

八通屋

スーパーストリートファイターIV

超級街頭霸王 4

(エンターライズ(ENTERISE))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※

- CAPCOM的經典動作遊戲『街頭霸王』的聯名機。
- 擬似BONUS與ART「波動連舞」為代幣增加的類型。
- BONUS與ART等性能強化的「SAVING」系統搭載。
- 上乘特化區域「狂鬼狂乱」搭載。
- 至ART主要是經由疑似BONUS「スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)」。

### 【機械割】

設定1 97.6%

設定2 98.6%

設定3 100.4%

設定4 103.1%

設定5 105.5%

設定6 110.1%

### 【AT概要】

1回合40G+ $\alpha$  ( $\alpha$ 是上乘遊戲數)的ART。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

### 【BONUS的純增枚數】

### 【通常時的疑似BONUS當選時】

「スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)」：

30G繼續的疑似BONUS，1G中獎的純增是約1.7枚。

消化中は進行ART抽選。

最終的戰鬥勝利為ART當選確定。

### 【ART中の疑似BONUS當選時】

「スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)」：

20G繼續的疑似BONUS，1G中獎的純增是約1.7枚。

戰鬥勝利為ART遊戲數上乘確定。

## 【天井】

- (1)通常狀態為777G消化為天井到達，BONUS當選確定。
- (2)經過スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)10連續，次回スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)為ART當選確定。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是「低確」與「高確」存在。

根據滯在舞台，疑似BONUS當選期待度不同。



低 韓國 < 巴西 < 印度 < 美國 高

### @前兆舞台

「多重窗」是從選擇窗對手登場的話，BONUS當選。紅框窗與紫框窗是機會。「約束之刻」是BONUS期待度高的前兆舞台。「霸道之極」是BONUS期待度激高的大機會舞台！



低 多重窗 <



約束の刻 <



霸道の極 高

## @任務演出

連續演出是全部為5種類存在，如果5種類的任務完成為BONUS當選。

標題的顏色為紅色是機會，紅葉圖案是刺激。

對白的顏色與切入的顏色為紅色也是刺激模式。

期待度依順序是「巨大落石を投げ飛ばせ！」<「シャドルー兵を殲滅せよ！」

→「ハッキングを成功させろ！」→「火山を噴火させろ！」→「滅昇龍拳

を決めろ！」。從任務完成的スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)，首先

是以戰鬥發展為目標。



任務演出

## @遇到對手

如果從這邊至スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)突入是「BATTLE CHANCE」，從戰鬥發展開始。

スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)突入時，也可能「EPISODE CHANCE」

發動，此時為是勝利期待度高的特別戰鬥發生。也是 ART 當選的大機會。



遇到對手

## @戰鬥的對戰對手

戰鬥是根據對戰對手勝利期待度不同，主人公リウ(隆)的技能越強力，勝利期待度越增加。

戰鬥勝利後是根據演出，告知上乘遊戲數，出現大PUSH與波動球是高期待！。



波動球

戰鬥的對戰對手是セス(塞斯)與ジュリ(朱莉)勝利為大量上乘與連續戰鬥的機會。

### 【技能別期待度】

低パンチ・キック<昇龍拳<波動球<灼熱波動球<真空波動球<滅波動球高

### 【對戰對手別 期待度】

・セス(塞斯) 期待度：★★

弱攻撃：ソニックブーム

強攻撃：丹田タイフーン

・ジュリ(朱莉) 期待度：星★★★☆

弱攻撃：風破刃

強攻撃：回旋断界落

・コーディー(科迪) 期待度：★★★★

弱攻撃：ラフィアンキック

強攻撃：ファイナルディストラクション

・ハカン(哈坎) 期待度：星★★★★☆

弱攻撃：オイルスライディング

強攻撃：オイルコースター

・ルーファス(魯弗斯) 期待度：★★★★★

弱攻撃：ファルコーンキック

強攻撃：ビッグバンタイフーン

・ダン(丹) 期待度：★★★★★

攻撃：疾走無頼拳

## 【BONUS的構成】

### 【通常時的疑似BONUS當選時】

#### 「スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)」：

30G繼續的疑似BONUS，1G中獎的純增是約1.7枚。

消化中是進行ART抽選。

最終的戰鬥勝利為ART當選確定。

### 【ART中的疑似BONUS當選時】

#### 「スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)」：

20G繼續的疑似BONUS，1G中獎的純增是約1.7枚。

戰鬥勝利為ART遊戲數上乘確定。



## スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE) スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)

### @スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)

通常時突入の最低30G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

消化中是對應成立役，進行ART的突入抽選，

BONUS消化後的戰鬥勝利為ART突入。

畫面上的VS儀表為MAX時，為NONUS後的戰鬥突入確定。

戰鬥的勝利期待度是由ウルコン儀表暗示。

スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)是內部模式存在

戰鬥發展與勝利期待度有影響的3個模式存在。

A < B < C的順序有期待度變化。



## スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)

### @RESULT POINT

從スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)的戰鬥勝利後是RESULT POINT決定ART的初期遊戲數。遊戲數是按下機會按鈕為告知「一擊」or「連打」。大PUSH or 波動球役物為大量上乘必至！



### RESULT POINT

### @スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)

ART中突入的20G繼續的疑似BONUS。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

BONUS中是戰鬥發生，リュウ(隆)勝利為ART的遊戲數上乘發生。

勝利時是根據角色的使用的技能，暗示上乘期待度。

スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)中的特定小役成立時是進行BONUS的1G連抽選。



## スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)

## 戰鬥勝利期待度

セス(塞斯) < ジュリ(朱莉) < コーディー(科迪) < ハカン(哈坎) < ルーフアス(魯弗斯) < 豪鬼 < ダン(丹) < ベガ(維加)

## 上乘・連續戰鬥期待度

コーディー(科迪) < ハカン(哈坎) < ジュリ(朱莉) < ルーフアス(魯弗斯) < セス(塞斯) < ダン(丹) < ベガ(維加) < 豪鬼

## @遊戲數上乘

スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)後的戰勝利後是「連擊BREAK」「亂舞CHARGE」「昇天SUPER」發生為告知上乘遊戲數。

昇天SUPER發生為大量上乘的大機會！

スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)中的點數獲得時的圖標是暗示上乘遊戲數，紅色以上的圖標獲得是勝利時能期待大量上乘。



## 遊戲數上乘



## 【ART的構成】

### @波動連舞

1回合40G+ $\alpha$  ( $\alpha$ 是上乘遊戲數)的ART。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

ART中是疑似BONUS的高確率狀態，對應成立役進行疑似BONUS抽選。

ART中是鈴鐺的連續成立時，有至櫻桃的出現率提高的櫻桃高確率狀態移行的可能性。

### ■突入契機

スパIVチャンス(SUPER IV CHANCE)中的ART抽選當選時。

長凍結發生時。

### @櫻桃高確

鈴鐺連續為櫻桃高確移行的機會。

液晶兩側的「好機玉」顯示時為櫻桃高確率成立。

大好機玉，是長高確狀態濃厚!?

櫻桃高確中是「左第1+！導航」發生為櫻桃成立濃厚。



波動連舞



櫻桃高確

BONUS 抽選

### @BONUS抽選

ART中主要是特定小役時，進行スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)抽選。

因為遊戲數上乘是主要為スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)的戰鬥勝利，

ART中基本目標也是以BONUS當選為目標！ART中的BONUS確率約1/43。

## @SAVING

機會目 or 西瓜成立時，有突入的可能性。

根據突入的時機性能有變化，各式各樣的抽選優遇。



SAVING

### 【ART中的SAVING】

ART中的SAVING是進行スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)累積抽選。

- ・ 特定役是累積的機會
- ・ 相同角色的LOGO3個連線的話，能有累積期待
- ・ 最終スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)的LOGO出現的話，是累積獲得

### 注目演出

基本的演出是發生時為機會。

除了以下，角色的對白演出與CHANCE按鈕出現是能期待累積。

■ 切入演出 累積的期待大？

■ 郡予告 累積濃厚？

### 【スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)中的SAVING】

スパIVアタック(SUPER IV ATTACK)中，SAVING當選為至BONUS舞台移行。

(戰鬥中，SAVING當選的情況是戰鬥後突入)

- ・ 消化中是鈴鐺・ 特定役為「BREAK」的獲得抽選
- ・ 1 BREAK = 1G上乘
- ・ 終了時是最後的一擊發生

### 注目演出

■ 玻璃瓶破壞演出 玻璃瓶越多越是機會

■ BREAK連中演出 能期待大量獲得

## @狂鬼狂乱

30G繼續的上乘特化區域。

每次遊戲對應成立役，進行上乘抽選，最終遊戲為告知上乘的遊戲數告知。

「殺意の波動に目覚めたリュウ」與「狂オシキ鬼」的究極戰鬥展開，是本機最強的上乘特化區域！

「輪盤」「COMBO機會」「長按波動球役物」等機會動作發生為鬼玉獲得期待大。

鬼玉的顏色暗示上乘遊戲數，白<藍<綠<紅<紅葉<金，依順序能期待大量上乘。

鈴鐺(押順・共通)與特定役為進行鬼玉獲得抽選，特定役是獲得濃厚。

獲得契機主要為鈴鐺。✖1個為+5個~+300個



## 狂鬼狂乱

## @ULTRA狂鬼狂乱

通常時的凍結發生or狂鬼狂乱中，SAVING突入為ULTRA狂鬼狂乱。

繼續G數為30G+ $\alpha$ 。

凍結發生時是必定至ULTRA狂鬼狂乱突入(凍結=狂鬼狂乱+SAVING)。

SAVING終了為止遊戲數的停止減算，鬼玉獲得期待

度與上乘遊戲數期待度增加。



## ULTRA 狂鬼狂乱

【轉輪排列】

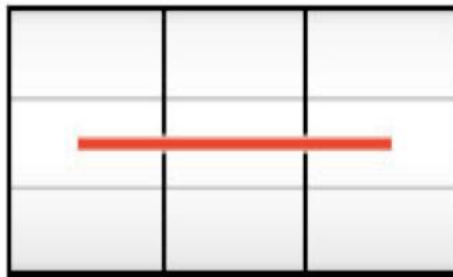
【役構成】



		<p>スパIVアタック</p>
<p>波動連舞時のBONUS</p>		
		<p>スパIVチャンス</p>
<p>通常時のBONUS</p>		
		<p>ULTRA狂鬼狂乱</p>
	<p>REPLAY ※中段子 エリーは9 枚</p>	 <p>3枚</p>
	<p>9枚 or REPLAY</p>	 <p>REPLAY</p>

【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>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR 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，中、右轉輪適當打擊。



<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>

框內西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

### @BONUS&ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



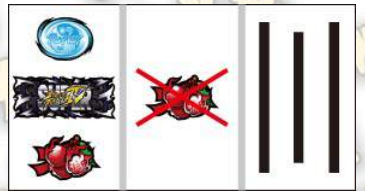
中段櫻桃



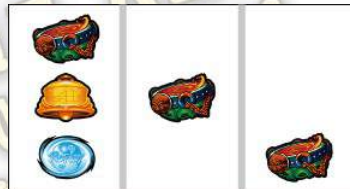
弱櫻桃



強櫻桃 A



強櫻桃 B



弱西瓜



強西瓜



弱機會目



強機會目

【BONUS出現率】

●BONUS確率

設定1：1/199.9

設定2：1/189.3

設定3：1/191.5

設定4：1/175.0

設定5：1/175.2

設定6：1/158.7

●ART確率

設定1：1/626.7

設定2：1/570.6

設定3：1/593.4

設定4：1/486.4

設定5：1/500.7

設定6：1/400.5

●ART+BONUS確率

設定1：1/151.6

設定2：1/142.1

設定3：1/144.8

設定4：1/128.7

設定5：1/129.8

設定6：1/113.7

## 【小役確率】

### @通常時

- REPLAY：1/8.4
- 押順鈴鐺：1/3.8
- 共通鈴鐺：1/55.5
- 弱櫻桃：1/164
- 強櫻桃A：1/437
- 強櫻桃B：1/1365
- 中段櫻桃：1/32768
- 弱機會目：1/144
- 強機會目：1/437
- 弱西瓜

設定1：1/83.4

設定2：1/81.5

設定3：1/79.7

設定4：1/78.0

設定5：1/76.4

設定6：1/72.7

### ●強西瓜

設定1：1/327.7

設定2：1/318.1

設定3：1/309.1

設定4：1/300.6

設定5：1/292.6

設定6：1/273.1

### @ART中

#### 通常ART中

- 弱櫻桃：1/164
- 強櫻桃A：1/437

- 強櫻桃B：1/1365

#### 櫻桃高確中・狂鬼狂乱中

- 弱櫻桃：1/11.9
- 強櫻桃A：1/22.2

- 強櫻桃B：1/188

#### SAVING中(包含通常時)

- 弱櫻桃：1/26.0
- 強櫻桃A：1/285

- 強櫻桃B：1/1213