

八通屋

巨人の星 猛虎花形
巨人之星 猛虎花形
スパイキー (SPIKY)



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※

●原作「梶原一騎氏」、畫家「川崎のぼる氏」的野球漫畫，「巨人之星」的聯名機。

柏青斯洛系列第6彈。今作是猛打者(スラッガー)花形滿為主角。

【機械割】

設定1：97.4%

設定2：98.7%

設定3：100.6%

設定4：104.4%

設定5：107.7%

設定6：110.8%

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚的增加
- 1回合50次遊戲 + α
- 遊戲數上乘類型
- BONUS後（「對決BONUS」5回合繼續時）和機會區域「開眼CHANCE」的REPLAY 4連為AT突入
- AT中的特定小役為BONUS和上乗特化區域抽選
- 「猛虎」圖案連線為0 G連上乘「(SUPER) TIGER CRASH」發動
- 「鬼MODE」突入為5次遊戲 + α 的每次遊戲上乘和「對決BONUS」確定

【天井】

根據滯留內部模式，天井遊戲數不同。天井遊戲數到達為BONUS or AT當選確定。

內部模式別天井遊戲數/特徵

▼通常A模式 天井遊戲數：999G

對決BONUS當選容易。

▼通常B模式 天井遊戲數：999G

比通常A模式的天國模式移行率高。

- ▼準備模式 天井遊戲數：1032G 次回天國模式以上濃厚。
 - ▼天國模式 天井遊戲數：128G 約50%為同模式循環。
 - ▼超天國模式 天井遊戲數：128G 約50%為同模式循環。
- 模式轉落時是必定至天國模式。

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，搭載2種類的疑似BONUS

- 對決BONUS 約300枚 紅7連線
- REG 約150枚 黑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。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@舞台別高確期待度

根據滯留舞台，高確期待度有變化。

低 慢跑(白天) = 鞦韆(白天) < 公路(下午) < 俱樂部 (夜) 高



@小役別高確移行期待度

通常時の特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低 鈴鐺<弱機會項目<強機會項目<強櫻桃<西瓜 <弱櫻桃高

@開眼機會(自力解除)獲得契機

通常時の特定小役成立時に開眼機會(自力解除)の獲得抽選發生。

低 鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<弱機會項目< REPLAY5~9連<強櫻桃<強機會項目< REPLAY10連 高

@BONUS(疑似)獲得契機

通常時の特定小役成立時，BONUS(疑似)の獲得抽選發生。

低 鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<弱機會目<強櫻桃<強機會目<中段櫻桃<7凍結 高

【BONUSの構成】

@BONUSの種類

對決BONUS 約300枚 紅7連線

REG 約150枚 黑BAR連線

@對決BONUS

1回合20次遊戲50~88%為循環的疑似BONUS、因為初回是繼續保障，最低也有40G繼續。

BONUS中是紅7連線為繼續確定、鬮志玉出現也為繼續確定、5回合繼續為猛虎RUSH(AT)突入。紅7的雙連線是高繼續率濃厚。

✗鬮志玉出現的話為1回合以上繼續確定。對決BONUS 5回合以上繼續為猛虎RUSH(AT)突入確定。

▼特定小役別鬮志玉/IG連獲得期待度(對決BONUS中)

低 REPLAY/押順鈴鐺<押順不問鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<弱機會項目<強櫻桃<強機會項目<中段櫻桃 高

@球種別期待度

低 大リーグボール1号 < 大リーグボール2号 < 大リーグボール3号 < 直球 高

@打者別期待度

・ 必殺技發生的話為刺激。 低 花形満 < オズマ < 左門豊作 < 伴 高



@ REG BONUS

20次遊戲固定的疑似BONUS、對決BONUS昇格的可能性有。

REG中是特定小役成立時，猛虎RUSH(AT)獲得抽選發生。

突入時的背景是|白天 < 下午 < 夜|依序AT獲得期待度提高。

夜是超高確的機會。



@次回模式暗示

- ・ 同乘者越增加，次回天國模式的期待度越高。
- ・ 4人是天國濃厚，明子搭乘的話是超天國的機會。

【機會區域的構成】

@開眼機會(自力解除)

14G or 28G+ α (最終遊戲REPLAY成立為繼續繼續的AT
の自力機會區域。

REPLAY確率為1/2.5，REPLAY的3連續為AT機會、4連續為AT確定。



突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數的消化

演出

- 轉輪鎖住發生為機會
- 最終遊戲為REPLAY是繼續確定。

@猛虎區域解說 (前兆暗示舞台)

作為BONUSor猛虎RUSH(AT)的前兆發生的機會區域。

光環的顏色是[白<藍<黃<紅<虹]依序期待度提高。

終盤為對決演出發展。



@超猛虎區域

- BONUS、次回天國模式期待度大幅提高。

【AT的構成】

@猛虎RUSH(AT)解說

1回合50次遊戲+上乘遊戲數繼續的AT。

AT中是機會小役成立為高確移行、遊戲數上乘、タイガークラッシュ(虎RUSH)(上乘)、鬼模式(上乘)、BONUS的獲得抽選發生。

突入條件

- 開眼機會(自力解除)成功
- 對決BONUS 5連達成
- REG中的獲得抽選

終了條件

- 獲得遊戲數消化



@內部狀態

- AT中是上乘期待度不同的低確和高確等的多數個內部狀態存在。
- 根據背景舞台暗示內部狀態和前兆。

低 通常夜間比賽<紅夜間比賽<雷雲<宇宙 高

@高確移行契機

- AT中的特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低 鈴鐺<弱機會項目<強機會項目<強櫻桃<西瓜<弱櫻桃 高

@遊戲數上乘契機

- AT中的特定小役成立時，AT遊戲數的上乘抽選發生。

低 西瓜<鈴鐺<弱櫻桃<弱機會項目<強櫻桃<3連鈴鐺<強機會項目<中段櫻桃<純槓龜 高

@BONUS獲得抽選契機

- AT中的特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低 鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<弱機會項目<強櫻桃<強機會項目<中段櫻桃<7凍結 高

【上乘特化區域的構成】

@鬼模式(每次遊戲上乘特化區域)

- 5次遊戲+ α 之間、AT遊戲數的上乘抽選發生。
- AT中的BONUS成立時的部分突入。
- 鬼模式終了後是必定對決BONUS突入。



@タイガークラッシュ(虎RUSH)(OG連上乘特化區域)

- AT中的猛虎圖案連線突入的OG連上乘連中區域。
- 區域中是猛虎圖案連線可能為OG連發生、繼續率是最大80%。
- 猛虎的雙連線是雙(虎RUSH)突入。



【轉輪排列】

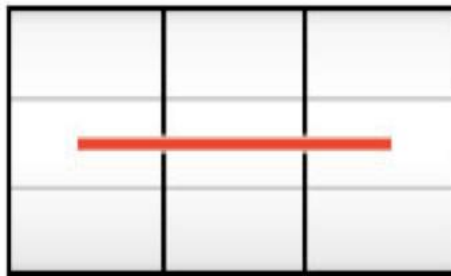
【役構成】



			対決 BONUS
			REG BONUS
			1枚
中段揃い9枚 / 中段揃い以外1枚			
	— —	1枚	REPLAY

【有効線】

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>

首先在左轉輪框瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪下段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

BAR 在下段停止，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜在左轉輪上段停止的話，中、右轉輪瞄準西瓜

@BONUS・AT中的打擊方法



<對決 BONUS 中>

跟從導航即可，無導航時實踐通常時小役瞄準。「赤 7 を狙え!!」出現時，各轉輪逆押瞄準紅 7



<REG BONUS 中>

跟從導航即可，無導航時實踐通常時小役瞄準。



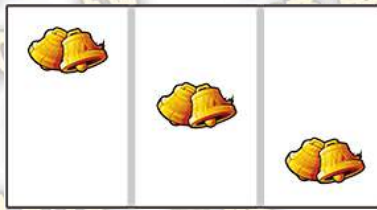
<猛虎 RUSH 中>

跟從導航即可，無導航時實踐通常時小役瞄準。「猛虎絵柄を狙え!!」出現時，各轉輪逆押瞄準猛虎圖案

@機會役



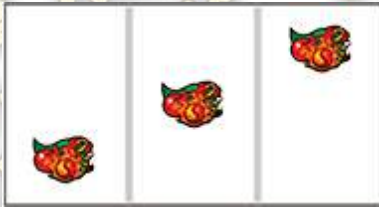
純槓



ANY 鈴鐺



弱櫻桃



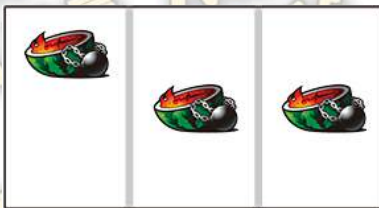
強櫻桃



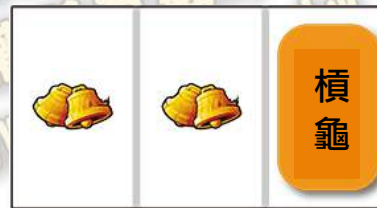
中段櫻桃



弱機會項目



弱機會項目



強機會項目



強機會項目

@BONUS同時抽選符號



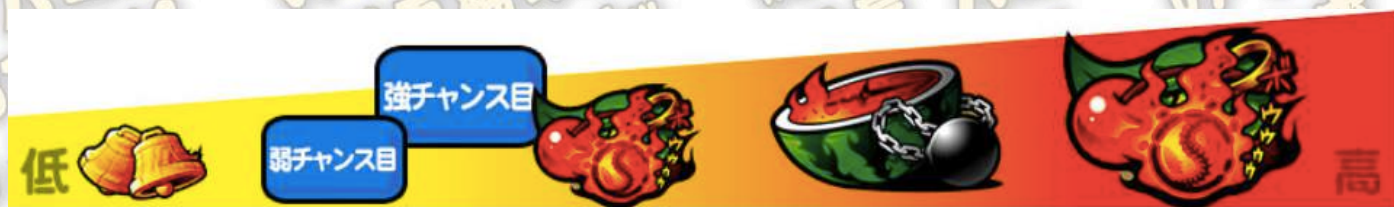
共通鈴鐺 西瓜 弱櫻桃 弱機會項目 強櫻桃 強機會項目 中段櫻桃

@『開眼CHANCE』抽選符號



共通鈴鐺 西瓜 弱櫻桃 REPLAY5~9 連 弱機會項目 強櫻桃 強機會項目 REPLAY10 連

@模式移行抽選符號



共通鈴鐺 弱機會項目&強機會項目&強櫻桃 西瓜 弱櫻桃

@AT遊戲數上乘抽選符號



西瓜 共通鈴鐺 2 連 弱櫻桃 弱 or 強機會項目&強櫻桃&共通鈴鐺 3 連&中段櫻桃&槓龜

@『對決BONUS』中1G連抽選符號



REPLAY&鈴鐺 共通鈴鐺 西瓜 弱櫻桃 弱機會項目 強櫻桃 強機會項目 中段櫻桃

【BONUS出現率】

●對決BONUS

設定1 : 1/497.2

設定2 : 1/485.3

設定3 : 1/482.9

設定4 : 1/463.5

設定5 : 1/455.2

設定6 : 1/379.3

●REG BONUS

設定1 : 1/749.4

設定2 : 1/743.8

設定3 : 1/727.3

設定4 : 1/729.3

設定5 : 1/691.3

設定6 : 1/603.5

●疑似BONUS合成

設定1 : 1/298.9

設定2 : 1/293.7

設定3 : 1/290.2

設定4 : 1/283.4

設定5 : 1/274.5

設定6 : 1/232.9

●AT初當

設定1 : 1/546.7

設定2 : 1/537.0

設定3 : 1/504.1

設定4 : 1/498.7

設定5 : 1/467.6

設定6 : 1/414.9

【小役確率】

@通常時

●通常REPLAY

設定1 1/2.49

設定2 1/2.49

設定3 1/2.48

設定4 1/2.48

設定5 1/2.48

設定6 1/2.47

●押順鈴鐺合成確率

設定1 1/2.03

設定2 1/2.03

設定3 1/2.04

設定4 1/2.05

設定5 1/2.05

設定6 1/2.06

●共通鈴鐺

設定1 1/14.25

設定2 1/14.12

設定3 1/14.00

設定4 1/13.88

設定5 1/13.77

設定6 1/13.65

●西瓜(斜線連線)

全設定共通 1/147.60

●西瓜(並行連線)

設定1 1/147.60

設定2 1/139.74

設定3 1/132.66

設定4 1/126.27

設定5 1/120.47

設定6 1/115.18

- 弱櫻桃 全設定共通 1/93.62
- 強櫻桃 全設定共通 1/348.60
- 中段櫻桃 全設定共通 1/16384.00
- 弱機會項目 全設定共通 1/179.55
- 強機會項目 全設定共通 1/524.29
- 純槓龜 全設定共通 1/65536.00
- 紅7連線REPLAY 全設定共通 1/32768.00