

八通屋

ベルセルク
烙印勇士
(七匠)



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※

《烙印勇士》是日本漫畫家三浦建太郎所作的奇幻漫畫，現時在白泉社出版的雙周刊雜誌《YOUNG ANIMAL》不定期連載中。

舞台為以中世紀歐洲為藍本的「劍與魔法世界」，描繪身背長度超越自身大劍的劍士凱茲復仇之旅的黑暗幻想故事。

書名「ベルセルク」來自北歐神話中的狂戰士(berserker)。

故事開始階段的舞台為米特蘭王國，大陸的不同國家，圍繞領土和信仰問題，幾百年間持續相爭。遠古時代便有人信奉泛靈論，

不過現在以由法王廳為中心的宗教、薩滿教和崇拜偶像為主流。

在人以外也存在著超自然生物，不過現在大多數人類都不再看到他們的身影了。

人類社會存在社會階級，採取農奴制，政治及法權由貴族等特權階級壟斷。

各國主要以君主制組成，週邊各國執行著封建體制。存在銀行業和貿易業，但作品中無出現過紙幣，金幣和銀幣是主要的流通貨幣。在科學技術上，已經開發出火藥和大砲，但手槍還沒普及，在戰爭中劍、矛、弓箭(弩)為主要武器，而船隻就以一般帆船為主。

法王廳教圈國家仿照中世紀歐洲黑暗時代的風俗，而庫夏帝國就是仿照中世紀南亞的風俗。

- 3種類的疑似BONUS(ART)為代幣增加的類型。
- BONUS的自力高確率區域「戰魔機會」搭載。
- 疑似BONUS與疑似BONUS的累積高確率區域循環的「バーサーカーループ(狂戰士循環)」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.2% 設定2 : 98.7% 設定3 : 100.3%
設定4 : 104.5% 設定5 : 109.0% 設定6 : 112.6%

【ART概要】

疑似BONUS以外のART不存在。

@斬魔BONUS&バーサーカー(狂戦士)BONUS

- ・1次遊戯中獎約2.3枚の増加
- ・1回合40～200次遊戯（「バーサーカー(狂戦士)BONUS」也有200次遊戯以上の繼續）
- ・回合數上乘類型
- ・「斬魔BONUS」中是特定小役與MB為1G連的累積上乘特化區域「狂戦士MODE（・滅）」抽選
- ・「狂戦士MODE（・滅）」中是聽牌目出現時，1G連累積
- ・「斬魔BONUS」主要是從前兆舞台「魔群襲來ZONE」與自力高確舞台「戰魔CHANCE」（期待度50%以上）當選
- ・也有初當為「狂戦士MODE（・滅）」的可能
- ・「バーサーカー(狂戦士)BONUS」是「バーサーカーループ(狂戦士）」（1G連循環）中的主要BONUS為1G連&「狂戦士MODE（・滅）」抽選
- ・「バーサーカーBONUS」中のLOGO出現為「狂戦士MODE（・滅）」累積

@ファルコン(獵鷹)BONUS

- ・1次遊戲中獎約2.3枚的增加
- ・1回合120or204or312or448or711枚
- ・差枚數管理類型
- ・消化中的「JAC-IN」當選為1G連高確區域移行
- ・終了後は必定「光之鷹MODE」突入，白7連線で「ファルコン(獵鷹)BONUS」、黒7連線為「バーサーカー(狂戰士)BONUS」當選
- ・「ファルコン(獵鷹)BONUS」與「光之鷹MODE」的循環率是最大為82%

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載3種類的疑似BONUS。

主體是純增2.3枚的ART，只有這個疑似BONUS為代幣增加的類型。

@斬魔BONUS 紅7連線

40G~200G繼續。是為基本的疑似BONUS。

@バーサーカー(狂戰士)BONUS 黒7連線

40G~200G繼續+狂戰士模式抽選。

消化中，累積的疑似BONUS 1G連放出。

@ファルコン(獵鷹)BONUS 白7連線。

1回合120枚~711枚的枚數管理方式。

最大繼續率是82%、繼續抽選失敗為止，回合繼續。

@蝕BONUS BAR連線突入

進行50連續的累積抽選。平均累積數是10個以上。

【天井】

BONUS間1000次遊戲消化為天井到達，經由最大32次遊戲的前兆，BONUS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。

●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

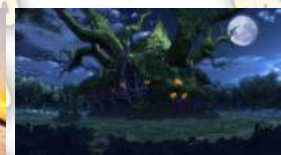
通常時是內部的BONUS獲得期待度不同的低確、高確、超高確存在。

特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生、此後突入到聽牌目提高狀態。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確率與BONUS期待度有變化。

魔群襲來區域是為BONUS前兆區域。



低 森舞台 < 平原舞台 < 洞窟舞台 < 村莊舞台 < 靈樹之館 高



魔群襲來區域

@BP(ベハリットポイント(貝黑里特點數))

通常時是進行内部的ベハリットポイント(貝黑里特點數)累積抽選。

ベハリットポイント(貝黑里特點數)MAX為戰魔機會(CZ)當選。

ベハリットポイント(貝黑里特點數)是主要為MB中的鈴鐺成立時進行。

轉輪停止時，短凍結發生為點數獲得濃厚。

筐體右側搭載的輔助液晶光環顏色、暗示點數累積狀況。

光環的顏色是[藍<黃<綠<紅]依順序提高期待度。

點數MAX到達為輔助液晶反轉、戰魔機會(CZ)突入。



貝黑里特點數

@BONUS獲得抽選

通常時的特定小役成立，BONUS的獲得抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜<共通鈴鐺<機會目<強櫻桃<強西瓜<強鈴鐺<

中段櫻桃高

【機會區域的構成】



@戰魔機會(自力CZ)解說

戰魔機會

從通常時的BP(ベハリットポイント(貝黑里特點數))獲得突入的平均15G的自力解除區域。

區域中是全小役為BONUS與狂戰士模式的獲得抽選發生，突入時的BONUS

期待度是約50%。最終的戰鬥勝利的話，為BONUSor狂戰士模式獲得。

突入條件：BP最大5點數獲得

終了條件：規定遊戲數消化

背景：背景是2種類存在，[靈樹の館<劍の丘]依順序提高期待度。

最終戰鬥：根據對戰對手，勝利期待度有變化。



低 VSグレンベルト < VS人型ゾッド < VS使徒型ゾッド 高

@魔群襲來區域(前兆)解說

通常時的BONUS前兆為突入的區域。

區域中發生的連續演出成功的話，為BONUS確定。

區域突入時的平均BONUS期待度是約25%。

@連續演出

根據發生的連續演出，成功期待度有變化。



低 トロールを撃破せよ < イシドロVSポストロール < セルピコVSポストロール < ガッツVSオーグル 高

【ART的構成】

@疑似BONUS(ART)解說

BONUS是全4種類，斬魔BONUS為基本BONUS。

斬魔BONUS 40G~200G [紅7連線]

バーサーカー(狂戰士)BONUS 40G~200G [黑7連線]

ファルコン(獵鷹)BONUS 最大711枚 [白7連線]

蝕BONUS 約50枚 [BAR連線]

@斬魔BONUS(紅7連線)解說



紅7連線的入賞線數×40G繼續的疑似BONUS。 **斬魔 BONUS**

線是最低1(40G)~最大5(200G)線。

BONUS中是狂戰士模式(累積區域)的突入抽選發生。

BONUS中的黑7連線為狂戰士模式、白7連線為フアルコン(獵鷹)BONUS累積。特定小役成立時，狂戰士模式獲得抽選發生。

BONUS開始時，可以選擇告知方法。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選 / 戰魔機會(自力CZ)成功

終了條件：規定遊戲數消化

準備中

- ・斬魔BONUS準備中是背景的颜色暗示入賞線數期待度。
- ・颜色是[黃<綠(2↑)<紫(3↑)<虹(4↑)]依順序提高期待度。
- ・2擇挑戰發生時是左右的2擇成功為5線連線的機會。

切入演出

- ・BONUS中，切入發生的話，7連線的機會。
- ・切入角色是[イシドロ<セルピコ<ガッツ]依順序提高期待度。

狂戰士模式(累積區域)獲得契機

- ・BONUS中的特定小役成立時，狂戰士模式突入抽選發生。

低弱櫻桃=弱西瓜<共通鈴鐺<機會目<強櫻桃<強西瓜<強鈴鐺<

中段櫻桃**高**

@狂戰士模式(累積區域)解說



11Gor21G繼續的BONUS累積特化區域。

區域中是約1/8為出現的聽牌目為BONUS累積。

狂戰士模式

BONUS中的黑7連線為バーサーカー(狂戰士)BONUS累積、金7連線為フルコン(獵鷹)BONUS累積。

突入時為保障最低1個的BONUS累積。

突入條件：BONUS中的特定小役成立時抽選 / 戰魔機會(自力CZ)中的獲得抽選

終了條件：規定遊戲數消化

狂戰士模式(減)

- 區域中的聽牌目出現後，約1/3為0G連上乘發生的超累積區域。
- 從狂戰士模式中的特定小役成立時的昇格抽選突入。
- 突入時的平均獲得累積數是約9個。
- 與狂戰士模式的不同是約1/3為狂喜亂舞發生，7連線為BONUS累積。



狂戰士 BONUS

@バーサーカー(狂戰士)BONUS(黑7連線)解說

狂戰士模式(累積區域)為獲得的BONUS 1G連放出的疑似BONUS。

繼續遊戲數是40G~200G。

BONUS中是狂戰士模式的突入抽選發生。

バーサーカー(狂戰士)BONUS是狂戰士模式的突入期待度不同的4階段的

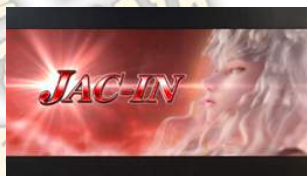
等級存在，Lv.1~Lv.3及EXTRA4個階段，等級越高機會越高。

消化中的黑7連線為等級提高，模式等級提高時是繼承之前的等級遊戲數，Lv.1的遊戲數為0時，BONUS終了。

突入條件：狂戰士模式中的累積獲得 /

ファルコン(獵鷹)BONUS中的黑7連線 / 蝕BONUS中的黑7連線

終了條件：規定遊戲數消化



獵鷹 BONUS

@ファルコン(獵鷹)BONUS(白7連線)解說

最大711枚的差枚數管理型的疑似BONUS。

BONUS中是ファルコン(獵鷹)BONUS的1G連累積抽選發生。

BONUS終了後、若無累積，也會至光之鷹模式突入，最大82%為ファルコン(獵鷹)BONUS再突入。

突入條件：斬魔BONUS中的白7連線 /

バーサーカー(狂戰士)BONUS中的金7連線 / 蝕BONUS中的金7連線

終了條件：規定差枚數獲得

規定枚數：120、204、312、446、711枚的其中之一。

1G連累積

• BONUS中的特定小役成立時，JACIN突入抽選發生。

• JACIN中是高確率為1G連的累積發生。

• 插曲發生時是機會。

光之鷹模式

- ・ 累積未保有時，突入的BONUS循環演出。
- ・ 最大82%為ファルコン(獵鷹)BONUS循環。
- ・ 模式中的特定役成立是循環濃厚。
- ・ 瞄準切入為白7連線的話，是ファルコン(獵鷹)BONUS的循環確定、黑7連線是バーサーカー(狂戰士)BONUS突入為循環終了。

@蝕BONUS(BAR連線)解說

從蝕凍結發生突入的超上乘BONUS。

獲得枚數雖只有50枚，但BONUS後1G連上乘的「Stock By Re:Birth」突入。

突入條件：蝕凍結的黑BAR連線

終了條件：規定枚數的獲得

「Stock By Re:Birth」

- ・ 凍結中，按下按鈕為連續50回的上乘機會發生。
- ・ 平均上乘累積數是10個以上。
- ・ 金7上乘是對應ファルコン(獵鷹)BONUS、黑7上乘是對應バーサーカー(狂戰士)BONUS。



蝕 BONUS

【轉輪排列】

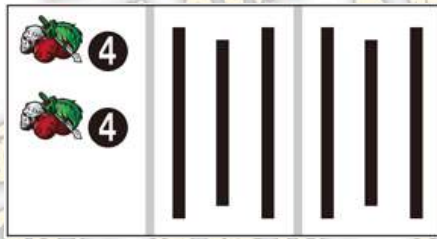
【役構成】



	蝕BONUS
	ファルコン(獵鷹)BONUS
	バーサーカー(狂戰士)BONUS
	斬魔BONUS
3 or 9 or 12 or 13枚	- - 3枚 or REPLAY
REPLAY	REPLAY

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準 4 號櫻桃，根據左轉輪的停止型，中、右轉輪不同打擊方法。



<停止模式 1>

櫻桃出現時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

下段紅 7 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止，若無跟從導航，可能會有懲罰發生。



無導航時實踐通常時打擊方法。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。

@機會小役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



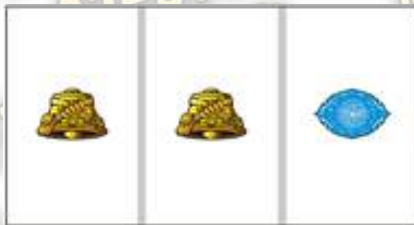
弱西瓜



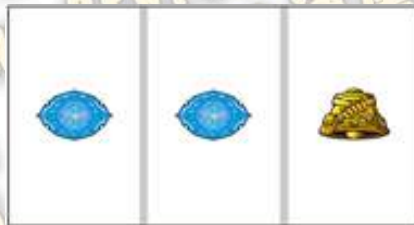
強西瓜



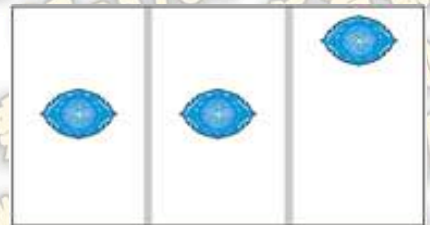
強鈴鐺



機會目



機會目



MB

【BONUS出現率】

・初當疑似BONUS合成

設定1: 1/221.8

設定2: 1/210.6

設定3: 1/198.9

設定4: 1/183.7

設定5: 1/173.1

設定6: 1/160.8

・疑似BONUS出現率合成

設定1: 1/90.7

設定2: 1/88.0

設定3: 1/79.9

設定4: 1/73.2

設定5: 1/64.7

設定6: 1/62.3

【小役確率】

@通常時

- ・中段鈴鐺 (3枚) 全設定共通 1/4096.0
- ・確定中段鈴鐺 (3枚) 全設定共通 1/16384.0
- ・確定13枚鈴鐺 全設定共通 1/65536.0
- ・弱櫻桃 (3枚) 全設定共通 1/72.3
- ・強櫻桃 (3枚) 全設定共通 1/512.0
- ・中段櫻桃 全設定共通 1/16384.0
- ・弱西瓜
 - 設定1 1/94.7 設定2 1/94.9 設定3 1/95.3
 - 設定4 1/95.5 設定5 1/95.8 設定6 1/96.1
- ・強西瓜
 - 設定1 1/655.4 設定2 1/642.5 設定3 1/630.2
 - 設定4 1/618.3 設定5 1/606.8 設定6 1/595.8
- ・機會目 全設定共通 1/218.5
- ・MB 全設定共通 1/27.2
- ・通常REPLAY 全設定共通 1/7.3