

八通屋

花の慶次 天を穿つ戦槍

花之慶次 穿天戦槍

ニューギン (NEWGIN)



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※

- SLOT「花之慶次」系列第4彈。
- ART「大合戰BONUS」為代幣增加的類型。
- 搭載自力機會區域「皆朱の刻」。
- 搭載回合數上乘特化區域「天槍炎武」。

【機械割】

設定1：98.5%

設定2：99.2%

設定3：100.7%

設定4：103.3%

設定5：107.0%

設定6：110.1%

【ART概要】

●大合戰BONUS

1G中獎純增枚數是約2.0枚、繼續遊戲數變動型的ART。

回合開始時，決定敵軍兵力。

1回合平均約50G繼續（最大100G繼續）。

【天井】

通常時 1187G 消化為天井到達，

經由前兆，ART 當選 + 初當獲得 1 個累積濃厚。

【通常時的構成】

@通常時的舞台

通常時的舞台是櫻並木、遊郭、甲冑、月夜城4種類。

根據液晶舞台暗示內部狀態。對應內部狀態與成立役，進行CZ抽選。

甲冑與月夜城舞台移行為CZ當選期待大！



櫻並木



遊郭



甲冑



月夜城

@花週期

87G與187G...等，遊戲數末兩位數字為「87G(日文:花)」到達進行ART抽選。

花特效發生可能為前兆信號，透過最終的前兆

舞台or連續演出告知ART是否當選。



花週期

@前兆舞台

花周期到達後移行的前兆舞台有4種類。

期待度は「蒼炎の兆し(蒼炎之預兆) < 喧嘩祭りゾーン(喧嘩祭區域) < 紅

焰の轟き(紅焰之轟隆) < 千年桜ゾーン(千年櫻區域)」依序增加期待度。

千年桜ゾーンは大機會！ 櫻花燈亮為ART當選!?



蒼炎之預兆



喧嘩祭區域



紅焰之轟隆



千年櫻區域

@通常時的演出

◆四武將系連續演出

主要從花周期到達後的前兆舞台發展。演出成功為ART確定!?

根據出現的武將，期待度有變化，「伊達政宗<真田幸村<奧村助右衛門<直江兼續」依順序增加期待度。



四武將系連續演出



故事系連續演出

◆故事系連續演出

從花周期到達後的前兆舞台與四武將系連續演出發展。

演出成功為ART確定!?

演出期待度「惡魔之馬<憤怒的一喝<最後的徒花<黃金煙斗<決死的聚樂第」。

「決死的聚樂第」是ART當選濃厚，能期待長凍結。

◆連續演出的機會增加模式

熟悉的煙斗演出在本作也是大機會，連續演出的期待度大幅增加。

傾奇御免演出是發生為至故事系發展。

標題與字幕為紅色是機會，虎紋當然是大機會！



煙斗演出



傾奇御免



標題與字幕

【機會區域的構成】

@皆朱の刻



10G繼續。ART當選期待度は約45%。

皆朱の刻

通常時の機會役成立時，進行突入抽選（期待度は「弱櫻桃・西瓜<機會REPLAY<強櫻桃」）。

全役進行朱槍點數獲得抽選，對應獲得的朱槍點數進行ART抽選。

獲得點數越多，ART當選期待度越高。

消化中背景為藍 → 綠 → 紅變化為機會增加。最後「獲得點數×1秒間」

長押大朱槍，天槍役物落下為ART！？

■突入契機

通常時の特定小役成立時。



大合戦 BONUS

【ART的構成】

@大合戦BONUS

1G中獎純增枚數是約2.0枚、繼續遊戲數變動型的ART。

回合開始時，決定敵軍兵力。

1回合平均約50G繼續（最大100G繼續）。

消化中是對應成立役，「戰況儀表」&「敵兵力儀表」變動。

鈴鐺 or 特定小役越成立，對戰況越有利。

REPLAY連續是戰況惡化的可能性，畫面左邊的戰況儀表為0之前，擊破敵軍擊破為ART繼續！？

ART繼續時是基本至累積抽選區域「勝利の宴」移行，繼續時，極突破發生是有至上位區域突入的可能性。

- 鈴鐺入賞：攻擊(敵兵力儀表減算)&戰況儀表UP抽選(越連續為傷害增加)
- 特定小役：攻擊(敵兵力儀表減算)&攻擊力UP抽選
- REPLAY(3連續)：戰況儀表DOWN抽選

@ART中的演出



自軍的攻擊

鈴鐺&機會役成立時擊破敵兵。鈴鐺越連續越是機會。REPLAY 也可能變換為鈴鐺。



敵軍的攻擊

REPLAY 3 連續為敵軍攻擊，受到攻擊為自軍儀表 DOWN。ART 中能期待突然發生的 REPLAY 以外成立。



城門突破

敵軍擊破後發生。通常突破是至「勝利の宴」發展。極突破是經由武功チャレンジ(挑戰)，至「極當」or「風雲繚亂の陣」or「天槍炎武」發展。



極突破

累積獲得期待大的極突破，參戰武將越多越容易發生，全武將集結之狀態，到達城門為極突破濃厚!?

@武將參戰

對應ART中的成立役，夥伴武將有參戰的可能性。

對應參戰的武將有各種恩惠發生。

參戰武將越多，越能期待回合繼續時的報酬，全武將集合時是極突破濃厚。

●伊達政宗：部分REPLAY變換為鈴鐺

●真田幸村：攻擊力大幅增加

●奧村助右衛門：戰況好轉，防禦攻擊

●直江兼續：攻擊時追加攻擊發生



武將參戰

@勝利之宴

ART回合繼續時的城門突破後突入的10G or 20G or 30G繼續的機會區域。

消化中是特定小役成立時，進行回合累積抽選。



勝利之宴



極當



一騎驅 MODE

@極當

回合繼續時突入的20G固定的電影演出。發生時為回合累積獲得濃厚。

@一騎驅MODE

戰況儀表為0時，有突入可能性。

15G + α 繼續的機會區域。

消化中的鈴鐺與特定小役為進行一擊勝利抽選。

期待度約75%為一擊勝利發生。

@ (夢幻)惡鬼羅刹

從ART突入時的紅7「K型」連線、ART消化中的惡鬼羅刹圖案連線突入。

1回合10G繼續的傷害特化區域。

10G間累積對敵軍的傷害，終了時一口氣放出。平均傷害是15000pt。

上位的夢幻惡鬼羅刹是至敵軍全擊破為止繼續。

■突入契機

ART開始時的一部(紅7K字連線時)

無礼講機會發生時。

惡鬼羅刹圖案連線時。



惡鬼羅刹

@風雲繚乱の陣

20G+ α 繼續的機會區域。

消化中的鈴鐺與特定小役進行家紋獲得抽選。

最終對應獲得的家紋數，進行至特化區域「天槍炎武」的突入抽選。

家紋獲得4個是天槍炎武突入濃厚。

■突入契機

ART回合繼續時。



風雲繚乱の陣

@天槍炎武

1回合10G繼續的ST類型的上乘特化區域。

消化中的鈴鐺與特定小役為進行回合累積抽選。

切入發生時的BAR連線也是獲得累積，累積獲得時是剩餘遊戲數重置。

循環期待度是約55%~約80%。平均約獲得5個累積。

累積獲得時的LOGO為金色是能期待大量累積。

■突入契機

ART回合繼續時。

風雲繚亂の陣成功時。

長凍結發生時。



天槍炎武

【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			



大合戦BONUS

單連線：大合戦BONUS
K字連線：惡鬼羅刹



**大合戦BONUS
累積**

只有天槍炎武中



惡鬼羅刹



3枚



1 or 12枚



9 or 12枚



REPLAY

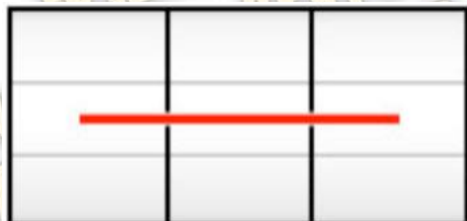


**機會REPLAY
(只有中段有效)**



**MB
(只有中段有效)**

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段~中段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@ART中的打擊方法



押順導航未發生時，實踐通常時小役瞄準。



切入發生時，各轉輪瞄準指定圖案。

@機會役



極櫻桃



弱櫻桃



強櫻桃



西瓜



機會 REPLAY



機會 REPLAY

【BONUS出現率】

●ART初當確率

設定1：1/431.3

設定2：1/419.7

設定3：1/398.7

設定4：1/357.3

設定5：1/330.1

設定6：1/306.3

【小役確率】

@通常時

●押順鈴鐺：1/4.1

●共通鈴鐺：1/107.4

●機會REPLAYA：1/512.0

●機會REPLAYB：1/512.0

●弱櫻桃：1/81.9

●強櫻桃：1/385.5

●極櫻桃：1/10922.7

●MB：1/26.2

●西瓜

設定1：1/100.1

設定2：1/94.4

設定3：1/89.2

設定4：1/84.1

設定5：1/79.4

設定6：1/74.9

@ART中

●中段BAR連線：1/170.7

●左上到右下BAR連線：1/512.0

●BAR連線合成：1/128.0