

八通屋

サイボウグ 009

人造人 009

(三洋物産(SANYO))



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※

・由石森章太郎所作的《人造人009》自 1964 年開始連載，並於 1966 年上映了首部動畫電影。

故事描述被改造成人造人的主角 009「島村喬」，他其實是邪惡組織「黑色軍團」為了製作人造兵器所製作的實驗商品。

但是他與同樣被改造的 8 位人造人一起從組織逃脫，依舊擁有人類心靈的他們決心挺身而戰，擊碎黑色軍團的野心。

- ・石森章太郎的SF漫畫「サイボーグ009」的聯名機。
- ・最終決戰RUSH突入時的期待獲得枚數是約2500枚。
- ・疑似BONUS與サイボーグ(人造人)RUSH(AT)為代幣增加的類型。
- ・階段遊戲數與加速區域(CZ)搭載。
- ・加速凍結(OG連)發生為遊戲數跳躍。
- ・搭載上乘特化區域「加速RUSH」「最終決戰RUSH」。

【機械割】

設定1 : 97.0% 設定2 : 98.6% 設定3 : 100.5%
設定4 : 105.0% 設定5 : 107.6% 設定6 : 112.6%

【AT概要】

- ・1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- ・1回合50次遊戲 + α
- ・遊戲數上乘類型
- ・規定遊戲數的消化為疑似BONUS獲得，經由疑似BONUS中的抽選，至AT突入

- B (BONUS) 是鈴鐺導航10回為止繼續，REPLAY以外的小役進行昇格抽選 (期待度約60%)
- BB (BIG BONUS) 是鈴鐺導航20回為止繼續 (從B的昇格時是10回的鈴鐺導航追加)，特定小役與切入時的「009」連線為AT突入(期待度約50%)
- BBB (BINGO BATTLE BONUS) 是當選or昇格時為AT確定，20次遊戲間遊戲數上乘的機會
- 「連中上乘」發生時是最低也有連中數(REPLAY以外的小役為繼續)X10次遊戲上乘
- 7連中達成為「倍率上乘」發生的「加速RUSH」突入
- 「最終決戰RUSH」是，每次遊戲上乘增加，切入發生為BBBor「加速連續上乘」獲得的機會
- 通常時是至「加速區域」的移行為「加速凍結」發動的大機會 (期待度約70%)
- 「加速凍結」發動，從繼續率約50~80%的0G連，一口氣增加遊戲數

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載3種類的疑似BONUS。

- BONUS : 純增約50枚 + AT期待度約60%
- BIG BONUS : 純增約100枚 + AT期待度約50%
- BINGO BATTLE BONUS : 純增約100枚 + AT確定 + 遊戲數上乘確定

【天井】

AT後1009G消化為天井到達，BINGO BATTLE BONUS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。

●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

通常時是天井為止的規定遊戲數分配不同的3個模式存在。

通常A與B模式是後兩位數為1～50G之間，遊戲數解除的機會區域。

天國模式是50G以內的BONUS確定。

後兩位數為51～00G之間是天井為止的規定遊戲數短縮的加速區域(自力解除)突入機會。

@ゾーンスイッチシステム(區域開關系統)

液晶下方的遊戲數計數器是後兩位數為1～50G之間是遊戲數解除機會區間，

後兩位數為51～00G之間是加速區域(自力解除)の突入的機會區間。

圖標顯示的人物與標誌暗示發展處與期待度。

「009」頻發為加速區域潛伏！

「008」緊急發進模式

「005」戰鬥發展機會！

「003」頻發為BONUS前兆！

「001」頻發為BONUS前兆

「VSマーク」戰鬥發展機會！

「ギルモア博士」緊急發進模式

「？」期待度提高

「！！」機會！

「！！！」機會！

@舞台介紹

緊急發進模式是遊戲數解除前兆區域。

東京舞台是加速區域(自力解除)移行的前兆區域。



通常舞台



緊急發進模式



東京模式



加速區域

加速區域(自力解除)突入契機

通常時的特定小役成立時，加速區域突入抽選發生。

REPLAY4連續是機會。

內部狀態有低確與高確存在，高確中是加速區域突入期待度提高。

低鈴鐺<弱西瓜<弱櫻桃<機會目<強西瓜<強櫻桃高

@前兆演出

暗燈、快門、作戰會議、005畫面ATTACK發生的話，前兆期待度提高。

停電、船、回想、黑鬼集會、003出現是發生的話，前兆的機會。

液晶左邊的海豚燈藍色閃爍的話，加速區域(自力解除)的機會，液晶右的預兆燈閃爍的話，特定役的機會。



暗燈



快門



作戰會議



005 畫面 ATTACK



停電



船



回想



黒鬼集會



003 出現

@任務連續演出

任務成功為加速區域(自力解除)突入。



低 002的武勇傳



<殲滅100個怪物<



博士的花嫁<



從屋敷逃脫高

@戰鬥系連續演出

戰鬥勝利為BONUS獲得。



低 0010



< 0011



< 0013



< ダイヤンタ 高

@顏色對應演出

顏色為暗示小役與期待度。

藍=REPLAY

黃=鈴鐺

綠=西瓜

紅=櫻桃

紫=機會目

白=前兆!

黑=機會!

009圖案=刺激!

彩虹=超激!

魚群柄=超激!

【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載，搭載3種類の疑似BONUS。

▼BINGO BATTLE BONUS(BBB) 20G繼續。

AT突入+遊戯數上乘發生

▼BIG BONUS(BB) 鈴鐺導航20回為止繼續。

特定小役成立時・009連線為AT突入

▼BONUS(B) 鈴鐺導航10回為止繼續。

REPLAY以外的小役成立時，BB昇格抽選。



BBB



BB



B

@B(BONUS)的解說

- ・鈴鐺導航10回的疑似BONUS，サイボーグ(人造人)RUSH(AT)突入期待度は約60%。
- ・REPLAY以外的小役成立時，BB(BIG BONUS)昇格抽選發生。
- ・全員集合演出為009為止集結的話，至BB(BIG BONUS)昇格。
- ・從『009を狙え!』(瞄準009)切入發生[0・0・9]連線的話，AT確定，切入背景若為紅色是機會。
- ・役物裝置合體機會成功為AT確定。

@BB(BIG BONUS)的解說

- ・鈴鐺導航20回的疑似BONUS，サイボーグ(人造人)RUSH(AT)突入期待度は約50%。
- ・從B(BONUS)的昇格時は鈴鐺導航10回進行加算。
- ・與B(BONUS)中相同，切入發生與特定役成立為AT突入的機會。

@BBB(BINGO BATTLE BONUS)的解說

- ・發生時為サイボーグ(人造人)RUSH(AT)突入確定的20次遊戲的疑似BONUS。
- ・BONUS中是BINGO達成為AT遊戲數的上乘發生。
- ・BINGO獲得為紅背景與全員同時攻擊是機會。

@敵基地逃脫機會

B(BONUS)orBB(BIG BONUS)終了後，有突入的可能性的拉回演出。

7~9G繼續，每次遊戲拉回抽選發生。

拉回成功的話，BB(BIG BONUS)發動。



敵基地逃脫機會

【機會區域的構成】

@加速區域(自力解除)解說

10+ α 繼續的加速凍結(G數跳躍)發生的自力解除區域。

突入時的加速凍結(G數跳躍)發生期待度は約70%。

サイボーグ(人造人)RUSH(AT)中突入的話，機會為役物裝置合體的話，

BBB(BINGO BATTLE BONUS)達成。

突入條件：特定小役成立時抽選 / AT中是REPLAY4連為加速區域突入。

終了條件：10+ α 消化



加速凍結

@加速凍結(G數跳躍) 0G連型

- ・BONUS解除為止的規定遊戲數能一口氣跳躍的天井短縮區域。

- 加速凍結是搖桿ON時，役物裝置合體時繼續，繼續率是約50~80%。
- 根據停止目也有BONUS的抽選發生。

▼通常時

- 通常時是通常遊戲數約50G左右跳躍。
- BONUS當選後是BONUS昇格抽選。
- 加速凍結最終到達為最終決戰RUSH(上乘特化區域)突入。

▼AT中

- AT中的加速凍結發生為BINGO BATTLE BONUS(BBB)以上確定。
- AT遊戲數上乘抽選。

▼最終決戰RUSH中

- 加速凍結發生為繼續非當選為止的遊戲數上乘。

@緊急發進模式(前兆)解說

規定遊戲數消化的前兆突入的模式。

舞台的背景是[藍<綠<紅]依順序升級期待度越高。

ギルモア博士出現是舞台升級的機會。



人造人 RUSH

【AT的構成】

@サイボーグ(人造人)RUSH(AT)解說

1回合50G+上乘遊戲數繼續的AT。

AT中的BONUS當選是全部為BBB(BINGO BATTLE BONUS)。

至AT中加速區域(自力解除)突入的話，役物裝置合體為BBB(BINGO BATTLE BONUS)達成。

至焦土舞台移行的話，BONUS的前兆，戰鬥發展的話，是機會。

突入條件：BorBB中的AT獲得 / BBB終了後

終了條件：獲得遊戲數消化

遊戲數上乘契機

- VS戰鬥的擊破上乘，戰鬥VS機器人兵團是機會。
- BBB中的BINGO上乘。
- 加速凍結中的連續上乘。
- 加速RUSH(上乘)與最終決戰RUSH(上乘)中的上乘。

@加速RUSH(上乘)

- 從AT中的特定小役成立時抽選突入。
- 連中上乘次數越多，加速RUSH突入期待度越大，7連中是突入確定。
- 6連中以下結束時，也有連中數×10次遊戲以上的上乘發生。
- 加速RUSH中是4or8次遊戲之間，每次遊戲成立役對應遊戲數的上乘發生。
- 特定役獲得以後的上乘倍率上昇，初回回合時是必定×10。
- 倍率×上乘遊戲數=獲得遊戲數。



加速 RUSH

@最終決戰RUSH(上乘)

- 從加速凍結最終達成or最終決戰目停止突入。
- 10G+α之間，每次遊戲上乘發生，突入時，BBB1個累積。
- 從切入發生[0·0·9]連線的話，BBB累積，[0·0·0]連線，加速連續上乘突入。



最終決戰 RUSH

- 加速連續上乘是役物裝置合體的遊戲數的上乘發生。
- 累積的BBB是最終決戰RUSH終了後即放出。

@リベンジチャンス(復仇機會)(拉回)

- AT終了後突入の20次遊戲の拉回區域。
- 特定役與1枚鈴鐺成立為拉回的機會。
- 003機會演出頻發的話，期待度提高。



復仇機會

【轉輪排列】

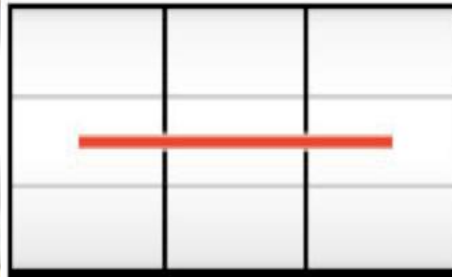
【役構成】



役構成	
ボーナス	
加速フリーズ	
5枚	3枚
1枚or8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>

首先在左轉輪框內瞄準 BAR 圖案。



<停止模式 1>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪西瓜出現時，中、右轉輪瞄準 BAR(目標是使西瓜停止)。



<停止模式 3>

左轉輪中段 BAR 出現時，中、右轉輪適當打擊即可。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS&AT中的的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。

@機會小役



機會目 A



機會目 B



弱西瓜



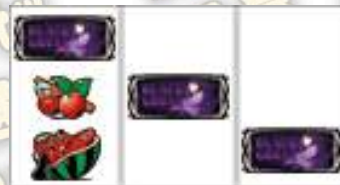
強西瓜



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



最終決戰目

@BONUS同時抽選圖案



弱西瓜

弱櫻桃

機會目

強西瓜

強櫻桃

中段櫻桃

【BONUS確率】

●疑似BONUS合成

設定1: 1/221

設定2: 1/215

設定3: 1/211

設定4: 1/193

設定5: 1/189

設定6: 1/177

●AT初當

設定1: 1/549

設定2: 1/534

設定3: 1/523

設定4: 1/448

設定5: 1/411

設定6: 1/351

【小役確率】

@通常時

・鈴鐺滑落1枚役 全設定共通 1/32.77

※押順鈴鐺滑落時的部分為中獎。

・押順不問鈴鐺 全設定共通 1/32.77

※1枚付出的鈴鐺連線

・弱櫻桃

設定1 1/96.66 設定2 1/94.57 設定3 1/92.56

設定4 1/90.64 設定5 1/88.80 設定6 1/87.15

・強櫻桃 全設定共通 1/289.98

・確定櫻桃 全設定共通 1/10922.67

・弱西瓜

設定1 1/116.61 設定2 1/113.58 設定3 1/110.70

設定4 1/107.97 設定5 1/105.36 設定6 1/103.04

・強西瓜 全設定共通 1/348.60

・機會目A

設定1 1/218.45 設定2 1/217.01 設定3 1/215.58

設定4 1/214.17 設定5 1/212.78 設定6 1/211.41

※中段REPLAY聽牌槓龜

・機會目B 全設定共通 1/218.45

※西瓜槓龜

・通常REPLAY

設定1 1/2.65 設定2 1/2.65 設定3 1/2.65
設定4 1/2.66 設定5 1/2.66 設定6 1/2.66

・純槓龜 全設定共通 1/65536.00

@BONUS&AT中

・中・右第1停止鈴鐺合成確率 全設定共通 1/1.90

【小役確率(B中)】

・009連線出現率

設定1 1/1101.67 設定2 1/1103.51 設定3 1/1107.18
設定4 1/1110.84 設定5 1/1112.68 設定6 1/1116.34

【小役確率(BB中)】

・009連線出現率

設定1 1/100.15 設定2 1/100.32 設定3 1/100.65
設定4 1/100.99 設定5 1/79.48 設定6 1/69.77