

八通屋

獸王～王者の帰還～
獸王～王者之歸還～
(サミー SAMMY)



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※

●經典爆裂AT機「獸王」的後繼機

4號機時代經典之大爆發獸王系列，使原本名氣不高，一直在市場苦戰的SAMMY公司首度擠下當時最熱門的ARUZE&山佐公司，在遊戲機市場大展光芒。

首度在5號機上登場，是否能再給SAMMY公司一次更大的突破呢？

●AT特化機

●只有AT為代幣增加類型。

【機械割】

設定1：97.2% 獸 獸 設定2：98.6% 設定3：100.4%

設定4：105.0% 設定5：110.3% 設定6：116.9%

【ART概要】

- 1 G中獎約2.5枚的增加
- 1 回合50次遊戲 + α
- 遊戲數上乘 & 累積類型
- 跟從押順導航消化
- 經由自力AT高確率區域「獸王模式」和「獸（アニマル(動物)) BONUS」至AT突入（「超BIG BONUS」是AT濃厚 & 大量累積的期待大）
- 「獸BONUS」的前半「1st BONUS」中是主要是從「肉」（收集10個的話為AT濃厚）抽選AT，期待度是約20%

●「1st BONUS」AT未當選的情況是約50%為「2nd BONUS」發展，背景的颜色有變化的話期待度提高（期待度約50%）

●AT確定後是「切り裂きチャレンジ（切斷挑戰）」決定初期遊戲數（初當時是保證最低50次遊戲）

●在AT中「獸玉」即滿10個的話，經由角色抽選「野獸機會」突入對應的上乘特化區域

●至「獸ゾーン(獸區域)」移行為「獸玉」獲得的大機會

●「獅子」是5次遊戲+ α 繼續，REPLAY以外的連續成立為上乘連中發生

●「駝鳥」是5次遊戲繼續後，「倍プッシュ(倍PUSH)」為挑戰上乘遊戲數倍增

●「大猩猩」是10次遊戲+ α 繼續，10次遊戲以內圖案連線為上乘區域循環

●「大象」是10次遊戲+ α 繼續的最強的上乘區域，從特定小役確率上乘RUSH發生

●有從AT中的「ゾウ召喚チャレンジ(大象召喚挑戰)」成功直接突入「大象」的可能性

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。(2種類的疑似BONUS搭載)

1G中獎的純增枚數是約2.5枚。

▼超BIG BONUS

・紅7連線(9枚役10回成立為止繼續)

※超BIG BONUS中是紅7連線約1/7出現，紅7連線時，AT累積上乘。

▼ 獸(アニマル(動物))BONUS

● 白7連線

1stBONUS(9枚役15回成立為止繼續)

※AT未當選時是約50%為2ndBONUS突入。

2ndBONUS(9枚役10回成立為止繼續)

※AT當選期待度約50%。

【天井】

999G消化，沒拉中疑似BONUS和AT為天井到達，AT當選確定。

【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】

通常時是內部的ART獲得期待度不同的低確和高確存在。

小役別高確移行期待度

特定小役成立時，高確移行抽選發生。

[櫻桃]<[機會REPLAY]<[機會鈴鐺]

舞台別高確期待度

通常時は獅子、鸵鳥、大猩猩3個基本舞台。

也有其他自力解除的機會，獸王模式和前兆の可能性高的アニマル(動物)模式存在。



<<AT・BONUS獲得契機>>

在特定小役成立時，進行SAVANNA CHANCE熱帶大草原機會(AT)和BONUS獲得抽選。

[弱櫻桃] < [機會項目] < [強櫻桃] < [強機會項目] < [中段櫻桃]

【BONUS的構成】

超BIG

超BIG BONUS是9枚役10回成立為止繼續的AT累積上乘特化BONUS。

AT累積獲得確定的紅7連線約1/7出現的上乘特化BONUS。

切入的顏色是[藍 < 綠 < 紅]越發展的話期待度越高。

白7連線後，預告發生為逆回轉的話是紅7昇格的機會。



獸
獸
獸
獸

獸(アニマル(動物))BONUS

1stBONUS(9枚役15回成立為止繼續)和2ndBONUS(9枚役10回成立為止繼續)構成。

1stBONUS為AT未當選的情況是50%為至2ndBONUS發展。

1stBONUS中是肉累積10個的話，至SAVANNA CHANCE熱帶大草原機會(AT)突入。

2ndBONUS中是REPLAY成立為背景的火焰顏色越變化，AT期待度越提高，BONUS終了後在獸王輪盤7連線的話，AT突入。

從2ndBONUS的AT突入期待度約50%。



1stBONUS肉獲得契機

即使肉沒有獲得10個，獲得的肉的數量也會影響2ndBONUS發展 or AT突入的期待度。

河馬儀表越增加，獲得肉的期待度越提高，河馬儀表是REPLAY連線為+1，

9枚鈴鐺連線為儀表歸零，獲得肉的抽選發生。

[3枚鈴鐺] < [機會REPLAY] < [機會鈴鐺] < [弱櫻桃] < [機會項目] < [強櫻桃]
< [強機會項目] < [中段櫻桃]

2stBONUS7連線契機

2ndBONUS中是機會役成立為7連線抽選發生。

[REPLAY] < [機會REPLAY] < [機會鈴鐺] < [弱櫻桃] < [3枚鈴鐺3連續] < [3枚鈴鐺4連續] < [機會項目] < [強櫻桃] < [3枚鈴鐺5連續] < [強機會項目] < [中段櫻桃]

【獸王模式-機會區域的構成】

在20次遊戲間，特定小役成立時AT獲得抽選發生的自力解除區域。

模式中是機會項目出現確率為通常的10倍提高。

逆押機會發生是機會項目的機會。

突入時，SAVANNA CHANCE熱帶大草原機會(AT)獲得確率是約40%。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- 規定遊戲數消化

AT獲得契機

- 模式中的特定小役成立時，AT獲得抽選發生。

[機會REPLAY] < [機會鈴鐺] < [弱櫻桃] < [機會項目] < [強櫻桃] < [強機會項目] < [中段櫻桃]



<<アニマル(動物)模式>>

BONUS or AT的前兆為突入的模式。超アニマル(動物)模式的話為機會。

演出

- 突入時的標題是彩虹的話是刺激！
- 模式中的液晶下方的顏色[藍 < 綠 < 紅]依序期待度提高。
- 卡片挑戰的卡片是[藍 < 紅 < 長頸鹿圖案]依序期待度提高。



【AT (SAVANNA CHANCE熱帶大草原機會) 的構成】

1回合是初期遊戲數+上乘遊戲數累積消化為止繼續的AT。

AT中是特定小役成立時抽選等為獸玉累積10個的話，至上乘區域的野獸機會突入。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 獸BONUS中的抽選
- 超BIG中的7連線



終了條件

- 獲得遊戲數消化後的累積消化

切り裂きチャンレンジ (切斷挑戰)

- 按鈕連打決定初期遊戲數的演出。
- 初回AT時是最低50G以上。



獸玉上乘契機

- 在AT中的特定小役成立時，獸玉的上乘抽選發生。

[機會REPLAY] < [機會鈴鐺] < [弱櫻桃] < [機會項目] < [3枚鈴鐺3連以上] < [強櫻桃] < [強機會項目] < [中段櫻桃]

獸ゾーン(獸區域)

• 5是遊戲間，REPLAY以外的全役為獸玉獲得抽選發生的獸玉高確區域。



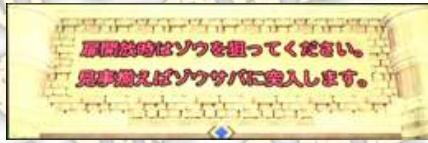
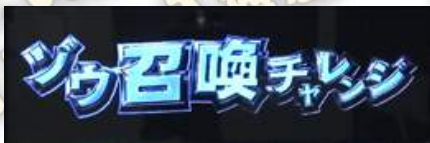
• 9枚鈴鐺的獲得回數為突入抽選發生，兩個數字一樣的遊戲數是機會。

ゾウ召喚チャレンジ (大象召喚挑戰)

• AT中的第3停止時，凍結發生突入的大象BC(上乘)突入演出。

• 漂亮的大象圖案連線的話，為大象BC(上乘)突入。

• 成功率是約50%。



最後機會

• 獸玉沒有累積滿10個時，可能會發生的演出。

• AT終了時，獸玉個數越多，野獸機會突入期待度越高。

【野獸機會(上乘特化區域)的構成】

從SAVANNA CHANCE熱帶大草原機會(AT)中的獸玉10個獲得，突入的上乘特化區域。

突入時是上乘演出和性能不同的：獅子、駝鳥、大猩猩、大象的4種種類被選擇。

▼野獸機會別上乘期待度

獅子 < 駝鳥 < 大猩猩 < 大象



獅子BC(連中)

- 5次遊戲+REPLAY成立為止繼續的上乘特化區域。
- 切り裂きRUSH (切斷RUSH) 中はREPLAY以外の全小役為AT遊戲數上乘。
- 機會役成立和3枚役與9枚役的連續為COMBO儀表MAX, 連續攻擊發生。
- 連續攻擊中, 逆回轉越繼續, 越多連續上乘發生, 繼續率是「50%」・「66%」・「75%」・「80%」4種類。
- 從機會役成立的連續攻擊突入是機會。
- 液晶左上的「COMBO」全亮燈的話是連續攻擊發生。



駝鳥BC(2擇勝負)

- 5次遊戲+倍プッシュ (倍PUSH) 為止繼續的上乘特化區域。
(2擇押順不正解為結束)
- 最初の5次遊戲決定基本上乘遊戲數, 機會役成立的話是上乘遊戲數大幅提高的機會。
- 箱子的顏色是銀色為機會, 金色是刺激。
- ドリームチャレンジ (夢之挑戰) 是2擇的押順越多正解, 基本遊戲數越加倍(最大5倍)。
- 完全導航發生的模式也存在。



大猩猩BC(小鋼珠ST)

- 10次遊戲+ α 繼續的上乘特化區域。
- 液晶上乘圖案連線的話為AT遊戲數上乘+大猩猩10G再突入。
- 銀or金圖案的話GORI RUSH突入。
- GORI RUSH圖案連線的話，至5次遊戲之間，每次遊戲上乘發生的GORI RUSH突入。
- 特定小役成立時，圖案連線抽選發生，越多特定小役期待度越高。

[REPLAY]&[9枚鈴鐺]<[3枚鈴鐺]<[機會REPLAY]<[機會鈴鐺]<[弱櫻桃]<[機會項目]<[強櫻桃]<[強機會項目]<[中段櫻桃]



大象BC(大象沙巴)

- 10G+ α 繼續的上乘特化區域。10G消化後的REPLAY出現為終了。
- 機會役成立率50%以上。
- 大象動作的話是上乘的機會。

※至大象沙巴是ビーストチャレンジ (野獸挑戰) orゾウ召喚チャレンジ (大象召喚挑戰) 成功為突入



【轉輪排列】

【役構成】



Diagram of a slot machine reel layout showing symbols and special features:

- Top section: Three rows of symbols (red birds, golden hand, blue elephants).
- Middle section: A row of symbols (fruit, two dashes, 1枚, three blue spheres) with the text **SPECIAL CHANCE** and **REPLAY**.
- Bottom section: A row of symbols (fruit, fruit, fruit) with the text **REPLAY**.

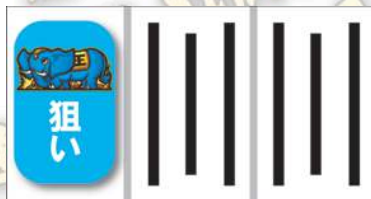
上段 9 枚鈴鐺 / 左下到右上 · 左上到右下 3 枚鈴鐺

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪瞄準大象圖案。



<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&右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

左轉輪大象圖案區塊停止時，中&右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

左轉輪下段大象圖案停止時，中&右轉輪適當打擊

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止就 ok，上乘特化區域中『?』導航時挑戰猜押順



演出發生時（無導航時）實踐小役瞄準



「ゾウ絵柄を狙え！（瞄準大象圖案）」和「逆押しチャンス！（逆押機會）」等指示出現的話，跟從指示消化

@BONUS中的打擊方法

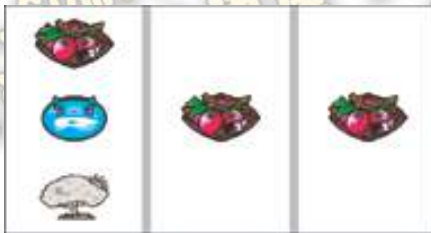


押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止就 ok。

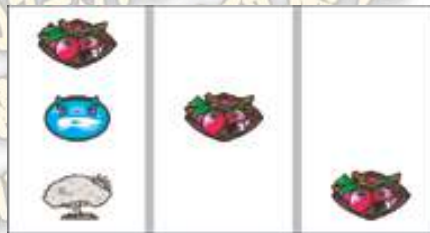
演出發生時是有特定小役成立的可能性，實踐小役瞄準

「7を狙え！(瞄準7)」的指示出現的話，逆押瞄準7

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段連線也是機會 REPLAY

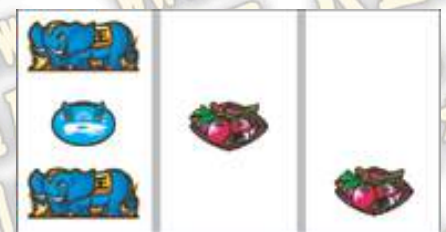
機會 REPLAY



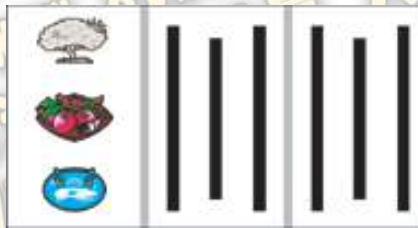
機會項目



機會項目



機會鈴鐺



大機會項目



大機會項目



大機會項目

【BONUS出現率】

● 獸BONUS

設定1 : 1/263.2

設定2 : 1/261.5

設定3 : 1/250.3

設定4 : 1/229.3

設定5 : 1/224.2

設定6 : 1/223.4

● AT初當

設定1 : 1/451.3

設定2 : 1/427.8

設定3 : 1/399.9

設定4 : 1/356.5

設定5 : 1/306.3

設定6 : 1/245.0

【小役確率】

● REPLAY

全設定共通 : 1/5.0

● 鈴鐺REPLAY A

全設定共通 : 1/10.0

● 鈴鐺REPLAY B

設定1 : 1/256.0

設定2 : 1/237.5

設定3 : 1/221.4

設定4 : 1/207.4

設定5 : 1/195.1

設定6 : 1/184.1

● 機會REPLAY

全設定共通 : 1/99.9

● 押順9枚鈴鐺

全設定共通 : 1/2.5

● 押順3枚鈴鐺

全設定共通 : 1/4.0

● 機會3枚役

全設定共通 : 1/218.5

- 弱櫻桃 全設定共通：1/47.5
- 強櫻桃 全設定共通：1/218.5
- 中段櫻桃 全設定共通：1/16384.0
- 機會項目 全設定共通：1/412.2
- 機會項目REPLAY 全設定共通：1/259.0
- 大機會項目 全設定共通：1/8192.0