

八通屋

モトキーター2

馳風！競艇王2

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※

●五號機排行榜人氣居高不下之經典『馳風!競艇王』之後繼機種。  
本作品內容為熱血競艇少年的青春物語。競艇這項運動，  
在日本可說是賞金前三高的運動比賽，獎金更是高達數億日圓！  
選手出場比賽，觀眾買競艇券對看好的選手下注。

### 【機械割】

設定1：97.3%

設定2：98.4%

設定3：100.5%

設定4：104.0%

設定5：107.8%

設定6：112.5%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.3枚的增加
- 1回合50次遊戲（繼續時40次遊戲）+  $\alpha$
- 遊戲數上乘 & 繼續率類型
- 規定遊戲數消化和「超拔挑戰」（期待度約37%）的自力解除成功為AT突入
- 規定遊戲數消化是至「優出模式」移行為暗示前兆
- 「超拔挑戰」是從小役得分型「蒲生挑戰」、REPLAY連型「洞口挑戰」、一發勝負「榎木挑戰」選擇
- 「超拔挑戰」的規定回數失敗，螺旋槳(銅鐘)成立為AT突入機會的「波多野機會」突入（期待度約70%）
- AT中是特定小役成立為遊戲數上乘和「全速模式」突入的機會
- 「全速模式」是從特定小役為止繼續的「波多野全速」、REPLAY為上乘的「青島全速」（10次遊戲）、1G完結的「亞里莎全速」選擇
- 「鬼足模式」突入時是3種類的「全速模式」依順序發動
- AT終盤的「SG競賽」勝利為AT繼續確定
- 在競賽中原作插曲發生的話，AT繼續確定

## 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

## 【天井】

SG RUSH(AT)終了後，最大999十前兆25G為SG RUSH(AT)當選。

## 【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】

### @通常時的內部狀態

通常時是內部的規定遊戲數分配率不同的多數的內部模式存在。

通常模式的天井是999次遊戲，天國模式的話，128次遊戲為止的AT獲得確定。

### @舞台別高確期待度

海岸線是AT前兆機會。

低 波多野家=河川敷=賽艇競賽場=海岸線 高

### @優出模式

能期待遊戲數解除的超拔挑戰(自力解除)orAT

前兆舞台。



光環的顏色是[白<藍<黃<紅<彩虹]的順序提高期待度。

優出模式後是至對手競賽演出發展，澄登場為AT確定。

升級時金快門出現為機會。心音演出是多野的震動停止的話為機會。

競賽播報演出播報員是香子為機會。

電子公佈欄演出和所寫的文字演出是紅文字出現為機會。

山口取才演出時，波多野為本命是機會

青島和擲田演出是背景出現的文字為機會。



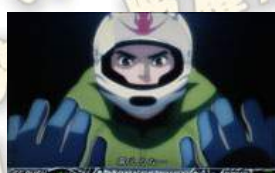
光環演出



澄演出



升級演出



心音演出



競賽播報演出



電子公佈欄演出



文字演出



山口取材演出



青島和擲田演出

### @超拔挑戰(自力解除) 獲得契機

賽艇(西瓜)、機會項目、櫻桃成立時，突入抽選發生。

### 【機會區域的構成】

#### @超拔挑戰(自力解除)解說

演出不同的蒲生、洞口、榎木挑戰任何一個選擇的自力解除區域。

有突然解除期待度70%的波多野機會突入的可能性。

突入條件 ・ 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件 ・ 各挑戰規定遊戲數消化

#### ▼蒲生挑戰(得分累積類型)

・ 9次遊戲間，REPLAY外的全役為得分獲得，最終遊戲為馬達噴射為AT獲得。量表為MAX的話，AT確定。



蒲生挑戰

### ▼ 洞口挑戰(REPLAY連類型)

- 10次遊戲之間，REPLAY 3連續的話，AT獲得。
- 特定役成立時是REPLAY連優遇的機會，最終遊戲為REPLAY成立是繼續。



洞口挑戰

### ▼ 榎木挑戰(一發抽選類型)

- 1次遊戲限定的按鈕連打演出為榎木開眼的話，AT獲得。特定役成立的話，AT確定。



榎木挑戰

### ▼ 波多野挑戰(螺旋槳(銅鐘)抽選類型)

- 10G or 20G or 無限(AT當選為止)繼續，主要是螺旋槳(銅鐘)成立時進行AT抽選。
- 按下MAXBET時，牆壁崩裂的話是AT獲得期待度70%的機會演出。
- 螺旋槳(銅鐘)成立為機會，特定役為AT確定。
- 紅色玉出現是機會。
- 挑戰成功，AT終了後是次回天國模式確定。



波多野挑戰

### 【AT的構成】

#### @SG RUSH(AT)解説

1回合初回50G + 上乘遊戲數(繼續時は40G +  $\alpha$ )繼續抽選轉落為止繼續的AT。

SG RUSH遊戲數為0時，SG競賽發生，決定AT繼續與否。

AT中的特定小役成立時，AT遊戲數的上乘+全速模式(上乘特化區域)突入抽選發生。

**突入條件** 通常時的特定小役成立時、抽選階段天井到達、超拔挑戰(自力解除)成功

**終了條件** 規定遊戲數消化後的繼續抽選轉落



SG RUSH

## @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 賽艇(西瓜)<弱櫻桃<弱機會項目<強機會項目<強櫻桃<究極目 高

## @全速模式(上乘)突入契機

- AT中的特定小役成立時，全速模式(上乘)突入抽選發生。

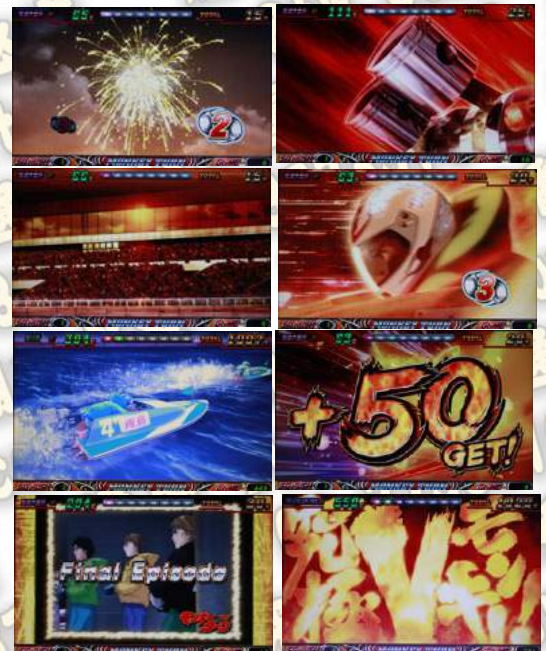
低 賽艇(西瓜)=弱櫻桃=強櫻桃<弱機會項目<強機會項目<究極目 高

## @繼續系統

- 繼續率是每1回合階段管理，回合是最大8回合為止繼續。
- 循環告知後，出賽者為青島是次回繼續確定。
- 8回合目為止繼續的話，大滿貫達成，次回天國模式以上確定。

## @機會演出

- 花火演出是紅色花火和數量多是機會。
- 加速演出的活塞為紅色是機會。
- 觀眾演出是觀眾席滿席的話是機會。
- 光環爆裂演出是龍出現為機會。
- 插曲上乘演出是越繼續期待度越高。
- 究極Vモンキー(V式馳風競轉)上乘演出是每次按鈕停止時上乘發生的刺激演出。



## @人影演出

- 逆押V瞄準切入發生時，V連線的話，次回繼續確定。
- V的雙連線是次回繼續+遊戲數上乘確定。
- 切入背景為粉紅色為機會。



## @BGM變化

- AT中是左右的按鈕可以變更BGM。
- 特定條件達成，全19曲可以選擇。

## @SG競賽演出

- 波多野勝利為次回合繼續確定的繼續演出。
- 波多野的人氣越高，期待度越高，切入和超越發生為機會。
- 波多野的究極Vモンキー(V式馳風競轉)連續出現是勝利濃厚。
- 全5種類存在的原作插曲發生為AT繼續確定。
- 全8回的競賽全部勝利的話是結局 & 次回天國模式確定。



人氣演出



切入演出



超越演出



V式馳風競轉演出



原作插曲演出



大滿貫演出



對戰對手

## @對戰對手

- 根據SG競賽的對戰對手，勝利期待度有變化。

低 [榎木祐介] < [洞口雄大] < [秀隆] < [浜岡猛] < [青島優子] 高

## 【上乘區域的構成】

### @全速模式(選擇型上乘特化區域)

- 波多野全速・青島全速・亞里莎全速3種類的演出可以選擇的AT遊戲數上乘區域。

※選擇畫面30秒以內沒選擇的話是自動從「青島全速」開始。

• **波多野全速(上乘為止繼續)**

繼續遊戲數不定，特定小役成立為遊戲數上乘確定。

• **青島全速(REPLAY型全速模式)**

10G間繼續，在這之間是REPLAY成立時，遊戲數上乘發生。

• **亞里莎全速(1G完結)**

繼續遊戲數是1G。上乘遊戲數是10G or 100G以上。

(約40% 100G以上的上乘)

• **鬼足模式(上乘)**

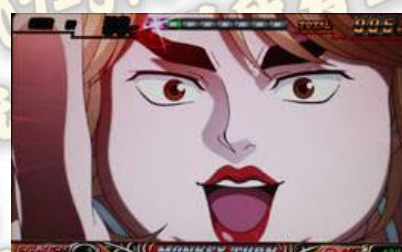
亞里莎全速、青島全速、波多野全速的3種類依順序連續發動的超上乘演出。



波多野全速



青島全速



亞里莎全速



全速模式



鬼足模式



【轉輪排列】

【役構成】



|         |  |  |                       |  |  |
|---------|--|--|-----------------------|--|--|
|         |  |  | <b>SPECIAL CHANCE</b> |  |  |
| 3枚or 8枚 |  |  | 3枚                    |  |  |
| 3枚      |  |  | <b>REPLAY</b>         |  |  |

【有效線】



**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**



**<最初瞄準圖案>**



**<停止模式 1>**

首先在左轉輪框上~上段瞄準青島圖案。

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準青島圖案。



**<停止模式 2>**

角櫻桃在下段停止，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準 V 圖案



**<停止模式 3>**

賽艇(西瓜)在左轉輪上段停止的話，中轉輪瞄準賽艇(西瓜)，右轉輪適當打擊



**<停止模式 4>**

左轉輪為此停止型的話，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



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準



人影演出發生時，各轉輪逆押瞄準 V 圖案

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



賽艇(西瓜)



弱機會項目



強機會項目



究極目

【BONUS出現率】

• AT初當確率

設定1 1/294.1

設定2 1/284.9

設定3 1/266.4

設定4 1/254.6

設定5 1/237.2

設定6 1/223.5

• 超拔挑戰

設定1 1/373.6

設定2 1/373.5

設定3 1/333.1

設定4 1/311.8

設定5 1/277.3

設定6 1/268.9