

八通屋

カウボーイビバップ
星際牛仔
オリンピア(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※

●動漫「星際牛仔」的聯名機

日本日升動畫和萬代影視製作的原創電視動畫。

史派克 (Spike) 和傑特 (Jet) 是駕駛飛船Bebop號在宇宙中以捉拿逃犯獲取獎金為生的賞金獵人。兩人在星際間的旅程中，結識了身負巨債，嗜財如命的美女菲 (Faye) 和電腦神童艾德 (Ed)，並收養了擁有高智商的數據狗愛因 (Ein)。從此，四人一狗遊蕩在廣闊之宇宙之中，在自己與他人的生活中經歷著種種悲歡離合，也尋找著各自的過去。

●業界初的機會役遊戲數管理系統「コンボチャンス(連中COMBO機會)」

●AT特化機

【機械割】

設定1: 96.5%

設定2: 97.9%

設定3: 100.9%

設定4: 106.3%

設定5: 110.2%

設定6: 115.3%

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- 1回合的遊戲數是在「賞金首RUSH」決定
- 遊戲數上乘類型
- 主要是經由自力機會區域「東風模式」(期待度約35%)與前兆舞台「墮天使たちのバラッド(墮天使們的歌謠)」(期待度約50%)至AT突入
- 特殊判定區域「TANK!チャンス(TANK!機會)」是，BARor聽牌目or紅7連線為AT確定
- 初當後的「賞金首RUSH」是5or7or10次遊戲+ α 繼續，初期遊戲數&「仲間ポイント(朋友點數)」獲得

- 「仲間ポイント(朋友點數)」為MAX，至對應的上乘特化區域突入
- 「JET RUSH」是BAR連線成立為剩餘遊戲數再設置(10次遊戲)的ST類型
- 「Faye RUSH」是特定小役與押順鈴鐺成立為獲得遊戲數（初期是5次遊戲）倍增
- 「EDO RUSH」是每5次遊戲的2擇「繼續挑戰」成功為遊戲數上乘&回合繼續
- AT中的「TARGET COMBO」發動為大量上乘的大機會
- 特定小役連續的「COMBO CHANCE」發動為AT突入與上乘的大機會
- 高級BONUS「TANK！BONUS」是成立時為AT確定&平均360次遊戲上乘

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。搭載遊戲數管理の疑似BONUS。

TANK! BONUS [紅7連線] 約50枚

【天井】

AT間999次遊戲為AT當選（無天井特典）。

【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

通常時是平均32G，最大64G發動的コンボチャンス(連中COMBO機會)中，機會區域突入和AT直擊抽選發生。內部是低確和高確存在。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台高確率期待度有變化。

回想舞台是墮天使たちのバラッド(墮天使們的歌謠)期待度高。



低 白天舞台 <



下午舞台 <



夜晚舞台 <



回想舞台 高

@コンボチャンス(連中COMBO機會)

通常時、AT中、特化區域中全部的時機點為轉輪上，機會役成立時發動的自力機會遊戲。突入機會役是櫻桃系統(弱or強or中段)、西瓜系統(弱or強)、機會目系統(弱or強)的3種類。

突入的機會役2連以上出現，5連續是刺激，同一系統的機會役連續是機會，強機會役若是一次也是刺激！

コンボチャンス(連中COMBO機會)中是成立役與連中數對應的SPIKE

RUSH(AT)、賞金首RUSH(上乘)、東風模式(自力解除)、墮天使たちのバラッド(墮天使們的歌謠)(前兆)的突入抽選發生。

▼周期遊戲數

• 最大周期是64G(平均32G)為周期到達。



連中COMBO機會

@圖標演出

コンボチャンス(連中COMBO機會)中是液晶左下的圖標為期待度變化。

圖標的顏色是[白<藍<綠<紅<紫]依順序期待度提高。

開啟圖標SPIKE 與ビバップ(Bebop)号的仲間圖標是從連續演出到AT突入的機會。

東風圖標是能期待東風模式(自力解除)突入，ビシヤス圖標是期待墮天使たちのバラッド(墮天使們的歌謠)(前兆)。

【機會區域的構成】

@東風模式(自力解除)解說



東風模式

前半是後半戰鬥的遊戲數增加，

後半為戰鬥勝利的話，SPIKE RUSH(AT)突入的自力解除區域。

突入時的AT獲得期待度是35%以上。

突入條件：コンボチャンス(連中COMBO機會)發動後

終了條件：戰鬥敗北

前半演出

- 前半的背景是[藍<綠<紅<彩虹]依順序戰鬥遊戲數增加期待度提高。
- 前半為戰鬥遊戲數獲得越多，後半的戰鬥勝利期待度越提高。

後半演出

- 後半的戰鬥中是機會役出現率大幅提高。
- 戰鬥中的機會役成立為AT突入抽選發生。

@墮天使たちのバラッド(墮天使們的歌謠)(前兆)解說

突入時為SPIKE RUSH(AT)期待度超過50%的前兆舞台。

最大5階段為止發展的升級，越繼續期待度提高。

SU5階段的EX為止繼續的話是刺激！

最終的ビシヤス勝利的話為AT突入。

突入條件：コンボチャンス(連中COMBO機會)發動後



墮天使たちのバラッド
(墮天使們的歌謠)

@TANK!チャンス(TANK!機會)解說

通常時突入的特殊判定區域。突入時的AT期待度は50%以上。

BAR、聽牌目、紅7其中一個連線的話，SPIKE RUSH(AT)突入確定。



TANK!チャンス
(TANK!機會)

【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載。搭載了遊戲數管理的疑似BONUS。

TANK! BONUS [紅7連線] 約50枚



TANK! BONUS

@TANK! BONUS

▼概要

- TANK! BONUS當選為AT100G + 賞金首的疑似BONUS。

消化中(20G)是為上乘確定的7連線約1/7.5出現，かつコンボチャンス(勝負連中COMBO機會)約1/4發生。

※能期待平均160G的上乘。

▼突入契機

- 通常時的暗燈發生時。

【AT的構成】

@SPIKE RUSH(AT)解説



SPIKE RUSH

▼概要

- AT初期遊戯數(賞金首RUSH)+ α (α = 上乘遊戯數)消化為止繼續。
1G中獎的純增枚數是約2.5枚。
- 根據AT突入時的紅7連線之線數賞金首RUSH的繼續保證遊戯數不同。
保證遊戯數消化後是每次遊戯繼續抽選。(最大80%繼續)
- ※ 單線=5G + α • 雙線=7G + α • 三線=賞金首RUSH SUPER(10G + α)
- AT中是進行仲間ポイント(朋友點數)獲得抽選, 點數MAX為人物的上乘特化區域突入。
- AT遊戯數消化後是ビバップチャレンジ(Bebop挑戰)突入, 進行AT拉回抽選。

▼突入契機

- 從コンボチャンス(連中COMBO機會)的AT抽選當選時。
- CZ中的AT抽選當選時。
- 東風模式(自力解除)勝利
- 墮天使たちのバラッド(墮天使們的歌謠)(前兆)勝利
- TANK!チャンス(TANK!機會)成功
- TANK! BONUS終了後
終了條件: 獲得遊戯數消化



ビバップチャレンジ(Bebop 挑戰)

@ビバップチャレンジ(Bebop挑戰)(拉回)

- AT終了時發生的拉回演出。
- 切入發生時7圖案連線的話, 拉回成功為至賞金首RUSH(上乘)突入。

- 失敗時是最後機會為7役物作動的話是復活。
- 切入發生為止是模式升級抽選發生，模式的背景色是[藍<黃<綠<紅<彩虹]依順序拉回期待度提高。
- ビバップチャレンジ(Bebop挑戰)是從AT中的BAR連線也有突入的可能。

SPIKE RUSH(AT)演出

AT中是可以從全部32+ α 曲之中選擇喜歡的樂曲。



【上乘特化區域的構成】

@賞金首RUSH(上乘)

賞金首 RUSH

- AT遊戲數與仲間ポイント(朋友點數)的雙上乘發生的區域。
- 賞金首RUSH是從AT開始時，AT中的特定小役成立時抽選(コンボチャンス(連中COMBO機會)中)，ビバップチャレンジ(Bebop挑戰)(拉回)等突入。
- 初當時是紅7單連線為5G+ α 、雙連線是7G+ α 、三連線(SUPER)是10G+ α 繼續。
- 規定遊戲數消化後+ α 是每次遊戲消化後MAX80%的繼續抽選發生。

@仲間RUSH(上乘)

- 賞金首RUSH中和AT中的斜線鈴鐺(3枚)的連續為仲間ポイント(朋友點數)儲存突入的上乘特化區域。
- 點數是AT中的液晶下方顯示，ジェット(JET)、フェイ(Faye)、エド(EDO)的其中一個10點點數儲存的話，至對應的仲間RUSH突入。
- 仲間RUSH突入時，SUPER的文字出現的話，上乘性能大幅提高。
- SUPERジェット(JET)RUSH是押順鈴鐺必定為上乘發生。
- SUPERフェイ(Faye)RUSH是押順鈴鐺的上乘確率UP。
- SUPERエド(EDO)RUSH是2擇正解時的上乘遊戲數增加。

@仲間RUSH「ジェット(JET)RUSH」(ST類型)

- 10G之間，REPLAY外的全役為上乘抽選發生，鈴鐺是50%以上，機會役是上乘濃厚。
- 區域中是BAR連線1/10為抽選，BAR連線發生為AT遊戲數上乘+繼續10G再設置。
- 發生的切入的顏色是[藍<綠<紅<紫]依順序BAR連線期待度提高。
- 區域中是BAR連現時[白天<下午<夜晚]變化，上乘期待度提高。



ジェット(JET)RUSH



フエイ(Faye)RUSH



@仲間RUSH「フエイ(Faye)RUSH」(倍倍類型)

- 初期上乘5G為5G + α 間倍增。
- 押順鈴鐺成立為上乘遊戲數倍增的機會，特定役成立是刺激！
- カードの%は暗示成功期待度，フエイ(Faye)穿洋裝切入發生時は機會。
- 1次の倍增為最大5倍增加。

@仲間RUSH「エド(EDO)RUSH」(自力2擇類型)

- 1回合5G + α 自力2擇正解為回合繼續+遊戲數上乘。
- 2擇挑戰是5G消化後發生，也有導航發生的模式。
- 尾數為3or5or7の回合若2擇成功能期待大幅上乘發生。
- 特定役成立是導航累積獲得的機會。



エド(EDO)RUSH



ターゲットコンボ(目標連中 TARGET COMO)



◎ターゲットコンボ(目標連中TARGET COMO)(高級上乘)

▼概要

- ・ターゲット(目標TARGET)為紅7停止時遊戲數上乘發生，0G連上乘區域。
- ※能期待平均170G的上乘。

▼突入契機

- ・SPIKE RUSH中の暗燈演出發生時。

【轉輪排列】

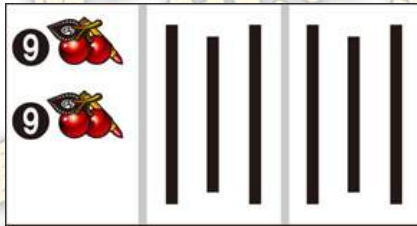
【役構成】

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

		SPECIAL REPLAY	
鈴鐺		西瓜	
8 or 3 枚			
櫻桃		REPLAY	

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段~中段瞄準9號櫻桃圖案。



<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、右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

西瓜上段停止時，中轉輪瞄準西瓜、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。



導航發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



中段櫻桃



弱櫻桃



強櫻桃



弱機會項目



弱機會項目



弱機會項目



弱西瓜



強西瓜



強機會項目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1: 1/344.6

設定2: 1/327.4

設定3: 1/312.1

設定4: 1/262.3

設定5: 1/232.5

設定6: 1/200.2