

# 八通屋

シュタインズゲート STEINS;GATE 迴轉世界  
のインダクタンス

想定科學 命運石之門 迴轉世界的電感  
(オーイズミ(OIZUMI))



## 八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



- 動漫化也相當高人氣的遊戲「STEINS;GATE」之聯名機。
- 疑似BONUS與AT「Steins;Gate」為代幣增加的類型。
- 自力機會區域「IBN5100探索モード」「Operation Urd」搭載。
- 上乘特化區域「モグモグうーぱタイム(MOGU MOGU 烏帕TIME)」 「らぶChuChuタイム(LOVE Chu Chu TIME)」 搭載。

### 【機械割】

設定1 : 96.9%      設定2 : 98.2%      設定3 : 98.9%  
 設定4 : 103.3%      設定5 : 105.9%      設定6 : 110.5%

### 【AT概要】

- 1回合52G繼續。
- 1G中獎的純增是約2.2枚。
- AT是繼續率方式。

### 【BONUS的純增枚數】

#### @BIG BONUS

- 從紅7連線突入的70G繼續的疑似BONUS。
- 1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

#### @REG BONUS

- 從紅7・紅7・BAR連線突入的24G繼續的疑似BONUS。
- 1G中獎的純增枚數是約2.2枚。
- 從最終遊戲發生的「タイムリープチャレンジ」告知AT是否當選。



## @ENDING BIG BONUS

AT回合繼續時為突入的40G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

## @PREMIUM BIG BONUS

從白7連線突入的200G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

## 【天井】

疑似BONUS與AT間，經過19回自力CZ「IBN探索モード」，第20回的「IBN探索モード」是必定為疑似BONUS當選。

換算為遊戲數大約是在1800G前後為天井到達。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

Steins;Gate的通常時有多種類的狀態存在。

根據滯在狀態，自力機會區域當選期待度不同。

根據液晶舞台，大約能辨別滯在狀態。

●ラジ館(廣播會館)舞台(下午) → 高確濃厚

●ラジ館(廣播會館)舞台(夜) → 超高確濃厚



研究所舞台

秋葉原舞台

MAY QUEEN 舞台

廣播會館(下午)

廣播會館(夜)



## @ラボメンコンプシステム(成員集結系統)

通常時・AT中都是在液晶上方的游標顯示的抽選系統

游標是每次遊戲移動，根據REPLAY與過去REPLAY成立，獲得游標內的ラボメン(成員)，根據獲得的角色，期待度也不同。

合計8人ラボメン(成員) 集結完成，至自力CZ「IBN5100探索モード」突入。

AT中のラボメンコンプ(成員集結)達成時は遊戲數上乘確定。

特定小役成立時は游標多數出現的「SPECIAL MOVE」也有發生的可能。

SPECIAL MOVE中是ラボメン(成員)多數獲得的機會。



## ラボメンコンプシステム(成員集結系統)

### @通常演出



#### 扭蛋演出

請注意出現的うーぱ  
(烏帕)顏色



#### COSPLAY演出

請注意出現的  
COSPLAY人物與姿態



#### 未來道具演出

開發的發明是..?



#### 牧瀨布丁演出

請注意布丁的包裝顏色



#### @頻道演出

請注意留言板的内容



## 【機會區域的構成】

Steins;Gate是搭載2種類的自力機會區域。

### @IBN5100探索モード

通常時ラボメンコンプ(成員集結)達成(8人集合)的話,至自力CZ「IBN5100探索モード」突入。

ラボメン(成員)的獲得主要是「REPLAY」進行,但集結達成時的REPLAY為「過去REPLAY」的話,疑似BONUS當選期待度大!

「IBN5100探索モード」是1回合12G繼續,最大36G繼續。

每12G消化,液晶快門關閉,次遊戲快門打開為舞台昇格。

每次舞台升級,疑似BONUS當選期待度提高。

各舞台的期待度如下。

- 路地裏：疑似BONUS期待度約10%
- 中央通り：疑似BONUS期待度約25%
- 秋葉原駅前：疑似BONUS期待度約75%
- 柳林神社：AT期待度約50%+疑似BONUS確定!?



### IBN5100 探索モード



## @Operation Urd

主要是從通常時的特定小役發展10G or 20G or 30G or無限繼續的BIG高確率區域。

是上位自力CZ，一次的「Operation Urd」的疑似BONUS當選期待度平均是約50%。

滯在中的「紅7を狙え」切入發生時，紅7連線成立為BONUS當選確定。

通常時的特定小役成立時的Operation Urd當選率如下。

●弱櫻桃：約1.6%～5% ●強櫻桃：約20%～35%

●西瓜：約0.4%～5%



Operation Urd

## 【BONUS的構成】

### @BIG BONUS

從紅7連線突入的70G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

特定小役成立時為發生的「タイムリープチャンス」成功、紅7連線成立、

或是從最終遊戲發生的「タイムリープチャレンジ」成功為AT「Steins;Gate」

突入確定。

AT當選期待度は約40%



## @REG BONUS

從紅7・紅7・BAR連線突入的24G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.2枚。平均獲得枚數是約53枚。

消化中是對白和顏色變化等機會增加演出越發生，AT當選的期待度越高。

從最終遊戲發生的「タイムリープチャレンジ」告知AT是否當選。



BIG BONUS

REG BONUS

## @ENDING BIG BONUS

AT回合繼續時為突入的40G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

消化中是進行AT的回合數累積抽選。

ENDING BIG BONUS是各角色合計有7個情節存在。



ENDING BIG BONUS

## @PREMIUM BIG BONUS

白7連線突入的200G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約2.2枚。

突入的時為AT當選確定，消化中是高確率為進行AT回合數累積抽選。

PREMIUM BIG BONUS中是與通常時・AT中相同的ラボメンコンプシステム(成員集結系統)機能，ラボメンコンプ(成員集結)時はAT回合數累積確定。



PREMIUM BIG BONUS



## 【AT的構成】

### @AT「Steins;Gate」

1回合最低52G繼續，1G中獎的純增枚數約2.2枚的AT。

AT是20~100%的繼續率為管理。

回合累積保有時的場合回合繼續確定。

AT是1回合3部份構成。

- 前半（8G）：情節導入部分
- 中盤（32G）：情節主要部分
- 後半（12G）：情節刺激部分



Steins;Gate

前半與中盤是特定小役成立時，進行遊戲數上乘抽選與特化區域的抽選，後半是至回合繼續的抽選與回合數累積抽選。

AT中是每1回合情節展開，回合繼續時，至次回情節進行。

情節終了時至ENDING BIG BONUS移行為回合繼續+回合數累積確定。

AT終了後是AT拉回系統的「タイムリープシステム」發動。

從AT終了，200G以內當選的BONUS是AT當選重置。



前半



中盤



後半



## @AT中盤部分

能期待多彩的上乘演出

AT突入後，8G繼續的情節導入部分為終了，至主要部分突入。

### ●直擊上乘

特定小役成立時為發生。

10G～200G的範圍為進行遊戲數上乘。

過去REPLAY與強櫻桃的話，上乘發生的期待大。

### ●裏乘

中盤部分消化中，有內部累積的上乘遊戲數，是在最終遊戲必定發生。

「ダル(達魯)」的話，50G以上的上乘確定。

### ●モグモグうーぱタイム(MOGU MOGU 烏帕TIME)

在AT中盤最終遊戲持有or累積5個うーぱ(烏帕)玉時發生。

按鈕連打告知上乘遊戲數。

在AT中のラボメンコンプ(成員集結)

能獲得うーぱ(烏帕)玉。

根據累積的うーぱ(烏帕)玉的顏色，

暗示上乘遊戲數。

### ●魔眼上乘

直擊上乘後發生。

經由4G固定的前兆演出突入。

突入後是從停止觸發，3回的遊戲數上乘發生。



MOGU MOGU 烏帕 TIME



魔眼上乘



## ●らぶChuChuタイム(LOVE Chu Chu TIME)

從AT中的BAR連線成立突入，本機最強の繼續型上乘特化區域。

每G10~200Gの上乗發生。

第三停止後，MAX BET連打為遊戲數上乘發生，次遊戲の搖桿ON為繼續判定。

繼續到失敗為止，持續進行遊戲數上乘。



LOVE Chu Chu TIME

## @長凍結の確率と恩恵 / PREMIUM BIGの性能

長凍結發生的話。從白7連線開始の疑似BONUS「PREMIUM BIG」の當選確定。

200G繼續（平均獲得枚數440枚）の高級疑似BONUS。

PREMIUM BIG當選，同時AT當選也確定。期待値は2000枚以上！

PREMIUM BIG消化中は滿足以下の條件為ATの回合數累積確定。

- ラボメンコンプ(成員集結)
- 紅7連線成立
- 特定小役成立時のAT累積抽選中當選



【轉輪排列】

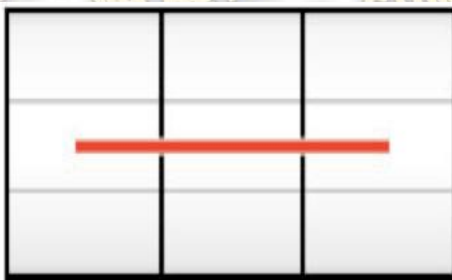
【役構成】

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

|        |                      |
|--------|----------------------|
|        | <b>PREMIUM BONUS</b> |
| AT200G |                      |
|        | <b>BIG BONUS</b>     |
| AT70G  |                      |
|        | <b>REGULAR BONUS</b> |
| AT24G  |                      |
|        | <b>AT</b>            |
|        | <b>1枚or6枚or15枚</b>   |
|        | <b>3枚</b>            |
|        | <b>1枚</b>            |
|        | <b>REPLAY</b>        |

【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~上段附近瞄準 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，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準白 7orBAR。



#### <停止模式 3>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 4>

左轉輪西瓜圖案停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

### @BONUS & AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化，押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。



切入發生時，各轉輪瞄準指定圖案。



@機會役



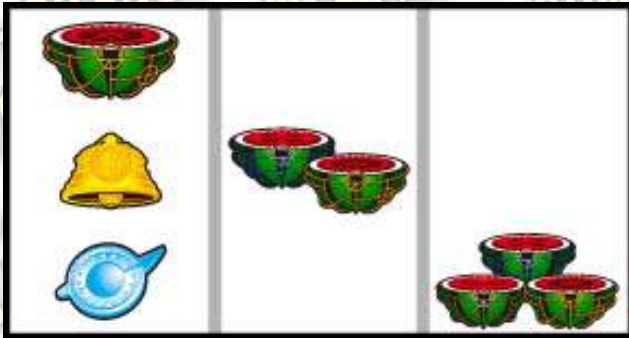
弱櫻桃



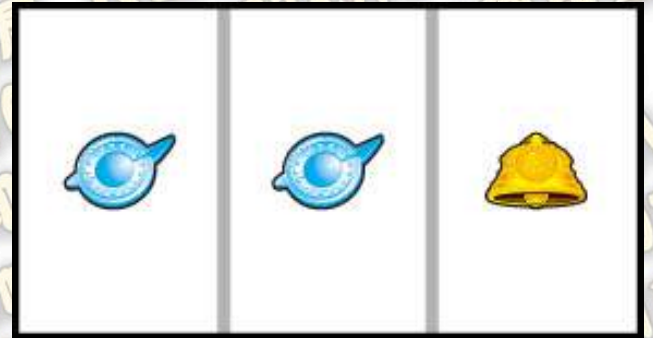
強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



過去 REPLAY

【BONUS出現率】

●疑似BONUS

設定1: 1/440

設定2: 1/423

設定3: 1/420

設定4: 1/386

設定5: 1/376

設定6: 1/358

●AT初當

設定1: 1/662

設定2: 1/622

設定3: 1/596

設定4: 1/505

設定5: 1/461

設定6: 1/404

●BONUS + AT確率

設定1: 1/264

設定2: 1/252

設定3: 1/246

設定4: 1/219

設定5: 1/207

設定6: 1/190



www.8tw.com.tw 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋 八通屋  
07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316 07-3733316