

八通屋

ロストア일랜드
迷失之島
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※

- 液晶轉輪為扶桑花連線的話，AT突入的全面液晶機
- ゴールドチャレンジ(黃金挑戰)成功為100G以上的上乘發生。
- 液晶上的有效線是8條線。

【機械割】

| | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 設定1 : 97.0% | 設定2 : 98.3% | 設定3 : 100.9% |
| 設定4 : 103.6% | 設定5 : 107.3% | 設定6 : 117.1% |

【ART概要】

- ・ 1次遊戲中獎約3.0枚的增加
- ・ 1回合30 (HYPER~是100) × N (扶桑花的連線) 次遊戲
- ・ 自力繼續類型
- ・ 主要是經由特定小役為AT抽選，「STORM TIME」(期待度約33%)與「SUNSHINE TIME」(期待度約90%)的前兆舞台，AT當選
- ・ 在AT中，「珍珠」獲得，可以挑戰消化後的「GOLD CHALLENGE」
- ・ 在AT中，彩虹貝出現的珍珠上乘特化區域「パール(珍珠)RUSH」突入 (平均約10個珍珠獲得)
- ・ 「GOLD CHALLENGE」為自力繼續獲得=HYPER~當選濃厚

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。

▼ 扶桑花(紅)連線

連線數 × 30G的AT突入。

▼ 扶桑花(金)連線

連線數 × 100G的AT突入。

【天井】

通常狀態時，777G消化為天井到達，AT當選確定。

天井的恩惠是，「100G以上的AT確定」。

【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。

●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AT獲得到天井為止的規定遊戲數不同階段模式存在。

階段天井是基本的ZORO(所有位數的數字相同)遊戲數為機會。

階段模式是有AT獲得期待度不同的低確與高確存在。

機會遊戲數

階段天井有做為機會的遊戲數存在。

01G[中機會]

03G[中機會]

05G[中機會]

07G[高機會]

11G[中機會]

22G[低機會]

33G[高機會]

44G[低機會]

55G[低機會]

66G[低機會]

77G[高機會]

88G[低機會]

99G[低機會]

111G[高機會]

222G[高機會]

333G[高機會]

444G[高機會]

555G[高機會]

666G[高機會]

@舞台別高確期待度

根據滯在舞台，AT獲得期待度有變化。液晶遊戲數為紅色的話是機會。

低 白天舞台 < 下午舞台 < 夜舞台 高



@機會時間

從通常時突入的AT前兆區域是STORM TIME與SUNSHINE TIME。

STORM TIME突入時得AT獲得期待度是約33%，SUNSHINE TIME的AT獲得期待度是約90%。有從STORM TIME至SUNSHINE TIME昇格的可能性。



@ハイビスカス(扶桑花)RUSH(AT)獲得契機

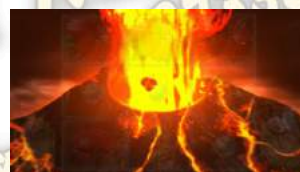
通常時的特定小役成立時，AT獲得抽選發生。

機會項目是轉輪停止時，閃光發生，大機會項目是扶桑花V字型。

高大機會項目

中 綠貝2線連線=紅貝2線連線=機會項目

低 綠貝1線連線=紅貝1線連線



@通常演出

白貝連續發生的話，是特定役當選的前兆。

在液晶出現的蝴蝶抓住的圖案越多越是機會。

PUSH按鈕震動、火山噴火的火山演出、全暗燈的彩虹導航發生等，是刺激！

@思い出カスタム(回憶畫面訂製)

可以自定遊戲中的圖案和BGM的功能，可以選擇同公司的招牌機種的『獸王』『阿拉丁』『快盜天使』『hardboiled』。從MY SLOT畫面選擇「思い出カスタム」，選擇自己喜歡的機種（不需使用MY SLOT）。



【AT的構成】

@ハイビスカス(扶桑花)RUSH(AT)解説

1回合初期遊戲數(最低30G)+上乘的遊戲數繼續的AT。

初期遊戲數是扶桑花連線的連線數×30G，ハイパーハイビスカス(hyper扶桑花)RUSH(AT)是扶桑花連線的連線數×100G。

AT中是特定小役成立時，珍珠獲得的話，是獲得遊戲數消化後至ゴールドチャレンジ(黃金挑戰)(上乘)突入。

AT最後3G是扶桑花(金)連線的機會，扶桑花連線的話，上乘確定。

AT終了時は至33G繼續のストームタイム(風暴時間-拉回區域)突入。

AT拉回期待度約33%

突入條件：規定遊戲數消化 / 特定小役成立時抽選 / 機會時間中的抽選

終了條件：獲得遊戲數消化後的珍珠累積消化

舞台：根據滯在舞台，パール(珍珠)RUSH(上乘)突入期待度有變化。

●ハイビスカス(扶桑花)RUSH時

「珊瑚の海 < 失われた船 < 海底の神殿」



●ハイパーハイビスカス(hyper扶桑花)RUSH時

「黄金へと続く道 < 栄光の門 < 黄金の玉座」



高確移行契機：AT中の特定小役成立時，高確率移行抽選發生。

低 紅貝1線連線<紅貝2線連線<綠貝1線連線<綠貝2線連線<機會項目<大機會項目 **高**

珍珠獲得契機：AT中の特定小役成立時，珍珠獲得抽選發生。

低 REPLAYor鈴鐺<綠貝1線連線<綠貝2線連線<紅貝1線連線<紅貝2線連線<機會項目<大機會項目 **高**

パール(珍珠)RUSH突入契機：AT中の特定小役成立時，パール(珍珠)RUSH突入抽選發生。

低 REPLAYor鈴鐺<紅貝1線連線<紅貝2線連線<綠貝1線連線<綠貝2線連線<機會項目<大機會項目 **高**

@ゴールドチャレンジ(黄金挑戰)(AT遊戲數上乘)

- ・獲得AT遊戲數消化後，保有珍珠累積的話，突入的AT遊戲數上乘區域。
- ・只有獲得的珍珠累積數為金扶桑花連線的抽選發生。
- ・突入時是從機會告知與簡單模式的演出中選擇。
- ・珍珠的顏色為上乘期待度變化，顏色是|白<青<紅<紫<長頸鹿柄<金<外星人|依順序提高期待度。





@パール(珍珠)RUSH(珍珠累積上乘)

- AT中的特定小役成立時抽選為彩虹色貝出現的話，是突入的珍珠累積上乘區域。
- 前兆舞台是大接近中！為機會，超接近中！！為刺激！
- RUSH中是繼續率約90%的珍珠獲得失敗為止，珍珠獲得繼續，能期待平均10個以上的珍珠獲得。



【轉輪排列】

【役構成】

| | | | |
|----|---|---|---|
| 20 |  |  |  |
| 19 |  |  |  |
| 18 |  |  |  |
| 17 |  |  |  |
| 16 |  |  |  |
| 15 |  |  |  |
| 14 |  |  |  |
| 13 |  |  |  |
| 12 |  |  |  |
| 11 |  |  |  |
| 10 |  |  |  |
| 9 |  |  |  |
| 8 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 1 |  |  |  |

| | |
|--|--|
|  | 7枚 |
|  REPLAY |  REPLAY |
|  槓龜 orREPLAY or7枚 |  槓龜 orREPLAY or7枚 |
|  | 槓龜orREPLAYor7枚 |

【打擊方法】

@通常時&AT中的打擊方法



<通常時>

從左轉輪停止就 OK。
剩餘轉輪適當打擊。

<AT 中>

押順導航發生時，跟從導航。
除此之外適當打擊即可。

@特定役



青貝・黃色貝・弱赤貝・弱綠貝



強赤貝・強綠貝



機會項目



刺激項目

@AT中珍珠抽選符號



REPLAY&鈴鐺 弱綠貝 強綠貝 弱赤貝 強赤貝 機會項目 大機會項目

@『パール(珍珠)RUSH』突入抽選符號



REPLAY&鈴鐺 弱赤貝 強赤貝 弱綠貝 強綠貝 機會項目 大機會項目

@模式移行抽選符號



弱赤貝 強赤貝 弱綠貝 強綠貝 機會項目 大機會項目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/198.8

設定2 : 1/192.3

設定3 : 1/185.0

設定4 : 1/171.9

設定5 : 1/158.9

設定6 : 1/124.5

【小役確率】

青貝 全設定共通 : 1/13.1

橘貝 全設定共通 : 1/7.1

弱綠貝 全設定共通 : 1/80.4

強綠貝 全設定共通 : 1/175.4~1/173.2

弱紅貝 全設定共通 : 1/108.5~1/108.6

強紅貝 全設定共通 : 1/199.8~1/196.9

機會項目 全設定共通 : 1/655.4

刺激目 全設定共通 : 1/65536.0