

八通屋

# 搞怪少年BAD BOYS

(岡崎產業)



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※



## ● 漫畫「BAD BOYS」的聯名機

日本漫畫家田中宏的一部校園漫畫，1988年於《YOUNG KING》（少年畫報社）開始連載，台灣中文版由東立出版社代理，單行本全22卷已發售。以廣島為舞台作「廣島亂跑塗鴉」。單行本已累積發行4000萬本。有續集『グレイター』等。

## ● BONUS+ART機

## ● ART為主要增加代幣的類型。

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：99.0%

設定3：100.8%

設定4：104.6%

設定5：107.1%

設定6：110.9%

### 【ART概要】

## ● 1次遊戲中獎約2.0枚的增加（包含BONUS）

## ● 1回合50or100or150次遊戲（分配是1：1：1）+ $\alpha$

## ● 遊戲數上乘類型

## ● 跟從押順導航消化

## ● 特定小役時的抽選和差枚數管理為ART突入

## ● BONUS成立為ART突入確定



● 「BADBOYS BONUS」中是青7連線為遊戲數上乘（3回成立至上乘特化模式「超極樂模式」）

● 「PREMIUM BADBOYS BONUS」是「超極樂模式」突入or至上乘超高確率模式移行

● 「超極樂模式」中是10次遊戲之間包含槓龜的全役為遊戲數上乘

### 【BONUS的純增枚數】

#### PREMIUM BADBOYS BONUS

[BAR連線] 約60枚+ART

81枚超過，付出終了(純增約81枚)

#### BADBOYS BONUS

[紅7連線] 約200枚+ART

315枚超過，付出終了(純增約200枚)

### 【天井】

投入(ART當選最大規定枚數)天井。ART間最大2532枚的投入為天井到達，至ART突入。天井ART中的內部模式是最上位模式確定。



## 【懲罰】

### ●通常時

變則按押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

通常時是在內部的規定投入枚數管理。有通常A、通常B、天國A、天國B的4個模式存在。

模式分別也有極樂模式(ART)的直當抽選關係的低確、高確、超高確。

至高確是通常時的特定小役成立時抽選，至低確是REPLAY成立時和槓龜轉落。



## 舞台別高確期待度

根據通常時的滯留舞台，極樂模式(ART)突入期待度有變化。

高[特攻機會] (高確・前兆舞台)



房間



餐廳

↑ [八丁堀] (高確・前兆舞台)

低[餐廳] (通常舞台)



八丁堀



特攻機會

低[房間] (通常舞台)

## @三重抽選

通常時的特定小役成立時「三重抽選」特定小役成立時是進行BONUS抽選、ART抽選、狀態移行抽選的三重抽選。在ART抽選當選的話是經由前兆至ART突入。

低[弱西瓜]<[弱櫻桃]<[強櫻桃] <[強西瓜]<[機會項目]<[中段櫻桃]高

## 【BONUS中的構成】

## @BONUS的種類

PREMIUM BADBOYS BONUS

[BAR連線] 約60枚+ART

81枚超過，付出終了(純增約81枚)



PREMIUM BADBOYS BONUS



## BADBOYS BONUS

[紅7連線] 約200枚+ART

315枚超過，付出終了(純增約200枚)



BADBOYS BONUS

### @ART獲得契機

- 在BONUS中的機會演出發生時，青7連線的話是ART遊戲數的上乘發生。
- 上乘的最大遊戲數是500次遊戲。
- 在1次的BONUS中，青7 3回連線的話，超極樂模式(上乘)突入確定。
- 轉輪的逆轉發生和左轉輪3連7圖案停止為青7連線的機會。
- ART中的BONUS當選是ART遊戲數的上乘確定。

## PREMIUM BADBOYS BONUS

- BONUS終了後是超極樂模式(上乘)or極樂模式(ART)中的EX模式(高確)突入確定!?

## BADBOYS BONUS

- BONUS終了後是極樂模式(ART)突入確定!?



極樂模式



## 【ART的構成】

1回合開始時的遊戲數是50次遊戲 or 100次遊戲 or 150次遊戲的任  
何一個均等分配被選擇，規定遊戲數消化為ART終了。

✖100次遊戲 or 150次遊戲被選擇的情況是，經由ART剩餘的3次遊戲  
VS佐佐木戰鬥繼續。

### 突入條件

- 通常時的規定枚數投入時
- 通常時的特定小役成立時
- BONUS終了後

### 終了條件

- 獲得遊戲數消化

### 模式

- ART中是上乘期待度不同的5個模式存在。
- ART間遊戲數越突破，越上位的ART內部模式越容易被選擇。
- 最上的EX模式突入時是上乘的大機會。

### ART遊戲數上乘

- ART中的特定小役成立時是ART遊戲數的上乘抽選發生。
- 上乘是直乘和後乘的2種類存在。
- 1回的ART遊戲數上乘是最大500G。



## 上乘演出

- 卡車回避演出是MAXBET回避成功的話是上乘確定。
- 打倒演出是MAXBET時打飛對手的話上乘確定，牆壁為超圖案是刺激！
- 打擊回避演出是在對的時機，按下MAXBET回避成功的話是上乘確定。
- 快門演出是特定的圖形組合完成為上乘確定。



卡車回避演出



打倒演出



打擊回避演出



快門演出

## 繼續戰鬥

- 從ART剩餘3次遊戲繼續是賭戰鬥發展。
- 與佐佐木的勝負，司勝利的話繼續確定，佐佐木的攻擊是危機。



繼續戰鬥



## 超極樂模式(上乗特化區域)

- 10次遊戲之間，包含槓龜的全役為每次遊戲上乘發生。
- PREMIUM BADBOYS BONUS終了後，從BONUS中的青7圖案3回連線，極樂模式突入的部分突入。
- 蝶切入發生是刺激！
- 突入時的平均上乘遊戲數是200G，上乘最大遊戲數是500G。

### 【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			

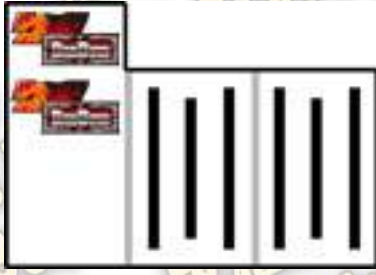
		<b>BADBOYS BONUS</b>					
超過 315 枚付出終了							
		<b>PREMIUM BADBOYS BONUS</b>					
超過 81 枚付出終了							
			<b>9枚</b>				<b>4枚</b>
	-	-	<b>2枚</b>				<b>1枚</b>
			<b>1枚</b>				<b>REPLAY</b>

### 【有效線】




# 【打擊方法】

## @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪框上 or 上段瞄準  
紅 7 or BAR。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪適當  
打擊。



<停止模式 2>

左轉輪框下紅 7 or BAR 停止  
時，中&右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

西瓜滑落時，中&右轉輪瞄準  
西瓜

## @BONUS中的打擊方法



BADBOYS BONUS中，機會演出  
發生的話，各轉輪順壓瞄準  
青7



PREMIUM BADBOYS BONUS 中，  
適當打擊消化就 ok。



@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航  
使轉輪停止就 ok



演出發生時，實踐小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



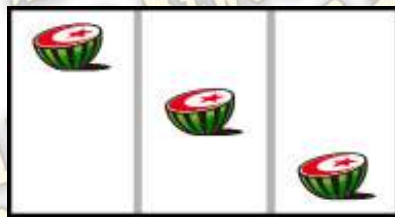
強櫻桃



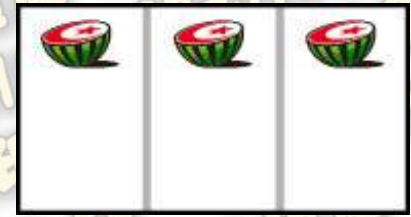
中段櫻桃



機會項目(順押限定)



弱西瓜



強西瓜

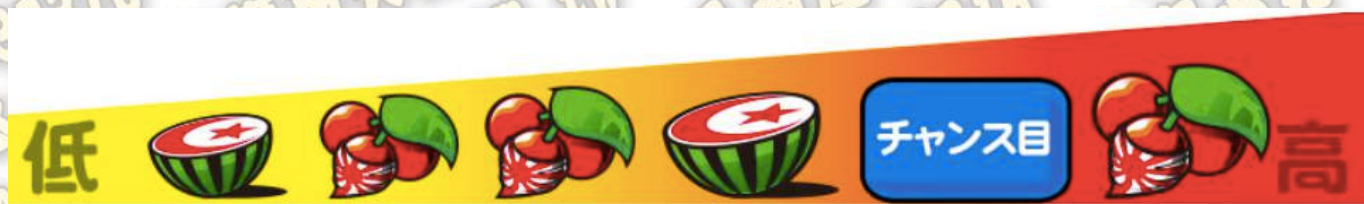
@BONUS同時抽選符號



弱西瓜 弱櫻桃 強櫻桃 強西瓜 機會項目 中段櫻桃

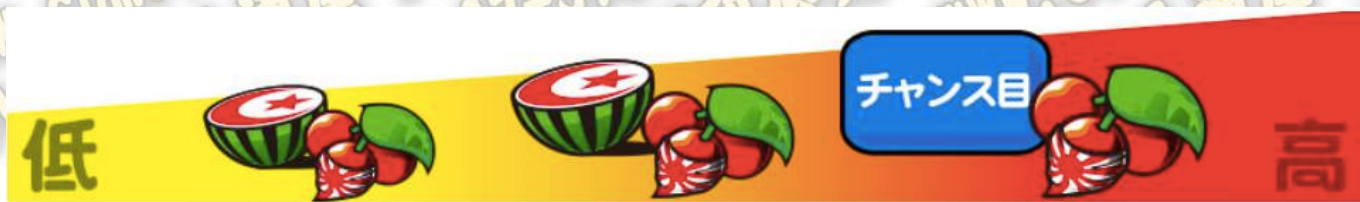


@ART&模式移行抽選符號



弱西瓜 弱櫻桃 強櫻桃 強西瓜 機會項目 中段櫻桃

@ART&模式移行抽選符號



弱西瓜&弱櫻桃 強櫻桃&強西瓜 機會項目&中段櫻桃

【BONUS出現率】

●PREMIUM BADBOYS BONUS 全設定共通：1/8192.0

●BADBOYS BONUS 全設定共通：1/1024.0

●ART初當

設定1：1/426

設定2：1/375

設定3：1/371

設定4：1/335

設定5：1/285

設定6：1/279