

八通屋

ソウルキャリバー  
劍魂  
山佐(YAMASA)



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※



- 3D對戰格鬥遊戲「ソウルキャリバー(劍魂)」的聯名機。
- BONUS與ART「SOUL DIMENSION」為代幣增加的類型。
- 搭載抽選方式不同的3個機會區域「ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)」「Ωモード」「JUST JUDGENT」。
- 搭載上乘特化區域「JUSTICE OVER DRIVE」。

### 【機械割】

設定1：97.6%

設定2：98.5%

設定3：100.2%

設定4：105.7%

設定5：110.8%

設定6：116.2%

### 【ART概要】

1回合50G +  $\alpha$  ( $\alpha$ 是上乘遊戲數)。

1G中獎的純增枚數約1.5枚。

遊戲數上乘類型。

### 【BONUS的純增枚數】

@REG BONUS

「藍7・藍7・BAR」連線、「紅7・紅7・BAR」連線。

純增枚數是約53枚。

@SOUL BONUS

藍7連線、紅7連線。

純增枚數是約157枚。

@ALGOL BONUS

「紅7・BAR・藍7」連線。

純增枚數是約53枚。

### 【天井】

BONUS間1111G為最大天井到達，經由前兆，ART當選確定。



## 【通常時的構成】

本機是通常時・BONUS中・ART中的狀態中，對應付出枚數，進行抽選。

通常時是付出發生時，付出的枚數分的「魂」蓄積。

「魂」的蓄積是液晶下方發光進行暗示，規定「魂」量到達為進行至CZ「ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)」的突入抽選。

輔助液晶的惡魔之眼覺醒，是ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)突入的機會。

高確滞在時は付出發生時的「魂」獲得量增加，能較快到達次回的CZ抽選。

## @通常舞台

通常舞台是「城内」「城外」「地下」「最上階」4種類。

根據滞在舞台暗示「通常」「高確A」「高確B」「高確C」等4種內部狀態。

城外舞台是高確的可能性高，高確中比通常時的「魂」獲得期待度更高，是週期抽選的大機會。

地下與最上階舞台移行是有機會區域前兆的可能性，前兆最大28G繼續。



通常舞台



@通常演出



全畫面切入演出



索菲蒂婭祈禱演出



肩車演出



升級演出



回想擬似連演出

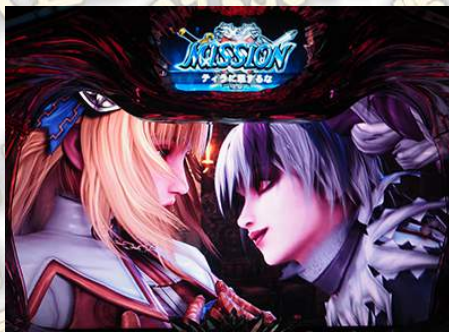


SEXY SU 演出

機會演出

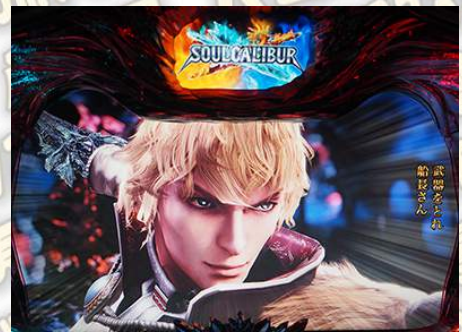
以上演出發生是機會區域與 BONUS 當選的大機會。  
請注意發生前後的演出，從輔助液晶的惡魔之眼波動發生。

其他角色頻發是機會區域前兆的可能性高。



任務演出

任務有四種類，「扉をみつけろくアスタロスを飛び越えろくティラに屈するなくダンピエールを吹っ飛ばせ」依順序提高成功期待度。  
任務成功為機會區域 or BONUS 當選濃厚。



戰鬥演出

勝利為 BONUS 當選濃厚的演出。  
對戰對手是「セルバンテスくアスタロスくヴォルドくティラ」依順序提高勝利期待度。西瓜、機會目、櫻桃等特定小役成立後，能期待戰鬥發生。



## 【機會區域的構成】

自力機會區域全部有3種類，「ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)」「Ω(OMEGA) MODE」「JUST JUDGENT」，成功期待度與成功時的恩惠不同。

### @ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)

最低15G繼續的機會區域，ART當選期待度是約40%。

ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)中是對應付出枚數，傷害發生。

輔助液晶顯示的指示器越破壞，ART當選期待度越高。

剩餘遊戲數為7 or 0時，有付出的話，傷害提高為2倍。

特定小役成立時是剩餘遊戲數停止的機會。

### ■突入契機

規定「魂」數到達時。

ART終了時。

### @Ω(OMEGA) MODE

最低23G繼續的機會區域，ART當選期待度是約60%。

ΩMODE中是對應付出枚數，

輔助液晶「%」的數值累積。

累積的「%」對應ART當選期待度，最終遊戲進行ART抽選。

特定小役成立時是剩餘遊戲數停止的機會。

100%到達時是ART + DEADLINE BATTLE當選濃厚。

### ■突入契機

通常時的ΩREPLAY成立時。



ナイトメアバトル  
(夢魘戰鬥)



Ω(OMEGA) MODE



## @JUST JUDGENT

平均25G繼續的機會區域，ART當選期待度是約30%。

成功期待度低，但成功時的恩惠大。

滯在中的付出枚數的合計剛好為25枚的話，ART當選濃厚。

JUST JUDGENT成功時是至DEADLINE BATTLE的上乘特化區域「INFERNO CHALLENGE」移行。

JUST JUDGENT中的BONUS當選，ART當選是濃厚，BONUS終了後至特化區域「INFERNO CHALLENGE」移行。

(消化中的ΩREPLAY成立也是ART當選濃厚)

### ■突入契機

通常時的鈴鐺成立時。



JUST JUDGENT

### 【BONUS的構成】

## @REG BONUS

「藍7・藍7・BAR」連線、「紅7・紅7・BAR」連線。

純增枚數是約53枚。

消化中是對應付出枚數，獲得「魂」。

REPLAY成立時是有至「魂」高確率移行的可能。

高確是能獲得付出枚數X3倍的「魂」。

通常時規定「魂」到達時，進行ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)抽選。

ART中規定「魂」到達時，進行DEADLINE BATTLE的抽選。



REG BONUS



## @SOUL BONUS

藍7連線、紅7連線。

純增枚數是約157枚。

消化中藍7連線成立為ART當選濃厚。

ART中的BIG是ART遊戲數上乘。

BIG中有技術介入要素存在。

搖桿ON時，予告音發生的話，首先是逆押右，中轉輪適當打擊。

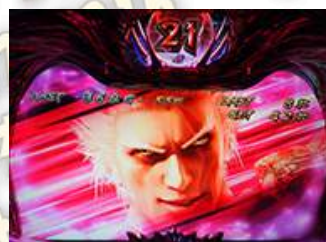
最後在左轉輪上，中段瞄準2連BAR。

目押成功是必定是5個「魂」減算。

不挑戰逆押，以順押消化的話，75%確率為5個「魂」減算。



## SOUL BONUS



## ALGOL BONUS

## @ALGOL BONUS

「紅7・BAR・藍7」連線。純增枚數是約53枚。

當選時為ART當選濃厚。

實質出現率是約1/33000。

消化中是輔助液晶顯示倍率，付出發生時是「付出枚數×倍率」的遊戲數上乘發生。

輔助液晶的倍率是REPLAY成立時上昇，REPLAY連續成立為次回的上乘期待度增加。

(上乘發生的倍率重置)



## ■REPLAY成立時的上乘倍率分配

×1：25.00%    ×2：25.00%    ×3：25.00%    ×4：25.00%

## ■突入契機

凍結發生時。    RB當選時。

## @BONUS中規定「魂」到達

BIG・REG中，規定「魂」到達，對應狀況進行以下的抽選。

●通常時成立的BONUS中 ⇒ 進行自力CZ「ナイトメアバトル(夢魘戰鬥)」抽選

●ART中に成立的BONUS中⇒ 進行上乘特化區域突入的機會的戰鬥「DEADLINE BATTLE」抽選



## SOUL DIMENSION

### 【ART的構成】

### @SOUL DIMENSION

1回合50G +  $\alpha$  ( $\alpha$ 是上乘遊戲數的遊戲數上乘類型)。

1G中獎的純增枚數約1.5枚。

消化中是對應成立役，進行遊戲數上乘抽選。

ART中是輔助液晶顯示剩餘「魂」數，對應付出枚數進行「魂」數減算。

輔助液晶顯示的「魂」數為0，特定小役成立時，進行至「DEADLINE BATTLE」的突入抽選。



## ■ART 當選契機

- 自力機會區域中的 ART 抽選中當選
- BONUS 中的 ART 抽選中當選
- 通常時的 ART 直擊抽選中當選

## @SOUL ILLUSION

基本的SOUL計數器為0時突入的DEADLINE BATTLE前兆模式。

按下停止按鈕，液晶上的卡片停止，BATTLE卡片連線為DEADLINE BATTLE突入。發展期待度約25%，6G繼續為戰鬥發展濃厚。

## @DEADLINE BATTLE

ART中發生的上乘特化區域的機會區域。

滯在中是ART遊戲數的減算停止。

每G對應成立役，進行敵方的攻擊抽選，敵HP為0的話，特化區域「JUSTICE OVER DRIVE」當選濃厚。

根據對戰對手，勝利期待度不同。

期待度是「セルバンテス<アスタロス=ヴォルド<ティラ」。

剩餘遊戲數為0時，比敵人的HP多，也可能遊戲數的直乘發生。

戰鬥中是付出發生時、特定小役成立時、REPLAY4連以上，必定是味方攻撃。

付出枚數越多，給予傷害越大，1次的戰鬥中特定小役2回成立，是勝利濃厚。



## SOUL ILLUSION



## DEADLINE BATTLE



セルバンテス < アスタロス = ヴォルド < ティラ



## 【上乗特化區域的構成】



### INFERNO CHALLENGE

#### @INFERNO CHALLENGE

10G繼續的DEADLINE BATTLE累積特化區域。

平均累積數是約4.7個，是遊戲數大量上乘的大機會。

消化中是付出發生時，進行DEADLINE BATTLE的累積抽選。

付出枚數越多，越是多數累積的機會。

INFERNO CHALLENGE中，BONUS當選的話，INFERNO CHALLENGE終了，是大量累積的機會。

#### ■突入契機

JUST JUDGENT(CZ)成功時。



### JUSTICE OVER DRIVE

#### @JUSTICE OVER DRIVE

4 or 7回 +  $\alpha$  ( $\alpha$ 是上乘分)的付出發生為終了的上乗特化區域。

主要從DEADLINE BATTLE勝利突入。

消化中是輔助液晶顯示保留角色，付出發生時是對應該遊戲的保留角色與付出枚數，上乘發生。

保留出現的角色是全8種類，個別的上乗性能不同。

畫面左上顯示的攻擊計數器是付出發生時減少，計數器為0時終了。

特定小役成立時，進行攻擊計數器上乘抽選。

JUSTICE OVER DRIVE突入時，有至上位版的「JUSTICE OVER DRIVEE X」突入的可能性。

#### ■突入契機

DEADLINE BATTLE勝利時。



## @JUSTICE OVER DRIVE 中的演出



### 帕楚克羅斯

基本是等倍上乘，付出枚數=上乘遊戲數。請注意上乘顯示的內容。



### 碧拉

隨機的上乘，其他角色的特徵為上乘抽選。平均上乘數是 15G。



### 成美那

機會按鈕連打為上乘。付出枚數是保證連打上乘回數。平均是約 30G 上乘。



### 多喜

畫面分割，上乘倍增。倍率是 2 倍->4 倍->8 倍->16 倍。



### 御劍

勝負最高的角色，等倍或 10 倍以上上乘發生。10 倍以上的選擇率約 1/6。



### 齊格飛

長按第 3 停止按鈕，使上乘倍率增加。倍率是 3 倍->5 倍->10 倍。10 倍以上的選擇率約 1/4。



### 艾薇

長按機會按鈕進行上乘，長按時間越長，越是大量上乘的機會。



### 蘇菲提雅

20 倍確定的一擊上乘。11 枚付出時選擇的話，能獲得一擊 220G 的上乘。



【轉輪排列】

【役構成】



**SOUL BONUS**

獲得枚数約157枚

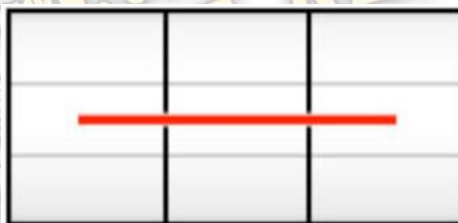
**REG BONUS**

獲得枚数約53枚

**ALGOL BONUS**

獲得枚数約53枚

【有効線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框內瞄準 2 連 BAR。



#### <停止模式 1>

中、下段 2 連 BAR 停止時，中轉輪瞄準櫻桃，右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 3>

西瓜停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準西瓜。

### @BONUS中的打擊方法



#### <藍 7 瞄準發生時>

全轉輪瞄準藍 7。



#### <預告音發生時 1>

逆押在左轉輪上、中段瞄準 2 連 BAR。成功獲得 16「魂」、失敗獲得 11「魂」。



#### <預告音發生時 2>

順押消化是 75%為獲得 16「魂」、25%是獲得 11「魂」。



**@ART中的打擊方法**



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



無導航發生時，實踐通常時的小役瞄準即可。

**@機會役**



**櫻桃**



**西瓜**



**機會目 A**



**機會目 B**



**OMEGAΩREPLAY A**



**OMEGAΩREPLAY B**

**【BONUS出現率】**

**●ALGOL BONUS**

設定1: 1/34807.7

設定2: 1/34795.8

設定3: 1/34074.1

設定4: 1/32188.3

設定5: 1/32246.1

設定6: 1/31011.4

**●BIG**

設定1: 1/381.0

設定2: 1/381.0

設定3: 1/381.0

設定4: 1/364.1

設定5: 1/356.2

設定6: 1/341.3



●REG

設定1 : 1/589.8

設定2 : 1/579.4

設定3 : 1/569.5

設定4 : 1/508.2

設定5 : 1/492.9

設定6 : 1/465.2

●BONUS合成

設定1 : 1/223.0

設定2 : 1/228.4

設定3 : 1/226.8

設定4 : 1/210.7

設定5 : 1/205.4

設定6 : 1/195.6

●ART初當

設定1 : 1/369.4

設定2 : 1/358.5

設定3 : 1/332.5

設定4 : 1/273.8

設定5 : 1/211.2

設定6 : 1/163.7

【小役確率】

@通常時

●西瓜

設定1 : 1/72.81

設定2 : 1/72.66

設定3 : 1/72.50

設定4 : 1/71.70

設定5 : 1/71.55

設定6 : 1/71.39

●オメガ(OMEGAΩ)REPLAYA

設定1 : 1/8192.00

設定2 : 1/8192.00

設定3 : 1/8192.00

設定4 : 1/6553.60

設定5 : 1/6553.60

設定6 : 1/6553.60

●オメガ(OMEGAΩ)REPLAYB

設定1 : 1/8192.00

設定2 : 1/8192.00

設定3 : 1/8192.00

設定4 : 1/6553.60

設定5 : 1/6553.60

設定6 : 1/6553.60

●オメガ(OMEGAΩ)REPLAY合成



設定1：1/4096.00 設定2：1/4096.00 設定3：1/4096.00

設定4：1/3276.80 設定5：1/3276.80 設定6：1/3276.80

●櫻桃：1/128.00

●機會目A：1/327.68

●機會目B：1/204.80

●機會目C：1/327.68

●機會目合成：1/91.02

@BONUS中

BIG中(全設定共通)

●技術介入役：1/8.00

●藍7連線A：1/1191.56

●藍7連線B：1/397.19

●藍7連線合成：1/297.89

※技術介入役是技術介入成功為+5「魂」獲得

※藍7連線A = 左轉輪 1確目停止

REG中(全設定共通)

●REPLAY：1/2.00

●11枚鈴鐺：1/6.00

●8枚鈴鐺：1/6.00

●5枚鈴鐺：1/6.00