構成】

@戰律RUSH(AT)解説

1回合100枚+上乘枚數獲得為止繼續的AT。突入為BONUS+1回上乘保證。

AT中の特定役成立時は上乘抽選與特異點戰鬥突入抽選發生。



戰律 RUSH(AT)

獲得規定枚數獲得時是經由倒數演出，至特異點戰鬥發展，戰鬥勝利為BONUS獲得。

突入條件

- 通常時的規定遊戲數消化
- 通常時的特定小役成立時抽選
- 機會區域中的抽選
- BONUS中的抽選
- 帝特六機模式突入時。

終了條件：獲得規定枚數到達時的特異點戰鬥敗北

上乘契機：特定役成立時為即上乘、後上乘、連續上乘、回胴上乘、役物上乘，最大777枚上乘。

@特異點戰鬥

- 出現的敵兵器擊破的話，BONUS確定。
- 全5体擊破的話，殲滅RUSH(上乘)突入。
- 根據出現的特異點，勝利期待度有變化。

1.0[第一號・モヤウ] 2.0[第二號・チヌル] 2.0[第四號・コイネガウ]

3.0[第三號・カジカム] 4.0[第七號・カケル]

突入條件：AT中，成立的特定小役 / AT中規定差枚數消化時。

@ミーム(米姆)區域(上乘)

- 5G之間，每次遊戲獲得枚數的上乘發生的上乘特化區域。



ミーム(米姆)區域

- ※ 根據轉輪演出，1G也有可能有多數次上乘發生。
- 搖桿ON時，特定役變化演出為0G連上乘發生。

突入條件：AT中的白導航的非鈴鐺連線突入。



白導航

@殲滅RUSH(高期待度AT)

- 突入時は戦律RUSH(AT)の剩餘枚數，BONUS中的上乘部分進行加算の高期待度AT。
- 特異點戰鬥の5体撃破為突入。
- 滞在中は特定役成立為上乘確定。
- 規定枚數消化後は必定至アラバキ(荒吐)戰鬥(上乘)突入。

突入契機：特異點5体撃破時。

※ 突入時は戦律RUSH(AT)の剩餘差枚數為殲滅RUSH開始。



殲滅 RUSH



アラバキ(荒吐)戰鬥

@最終決戰アラバキ(荒吐)戰鬥

- 1回合16G(戰鬥準備區間10G + 戰鬥區間6G)繼續，戰鬥敗北為止回合繼續。
- 若無失敗，戰鬥繼續，20連達成為帝特六機模式(超高確)確定。
- 繼續率は50%、60%、70%、80%。
- アラバキ(荒吐)戰鬥終了後は天國模式移行確定。

突入契機：殲滅RUSH終了後，必定突入 / 戰鬥終了後は天國模式濃厚。

【轉輪排列】

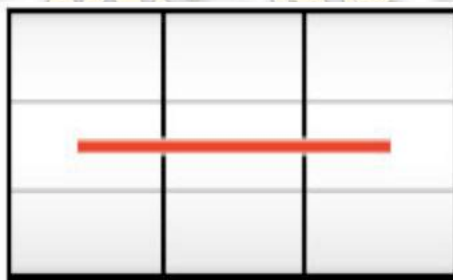
【役構成】

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

	BIG BONUS
約200枚	
	REG BONUS
約50枚	
	戦律RUSH (AT) or 上乘せ
3 or 8枚	3枚
1枚	REPLAY

【有効線】

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、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 出現時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS & ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。

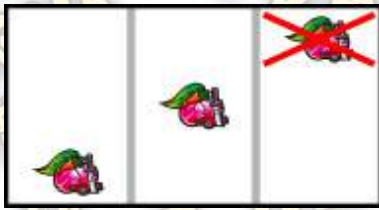


切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。

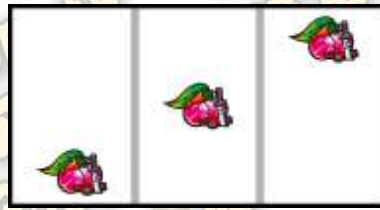


無導航時實踐通常時打擊方法。

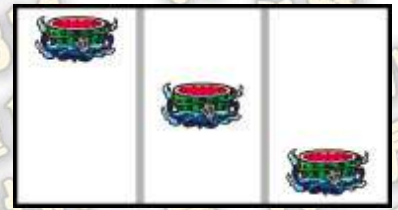
@機會役



弱櫻桃



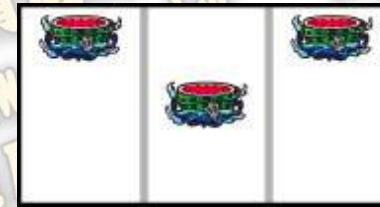
強櫻桃



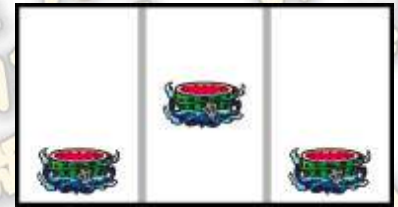
西瓜



弱機會目



強機會目



強機會目



中段櫻桃



中段西瓜



上段鈴鐺



7一直線

@BONUS & AT抽選符號



弱機會目

弱櫻桃

西瓜

強機會目

強櫻桃

【BONUS出現率】

• BIG BONUS出現率

設定1 1/357.1

設定2 1/354.9

設定3 1/328.6

設定4 1/311.4

設定5 1/291.9

設定6 1/274.5

▼帝特六機模式中

全設定共通 1/191.2

• REG BONUS出現率

設定1	1/447.4	設定2	1/430.2	設定3	1/406.3
設定4	1/380.6	設定5	1/354.6	設定6	1/330.2

▼帝特六機模式中

全設定共通 1/271.6

• BONUS合成出現率

設定1	1/198.6	設定2	1/191.7	設定3	1/181.7
設定4	1/171.3	設定5	1/160.1	設定6	1/149.9

▼帝特六機模式中

全設定共通 1/112.2

• AT確率

設定1	1/654.9	設定2	1/636.6	設定3	1/553.7
設定4	1/521.4	設定5	1/448.2	設定6	1/414.4

▼帝特六機模式中

全設定共通 1/221.2

• BONUS+AT合成確率

設定1	1/152.4	設定2	1/147.4	設定3	1/136.8
設定4	1/128.9	設定5	1/118.0	設定6	1/110.1

▼帝特六機模式中

全設定共通 1/74.4

【小役確率】

@通常時

※小役確率是全設定共通

●西瓜

• 無振動STEP: 1/192.6

• 振動STEP1: 1/1176.9

●弱櫻桃

• 無振動STEP : 1/155.0

• 振動STEP1 : 1/947.2

●強櫻桃

• 無振動STEP : 1/521.9

• 振動STEP1 : 1/2841.7

• 振動STEP2 : 1/4262.5

●中段櫻桃 : 1/4096.0

●弱機會目

• 無振動STEP : 1/105.3

• 振動STEP1 : 1/643.7

●強機會目

• 無振動STEP : 1/432.3

• 振動STEP1 : 1/2353.7

• 振動STEP2 : 1/3530.6