

八通屋

みどりのマキバオー
届け!! 日本一のゴールへ!!
閃電怪馬-到達!! 日本第一的目標
(オリンピア (平和 OLYMPIA))



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※

●漫畫閃電怪馬的聯名機第二彈。

《閃電怪馬》（みどりのマキバオー）是日本漫畫家津野丸的作品，後被改編成動畫在電視上播映。

在一個貧窮的牧場「綠色牧場」，誕生了一隻小馬拉屎藏，異於父母的稀有毛色令他的出生顯得更加非凡，隨著母親被帶走，他默默的與母親約定好要成為一匹出色的賽馬。在兩歲時的一次偶然，他遇到了最大的勁敵小瀑布，隨後將他當成最大的目標而進行各種修練。

參加的每場比賽幾乎都有新的困難出現，但在朋友的幫助下總是能解決。就這樣拉屎藏慢慢的朝著成為世界最強賽馬的路前進。

業界初疑似BONUS與マスタング(小馬)RUSH(ART)為出玉增加的類型。

●業界初，玩家選擇型「超戰略的BIG BONUS搭載」

●通常BIG BONUS 13模式+SUPER BIG BONUS 5模式(計18種類存在)

●自力機會區域多數搭載。

【機械割】

設定1：96.4%

設定2：97.7%

設定3：100.0%

設定4：104.2%

設定5：108.7%

設定6：113.3%

【ART概要】

●1遊戲中獎約2.0枚增加

●1回合40遊戲+ α （初期遊戲數是「ウイニングランモード(勝利奔跑模式)」決定）

●遊戲數上乘&繼續率（MAX85%）&回合數上乘類型

- 繼續率是50%~85%。
- 從BONUS中的抽選至ART突入
- BONUS是從特定小役以外，從自力機會途徑（「チャレンジカップ(獎盃)」 or 「白い奇跡(白色奇蹟)」）與特定圖案連線（小馬圖案orBAR）當選
- 0G連累積上乘「連勝RUSH」、按鈕連打上乘「ムチ(鞭子)連打機會」、1回合6遊戲的循環型上乘特化區域「GI RUSH」搭載
- ART中，「調子儀表」為MAX，「チャレンジカップ(獎盃)」發展，競賽勝利為至「GI RUSH」突入
- 「GI RUSH」中是マキバオーがリードするたびに上乘（10~200遊戲）發生，競賽勝利為回合繼續確定
- 「ムチ(鞭子)連打機會」的繼續率是97.5or99%
- 規定遊戲數消化後也有從「根性タイム(時間)」拉回

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，有2種類的疑似BONUS搭載。

這2種類的疑似BONUS中，各自ART當選期待度不同的類型存在。

- 通常BIG（白7單連線）：ART期待度不同的13種類存在，各類型純增枚數不同
- SUPER BIG（白7雙連線）：ART期待度不同的5種類存在，各類型純增枚數不同

【天井】

疑似BONUS與ART間760G消化為天井到達，經由前兆至疑似BONUS突入。

【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】

@調子儀表

通常時的液晶下方顯示的調子儀表為MAX與チャレンジカップ(獎盃)(自力解除)突入。

通常時是內部的調子儀表的獲得期待度不同的低確與高確存在。

至高確是特定小役成立時，昇格抽選發生。

儀表UP期待度

特定小役成立時，調子儀表UP抽選發生。

低REPLAY<鈴鐺<強櫻桃A<弱櫻桃<西瓜<機會目高

@調教演出

調教演出發生是調子儀表UP的機會。



低併せ馬調教(共同訓練)< プール(泳池)調教< 坂路調教 < スペシャル(特別)調教高

@舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。



低 白天舞台 < 下午舞台 < トレーニングモード(訓練模式) 高

BONUS獲得抽選

特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

BONUS獲得時是容易經由修行舞台(前兆)發動。

低 弱櫻桃 < 西瓜 < 機會目 < 強櫻桃A < 強櫻桃B < 最強西瓜 高

@「瞄準小馬圖案」演出

通常時，「瞄準小馬圖案」切入發生是逆押瞄準小馬圖案。

小馬圖案連線的話，SUPER BIG確定，沒有連線的話，白い奇跡(白色奇蹟)

誕生! 舞台(自力解除)突入的機會。

@高級途徑

通常時的BAR連線是鬼修行(上乘)發生，ART直擊。

【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載。

BONUS開始時，玩家可以自行選擇告知類型與模式的超戰略BIG BONUS。

組合是通常BIG為13種類，SUPER BIG為5種類，計18種類全為疑似BONUS。

SUPER BIG是ART獲得與獲得枚數上乘期待度優遇。

▼通常BIG：白7單線連線

5種類的告知類型與3個模式組合，計13種類的BIG可以進行選擇。

▼SUPER BIG：白7雙線連線

從5種類的告知類型可以任意選擇告知類型。

@BONUS分配表

機會告知類型

機會告知類型是，BONUS中小馬圖案連線出現為ART突入確定。

根據選擇模式，BONUS繼續保證遊戲數與保證遊戲數後的繼續期待度不同

▼通常模式選擇時：繼續保證遊戲數40G

保證遊戲數消化後是約1/10終了。ART期待度は約40%

▼勝負模式選擇時：繼續保證遊戲數25G

保證遊戲數消化後是約1/25終了。ART期待度は約40%

▼大勝負模式選擇時：繼續保證遊戲數10G

保證遊戲數消化後是約1/40終了。ART期待度は約40%

▼SUPER BIG時：繼續保證遊戲數50G

保證遊戲數消化後是約1/50終了。ART期待度は約70%



SUPER BIG BONUS

機會告知類型

完全告知類型

完全告知類型是BONUS中，小馬圖案連線出現為ART突入確定。

根據選擇模式，繼續規定遊戲數與小馬圖案連線出現率不同。

▼通常模式選擇時：繼續規定遊戲數50G

小馬圖案連線出現率：約1/100。ART期待度約40%

▼勝負模式選擇時：繼續規定遊戲數30G

小馬圖案連線出現率：約1/50。ART期待度約47%

▼大勝負模式選擇時：繼續規定遊戲數5G

小馬圖案連線出現率：約1/7。ART期待度約56%

▼SUPER BIG時：繼續規定遊戲數100G

小馬圖案連線出現率：約1/82。ART期待度約70%



完全告知類型



役物告知類型



役物告知類型

役物告知類型是，BONUS中的特定小役成立時，進行BONUS枚數上乘抽選

&ART突入抽選。

根據選擇模式，BONUS枚數上乘期待度・ART期待度不同。

▼通常模式選擇時：初期枚數100枚(無枚數上乘)獲得終了。

ART期待度約40%

▼勝負模式選擇時：初期枚數100枚+ α (上乘等級1)獲得終了。

ART期待度約21%

▼大勝負模式選擇時：初期枚數100枚+ α (上乘等級2)獲得終了。

ART期待度約9%

▼SUPER BIG時：初期枚數100枚+ α (上乘等級3)獲得終了。

ART期待度約50%

最終告知類型

最終告知類型是對應BONUS消化中的成立役進行儀表昇格抽選。

根據選擇的模式，ART期待度・ART當選時的高繼續率選擇期待度不同。

▼通常模式選擇時：50G繼續，ART當選時是50%繼續以上。

ART期待度約40%

▼勝負模式選擇時：規定遊戲數50G・ART當選時是75%繼續以上。

ART期待度約23%

▼大勝負模式選擇時：規定遊戲數50G・ART當選時是85%繼續以上。

ART期待度約14%

▼SUPER BIG時：規定遊戲數50G・ART當選時是85%繼續以上。

ART期待度約36%



最終告知類型

競賽告知類型

競賽告知類型

BONUS後半的グランプリレース(大賞競賽)進行ART告知。

※選擇模式是只有通常模式。

▼通常BIG時(通常模式)：規定遊戲數50G。ART期待度約40%

▼SUPER BIG時：規定遊戲數50G。ART期待度100%

【機會區域的構成】

@チャレンジカップ(獎盃)(自力解除)

通常時，突入時は競賽勝利進行BONUS抽選。

ART中，突入時は進行GIRUSH突入抽選。

チャレンジカップ(獎盃)是從標準(12G)與直線勝負(1G)2種類可以選擇。

競賽等級是[G III (33%) < G II (50%) < G I (80%)]依順序期待度提高。

即使競賽失敗，也有トレーニングモード(訓練模式)突入的機會。

突入條件：調子儀表MAX

終了條件：規定遊戲數消化

スタンダード(12G)：12G繼續的競賽為第一到達，BONUS確定。

直線勝負(1G)：1G的按鈕連打，マスタングスペシャル(特別小馬)發動為

BONUS確定。



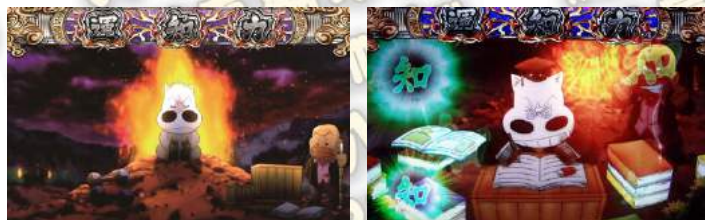
チャレンジカップ(獎盃)

@修行舞台(前兆)

特定小役成立時的BONUS前兆舞台。

根據獲得的能力、對決種類、

對戰對手，BONUS期待度有變化。



修行舞台

獲得的能力越多，期待度越高。

對決種類與對手

- 對決種類是3種類與獲得的能力一致的話，期待度★1個增加。
- 對戰對手是4人與種類特性一致的話，★2個增加。

突入條件：主要是特定小役成立時移行。

@白い奇跡(白色奇蹟)誕生!?舞台(自力解除)

從通常時的「瞄準小馬圖案」失敗突入的自力解除區域。

1回合10G之間，小馬圖案連線的話，獲得SUPER BIG。

BONUS期待度約50%。

突入條件：小馬圖案連線失敗

終了條件：規定遊戲數消化



白い奇跡(白色奇蹟)誕生!?

@鬼修行(上乘)

通常時的BAR連線發生的ART累積上乘區域。

機會是4回，按下勝負按鈕，門關閉為上乘成功。

4回的機會能獲得多數回合的上乘的ART直擊高級演出。

(不經由BONUS直接進入ART)

突入條件：BAR連線

終了條件：規定遊戲數消化



鬼修行

【ART的構成】

@マスタング(小馬)RUSH(ART)

1回合40G以上 + α (α = 上乘遊戲數)，循環抽選轉落為止繼續的ART。



マスタング(小馬)RUSH

初期遊戲數是ウイニングランモード(勝利奔跑模式) (4G)決定。

有回合數累積時or回合繼續抽選當選時(50%~85%)是再開始。

ART的繼續的當選與否是根據グランプリレース(大賞競賽)告知。

ART終了時是有至根性タイム(時間)(拉回區域)突入的可能性。

突入條件：BONUS中的抽選 / 鬼修行

終了條件：獲得遊戲數消化後的ART累積消化後的繼續抽選轉落

@ウイニングランモード(勝利奔跑模式)



勝利奔跑模式

・ ART突入時發生的4G的上乘特化區域。

・ 有循環性，SPECIALウイニングランモード

(特別勝利奔跑模式)是上乘性能為2倍。

上乘契機

・ ART中是機會役成立的直乘與追加上乘發生。

・ 機會役成立時也有G I RUSH(上乘)突入抽選。

・ マスタング(小馬)連線時是ART累積上乘與連勝RUSH(上乘)發生。

@調子儀表

・ ART中調子儀表為MAX的話，至チャレンジカップ(獎盃)突入。

・ 競賽的等級是[G III (33%) < G II (50%) < G I (80%)]依順序期待度提高。

・ チャレンジカップ(獎盃)勝利為G I RUSH(上乘)突入。

@G I RUSH(上乘)

・ 1回合6遊戲競賽敗北為止繼續的上乘區域。

- ・在這之間，REPLAY以外的全役為遊戲數上乘發生。
- ・第1G決定對戰對手，對手是[カスケード<アマゴワクチン<モーリアロー<ベアナックル]依順序回合繼續期待度提高。
- ・第2~5G是展開競賽演出、每次帶頭時，上乘發生、機會役是大量上乘的機會。
- ・第6G勝利的話，GI RUSH繼續。
- ・突入是ART中的チャレンジカップ(獎盃)勝利、ART中的機會役成立時抽選、グランプリレース(大賞競賽)(繼續戰鬥)勝利、日本ダービ or 有馬記念發生。

突入條件

- ・ART中，成立的特定小役
- ・ART中的チャレンジカップ(獎盃)勝利時
- ・繼續グランプリレース(大賞競賽)時



GI RUSH

@ムチ(鞭子)連打機會(上乘)

- ・每次按下按鈕為1~10G的上乘發生的連打上乘區域。
- ・繼續率是97.5%or99%，轉落為止繼續，回合中上乘發生。
- ・突入是ART中的直乘。



ムチ(鞭子)連打機會

@連勝RUSH(上乘)

- ・ 搖桿ON時，轉輪逆回轉時，ART回合數上乘發生。
- ・ 繼續率是50%or80%，轉落為止繼續。
- ・ ART中的小馬圖案連線為次遊戲突入。



連勝 RUSH

突入契機：ART中のマスタング(小馬)連線時

@グランプリレース(大賞競賽)(繼續戰鬥)

- ・ ART遊戲數剩餘0G時，ART繼續的勝負競賽演出發生。
- ・ 根據馬的組合與人氣，期待度有變化。
- ・ 日本ダービー發生是G I RUSH(上乘)突入與循環率上升期待度提高。
- ・ 弱的馬出賽是機會，最強馬カスケード出現是危機。
- ・ 勝利期待度如下

低カスケード<アマゴワクチン<ニトロニクス<サトミアマゾン<モーリアロー<ベアナックル<ヒゲサイクロン高



大賞競賽

@根性タイム(時間)(拉回)

- ・ グランプリレース(大賞競賽)敗北後發生的拉回上乘區域。
- ・ 5次遊戲繼續，消化中進行是回合數上乘抽選。
- ・ 上乘1回保障，鈴鐺連線的50%為ART累積上乘發生。



根性時間

【轉輪排列】

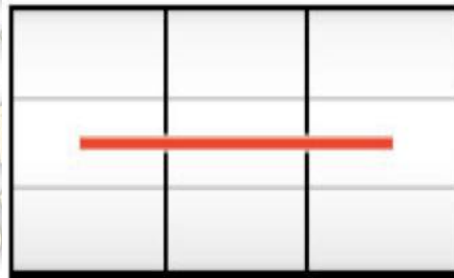
【役構成】

21	Blue	Blue	Blue
20	Red	Yellow	Yellow
19	Yellow	Red	Red
18	Blue	Red	White
17	White	White	White
16	Red	Blue	Blue
15	Red	Yellow	Yellow
14	Yellow	Red	Red
13	Blue	Purple	Purple
12	Purple	Red	Red
11	Red	Blue	Blue
10	Red	Yellow	Yellow
9	Yellow	Red	White
8	Blue	Blue	Blue
7	Red	Yellow	Red
6	Yellow	Red	Blue
5	Blue	White	Yellow
4	White	Red	Red
3	White	Blue	Blue
2	Red	Yellow	Yellow
1	Yellow	Red	Red

	SPECIAL REPLAY	BB
	SPECIAL REPLAY	鬼修行
	SPECIAL REPLAY	
	9枚	4枚
	4枚	REPLAY

【有效線】

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>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪下段櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準小馬圖案。



<停止模式 2>

角櫻桃以外停止時，中、右轉輪適當打擊。



<切入發生時>

切入發生時，逆押各轉輪瞄準指定圖案。

@AT中的打擊方法



押順導發生時，跟從導航使轉輪停止。



切入發生時，逆押各轉輪瞄準指定圖案。



押順導與切入未發生時，實踐通常時小役瞄準。

@機會役



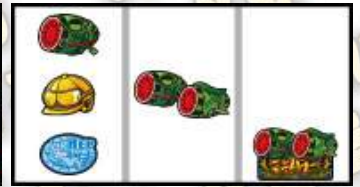
弱櫻桃



強櫻桃 A



強櫻桃 B



西瓜



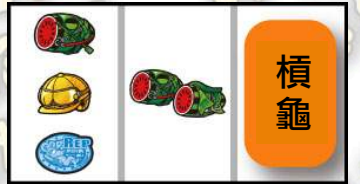
最強西瓜



最強西瓜



機會目



機會目

【BONUS出現率】

BONUS合成出現率

設定1 1/237.4

設定2 1/229.8

設定3 1/222.5

設定4 1/201.8

設定5 1/183.1

設定6 1/165.0

ART初當確率

設定1 1/545.6

設定2 1/527.3

設定3 1/507.3

設定4 1/456.6

設定5 1/408.7

設定6 1/364.9

BONUS・ART初當合成出現率

設定1 1/165.0

設定2 1/159.7

設定3 1/154.3

設定4 1/139.6

設定5 1/126.2

設定6 1/113.4

【小役確率】

@通常時

通常REPLAY 全設定共通 1/7.55

押順鈴鐺(左第1停止鈴鐺)

設定1 1/19.28 設定2 1/19.24 設定3 1/19.17

設定4 1/19.01 設定5 1/18.75 設定6 1/18.46

押順鈴鐺(中・右第1停止鈴鐺合成)

設定1 1/4.148 設定2 1/4.150 設定3 1/4.153

設定4 1/4.161 設定5 1/4.174 設定6 1/4.188

共通鈴鐺 全設定共通 1/32.80

西瓜

設定1 1/89.78 設定2 1/88.56 設定3 1/87.38

設定4 1/85.11 設定5 1/82.96 設定6 1/80.91

最強西瓜 全設定共通 1/21845.33

弱櫻桃

設定1 1/99.90 設定2 1/99.00 設定3 1/97.81

設定4 1/94.98 設定5 1/92.83 設定6 1/89.78

強櫻桃A 全設定共通 1/199.80

強櫻桃B 全設定共通 1/10922.67

機會目合成確率 全設定共通 1/114.37