

八通屋

アスラズラース
阿修羅之怒
インターライズ(ENTERISE)



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※

阿修羅之怒 為 CAPCOM 和曾開發《火影忍者：終極風暴》系列的開發公司 CyberConnect2 共同合作。

遊戲背景以亞洲神話加上科幻元素的獨特設定。

故事描述阿修羅遭到其他神祇背叛，被剝奪了他所有的權力，由於遭受不公平的待遇、引發阿修羅內心的怒火，他咒誓一定要報復。阿修羅發現他可以藉由憤怒的優勢，來對抗他的敵人。

玩家將扮演打不死的戰神，利用憤怒的力量來抵抗數以萬千的敵人，而他將面對以「七星天」為主的神祇，其中包含了阿修羅的師傅，師徒對決將展現前所未有的戰鬥破力，加上超華麗的視覺效果，帶給玩家強力的視覺震撼。

主要是七星天BATTLE與疑似BONUS為代幣增加。(也有搭載固定BONUS)

BONUS確率變動型的ST確變搭載。

動作遊戲「アスラズラス(阿修羅之怒)」的聯名SLOT機。

【機械割】

設定1：97.3%

設定2：98.2%

設定3：100.8%

設定4：103.2%

設定5：108.2%

設定6：112.2%

【ART概要】

七星天BATTLE是RUSH確率變動的ST確變類型的ART。

1回合30G繼續的ART。

【天井】

BONUS或RUSH終了後1000次遊戲消化為天井到達，RUSH獲得確定。

【BONUS的純增枚數】

アスラ(阿修羅)BONUS	約200枚	[藍7連線]
BURST	約30枚	[BURST連線]
轉輪王RUSH(疑似BONUS)	約75枚	[從RUSH昇格]
超怒級RUSH(疑似BONUS)	約75枚	[怒連線]
怒級RUSH(疑似BONUS)	約45枚	[怒連線]
苛RUSH(疑似BONUS)	約20枚	[BAR連線]

【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

通常時は内部的にRUSH(疑似BONUS)與機會區域突入期待度不同的低確與高確存在。

至高確是特定小役成立時，移行抽選發生。

通常時RUSH直擊當選期待度

弱櫻桃 / 弱西瓜 < 弱機會目 < 強西瓜 <

強機會目 < 強櫻桃 < 中段櫻桃

@通常舞台

通常時は平原、村、寺院為基本舞台。



通常舞台

@前兆舞台

櫻桃、西瓜等特定役成立為前兆舞台突入的機會。

お釈迦様舞台是轉輪王RUSH(疑似BONUS)突入濃厚。

前兆舞台

低[狹間的世界]< [怒區域]< 高 [怒髮天區域]< 激[お釈迦様舞台]



@怒り同步系統

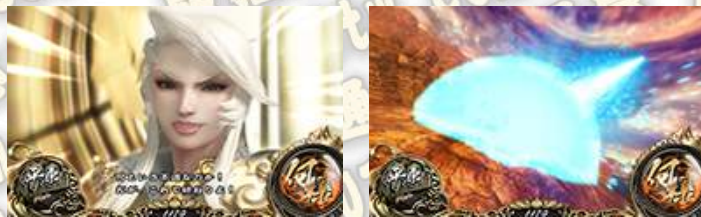
液晶右下の何様量表的火焰越刺激，越是「何様のつもりだ！」演出發生的機會。

「何様のつもりだ！」演出發生為心願之儀突入 or RUSH期待度約25%。



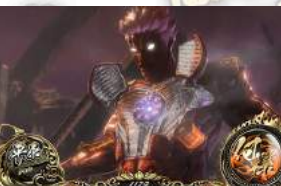
怒り同步系統

@任務系連續演出



任務系連續演出

@戰鬥系連續演出



戰鬥系連續演出

@BURST

根據BURST連線出現時的狀態，恩惠不同。

【通常時】

至20G繼續的ヴリトラ(弗栗多)ATTACK(RUSH期待度約40%) or 噴帝ヴリトラ(弗栗多)ATTACK(RUSH期待度約80%)突入。

消化中は鈴鐺・特定小役成立時能期待。

【RUSH中・七星天BATTLE中】

遊戲數減算停止，鈴鐺4回成立為止繼續。

RUSH中は模式昇格能期待。

七星天BATTLE中はRUSHの大機會。



BURST

@怒髪天凍結

七星天BATTLE(ART)與RUSH(疑似BONUS)的累積發生的高級演出。

演出中BURST連線為ART累積、怒連線為RUSH累積。



怒髪天凍結

@輪壞者凍結

從アスラ(阿修羅)BONUS突入時 or アスラ(阿修羅)BONUS中の怒圖案連線突入的高級演出。

BONUS終了後，至高繼續的七星天BATTLE(ART)突入。



輪壞者凍結

【BONUS & RUSH的構成】

@BONUSの種類

アスラ(阿修羅)BONUS與BURST是純粹的BONUS、RUSH4種類是全部的疑似BONUS。

アスラ(阿修羅)BONUS 約200枚 [藍7連線]

BURST 約30枚 [BURST連線]

轉輪王RUSH(疑似BONUS) 約75枚 [從RUSH昇格]

超怒級RUSH(疑似BONUS) 約75枚 [怒連線]

怒級RUSH(疑似BONUS) 約45枚 [怒連線]

奇RUSH(疑似BONUS) 約20枚 [BAR連線]



アスラ(阿修羅)BONUS

@アスラ(阿修羅)BONUS

アスラ(阿修羅)BONUS是、200枚獲得的固定BONUS。

成立時與BONUS中的怒圖案連線時，有輪壞者凍結發生的可能性。

【通常時成立時】

消化中の[怒]連線為七星天BATTLE突入。

七星天BATTLE獲得後BAR連線出現為模式昇格的機會。

【RUSH中・七星天BATTLE中成立時】

消化中のBAR連線為模式昇格、[怒]連線為RUSH累積。

@RUSH(疑似BONUS)

基本遊戲數與模式昇格期待度不同的4種類のRUSH存在。

發生時為RUSH終了後的七星天BATTLE(ART)突入確定。

RUSH中與ART中，全小役均會進行模式昇格抽選。

液晶右下的怒量表MAX為模式昇格、最終遊戲也有模式昇格的可能性。

RUSH消化中，アスラ(阿修羅)BONUS成立為RUSH的1G連發生。

RUSH昇格

RUSH是4種類存在、RUSH準備中是昇格的機會。

高50G繼續：轉輪王RUSH



↑ 50G繼續：超怒級RUSH

↑ 30G繼續：怒級RUSH

低15G繼續：苛RUSH

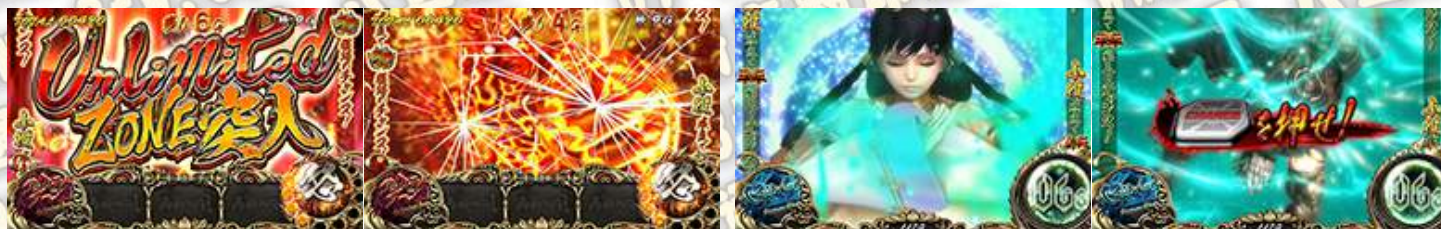


@Unlimited Zone

RUSH

RUSH中，有突入可能性的高確率模式昇格區域。

6G+ α 繼續，アスラ(阿修羅)破壞畫面的話，模式昇格。



Unlimited Zone

心願之儀

【機會區域的構成】

@心願之儀(CZ)

10Gor20GorRUSH(疑似BONUS)突入為止繼續的自力機會區域。

區域中是全役進行RUSH突入抽選。RUSH當選期待度は約40%。

各小役成立時的心願之儀突入期待度

REPLAY / 鈴鐺 < 弱櫻桃 / 弱西瓜 < 弱機會目 < 強機會目 < 強西瓜 <

強櫻桃

【ART的構成】

@七星天BATTLE(ART)解說

七星天BATTLE是RUSH確率變動的ST確變類型的ART。

1回合30G繼續的ART。

RUSH當選期待度は55%~100%

七星天BATTLE中是根據對戰對手，勝利期待度(RUSH當選期待度)不同。

ART中，發生的戰鬥勝利的话，RUSH(疑似BONUS)突入、RUSH終了後ART再次突入。

戰鬥勝利時，ART有剩餘遊戲數的话，RUSH遊戲數上乘。

ART中是有内部模式存在，模式越昇格，戰鬥勝利期待度越高。

突入條件：アスラ(阿修羅)BONUS中の抽選 / BURST中の抽選

RUSH(疑似BONUS)終了後

終了條件：規定遊戲數消化

RUSH當選率

• 根據對戰對手勝利期待度有變化。

• 對戰對手是根據滯在模式分配不同、越高模式越容易出現勝率高的對戰對手出現。



勝率55%

デウス(帝釋)



勝率60%

オルガ(奧爾嘉)



勝率65%

オーガス(奧伽斯)



勝率75%

ワイゼン(華仙)



勝率90%

カール(卡爾洛)



勝率95%

セルゲイ(謝爾蓋)



勝率100%

ヤシャ(夜叉)

@桃源郷パラダイス(桃源郷天堂)

桃源郷パラダイス(桃源郷天堂)是10G+α繼續，在這之間高確率進行模式昇格抽選。

七星天BATTLE準備中突入。



桃源郷パラダイス



これが父の生き様



@「これが父の生き様」(超ART)解説

上位版的ART，平均繼續率是約90%，1回合34G繼續。

[怒]連線出現為勝利濃厚。

突入條件：轉輪王RUSH(疑似BONUS)終了後

終了條件：與轉輪王的戰鬥敗北

30G為止的前半演出

- ・最初30G是怒り燈の顏色越昇格越是機會。
- ・從切入怒圖案連線的話，勝利確定。

最後4G的後半演出

- ・最後4G是戰鬥展開。
- ・アスラ(阿修羅)勝利的話，怒級RUSH(30G)or超怒級RUSH(50G)突入。

承受轉輪王的攻擊，至次回合突入。

アスラ(阿修羅)倒下為超ART終了，至七星天BATTLE(ART)突入。

【轉輪排列】

【役構成】

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

	轉輪王/超怒級/怒級 RUSH
50次遊戲or30次遊戲	
	苛RUSH
15次遊戲	
	アスラ(阿修羅)BONUS
獲得枚數200枚	
	ヴリトラ(弗栗多)ATTACK (噴帝ヴリトラ(弗栗多)ATTACK)
消化20次遊戲	
10枚	6枚
4枚	機會目
	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 5 號櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

橘子停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準西瓜。

@ART中&BONUS中的打擊方法



<RUSH 中>

押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。



<七星天 BATTLE 中>

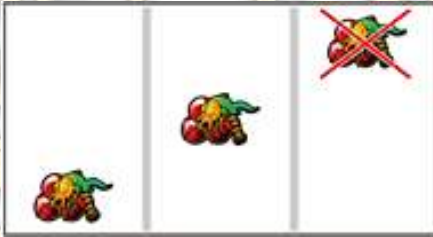
押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。



<BONUS 中>

適當打擊即可，切入發生時，瞄準指定圖案。

@機會役



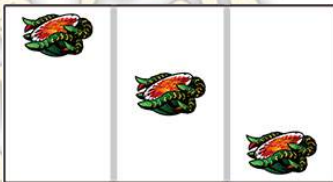
弱櫻桃



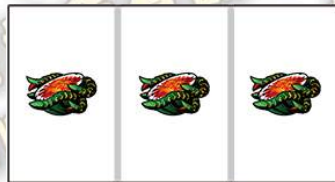
強櫻桃



中段櫻桃



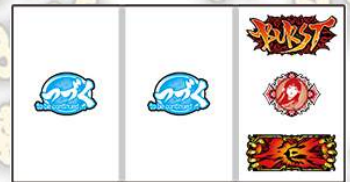
弱西瓜



強西瓜



弱機會目



強機會目

【BONUS出現率】

BB

設定1 1/461.5 設定2 1/455.1 設定3 1/448.9

設定4 1/439.8 設定5 1/425.6 設定6 1/409.6

擬似BONUS

設定1 1/255.3 設定2 1/246.0 設定3 1/241.9

設定4 1/226.4 設定5 1/216.3 設定6 1/200.5

【小役確率】

@通常時

弱西瓜

設定1 1/115 設定2 1/113 設定3 1/111

設定4 1/110 設定5 1/109 設定6 1/107

強西瓜

設定1 1/458 設定2 1/452 設定3 1/446

設定4 1/440 設定5 1/434 設定6 1/428

弱機會目

設定1 1/256 設定2 1/252 設定3 1/248
設定4 1/245 設定5 1/241 設定6 1/237

強機會目

全設定共通：1/512

弱櫻桃

設定1 1/85.3 設定2 1/84.9 設定3 1/84.5
設定4 1/84.0 設定5 1/83.6 設定6 1/83.2

強櫻桃

設定1 1/512 設定2 1/504 設定3 1/496
設定4 1/489 設定5 1/482 設定6 1/475

中段櫻桃

全設定共通：1/16384

押順鈴鐺

設定1 1/5.46 設定2 1/5.49 設定3 1/5.52
設定4 1/5.58 設定5 1/5.68 設定6 1/5.84

共通鈴鐺

設定1 1/19.9 設定2 1/19.6 設定3 1/19.3
設定4 1/18.7 設定5 1/17.7 設定6 1/16.3

通常REPLAY

全設定共通：1/7.2

BURST REPLAY

全設定共通：1/7.2