

八通屋

ストライクウィッチーズ
強襲魔女
(オーイズミ(OIZUMI))



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※

● 動漫『強襲魔女』的聯名機。

Project Kagonish為原作，插畫家島田フミカネ負責插畫，角川書店企劃的跨媒體平台作品，以及依此改編的動畫、漫畫、小說、遊戲等。島田フミカネ亦不時會做出一些和此系列相關的同人物，例如尚未出現於相關系列作的世界各國的魔女們。

那是與我們的地球相似，存在著魔力的世界。二十世紀初，突然出現的敵人「涅洛伊（異形軍）」，以壓倒性的武力與瘴氣的污染大舉入侵。人類將唯一的希望寄託在能夠驅動魔力機械裝置「飛行腳」，具有魔力的「魔女」們身上；而從世界各國齊集的她們，被稱為「STRIKE WITCHES（ストライクウィッチーズ）」。

● 新規動畫映像&完全新作插曲(3種類)搭載。

● 疑似BONUS與AT「ウォーロックモード(Warlock模式)」為代幣增加的類型。

● 自力機會區域「ネウロイの巣モード(涅洛伊之巢模式)」「お風呂モード(泡湯模式)」搭載。

【機械割】

設定1	97.6%	設定2	99.0%	設定3	101.0%
設定4	103.9%	設定5	107.0%	設定6	111.2%

【AT概要】

● 1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

● 差枚數管理類型

【BONUS的純增枚數】

BIG BONUS [紅7連線] [藍7連線] 約120枚 (AT 55G)

REG BONUS [BAR連線] 約65枚 (AT 30G)

【天井】

天井是遊戲間與BONUS回數的2種類存在。

@遊戲數天井

BONUS及AT間1280次遊戲消化為天井到達，BIG+AT獲得確定。

@BONUS回數天井

6回連續BONUS中的AT未當選，次回BONUS時的AT獲得確定。

【懲罰】

●通常時

沒有懲罰。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是內部的有9個模式，最大256G至天國模式(天國模式有循環性)突入，經由前兆至自力機會區域突入。

1個模式是32G消化或特定役成立為模式升級發生。

模式昇格契機

通常時的特定小役成立時，模式升級抽選發生。

低 槓龜 < REPLAY < 鈴鐺 < 弱櫻桃 < 弱西瓜 < 機會目 < 強西瓜 < 強櫻桃 高

根據液晶舞台，暗示滯在模式。



低 滑走路



食堂



衣架



執務室高



< エイラ(艾拉)
的房間(濃厚)

魔道計數器

特定役出現後，魔道計數器發動是機會。



魔道計數器

BONUS獲得契機

通常時的特定小役成立時，BONUS的直當抽選發生。

低 槓龜 < REPLAY < 鈴鐺 < 弱櫻桃 < 弱西瓜 < 機會目 < 強西瓜 < 強櫻桃
< 聽牌目 高

@連續演出

從次回予告突入、標題為羽毛圖案、回想情景發生為機會。



★2.0 [模擬戰で勝利せよ！(模擬戰勝利)]

★2.5 [ルッキーニを捕まえろ！(捕獲魯基尼)]

★3.5 [第3話 一人じゃないから] (不是一個人)



★4.0 [第6話 いっしょだよ] (一起喔!)

★5.5 [第4話 ありがとう] (謝謝)

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

BIG與REG都是疑似BONUS。

BIG [紅7連線] [藍7連線] 約120枚

REG [BAR連線] 約65枚

@BIG

55次遊戲繼續約能獲得120枚的遊戲數管理的疑似BONUS。

特定役與押順不問3枚鈴鐺成立時，ウォーロックモード(Warlock模式)(AT)獲得抽選發生，突入時的AT獲得期待度は50%以上。

BONUS中的特定役出現率是約1/11.9。

白7連線成立是AT確定！

「ラッシュチェック(RUSH Check)」發生時，登場的角色數越多，AT當選期待度越提高。



BIG

REG

@REG

30次遊戲繼續約能獲得65枚的遊戲數管理型的疑似BONUS。

特定役成立為角色點數獲得越多，AT期待度越提高，突入時的AT獲得期待度は30%以上。

登場的小角色越多，AT期待度越提高，全員集合はストライクRUSH(STRIKE 強襲RUSH)+次回天國開始確定。

BONUS中の特定役出現率是約1/6.4。

@EPISODE (插曲)BIG BONUS

55次遊戲繼續的AT+紅城模式確定的BONUS。

BONUS中是展開完全新作插曲，插曲是全3種類。

【機會區域的構成】

機會區域是ネウロイの巣モード(涅洛伊之巢模式)(期待度33%)與お風呂モード(泡湯模式)(期待度50%)2種類。

20G固定為鈴鐺與特定役成立，「內部%」越獲得，BONUS獲得期待度越高。
從機會區域成功的BONUS當選是2/3以上的BIG。

▼突入契機

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 天國模式突入後

@內部%

- 機會區域中是特定役出現率為1/5.9為止大幅提高。
- 鈴鐺、櫻桃、西瓜、機會目成立時，是最低5%的「內部%」獲得。

@徽章演出

- 液晶左邊的徽章顏色暗示獲得「內部%」。
- [藍(10%↑)<黃(20%↑)<綠(30%↑)紅<(50%↑)]依序提高期待度。

@ネウロイの巣モード(涅洛伊之巢模式)(CZ)

20G繼續的自力機會區域。
消化中進行AT當選期待度的昇格抽選。
最終的連續演出發展告知BONUS是否當選。
BONUS期待度約33%。



涅洛伊之巢模式

▼突入契機

通常時，成立的特定小役 (根據內部模式當選期待度有變化)
天國模式到達時

@お風呂モード(泡湯模式)(CZ)

▼概要

20G繼續的自力機會區域。
消化中是進行AT當選期待度的昇格抽選。
お風呂モード(泡湯模式)是有連續性(最大70%繼續)，CZ終了後有再突入的可能性。
BONUS期待度約50%

▼突入契機

通常時，成立的特定小役 (根據內部模式當選期待度有變化)
天國模式到達時

【AT的構成】

@ウォーロックモード(Warlock模式)(AT)

ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)(上乘)決定的初期枚數+上乘枚數繼續的差枚數管理型的AT。1G中獎的純增枚數是約2.2枚。
初期差枚數是ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)決定。
AT消化中對應成立役進行舞台昇格抽選・ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)・魔力儀表亮燈抽選。
舞台昇格為特定小役出現率變動，魔力儀表の五芒星效果完成時是進行ストライク(STRIKE強襲)抽選。

▼突入契機

・BONUS中的AT獲得抽選

▼舞台別特定小役出現率期待度

低 海上<丘<上空高



泡湯模式



Warlock 模式

@ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)(上乘)

- ・ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)是從白7連線突入的差枚數獲得特化區域。
- ・區域中是ストライクSPIN(STRIKE強襲SPIN)與白7連線的循環為上乘繼續，白7連線時是循環率提高抽選發生。
- ・ストライクSPIN(STRIKE強襲SPIN)與白7連線是個別的循環率存在，白7連線的循環率是33~80%。
- ・初回突入時是有繼續保障，根據白7的連線，性能不同。
 - 白7單連線時：最低保障2回，平均約220枚獲得。
 - 白7雙連線時：最低保障5回，平均約615枚獲得。

▼突入契機

ウォーロックモード(Warlock模式)初當時
ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)完走時



STRIKE 強襲 RUSH

@ストライクSPIN(STRIKE強襲SPIN)

- ・ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)(上乘)中發生的ストライクSPIN(STRIKE強襲SPIN)有5種類不同配置、循環率、獲得期待枚數的抽選。

【枚數加速類型】シャーロット(夏洛特)&ルッキーニ(魯基尼)

- ・繼續未當選為止差枚數上乘發生。
- ・每次繼續的上乘差枚數增加。
- ・繼續率是0~92%。
- ・平均獲得枚數是約50枚~530枚。



枚數加速類型

【連擊類型】宮藤&リネット(莉涅特)

繼續未當選為止差枚數上乘發生。

1回合為3回上乘發生。

繼續率是65%~94%。

平均獲得枚數是約100枚~530枚。



連擊類型

【枚數分裂類型】坂本&ペリーヌ(佩琳)

每次分裂發生的獲得枚數倍增。

最大32回の上乗枚數分裂。

最大分裂數是32回。

平均獲得枚數是約290枚~970枚。



枚數分裂類型

【BET連中類型】サーニャ(桑妮亞)&エイラ(艾拉)

繼續未當選為止，每次按下BET按鈕枚數上乘。

每次20連中為大量上乘的機會。

最大98.9%繼續。

平均獲得枚數是約480枚~1020枚。



BET 連中類型

【凍結繼續類型】

ミーナ(明娜)&エーリカ(艾莉卡)&バルクホルン(巴克霍隆)

5種類之中最強上乘性能。

繼續未當選為止凍結繼續。

根據凍結時間長短，差枚數上乘發生。

終了時的按下MAXBET上乘枚數最大2倍增加。

最大96.5%繼續。

平均獲得枚數是約1020枚。



凍結繼續類型

@ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)(CZ)

ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)是，規定遊戲數(1~15G)完走為ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)突入的AT中的機會區域。

消化中の特定小役成立時は進行規定遊戲數の短縮抽選。

敵出現為2擇導航挑戰，押順成功時，區域繼續。押順不正解時，ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)終了

保留圖案的颜色是[白<藍<紅<虹]依順序完走期待度提高。

ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)有循環性，即使失敗的話，也可能有最大75%的確率進行循環。

▼突入契機

ウォーロックモード(Warlock模式)中成立的特定小役

魔力儀表全亮燈時。

(突入率約1/65)



STRIKE 強襲機會



魔力儀表

@魔力儀表

- 特定役獲得時，掃帚1~5個累積，弱櫻桃與西瓜也會獲得。
- 集滿5個掃帚時，ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)(CZ)與ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)(上乘)獲得抽選發生。
- 當選期待度は33%。

@舞台

- 根據滯在舞台，特定役出現確率有變化。
- 舞台是積龜時與押順不問鈴鐺成立時，模式升級抽選發生，機會目成立是空模式移行濃厚。



海模式

特定役出現率 1/15.8



陸模式

特定役出現率 1/9.8



空模式

特定役出現率 1/5.8

@任務演出

- ・發生的任務成功為ストライクチャンス(STRIKE強襲機會)(CZ)orストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)(上乘)突入。
- ・ウォーロック(Warlock)撃破任務
- ・集結任務
- ・リネット(莉涅特)合流任務
- ・救出任務
- ・魔女攻撃任務



集結任務



Warlock 撃破任務

@紅城模式(上乘)

- ・ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)(上乘)當選為止，每次遊戲上乘抽選發生的最強的上乘區域。
- ・約1/2為直乘發生。
- ・ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)終了後也有75%為紅城模式再突入循環。
- ・突入時的獲得期待枚數是2200枚。



紅城模式

@長凍結

長凍結發生的話，大興奮高級演出「クライマックスラッシュ(CLIMAX RUSH)」確定。



CLIMAX RUSH

長凍結的恩惠如下。

- 白7雙連線
- ストライクRUSH(STRIKE強襲RUSH)6個以上
- 繼續率83.2%的循環累積抽選

【轉輪排列】

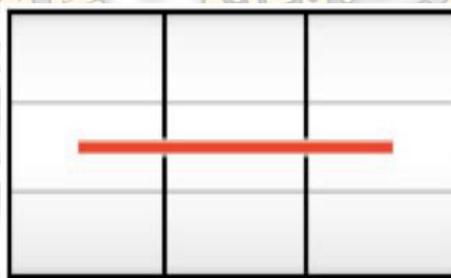
【役構成】



		AT	
		BIG BONUS	
AT55次遊戲			
		REGULAR BONUS	
AT30次遊戲			
	3枚or 9枚		3枚
	REPLAY		REPLAY

【有效線】

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 BARor5 號白 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、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

左轉輪櫻桃 or 西瓜未停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

左轉輪上段西瓜停止，中、右轉輪瞄準西瓜。



<停止模式 5>

左轉輪中段西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS & AT中的打擊方法

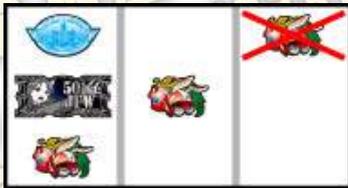


押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。

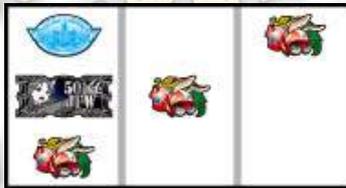
切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。

押順導航 or 切入未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



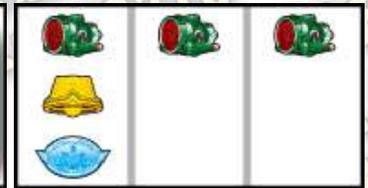
弱櫻桃



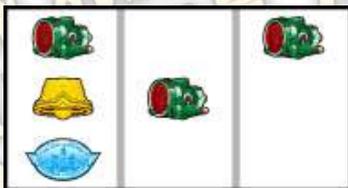
強櫻桃



強櫻桃



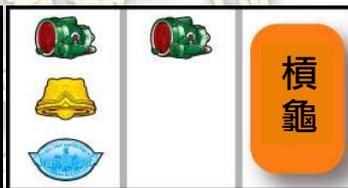
弱西瓜



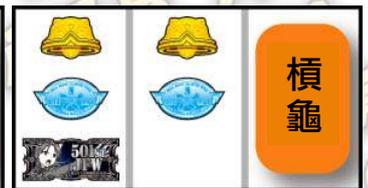
強西瓜



強西瓜



機會目



機會目



弱櫻桃
(切入時)



強櫻桃
(切入時)



弱西瓜
(切入時)



強西瓜
(切入時)



聽牌目



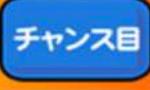
聽牌目



聽牌目

★=BONUS 圖案一直線

@通常時模式昇格抽選符號

低         高

槓龜 REPLAY 鈴鐺 弱櫻桃 弱西瓜 機會項目 強櫻桃 強西瓜

低          高

槓龜 REPLAY 鈴鐺 弱櫻桃 弱西瓜 機會項目 強櫻桃 強西瓜 聽牌目

【BONUS出現率】

●BIG

設定1: 1/496

設定2: 1/476

設定3: 1/454

設定4: 1/426

設定5: 1/391

設定6: 1/355

●REG

設定1: 1/810

設定2: 1/803

設定3: 1/799

設定4: 1/774

設定5: 1/741

設定6: 1/698

●疑似BONUS合成

設定1: 1/290

設定2: 1/278

設定3: 1/266

設定4: 1/248

設定5: 1/226

設定6: 1/206

●BONUS合成出現率

設定1: 1/307.5

設定2: 1/298.7

設定3: 1/289.6

設定4: 1/274.9

設定5: 1/255.7

設定6: 1/235.3

●AT初當確率

設定1: 1/697.3

設定2: 1/667.9

設定3: 1/638.6

設定4: 1/592.7

設定5: 1/538.6

設定6: 1/483.2

【小役確率】

@通常時

●共通鈴鐺 全設定共通 : 1/21.1

●弱櫻桃 全設定共通 : 1/81.9

●強櫻桃 全設定共通 : 1/364.1

●弱西瓜 全設定共通 : 1/129.8

●強西瓜 全設定共通 : 1/819.2

●機會目 全設定共通 : 1/168.0

●聽牌目役

設定1 : 1/16384.0 設定2 : 1/13107.2 設定3 : 1/10922.7

設定4 : 1/9362.3 設定5 : 1/8192.0 設定6 : 1/8192.0