

八通屋

スカイガールズ2~ゼロ、ふたたび~
天翔少女2~零 再現~
(高砂)



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※

●日本KONAMI公司原創之萌系OVA作品，並改編為電視動畫。萌系人物加上機械武器，特別的故事結構相當受到歡迎。

●演出量是前作的2倍以上。

●BONUS與SONIC DIVE ZONE(ART)為代幣增加的類型。

【機械割】

設定1：96.8%

設定2：97.5%

設定3：99.7%

設定4：104.1%

設定5：107.0%

設定6：118.7%

【ART概要】

●累積方式 + 繼續率方式 + 遊戲數上乘方式。

●一次上乘的最大遊戲數是500G。

●初期遊戲數是30G + α 。

●ART初當時是，必定LOCK1個以上累積。

●1G中獎的純增是約1.5枚。

【BONUS的純增枚數】

SKY BIG BONUS 約210枚+ART

[瑛花(2連上) · 瑛花 · 瑛花]

BIG BONUS 約210枚

[瑛花(2連下) · 瑛花 · 瑛花] / [7圖案連線] / [7 · 7 · 瑛花]

REG BONUS 約56枚

[7 · 7 · 瑛花] / [瑛花 · 瑛花 · BAR]

【天井】

BONUS間995G消化為天井到達，ART當選確定。

【懲罰】

●通常時

逆押有懲罰發生的可能。

●ART準備中

黑導航發生時，SIN入賞會有懲罰發生，至ART突入的REPLAY確率可能不會增加。

黑導航發生時是第一停止轉輪必定瞄準BAR，迴避SIN入賞。

●ART中

違反押順導航可能會有懲罰發生。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

- 通常時是內部的ART獲得期待度不同的低確、高確、超高確3種類存在。
- 至高確是通常時的特定小役成立時，昇格抽選發生。

舞台別高確期待度

- 根據滯在舞台，高確期待度有變化。



低 橫須賀繁華街 < 中 太平洋上 < 高 南の島 = 激 温泉

@警戒態勢

- 突入為SDZ(ART)前兆機會的舞台。
- 畫面粉紅色特效越多越是機會。
- 畫面下方的夥伴越增加，「雷神→風神→零神→？」依序ART期待度越高。

BONUS同時抽選

特定小役成立時，BONUS的同時抽選發生。

低弱櫻桃<西瓜<強櫻桃<機會目<中段櫻桃=確定櫻桃高



警戒態勢

@連續演出

連續演出成功or故事完結為BONUS or SDZ(ART)確定。



★1.0[飛行任務]



★1.5[救出任務]



★2.0[殲滅任務]



★3.0[父親與女兒]



★3.5[與哥哥的繫絆]



★4.0[至夢的意志]



★4.5[孤獨的眼淚]



@短凍結演出

根據短凍結切入，期待度有變化。

瑛花：特定役以上

可憐：BONUS機會

音羽：BONUS期待度60%

アシーシャ&エリーゼ(愛莉潔)：BIG濃厚

@出擊凍結演出

- 凍結越繼續的期待度越高。

第1停止：BONUS機會

第2停止：BONUS期待度60%

第3停止：BIG+ART確定



出擊凍結

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

- 左轉輪的2連瑛花圖案是上下為圖案有不同。

SKY BIG BONUS 約210枚+ART

[瑛花(2連上)・瑛花・瑛花]

BIG BONUS 約210枚

[瑛花(2連下)・瑛花・瑛花] / [7圖案連線] / [7・7・瑛花]

REG BONUS 約56枚

[7・7・瑛花] / [瑛花・瑛花・BAR]



SKY BIG BONUS

BIG BONUS

REG BONUS

@SKY BIG BONUS

- 成立時為SDZ(ART)突入確定的高級BONUS。
- BIG中是7圖案連線發生時，LOCK(上乘)獲得。
- BONUS中的7連線確率是通常BIG的10倍，雙7連線發生率提高為50倍。
- 7連線成立為「LOCK」1個以上累積。

● 平均LOCK(上乘)獲得累積數是4個。

◀SKY BIG BONUS中的7連線確率▶

● 單7連線 ⇒ 1/15.6

● 雙7連線 ⇒ 1/262

@BIG BONUS

● BIG中是7圖案連線發生時，ART獲得，ART中的BIG是LOCK(上乘)累積。

● BONUS中是從全部6種類的告知演出可以選擇。

● 音羽(機會告知類型)

7連線的機會時，切入發生，7連線為ART確定。

● 瑛花(完全先告知類型)

搖桿ON時，切入發生的話，ART確定。

● 可憐(悄悄地告知類型)

ART當選時是，轉輪左邊的「SDZ燈」悄悄地亮燈。

● エリーゼ(愛莉潔)(後告知類型)

BONUS的最後エリーゼ(愛莉潔)優勝的話，ART確定。

● 冬后(故事告知類型)

液晶上的故事完結的話，ART確定。

● ダイジェストBB(只有ART中選擇)

TV動畫版全26話收錄。

◀BIG BONUS中的7連線確率▶

● 單7連線 ⇒ 1/156

● 雙7連線 ⇒ 1/13107



音羽



瑛花



可憐



エリーゼ(愛莉潔)



冬后

@REG BONUS

- 8次遊戲之間，對應成立役進行點數抽選，加算點數是根據登場角色不同。

登場角色

アイーシャ(愛莎)登場的話，ZUNYA MODE(無限ART)突入確定。

低瑛花<可憐<音羽<エリーゼ(愛莉潔)< アイーシャ(愛莎) 高

- 根據累積點數，進行ART抽選。
- 獲得的點數不到100%是獲得的對應點數比例進行勝負抽選。
例如：獲得的點數為80%，ART當選率是80%。
- 獲得的點數100%以上是超過的部分進行「LOCK」抽選。
- REG中是有至「ZUNYA MODE」的極致模式突入的可能性。
- ZUNYA MODE突入為次回BONUS成立為止的ART繼續。

@ZUNYA MODE

- アイーシャ(愛莎)出現為ZUNYA MODE突入。
- ZUNYA MODE是次回BONUS為止繼續的無限ART。

突入契機：REG BONUS的部分為有突入的可能性。



ZUNYA MODE



SONIC DIVE ZONE



【ART的構成】

@SDZ「SONIC DIVE ZONE」(ART)

- 1回合30G+上乘遊戲數繼續的ART。
- 1G中獎的純增枚數是約1.5枚。
- 特定小役・SIN的連續，獲得RISING點數，點數5pt獲得，RISING

CHANCE(上升機會)發動。

- ART中的遊戲數上乘是主要為LOCK(上乘)發生，LOCK是3個種類存在，上乘性能不同。
- LOCK的分配率是全6階段，根據RISING MODE(上升模式)變化。
- ART中的BONUS是LOCK累積獲得的機會。

突入契機：SKY BIG BONUS終了後 / BIG BONUS中的抽選
REG BONUS中的抽選 / 特定小役成立時的獲得抽選

終了條件：獲得遊戲數消化

@WORM Battle

- WORM出現為發展的戰鬥演出，WORM勝利的話，LOCK(上乘)確定。
- 根據出現的WORM，勝利期待度有變化。
- STEP V 發生與Vic Viper出現是BONUS確定。

★2.0[クジラ型(鯨魚)] ★2.5[カメ型(烏龜)] ★3.0[クラゲ型(水母)]
★3.5[カニ型(螃蟹)] ★4.0[ウナギ型(鰻魚)] ★4.5[ヒトデ型(海星)]



WORM Battle

RISING CHANCE(上升機會)

@RISING CHANCE(上升機會)

RISING CHANCE(上升機會)是RISING MODE(上升模式)昇格的機會。

ART中的特定小役・SIN連續成立時，進行RISING點數獲得抽選，5pt獲得為RISING CHANCE(上升機會)發生。

RISING CHANCE(上升機會)發生為LOCK累積確定，RISING MODE(上升模式)提高機會。

@RISING MODE(上升模式)(內部模式)

- LOCK(上乘)分配率不同的ART中的6階段內部模式。
- 內部模式是透過液晶左上的顏色暗示，顏色是[白<藍<黃<綠<紅<虹]依順序提高期待度。
- 最低模式的白色，DELTA LOCK：QUADRA LOCK比率是90%：10%，最高的虹色的比率是50%：50%。
- 模式是ART終了為止不會轉落，只會進行昇格。

@LOCK(上乘系統)

- LOCK告知出現為發展的ART遊戲數上乘演出。
- 根據發生的LOCK，上乘期待度不同。
- LOCK的分配率是根據滯在內部模式變化。
- 對應每次遊戲成立役，遊戲數上乘發生。

- DELTA LOCK：3G + α 繼續，平均上乘約23G 發生率約1/79。
- QUADRA LOCK：4G + α 繼續，平均上乘約123G 發生率約1/551。
- STELLA LOCK：5G + α 繼續，平均上乘約300G 發生率約1/28697。



DELTA LOCK

QUADRA LOCK



STELLA LOCK

@殲滅凍結

ART消化中，液晶突然暗轉的
話，「殲滅凍結」確定。



殲滅凍結

進行7回的10G or 100G的上乘。平均上乘是約**430G**。

殲滅凍結是從REPLAY可能發生。

特定小役成立時的ART抽選

【低確率狀態中的ART當選期待度】

強櫻桃：5%~20% 確定櫻桃：5%~20% 中段櫻桃：5%~20%

●其他的小役，基本上ART當選期待度低。

【高確率狀態中的ART當選期待度】

強櫻桃：33%~67% 確定櫻桃：33%~67%

中段櫻桃：33%~67% 機會目：17%~33%

●其他的小役，基本上ART當選期待度低。

【超高確率狀態中的ART當選期待度】

強櫻桃：100% 確定櫻桃：100% 中段櫻桃：100%

機會目：67% 機會鈴鐺：33% 弱櫻桃：25%

西瓜：25% REPLAY：1.6%

【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			

SKY BIG BONUS
(只有2枚起動時)

超過261枚付出為終了

BIG BONUS
(只有2枚起動時)

超過261枚付出為終了

REGULAR BONUS
(只有1枚起動時)

8回遊戲為終了

3or8or9or10枚	4or8枚
- -	
1or8枚	REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段瞄準
BAR。



<停止模式 1>

左轉輪上段 BAR 停止時，
中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

櫻桃停止時，中、右轉輪適
當打擊。



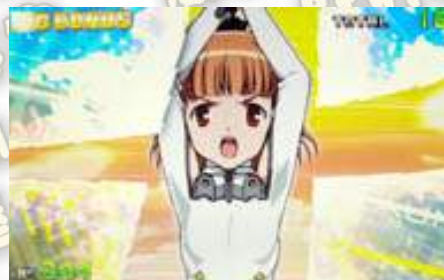
<停止模式 3>

左轉輪西瓜停止時，中轉輪
瞄準西瓜，右轉輪適當打
擊。

@BONUS中的打擊方法



BONUS 中，適當打
擊消化即可。



切入發生時，各轉輪
瞄準指定圖案。



導航未發生時，實踐
通常時的小役瞄準

@ART中的打擊方法



準備中，BAR 導航發生時，第一轉輪瞄準 BAR，之後跟從押順導航適當打擊。

押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止

導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



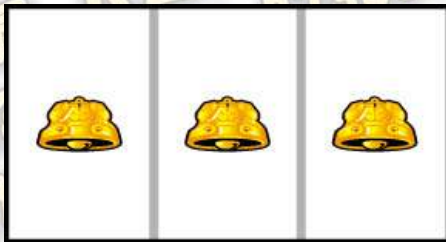
強櫻桃



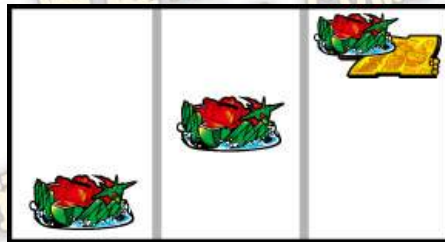
確定櫻桃



中段櫻桃



機會鈴鐺



西瓜



機會目



機會目

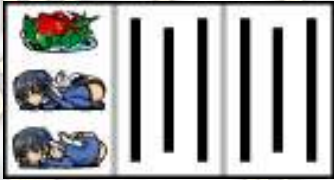


機會目



機會目

@聽牌目



【BONUS出現率】

SKY BIG

全設定共通：1/13107

BIG

設定1：1/394.8

設定2：1/390.1

設定3：1/385.5

設定4：1/381.0

設定5：1/372.4

設定6：1/368.2

REG

設定1：1/840.2

設定2：1/799.2

設定3：1/762.1

設定4：1/682.7

設定5：1/655.4

設定6：1/595.8

BONUS合算

設定1：1/268.6

設定2：1/262.1

設定3：1/256.0

設定4：1/244.5

設定5：1/237.5

設定6：1/227.6

BONUS + ART

設定1：1/182.9

設定2：1/177.3

設定3：1/168.2

設定4：1/155.7

設定5：1/147.6

設定6：1/138.4

ART初當

設定1：1/574

設定2：1/548

設定3：1/491

設定4：1/429

設定5：1/390

設定6：1/353

【小役確率】

@通常時

弱櫻桃

設定1 : 1/78.7 設定2 : 1/77.8 設定3 : 1/77.1

設定4 : 1/75.9 設定5 : 1/74.6 設定6 : 1/73.6

強櫻桃

設定1-3 : 1/364 設定4-6 : 1/360

中段櫻桃

全設定共通 : 1/16384

確定櫻桃

全設定共通 : 1/21845

西瓜

設定1 : 1/97.8 設定2 : 1/97.4 設定3 : 1/96.8

設定4 : 1/96.2 設定5 : 1/95.8 設定6 : 1/95.5

共通鈴鐺

全設定共通 : 1/142

機會目

設定1 : 1/146 設定2 : 1/146 設定3 : 1/146

設定4 : 1/145 設定5 : 1/145 設定6 : 1/144

@BONUS中

<S-BIG中>

單7連線 全設定共通 : 1/15.6 **雙7連線** 全設定共通 : 1/262

<N-BIG中>

單7連線 全設定共通 : 1/156 **雙7連線** 全設定共通 : 1/13107

<REG中>

西瓜 全設定共通 : 1/16 **角櫻桃** 全設定共通 : 1/6.4

中段櫻桃 全設定共通 : 1/819